

Zaginiona historia: **Tale of Hero**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Zaginiona historia: Tale of Hero

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Future Games, Wydawca Noviy Disk, Wydawca PL CITY interactive.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Solucja	4
Jaskinia	4
Znaleźć wyjście z jaskini	4
Zastawić pułapkę na potwora	8
Wioska	11
Znaleźć klucz do spiżarni; Odzyskać maskę	11
Znaleźć klucz do spiżarni c.d.; Skomponować perfumy;	15
Dostać się na bagna	15
Zdobyć żywą wodę	18
Przyprowadzić Mykorusowi strażnika	25
Zdobyć łuskę białego suma	27
Głębinny ocean	29
Wydostać się ze świątyni	29
Otworzyć skrzynkę; Zdobyć grudkę śmiechoplujki	31
Pozbyć się duchów; Dotrzeć do wraku	33
Zdobyć źródło światła	35
Odkleszczyć szczękę małży;	36
Dostarczyć „towarzystwo” Małństwu	36
Porozmawiać z Apidulasem	40
Znaleźć błękitną rozgwiazdę	43
Odnaleźć Małństwo i kraba Fenintaira	46
Dostać się do skarbcza Mjorgina	47
Wydostać się ze skarbcza Mjorgina	50
Lodowa Kraina	53
Dostać się do chaty	53
Przynieść wodę ognistą Deviance	57
Dostać się do siedziby Krugella	62
Przedostać się przez kolce	64
Pokonać Krugella; Uratować księżniczkę	67
Odzyskać Vamoriańską Wież	69

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



Wstęp

Olaf, miejscowy pogromca potworów, został poproszony przez współmieszkańców wioski o zlikwidowanie monstrum ukrywającego się w pobliskiej jaskini i porywającego wieśniaków ich przydomową żywność oraz podkradającego ich plody rolne. W trakcie opuszczania go w głąb groty lina niefortunnie urwała się i Olaf zaliczył twarde lądowanie. W ten oto sposób znalazł się w pułapce, bez drogi ucieczki, za to w towarzystwie potwora...

Przez baśniowy świat Olafa i jego przyjaciół (oraz wrogów) poprowadzą Cię strzałki: czerwone oznaczają kierunek i przejście do następnej lokacji, niebieskie – aktywne obiekty, które tradycyjnie można obejrzeć (PPM) oraz zabrać, użyć, porozmawiać, zbadać w zbliżeniu itp (LPM). Szybsze przechodzenie bohatera z miejscówki do miejscówki uzyskasz, klikając dwukrotnie LPM, a wszystkie możliwe wyjścia z danej lokacji pokażą się po wciśnięciu klawisza Tab. LPM (lub PPM) przewijają też dialogi, a Esc scenki przerywnikowe (co przydaje się podczas licznych podróży wielorybem w trzecim rozdziale).

W grze funkcjonuje mapka, pojawiająca się samoczynnie, gdy Olaf wyjdzie poza obręb niektórych lokacji (w etapie wioskowym) lub usytuowana w inwentarzu i przywoływana PPM (w etapie podmorskim). Pojawienie się nowego miejsca na mapie sygnalizowane jest przez jej miganie. Ekwipunek znajduje się na pasku w górze ekranu, a wszystkie znajdźki, które powinny do niego trafić, wyróżnione są w tekście kolorem **czerwonym**. Przedmioty, które można ze sobą połączyć lub użyć na obiektach zewnętrznych, fosforyzują po najechaniu właściwym na właściwy..

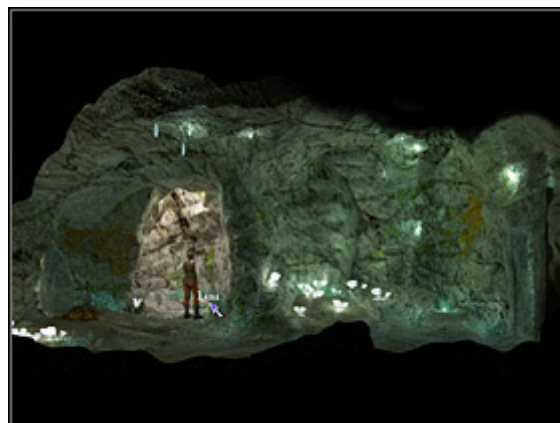
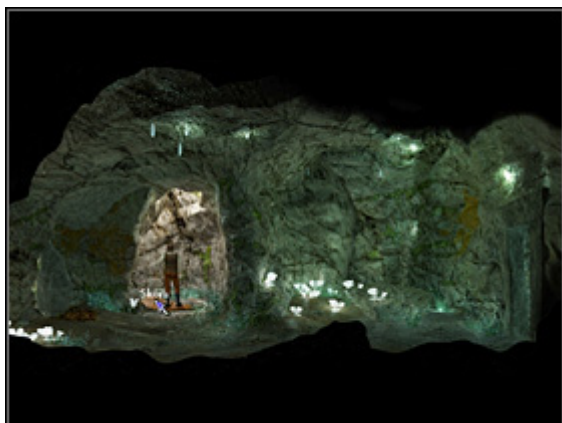
Jeśli myślisz, że nasz bohater jest takim sobie zwyczajnym młodzieńcem (niezależnie od jego nietypowej profesji) – mylisz się. W trakcie gry poznasz pochodzenie Olafa, dowiesz się, dlaczego mieszka w wiosce, wśród prostych ludzi i z kim jego rodzina ma na pieńku. Pobląkasz się po bagnach, przemierzysz oceaniczne głębiny, by ostatecznie znaleźć się w skutej lodem krainie, zamieszkiwanej przez...

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

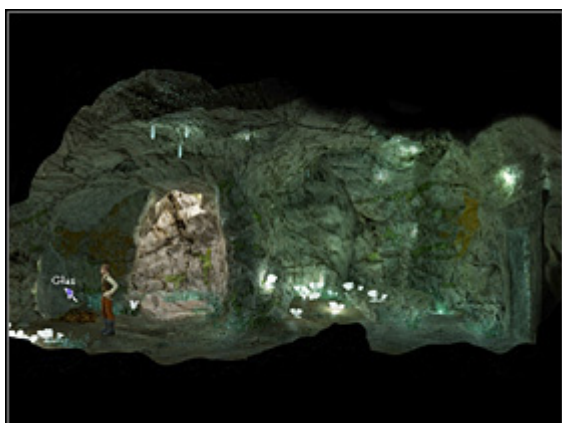
Solucja

J a s k i n i a

Znaleźć wyjście z jaskini



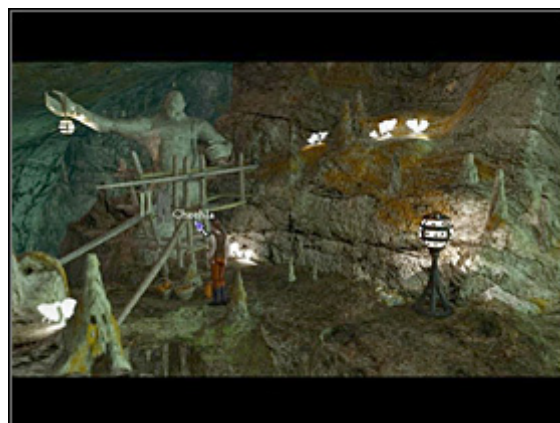
Przed zrobieniem sobie krzywdy Olafa uchroniła skóra zasłaniająca wylot szybu. Spadając, mężczyzna zerwał ją i szczęśliwie wylądował na niej. Tak fortunny przedmiot należałoby mieć przy sobie, toteż Olaf podnosi **skórę** oraz leżącą obok niej urwaną **linę**.



Następnie zabiera się za zbadanie głazu po lewej, najprawdopodobniej zasłaniającego wyjście z pieczary (zbliżenie). Dostrzega, że ziemia wokół głazu jest wzruszona od jego przesuwania – zatem potwór musi używać go jako drzwi. Niestety Olafowi na pewno nie uda się odsunąć tak wielgachnego kamienia gołymi rękoma. Próbuje obwiązać głaz liną, ale stoi on za blisko skały.



W tej sytuacji Olaf maszeruje w głąb podziemi, do kolejnej pieczary (w prawo). I przekonuje się, że potworem, z którym ma się zmierzyć, jest Dolsimian – solidne monstrum, na szczęście zażywające właśnie drzemki. Nasz bohater wykorzystuje to do rozejrzenia się po jaskini. Zaraz za wejściem (po lewej) lokalizuje kłatkę ze skradzionymi z wioski kurczakami i prosięciem.



Następnie przechodzi w stronę posągu (mniej więcej w centrum ekranu). Podnosi **kamień** spod stojącej po prawej lampy. Z rusztowania przy posągu zdejmuje **chochlę**. Zabiera też leżącą pod rusztowaniem **dynię**.



Powróciwszy do części jaskini z legowiskiem potwora, przygląda się dwóm klatkom (w centrum), szczególnie mniejszej z nich (zbliżenie), przy której stoją dwie wazy. Ta po prawej jest pusta, ta z lewej zakorkowana. Korek nie daje się wyjąć ręką, ale po wbiciu weń noża, można go bez problemu wyciągnąć (ciągnąc z noż w korku). Okazuje się, że waza pełna jest całkiem niezłego wina.



Olaf nabiera go chochłą, jednak ta ujawnia niemiłą usterkę, jest nieco dziurawa. Wino powoli z niej wycieka. W tej sytuacji mężczyzna przecina nożem dynię (w ekwipunku) i otrzymuje w ten sposób sporą **misę**. Szybciutko przelewa do niej (w ekwipunku) wino z chochli.



Warto też rzucić okiem na ową mniejszą z klatek (na lewo od waz) – po pierwsze leży na niej **skóra**, która może okazać się przydatna, po drugie klatka powiązana jest sznurkami (z prawej strony). Przeciąwszy je wszystkie (4 wiązania), mężczyzna od razu wiąże je ze sobą, otrzymawszy mocny **sznurek**. Równocześnie od klatki odpada **preł**, który nasz bohater także zabiera.



Na koniec Olaf ogląda usytuowany po prawej stół (zbliżenie) i zabiera zeń **widelce**. I wraca do pierwszej jaskini, gdzie na wzruszoną ziemię pod głazem wylewa wino z dyniowej miski. Głaz odsuwa się nieco i teraz można obwiązać go liną, pociągnawszy za którą, mężczyzna otwiera sobie wyjście z jaskini. (Drugim sposobem jest odwalenie głazu kijem).

