

Secret of the Lost Cavern: Tajemnica Zaginionej Jaskini

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

ECHO

Secrets of the Lost Cavern

autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Pierwsza jaskinia	4
Druga jaskinia	9
Dolina	18
Tika	24
Biała grota	31

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik został napisany na podstawie angielskiej wersji programu i jest kompletną solucją czekającą Cię przygody w prehistorycznym świecie. Rozwój wydarzeń został podzielony na pięć nadrzędnych etapów. W każdym z nich znajdziesz graficzne przedstawienie występujących przedmiotów, schemat lokacji, jak również dokładny opis.

Zanim siądziesz do konsumpcji, chciałbym abyśmy wyjaśnili sobie kilka spraw. Starłem się ułożyć poradnik pod różnym kątem i to od Ciebie zależy jak do niego podejdziesz. Wykaz możliwych do zebrania przedmiotów ma na celu ułatwić rozpoznanie gdzie i co możesz znaleźć. W *ECHO: Secrets of the Lost Cavern* obiekty nie są jakoś specjalnie oznaczone i dla osoby, która nie korzysta z pomocy, ich odnalezienie może być czasem sporym problemem. Dlatego też każdemu opisowi towarzyszy przegląd, do którego możesz zaglądać jeżeli nie jesteś w stanie czegoś zlokalizować. Zbiór rzeczy opiera się tylko na tych występujących w terenie, nie wymagających wykonania żadnej czynności, o pozostałych dowiesz się z opisu.

Aby uprościć Ci orientację, wprowadziłem także mapki. Jak szybko zauważysz, ilustracje przedstawiające przedmioty opatrzone zostały wątpliwą liczbą porządkową. To są właśnie odnośniki do konkretnych ekranów przedstawionych na schematach. Jeżeli nie rozpoznajesz miejsca na obrazku, możesz się posiłkować swoją aktualną pozycją względem symbolicznego planu.

Kilka słów należy się tekstowemu rozwiązaniu. Dążyłem do tego aby spełniało rolę wystarczającego i oprócz suchych faktów wspomagało również użytkownika programu w potencjalnie czekających go problemach natury logistycznej. Mimo wszystko, każda rzecz (**kolor zielony**) jak również określenie miejsca (**pogrubienie**) wyposażone zostały w odpowiadające im cyfry, których wskazanie znajdziesz w zestawieniu przedmiotów lub na mapce. Z taką wiedzą możesz się przenieść do konkretnej strony poradnika i natychmiast dowiedzieć się o czym piszę.

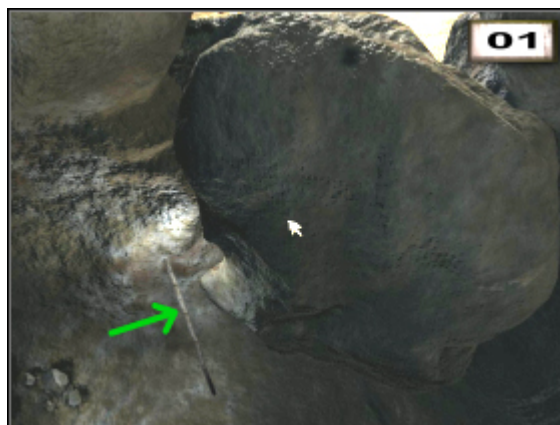
Zapraszam do lektury,

Daniel „Thorwalian” Kazek

Opis przejścia

P i e r w s z a j a s k i n i a

Przedmioty



Piece of hardwood (#1)



Piece of ice (#2)



Bundle of firewood (#3)



Dry grass (#4)



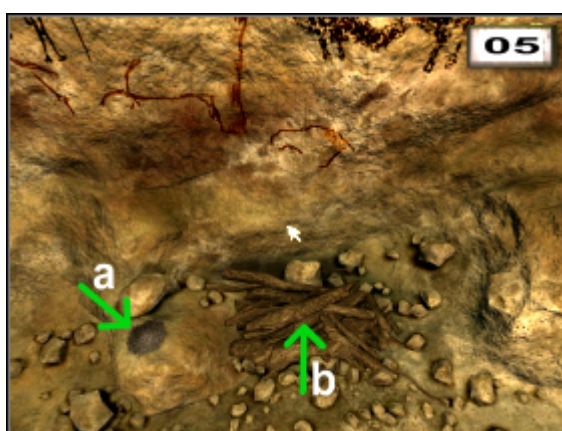
Piece of soft wood (#5)



Red pigment (**#6**)



Brown pigment (**#7**)



a - Black pigment (**#8**) b - Branches (**#9**)



Small strap (**#10**)

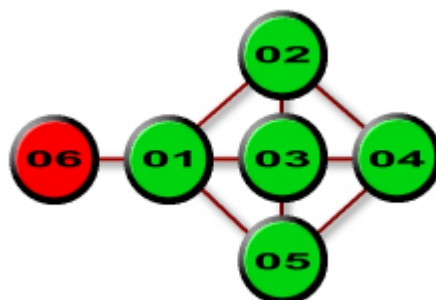


Deer antlers (**#11**)



Assagal (**#12**)

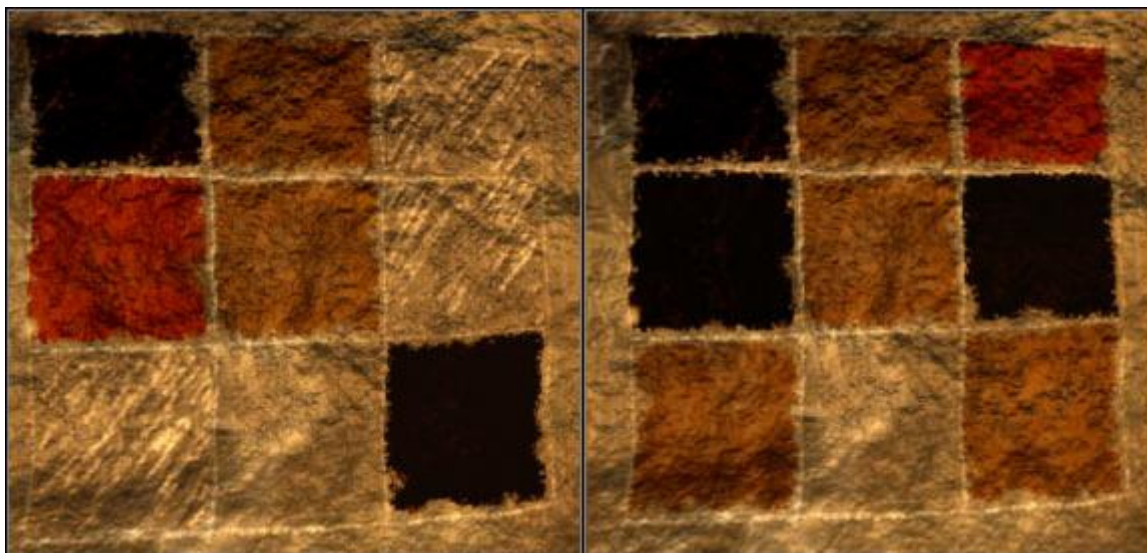
Opis



Zwaj Cię Arok i opuść swój klan w poszukiwaniu mięsnej przekąski. Napotkany na drodze jeleni wprowadzi ciemych, ale jakież to było zdziwienie i radość kiedy już po chwili zdecydował się wrócić. Problem jednak w tym, że w okolicy pojawił się drugi myśliwy – wygłodniała lwica. Przestraszony młodzieniec potykając się o kamienie i wypuszczając z rąk prymitywną broń wpada do jaskini. Tak zaczyna się Twoja prehistoryczna przygoda.

Pierwsze co się rzuca w oczy to wszechobecna ciemność. Rozjaśnienie monitora jest tu więc więcej niż wskazane, choć na dłuższą metę nie minie dużo czasu jak postarasz się o stosowne oświetlenie kryjówki. Spójrz pod swoje stopy, poniżej wyjścia z jaskini znajdziesz oparty drąg (#1), który oczywiście w te pędy podnieś. Chwyć także kawałek lodu (#2) zwisający obok otworu. Obracając się i dostrzegając odbłyśk z wnętrza jaskini poszukaj na ziemi chrustu (#3). Udaj się teraz po omacku w jedyną możliwą lokację (02) gdzie czeka na Ciebie palenisko. Zanim jednak wzniesiesz ogień potrzebne są jeszcze dwa przedmioty. Po lewej stronie od przyszłego piecyka natkniesz się na kupkę siana (#4), a po prawej na kawałek miękkiego drewna (#5). Mając już wymagany komplet (*pieces of firewood, soft wood, dry grass*), wrzucić wszystko do okręgu. Wyciągnij drąg i użyj go na drewnianku. Gotowe, masz już tak przydatne światło.

Nie odchodząc od ogniska, zwróć uwagę na pobliską ścianę. Kliknij na malowidło co przywoła wspomnienia Aroka i skojarzy różnokolorowy układ z sygnaturą Klema. Coś jest jednak nie tak, bowiem niektóre kwadraty są odmiennej barwy niż te namalowane na dodanym do Twojego ekwipunku kamieniu. Podnieś więc czerwony pigment (#6) leżący nieopodal po czym udaj się na sam koniec jaskini (04) – tam leży kolejny, brązowy (#7). Przejdź do ekranu oznaczonego w poradniku cyfrą 05, weź ostatni, czarny pigment (#8) i zapamiętaj ścienny rysunek. Przy okazji zaopatr się w okoliczne gałęzie (#9) i rzemyk (#10) w centralnej (03) części pieczary. Odwiedzając ponownie źródło ognia rozłóż wszystkie trzy pigmenty na skale pod zdeprawowanym obrazkiem. No ale przecież nie masz jeszcze do czynienia z farbą z pełnym tego słowa znaczeniem. Musisz wyciągnąć kawałek lodu zza swojego paska i włożyć go do naczynka przy ognisku. Żar z niego płynący rozpuści zastygłą wodę, którą idealnie nada się do rozcieńczenia pigmentów. Nie pozostaje Ci nic innego jak nałożyć farbę na ścianę zgodnie z kamieniem lub obrazkiem widocznym poniżej.



Po obejrzeniu następnej animacji, poznasz swoje przeznaczenie. Teraz nie tylko musisz przepędzić czuwającą ciągle przy jaskini lwicę ale także odnaleźć Klema. Najpierw jednak trzeba uporać się z pierwszym zadaniem. Wróć do ekranu, w którym kazałem Ci zapamiętać rysunek na ścianie **(05)**. Przedstawia on trójkę ludzi walczących z dzikim zwierzem i co ważne jest on bardzo interaktywny. Rozwiązanie pierwszej tego typu zagadki jest na pozór bardzo łatwe. Wystarczy przekazać obojętnie którą włącznię osobnikowi położonemu najbardziej na lewo, co zresztą doskonale widać na dołączonej ilustracji i uruchomić malowidło.

