

Kao: Tajemnica Wulkanu

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Kangurek Kao 3 Tajemnica Wulkanu

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
Informacje podstawowe	4
Solucja	5
Lot	5
Skalna ścieżka	6
Ogrody życia	7
Wirtualny wyścig	11
Wichrowe wzgórze	13
Test sternika	18
Wyspa wodospadów	19
Podniebna bitwa	23
Studnia	24
Wulkan	28

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 powstał na podstawie polskiej wersji programu. Przewodnik podzielony został na dwa, zasadnicze działy – informacje podstawowe oraz kompletną solucję. W tym pierwszym znajdziesz niezbędne porady, których celem jest działalność wspomagająca w czekającej Cię rozgrywce. Rozwiązaniu natomiast, przeznaczyć należy nieco więcej miejsca. Kangurek Kao 3: Tajemnica Wulkanu jest grą prostą, to przecież pozycja przeznaczona dla najmłodszych. Dlatego też, opis potraktowany został jako ciąg wszystkich zdarzeń, na które natkniesz się podczas zabawy. Dla jej ułatwienia, w tekście zaaplikowałem specjalnie wyselekcjonowane momenty, kiedy to poznasz liczbę duszków lasu, którymi w danym momencie powinieneś dysponować. Kierowałem się tu głównie lokacjami z możliwością zapisu swojej gry. Przedstawiona liczba, dotyczy duszków posiadanych w aktualnym etapie, a ich stan w grze sprawdzić można przechodząc do menu. W nawiasie – liczba duszków zebranych od samego początku.

Z tego miejsca chciałbym zaapelować także do czytających ten tekst rodziców. Jeżeli kupiłeś swojemu maluchowi trzecią odsłonę *Kangurka Kao*, rozważ posłużenie się tym poradnikiem do wspólnego przeżycia przygód na ekranie monitora, tłumacząc krok po kroku wszystkie tajemnice tego świata. No chyba, że zostaniesz wyrzucony za drzwi... Tak czy inaczej, życzę oczywiście miłej lektury.

Daniel „Thorwalian” Kazek

Informacje podstawowe

Elementarne informacje przybliżające fabułę gry, przeciwników, przyjaciół kangurka i wiele innych danych na temat rozgrywki, znajdziesz w dołączonej dokumentacji. Nie ma więc sensu ich przytaczania. Tutaj zapoznasz się z kilkoma moimi spostrzeżeniami, jak również sposobami na rozwiązanie typowych problemów. Zaczynamy.

- Zanim opuścisz jakąkolwiek lokację, starannie przestuduj ją wzrokiem. Duszki lasu czasami mogą być ukryte w trudno dostępnych miejscach, a bez nich nie ukończysz gry. Nie ma nic bardziej frustrującego, jak powtarzanie całego poziomu z powodu ominięcia jednego duszka.
- Mając na wyposażeniu spadochron, używaj go także to tradycyjnych skoków. Zyskasz wtedy więcej czasu na precyzję przykładowego przejścia przez rzekę po kładkach.
- Skalne szerszenie i armaty niszczy dynamitem. W tym drugim przypadku należy uderzać w oko potwora. Przy obu, używaj automatycznego celowania – klawisz akcji.
- Po powaleniu na ziemię neandertalczyka, błyskawicznie wykonaj nad nim skok i przeprowadź ataku nogami (nauczysz się na placu treningowym). Wulkaniczny humanoid natychmiast rozbije się na kawałki.
- Przemierzając wybraną krainę, staraj się nie wychodzić z gry. Pomimo zapisanego stanu, odczyt przeniesie Cię na jej start, kasując także zebrane na tym etapie duszki.
- Podczas rozglądania się po okolicy, oprócz definiowanej funkcji stosuj również przesuwanie zwykłej kamery, czasami przynosi to lepsze efekty.

Solucja

L o t



Swoją przygodę rozpoczynasz od lotu dwupłatowcem. Twoim zadaniem jest przelecenie przez każdą kolejną chmurkę, którą wskazuje radar. Patrz na niego uważnie i zawsze kieruj się na widoczny biały punkt. Pamiętaj jednak, że chmurki swoją pozycję często zmieniają w pionie. Czasami więc należy wzbić się nieco w górę aby osiągnąć odpowiedni pułap, a drugim razem, ostro pikować w dół. Śledź również upływający czas. Dotyczy on każdej chmurki z osobna. Po zaliczeniu obłoku, czas zostanie z powrotem uzupełniony i oczywiście znowu zaczniesz topnieć. Łącznie do pokonania jest piętnaście chmur, wyglądających dokładnie tak jak na obrazku (1). Jeżeli pierwsze zadanie wykonasz pomyślnie, poznasz rzeczywisty wstęp do fabuły gry, czyli wypadek Lotka i jego konsekwencje (2).

S k a l n a ś c i e ż k a

Po nieszczęśliwym zdarzeniu, trafisz do wioski zamieszkałej przez pelikany. Jest to tak naprawdę Twoja baza wypadowa i przez całą grę będziesz zmuszony do niej bezustannie wracać. Zanim udasz się do kapłana, proponuję przemierzyć całą okolicę wzdłuż i wszerz zbierając po drodze wszystkie duszki lasu. W granicach wioski znajdziesz ich w liczbie **50** sztuk, resztę zgromadzisz już za chwilę. W tym celu odwiedź więc kapłana, który wyjaśni iż głównym zadaniem jest odnalezienie i zamontowanie w pobliskiej bramie czterech artefaktów. Wskazanie drogi do pierwszego uzależnia jednak od pomyślnego ukończenia treningu.



Po znalezieniu za przejściem, czeka Cię przede wszystkim elementarne szkolenie w zakresie możliwych do wykonania przez kangurka ruchów. Doświadczysz także problematycznych sytuacji, z którymi najczęściej przyjdzie się zmierzyć podczas całej gry (**3**). W owym instruktażu od początku do końca towarzyszy Ci pomocnik kapłana, objaśniający wszystkie napotkane przeszkody. Nie ma więc sensu, rozpisywać się w poradniku na ich temat, są to bowiem rzeczy naprawdę proste. Przypomnieć natomiast chciałem o duszkach. Podczas parcia naprzód, zawsze sprawdzaj, czy część z nich nie została ominięta. Kurs kończy się zdobyciem świetlika i przetransportowaniem go do wioski. Wtedy też na swoim koncie powinieneś mieć **100** duszków, czyli komplet. Z świetlikiem udaj się do kapłana, który wskaże Ci bramę prowadzącą do artefaktu ziemi (**4**).

O g r o d y z y c i a



Jeżeli grałeś w wersję demonstracyjną programu, poczujesz się jak w domu. Jest to bowiem ta sama kraina. Nie zwlekając, rusz do przodu. Po małej wspinaczce, Twoim oczom ukażą się dwie ścieżki prowadzące w prawo i w lewo (**5**). Zdecyduj się na tą pierwszą i trzymając się pajęczyny zbierz wszystkie duszki lasu. Droga ta prowadzi do chwilowo nieistotnej lokacji ze skalnym blokiem, tak więc czym prędzej zawróć do rozwidlenia. Za pomocą dynamitu roztrzaskaj skały i po pokonaniu pierwszego wroga, wskocz do doliny. Oczyszczyć teren z przeciwników, po czym poszukaj beczki. Twoim zadaniem jest teraz zniszczenie trzech ciężarków, które są przymocowane do konarów drzew. Do procesu dewastacji najlepiej przygotować się stojąc na wprost i stosunkowo blisko celów (**6**). O antałki z prochem nie musisz się martwić. Liczba wyskakujących z okolicznej rury beczek jest nieograniczona, tak więc szans aby dobrze wcelować, będziesz miał bez liku.



Kiedy już wszystkie trzy łądygi zostaną uwolnione, wróć do miejsca w którym spotkałeś swojego pierwszego potwora. Jeden z konarów opadł na ziemię, umożliwiając tym samym efektowny rajd po całym drzewostanie (**7**). Podczas zjazdu, nie musisz korygować pozycji kangurka Kao, ślizga się on automatycznie, Tobie pozostawiając jedynie konieczność przeskoku na następne konary. Po dotarciu do świetlika (**8**) i otworzeniu bramy, natkniesz się na pierwszy namiot. W tym momencie powinieneś posiadać **63** (**163**) duszków lasu.