

Secret of the Lost Cavern



Per scampare al pericolo della leonessa ti sei rifugiato in una grotta, voltati e prendi il pezzo di ghiaccio dalla parete e il pezzo di legno da terra. Voltati verso destra e prendi la fascina di legna, avanza verso i resti di un fuoco e prendi l'erba secca, alle tue spalle prendi il pezzo di legno tenero. Sui resti del fuoco usa in questo ordine: la fascina, l'erba secca, il legno tenero e il legno duro per produrre il fuoco e avere la luce. Guarda a sinistra e da terra prendi il pigmento rosso, guarda la scacchiera sul muro e agiscici sopra per vedere un filmato. Vai a destra dopo il fuoco e sulla destra prendi il pigmento marrone, avanza sulla destra e prendi il pigmento nero e i rami, a destra entra nella fossa e prendi la piccola cinghia. Ritorna al fuoco e metti il ghiaccio nel contenitore alla sua sinistra che si scioglierà, girati a sinistra e metti i tre pigmenti sulla pietra colorata, agisci sul contenitore dell'acqua per 3 volte e metti ogni volta una goccia su ogni pigmento colorato in modo da scioglierli, ora hai 3 colori: nero, marrone e rosso. Nell'inventario hai la pietra colorata di Klem che devi riprodurre con la stessa sequenza di colori sulla scacchiera disegnata sulla roccia; di seguito c'è il disegno di come andrà colorata.



Adesso bisogna fare scappare la leonessa, quindi usa i rami sul fuoco e poi vai verso l'uscita della grotta e usali sulla leonessa che fuggirà **MA SOLO MOMENTANEAMENTE QUINDI DEVI ESSERE VELOCE**: esci e prendi la zagaglia e il corno di cervo, rientra nella grotta e oltrepassa il fuoco, vai a destra dove c'è il disegno sul muro e vedrai: 3 uomini, 2 lance e un bisonte nero. Metti le due lance sui due uomini più distanti e poi agisci sul bisonte che sarà ucciso dandoti l'idea del propulsore. Vai a sinistra verso il masso con 3 oggetti sopra e usaci il corno di cervo e agisci in questo modo:

-Usa l'oggetto centrale sulle due punte delle corna a sinistra per spezzarle.

-Usa l'oggetto a destra sulla punta a destra delle corna per fare un foro e poi all'estrema sinistra per frantumarla.

-Usa l'oggetto centrale sul corno rimasto intatto a destra per romperlo.

-Usa l'oggetto a sinistra sulla parte centrale del corno per dividerlo.

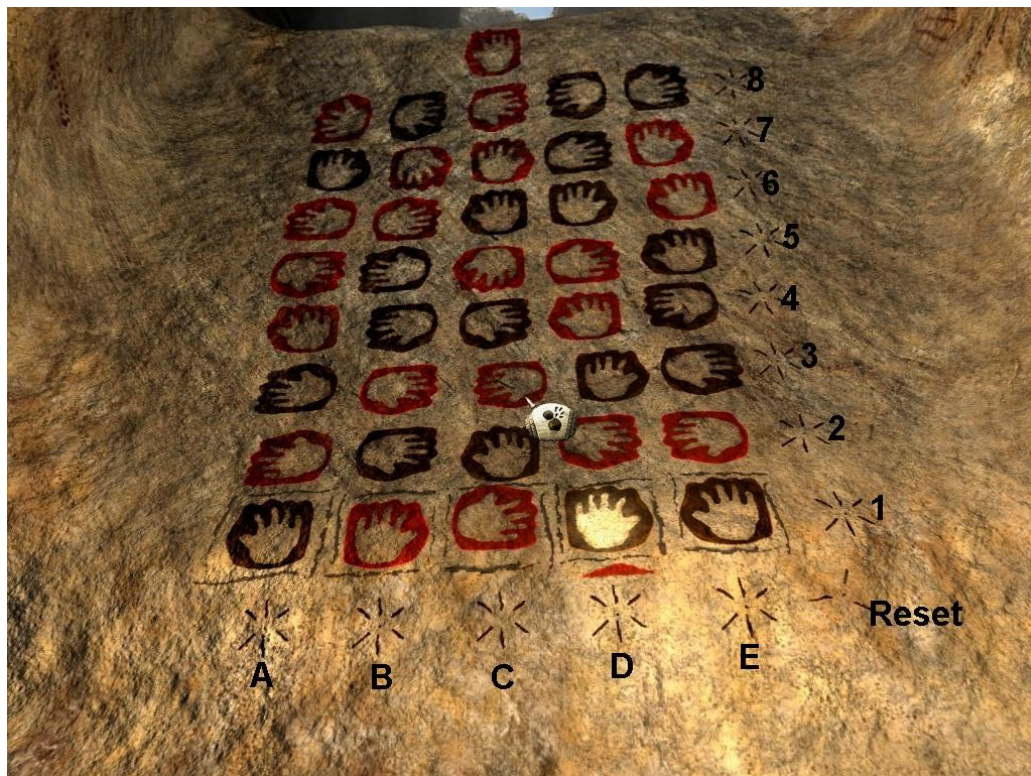
Metti la piccola cinghia sul foro del corno e prendi il tutto, prendi degli altri rami e accendili sul fuoco, usali sulla leonessa e esci. Dopo il filmato rientra nella caverna a accendi ancora dei rami, esci e percorri il sentiero davanti in salita. Entra nella grotta e usa il fuoco sul braciere per avere la luce, avanza verso il centro e guardati intorno: vedi altre 4 grotte, ognuna con un simbolo colorato menu una che ha solo i bordi bianchi. Guarda ai tuoi piedi e vedi una pietra suddivisa in quadrati con dei simboli che indicano la via da seguire sempre riferito alla pietra che hai nell'inventario.

Raccogli le due torce in terra e poi quella vicino al fuoco, ritorna al centro della grotta e ora dovrai seguire bene il percorso perché corri veramente il rischio di perderti. **SALVA IL GIOCO.**

Quando ti addentrerai nelle grotte ne avrai altre con sempre i soliti simboli colorati quindi lo schema è il seguente: **marrone,nero, solo bordato, marrone, nero, marrone, nero, marrone e rosso.**

Arriverai in una grande grotta, a sinistra raccogli un'altra torcia e avanza verso il disegno in fondo.

Devi mettere alcune mani con le dita rivolte verso l'alto per salire, di seguito il disegno con la spiegazione.



Nel disegno vedi degli asterischi contrassegnati con: A-B-C-D-E e 1-2-3-4-5-6-7-8

La prima mossa sarà: premi l'asterisco **D** e poi la mano sopra il triangolo rosso per illuminarla.

L'asterisco 2 per una volta

L'asterisco C per 3 volte

L'asterisco 5 per 3 volte

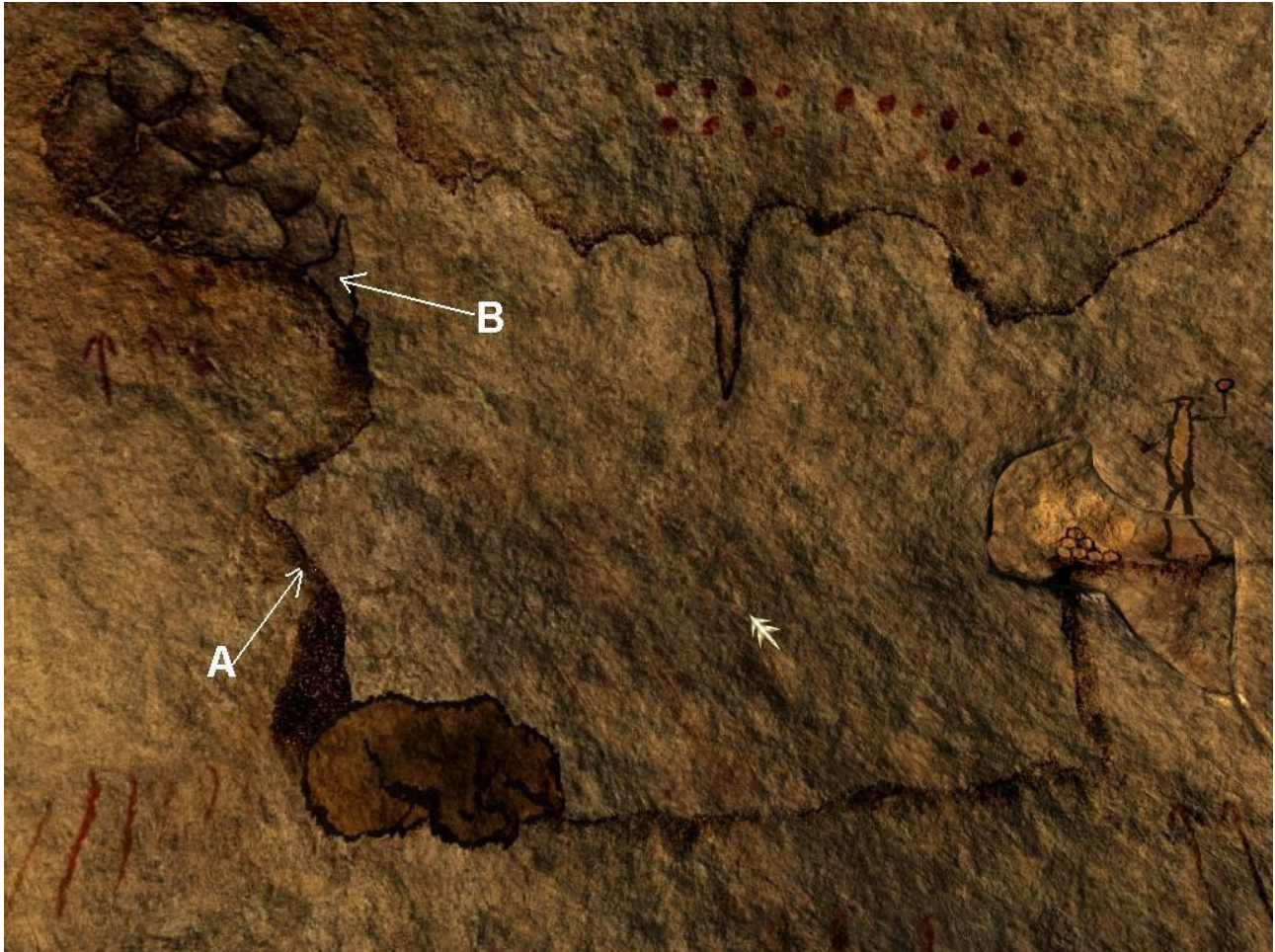
L'asterisco B per 2 volte

L'asterisco 6 per una volta

L'asterisco 8 per una volta

Dopo la sequenza filmata prendi il pezzo di pelle, alle tue spalle vai verso la paglia e raccoglila buttandolo sulla destra sulla costa vicino all'acqua: fai questa azione per 2 volte e scopri una corda che devi prendere. Salta giù dove hai buttato la paglia e sulla destra prendi il pezzo di muro, a sx c'è un orso che dorme, risali e posizionali oltre il fuoco sul disegno sulla roccia, metti il pezzo di muro

sulla parte destra dove c'è l'uomo e premilo per prendere il controllo del disegno che vedi sotto con la spiegazione.



- Prendi un sasso e dallo all'uomo, premi il punto **A** per fargli lanciare il sasso.
 - Velocemente dagli un altro sasso e lancialo sempre nel punto **A** per fa andare l'orso nella tana.
 - Dagli un sasso e premi il punto **B** e colpirai lo spuntone di roccia in alto che cadrà lasciandoti il campo libero.
 - Dagli un sasso e premi di nuovo il punto **B** per far cadere le rocce e intrappolare l'orso.
- Scendi dove c'è la paglia e vedrai che l'orso non c'è più: esattamente come nel disegno, avanza dove c'era l'orso e prendi: 3 pietre e la corda, ritorna sopra la fuoco e sulla grande roccia metti il pezzo di pelle, prendi la pietra a punta sulla roccia e usala sul pezzo di pelle e fai altri 2 fori, mettici le due corde per fare una fionda e prendila. Scendi di nuovo e alza lo sguardo: vedrai delle stalattiti, vai dove c'era l'orso e usaci la fionda per abbatte 3, prendi ancora dei sassi e abbatti l'ultima, prendi ancora dei sassi e cammina sulle stalattiti per andare dall'altra parte. Avanza sul percorso e prendi: il corno di uro e il ramo lungo, sulla destra vedi un braciere spento. Ritorna indietro al fuoco e usaci il corno per raccogliere della cenere, vai al focolare spento dopo il lago e usa il corno per accenderlo, usa il bastone lungo sul fuoco per accenderlo e bisogna usarlo sulla sinistra accendendo i focolari secondo un certo ordine, di seguito il disegno con la spiegazione.



Accendi i focolari seguendo la numerazione: 1-2-3-4

Fai una panoramica della parete e conterai 14 cervi, il primo scopo è farli diventare tutti marroni, quindi usa questa sequenza numerandoli da destra a sinistra da 1 a 14 cliccando sui cervi e farli diventare tutti marroni.

4 una volta
 5 una volta
 6 due volte
 7 una volta
 8 due volte
 10 due volte
 12 due volte
 14 due volte
 13 due volte

Ogni cervo ha in alto un simbolo di una mezza freccia che serve per farli muovere in determinato modo, anche l'uomo ha lo stesso simbolo ma più piccolo. Premi i simboli seguendo sempre la numerazione dei cervi in questo modo:

6 una volta
 8 tre volte
 6 due volte
 10 due volte

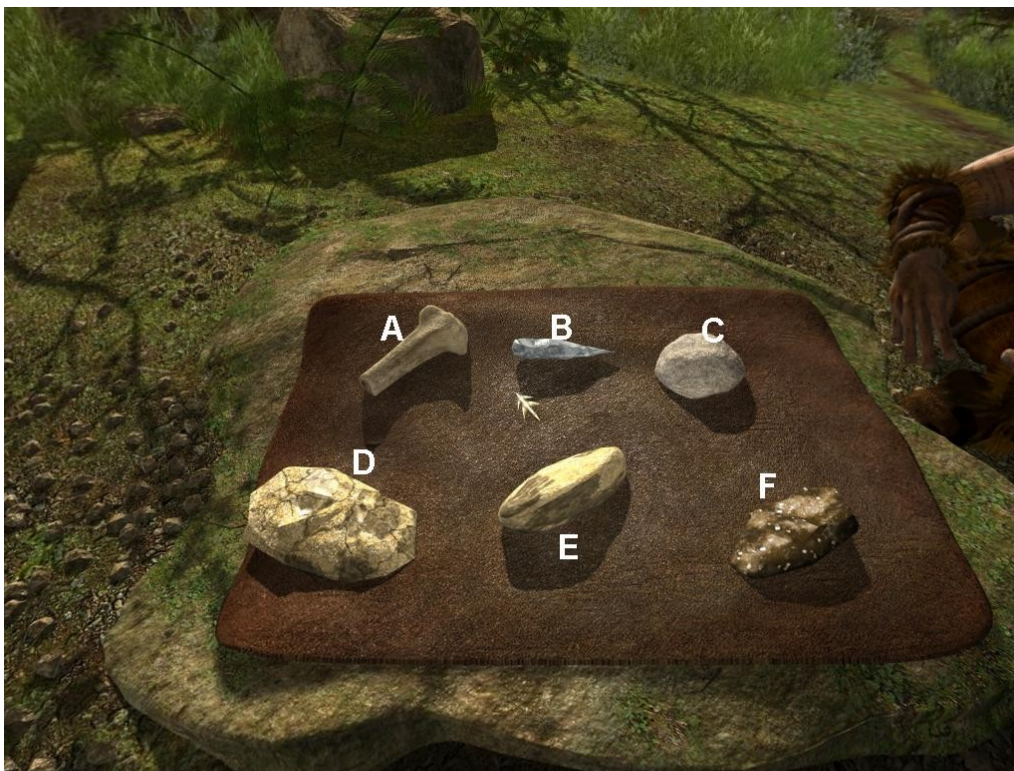
Premi il simbolo sopra l'uomo finché non abbraccia il collo del cerchio, premi il simbolo "<<" in alto a destra per far muovere i cervi e trovarti sull'altra sponda.

Avanza fino all'uscita della grotta e vedrai due sentieri, vai dritto e a sinistra prendi i fiori di camomilla, avanza su sentiero leggermente a destra e sul tronco prendi la pietra lavorata, ritorna dove hai preso la camomilla e hai due direzioni, vai a sinistra fino in fondo e prendi la punta di arpione sulla roccia. Vedi 4 pietre che vanno messo sul ruscello a sinistra dove ci sono già delle rocce, la sequenza la vedi perché l'icona non rimane sbarrata. Alle tue spalle vedi 4 sentieri, prendi quello di destra e avanza due volte finché sulla sinistra non ne vedi altri due, vai a sinistra per una volta e prendi i rami da terra, anche qui hai due sentieri, vai su quello a destra per una volta e sulla

destra raccogli le pietre lavorate e l'esca sul tronco davanti. Voltati sul sentiero di destra, avanza una volta e prendi la selce scheggiata, alle tue spalle hai due sentieri, prendi quello di destra e avanza una volta, voltati e alle tue spalle raccogli le pietre lavorate e un pozzo che sarebbe un'asta di legno. Prosegui sul sentiero alle tue spalle e ti ritrovi dove hai messo le 4 pietre nell'acqua, alle tue spalle hai di nuovo i 4 sentieri: prendi il terzo da destra, avanza una volta e raccogli la cinghia e sulla destra le pietre lavorate, ruota sempre a destra e vedi un braciere spento, avanza e sulla grande pietra alla sinistra usaci: il pozzo, la punta di arpione e la cinghia: prendi l'attrezzo per la pesca che hai costruito. Avanza dritto una volta e sei di nuovo al ruscello dove hai messo le pietre, usa l'arpione per prendere il pesce. Voltati e prendi sempre il terzo sentiero da destra e in fondo vedrai Toar: parla con lui di tutto e ti darà degli oggetti.

Voltati verso il braciere e usaci: i rami, l'esca e la marcasite e poi la selce scheggiata sulla marcasite per accendere il fuoco. Manca ancora qualcosa: avanza dietro Toar per il ruscello e usaci il recipiente per riempirlo d'acqua, ritorna dove c'è Toar e in basso vicino al fuoco prendi le tre pietre e mettile nel fuoco, usaci il bastone in terra per toglierle, prova a prenderle e Toar ti darà una spatola in legno, metti il recipiente con l'acqua in terra sotto la mano di Toar, con la spatola in legno prendi le pietre e mettile dentro e poi mettici anche la camomilla per fare un infuso. Con il bastone in terra sposta il masso alla sinistra del fuoco mettendolo nel fuoco, sempre il bastone togliilo da fuoco e mettici sopra il pesce per cuocerlo. Aspetta alcuni istanti e appena l'icona sarà attiva dai il pesce a Taor. Parla ancora con lui e ti chiederà di intagliare una selce.

Ti aprirà un panno con 5 pietre che devi combinare in certo modo, di seguito il disegno e la spiegazione.



Usa la pietra "B" su "E" per una volta
Usa la pietra "B" su "D" per una volta (si romperà)
Usa la pietra "C" su "E" per tre volte
Usa la pietra "A" su "E" per due volte.
Dai la pietra "E" (Nucleo) a Toar che lo intaglierà in un coltello.

Parla ancora con Toar delle pietre che hai trovato in giro e ti dirà che sono pietre musicali, te ne darà una in modo da averne cinque.

Voltati e osserva la parete rocciosa, sulla sinistra al centro vedi il disegno di un animale, vai verso quel posto e sulla roccia vedrai dei simboli, nell'inventario prendi le pietre musicali e usale sui simboli, ti appariranno le 5 pietre musicali che numeriamo da sinistra a destra con 1-2-3-4-5,

premile col martelletto secondo questo ordine: 4-2-5-1 vedrai altri simboli, vai sul sentiero a sx fino al fiume, voltati a destra e vedrai degli altri simboli sulla parete, ciccali e poi entra nella grotta, avanza e entra nella caverna illuminata a sinistra. Parla con la ragazza che ti dice che devi presentarti al Clan e di prendere tutto quello che ti serve. Vicino alla ragazza prendi il sasso con la mano, sulla destra prendi la pietra con il cervo e il pesce, vai verso il fuoco e prendi la statua, l'osso e la vertebra. Ritorna indietro da dove sei entrato e vedrai delle corna di cervo in terra: prendine una, voltati e vai nella seconda caverna, vicino alla vasca prendi il grasso animale, vai verso il fuoco e prendi la cinghia. Alle tue spalle prendi il bastone bucato e sulla ringhiera la pelle e interra la vescica. Ritorna al fuoco e alle tue spalle hai una grande pietra, mettilci la pelle, vescica, la vertebra e poi metti la cinghia con l'ago e lega tutto per ottenere una borraccia. Ritorna nella grotta dalla ragazza e vai sul muro a sinistra dove ci sono dei simboli: sotto ogni simbolo devi mettere un oggetto, di seguito il disegno con la disposizione.



Vai dalla ragazza e parlale, vai a destra fino in fondo alle corna di cervo, metti quella di destra sulla parete destra e quella di sinistra sulla parete sinistra, passa attraverso la tenda e sulla destra prendi: la resina, il pigmento nero e il pezzo di pelle. Alle tue spalle c'è una grande pietra che devi spostare ma non a mano, osserva bene ai due lati: ci sono due pietre sulle quali puoi agire, usaci il grasso animale e poi sposta la lastra: vedrai delle tavolette spezzate che dovranno essere unite, di seguito il disegno con la soluzione



10 sul cerchio rosso

4 sul 3

13 sul 3

12 sul 3

8 sul 3

6 sul 3

15 sul 7

10 sul 7

11 sul 7

14 sul 7

16 sul 7

1 sul 7

9 sul 7

5 sul 7

2 sul 3

Esci e vai nella prima caverna, vicino al fuoco c'è un osso con un foro, usaci la resina per scioglierla e prendi il tutto, ritorna al puzzle e usa la resina sui due pezzi per incollare i pezzi, metti il cursore sui pezzi finchè non compare un'icona-rotazione, clicca per capovolgerli. Prendi il pezzo di destra che ha il grande foro verso sinistra e posizionalo sulla destra in mezzo ai due cervi finchè non inquadri la testa del cervo sulla parete. Esci e ritorna dalla ragazza, parlale e dovrai finire un graffito prima di andare da Klem. Vai nell'altra caverna e vedrai l'acqua nella vasca, bagnaci il pezzo di pelle e vai nella grotta dei due cervi, usa la pelle bagnata sul cervo sulla parete per 3 volte, voltati e usa la pelle bagnata sul pigmento nero sulla roccia e usala sul disegno del cervo per continuare nel disegno: per ora hai solo 3 punti attivi da dipingere. Torna dalla ragazza e parlale: ti chiederà una canna. Scendi nella pianura e riempi la borraccia di acqua dal fiume, vai a sinistra per 4 volte e sulla destra prendi la canna e ritorna dalla ragazza per dargliela, vai nella grotta dei cervi e ti raggiungerà, parlale e ti darà una cerbottana per completare il dipinto.

Vai dove hai composto le due tavolette e osserva quella di sinistra, ci sono dei punti neri, vai al dipinto del cervo e vedrai dei punti neri in basso, con la cerbottana aggiungi 3 punti neri a sx e 2 a

destri a quelli già esistenti. La ragazza ti darà un coltello da usare sul dipinto: osservalo bene e sulla sinistra vedi due linee perpendicolari: usa il coltello per formare un rettangolo svegliando il cervo. Sei al fiume con lei e ti serve un'ascia, vai da Taor per fartela dare, ritorna dalla ragazza e con l'ascia abbatti l'albero a destra. Dopo il dialogo con la ragazza vai a destra tra le due rocce e avanza una volta fino a vedere una grotta sulla destra, sulla sinistra del cancello della grotta prendi le bacche di ginepro, sulla destra il ramo di ginepro. Avanza una volta sul percorso e a sx vicino alla torcia prendi la menta verde, avanza e arrivi davanti a una grotta, sulla destra prendi la corteccia sulla roccia e il bastoncino in terra. Entra nella caverna per una volta e da terra prendi la cinghia, a destra il pigmento nero e ocra, avanza e parla con il ragazzo che ti dirà di creare una tavolozza. Parlaci ancora e poi a sinistra prendi il ciuffo di capelli e ritorna all'entrata della grotta vicino al fuoco, metti l'ocra nel contenitore in pietra e usa il pestello per farlo diventare polvere, prendila e sulla sinistra vedi una grande pietra, usaci il bastoncino, i capelli e la cinghia per avere un pennello che devi prendere, prendi ancora del pigmento ocra e usalo sul fuoco per farlo diventare rosso, prendilo con la spatola in legno e frantumalo per farlo diventare polvere rossa. Prendi il pezzo di corteccia e mettilo alla destra del pestello, dentro mettici i tre pigmenti: nero, giallo e rosso, alza lo sguardo e vedrai dell'acqua scorrere da una vena nella roccia: metti una goccia per ogni pigmento. Sulla corteccia metti la cerbottana, il pennello e il pezzo di pelle. Prendi la tavolozza e ritorna dal ragazzo, parlaci e poi dagli la tavolozza: ti farà entrare. Entra e parla con Klem, terminato il dialogo osserva i disegni sulle pareti e alcuni punti sono attivi ma per ora non puoi far nulla. Esci e parla con il ragazzo che potrà aiutarti solo se gli riporti il suo bull roarer. Esci e ritorna al punto iniziale dove sei arrivato con la ragazza e ai lati dell'albero vedi delle pietre piatte che devi disporre in un certo modo spostandole da destra a sinistra e viceversa. Le pietre a sinistra le chiamerò "S", al centro "C" e quelle a destra "D", ecco la sequenza:

S a C (sposta la pietra da Sinistra al Centro)

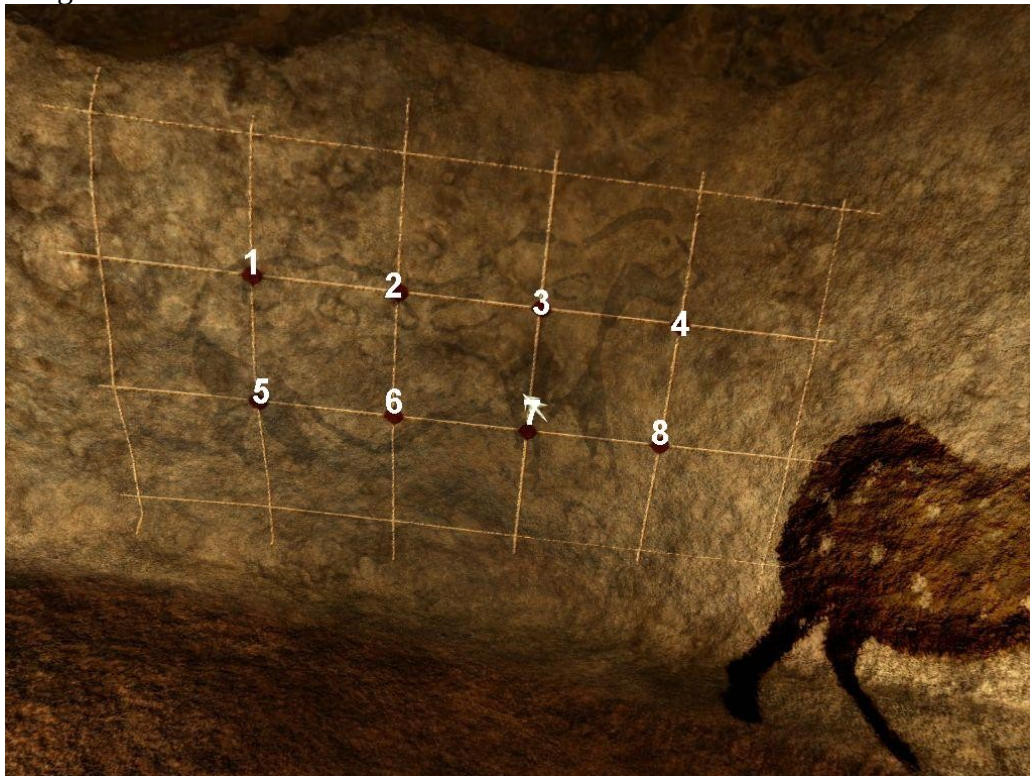
D a S
C a S
D a C
S a D
S a C
D a C
D a S
C a S
C a D
S a D
C a S
D a C
D a S
C a S
D a C
S a D
S a C
D a C
S a D
C a S
C a D
S a D
S a C
D a C
D a S
C a S
D a C
S a D
S a C

D a C

Vai verso l'albero e prendi: il bull roarer, pigne e catapulta.

Ritorna alla grotta e dai il bull roarer al ragazzo che ti darà una statuetta di toro, entra nella grotta di Klem e vicino alla paglia ci sono 5 lucernari su una pietra, metti la statua di toro e apparirà lo spirito di un toro, esci per parlare di nuovo con il ragazzo. Esci dalla grotta e vicino al fuoco incontri la ragazza, dalle le bacche di ginepro e la menta, avanza una volta verso l'uscita, una volta a destra, voltati a sinistra e con l'ascia taglia il ramo più lungo, in terra i due rami laterali per prendere il centrale. Ritorna alla grotta e parla ancora con la ragazza, entra e parla con Klem, terminato il dialogo voltati a destra e usa l'albero nodoso sul bastone a sinistra in modo da poter salire verso il toro. Per ora non salire ma sali dove prima c'era Klem e prendi due pietre musicali in modo da averne sette, scendi e sali sul tronco per dipingere il toro: apparirà la tavolozza, usa il pennello sul colore nero, dipingi i bordi del toro e le corna, usa la cerbottana sul colore nero e poi dipingi l'occhio, la pancia e la zampa. Parla con Klem che ti dirà di animare il toro con le pietre musicali con sei suoni. Ritorna dal toro e questa volta vedrai le pietre musicali, numeriamole da sinistra a destra con 1-2-3-4-5-6-7 e poi premi: **3-6-2-4**, apparirà un altro toro, parla con Klem e poi vai verso il secondo toro e suona di nuovo le pietre musicali con questa sequenza: **5-2-1-7**

Parla di nuovo con Klem che ti dirà di agire su un altro disegno, prendi il tronco e spostalo dalla parte opposta, sali e avrai davanti una scacchiera da muovere in un certo modo per avere la figura di un animale. Prima di tutto premi i quadrati per farli diventare neri e poi sui pulsanti numerati, di seguito il disegno con la soluzione.



3 una volta
4 una volta
1 una volta
2 una volta
5 una volta
1 tre volte
5 una volta
1 una volta
8 una volta
6 due volte
7 una volta

5 una volta
6 una volta
5 una volta
8 due volte
7 una volta
8 una volta
6 una volta
7 una volta
6 una volta
8 tre volte
7 tre volte
8 una volta

Seguirà un'animazione dell'animale.

Parla con Klem e poi sposta il tronco più in avanti per fare la pittura dei cervi in questo modo:

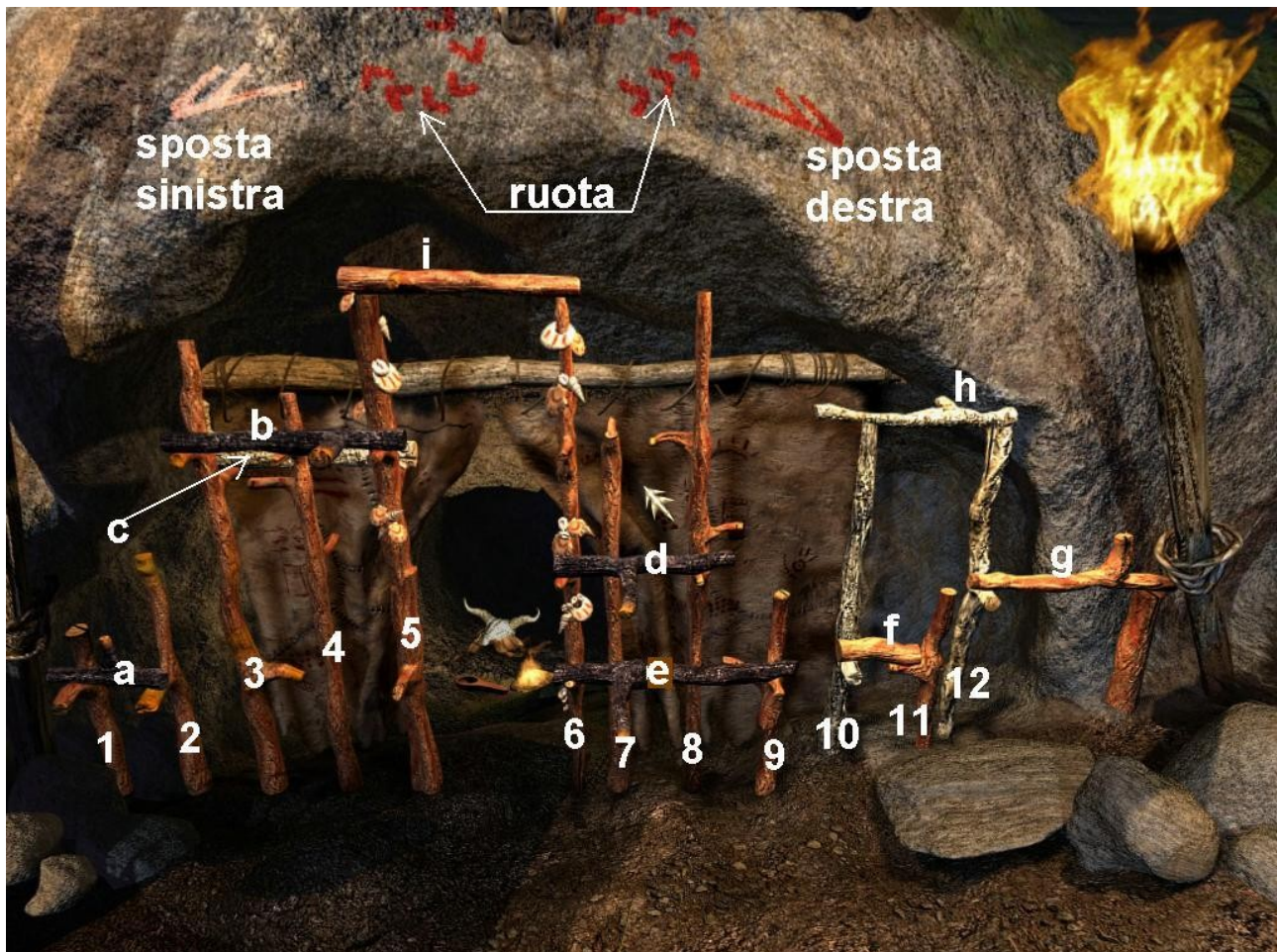
ci sono 3 cervi, uno in alto e uno a sinistra e destra;

Cervo in alto: usa il pennello sul rosso e dipingi le zampe anteriori e posteriori.

Usa la cerbottana sul rosso e giallo e dipingi il corpo.

Cervo a destra: usa la pietra nera sulle corna, il pennello di nero sulle zampe anteriori, cerbottana con ocre nella parte posteriore, cerbottana col nero sul collo.

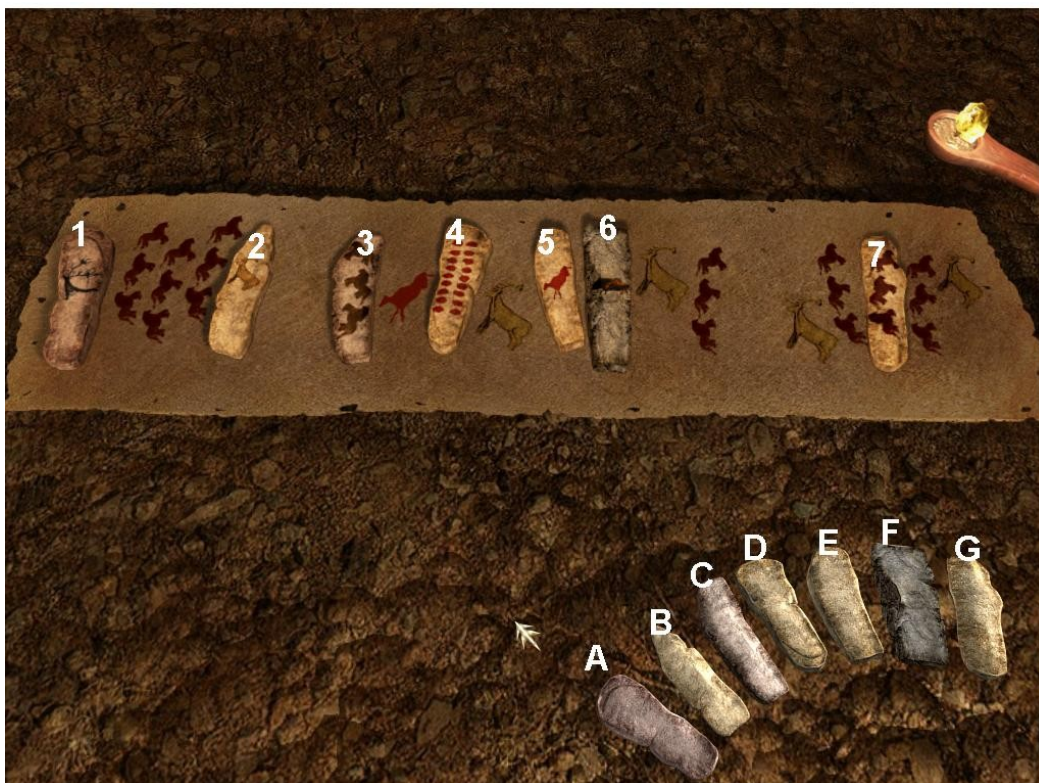
Cervo a sinistra: pennello di rosso sulle zampe anteriori e sulle corna, cerbottana con il rosso e giallo sul corpo. Parla con Klem e poi esci all'esterno, vai a sx fino alla grotta con il cancello in legno. Questo enigma è abbastanza complesso, osserva bene tutti i bastoni chiari e neri che hanno una sporgenza che andrà sistemata in certo modo. Sopra sulla parete hai dei simboli: freccia sinistra e destra per ruotarli nei due sensi e due simboli centrali che fanno ruotare il bastone sempre in due sensi. Di seguito il disegno con i legni già posizionati e con la soluzione:



Ruota il **12** con la sporgenza verso di te
 Ruota la **G** con la sporgenza in alto e spostala a destra
 Ruota l'**11** con la sporgenza a sinistra e posta f a destra
 Ruota **H** con la sporgenza dietro e spostala a destra
 Ruota **I** con la sporgenza davanti e poi spostala a sinistra
 Ruota il **7 – 8 - 9** con la sporgenza davanti
 Ruota **D** con la sporgenza davanti spostala a destra per 2 volte
 Ruota **E** con la sporgenza in avanti spostala a destra
 Ruota **1** con la sporgenza in avanti
 Ruota **A** con la sporgenza in avanti e spostala a sinistra
 Ruota **3-4** con la sporgenza superiore in avanti
 Ruota **B** con la sporgenza in avanti e spostalo due volte a sinistra
 Ruota **C** con la sporgenza dietro e spostala a sinistra

Dalla grotta prendi: il copricapo dello stregone e la lampada a olio, ritorna da Klem e posiziona questi il copricapo e la lampada a olio ai suoi piedi.

Sulla lampada usa: il grasso animale e il ramo di ginepro, alle tue spalle prendi il ramo e accendilo sulle lampade e molto lentamente voltati per accendere la lampada che hai appena fatto. Bevi la pozione a sinistra e poi agisci su un oggetto per avere le 7 pietre musicali, di seguito il disegno e la soluzione:



Suona le pietre in questo ordine: **1G – 2D – 3A – 4B – 5C – 6E – 7F**

Poi suona le pietre musicali in questo ordine: **G-F-F-F-D-A-C-B-D-C-E-D-F-D-F-F-F-D**

Fine del gioco.

Soluzione di Hans