

Opis zagadek „Magiczna komnata”

Naszym celem jest wykraść księgę z „Magicznej komnaty” i uciec poprzez magiczny portal. Aby to zrealizować, musimy zebrać 3 drogocenne kryształy poprzez rozwiązanie 7 zagadek. Rozwiązanie zagadek powinno zająć ok. 40 minut. Zadania wymagają współpracy, kreatywności i logicznego myślenia. Każda zagadka przybliża nas do odkrycia tajemnic komnaty i zdobycia księgi.

Etap I (czerwony kryształ):

Zagadka I (Pierścienie):



Pierwsza zagadka jest aktywowana poprzez włożenie do księgi czerwonego kryształu wiszącego nad nią. Od tego zaczyna się cała rozgrywka. Zagadka ta polega na odpowiednim ułożeniu 3 pierścieni znajdujących się na księdze. Należy je ułożyć tak aby symbole na nich wskazywały charakterystyczne punkty w komnacie np. symbol drzewa powinien być ustawiony w kierunku drzewa znajdującego się komnacie. Po prawidłowym ustawieniu pierścienia zapala się on na niebiesko.

Zagadka II (Magiczna mikstura):



Druga zagadka polega na przygotowaniu tajemniczej mikstury. Receptura znajduje się w księdze, która otworzy się po zakończeniu zagadki I. W celu przygotowania mikstury, należy przygotować odpowiednie składniki na 4 tackach znajdujących się na jednym ze stołów. Tacki są oznaczone cyframi rzymskimi od I – IV.

Tacka I:

Należy umieścić 4 krople najmniej słonego morza. W tym celu należy podejść do stołu, gdzie jest umieszczony tester zasolenia i fiolki z wodą z różnych mórz. Weryfikację zasolenia mórz odbywa się poprzez umieszczenie kropli z fiolki na odpowiednie miejsce na mapie. Najmniej słonym morzem jest Morze Bałtyckie.

Tacka II:

Należy umieścić 1 szczyptę skrobi, która znajduje się w fiolce z proszkiem z ziemniaków. Fiolka znajduje się na stole obok tacek.

Tacka III:

Należy umieścić 2 zęby wilka stepowego. W tym celu należy podejść do czaszek znajdujących się na stole z tackami i wyjąć ząb z odpowiedniej czaszki. Czaszka wilka to druga czaszka od lewej.

Tacka IV:

Należy umieścić owoce leszczyny, czyli orzechy laskowe, które znajdują się na tym samym stole co tacki.



Prawidłowe umieszczenie składników na tacka jest sygnalizowane podświetleniem się całej tacki. Po prawidłowym umieszczeniu składników na tacka, po środku sali, podniesie się do góry kocioł do którego należy wrzucić po kolei wszystkie składniki z tacek. To spowoduje, że uzyskamy magiczną miksturę dzięki której będziemy potrafili przemieniać przedmioty. W tym celu należy zamoczyć palec w kotle a następnie dotknąć przedmiotu, który chcemy przemienić. Pierwszym przedmiotem jaki musimy przemienić jest sztabka metalu, która zamieni się w klucz, pozwalający otworzyć skrzynię, w której znajdują się zielony kryształ. Należy go zabrać, podejść do książki i włożyć go w odpowiednie miejsce w księdze. To powoduje przejście do kolejnej serii zagadek.

Etap II (zielony kryształ):

Zagadka III (Przemienianie/Tajemne zaklęcie):



Zagadka polega na przemienianiu przedmiotów znajdujących się we wcześniej otwartej skrzyni. Opis zagadki mamy w pokazany w księdze. Chodzi o przemienienie 4 przedmiotów ze skrzyni a następnie zważenie ich na wadze. Należy każdy przedmiot ważyć osobno i w kolejności pokazanej w księdze. Podczas ważenia, na wadze pojawiać się będą fragmenty tajemniczego zaklęcia. Brzmi ono „Chronologia”. Po zważeniu wszystkich przedmiotów i poznaniu zaklęcia przechodzimy do następnej zagadki.

Zagadka IV (Muzyka):



Po prawidłowym zważeniu przedmiotów, przed wagą pojawią nam się magiczne, laserowe organy. Dotknięcie lasera ręką powoduje, że wydają one dźwięk. Należy na nich zagrać wcześniej odkryte tajemnicze zaklęcie (z poprzedniej zagadki). To spowoduje przejście do następnej zagadki.

Zagadka V (Chronologia):



Następna zagadka polega na odpowiednim przesuwaniu berła znajdującego się obok wagi. Należy to robić zgodnie z chronologią zdarzeń/osób występujących na obrazach na ścianie na wprost. Ruch berła powinien być nie przerwany. Chronologia i kierunek przesuwania jest podpowiadany przez animację obrazów. Przesuwają się one delikatnie w kierunku, w którym należy przesunąć berło. Po prawidłowym wykonaniu zagadki nastąpi otwarcie krat prowadzących do innego pomieszczenia. Znajduje się tam zbroja rycerza a w rękojeści miecza jest żółty kryształ, który należy umieścić w księdze, co spowoduje przejście do następnej serii zagadek.

Etap III (żółty kryształ):

Zagadka VI (figury geometryczne):



Obok księgi zaczną pojawiać się nam magiczne kule, które w środku mają figury geometryczne. Należy każdą z kul umieścić na odpowiednim postumencie, znajdującym się obok drzewa w komnacie. Na każdym z postumentów znajduje się symbol figury geometrycznej. Należy tak umieszczać kule aby figury do siebie pasowały. Po umieszczeniu wszystkich kul przechodzimy do następnej zagadki.

Zagadka VII (figury geometryczne cz.2):



Po prawidłowym umieszczeniu kul na postumentach, stają się one aktywne. Po włożeniu w nie ręki, wyjęciu i wciśnięciu spustu na kontrolerze (pojawi się świetlna kula), mamy moc magicznego światła, którym możemy rzucać na odległość. Ważne aby nacisnąć spust na kontrolerze po wyjęciu ręki z kuli. Naszym celem jest rzucanie magicznym światłem w portal, który pojawił się na drzewie. Kolejność w jakiej powinniśmy to robić jest zależna od tego co powie lektor. Po każdym rzucie usłyszymy nazwę figury, z której magiczne światło powinniśmy rzucić w kierunku portalu.

Etap IV (niebieski kryształ)

Po rzuceniu wszystkich magicznych światel w odpowiedniej kolejności, zostanie otwarty, ukryty pokój, w którym znajduje się zbroja rycerza i kolejny, tym razem niebieski, kryształ. Należy go wziąć i włożyć do księgi w miejsce do tego przeznaczone.

Po włożeniu niebieskiego kryształu, następuje otwarcie magicznego portalu, który znajduje się w pokoju niedaleko pierwszego rycerza. Należy zabrać księgę i udać się z nią do pokoju z magicznym portalem i wejść do niego. To powoduje koniec rozgrywki.

