

# Jack Keane

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Jack Keane**

**autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

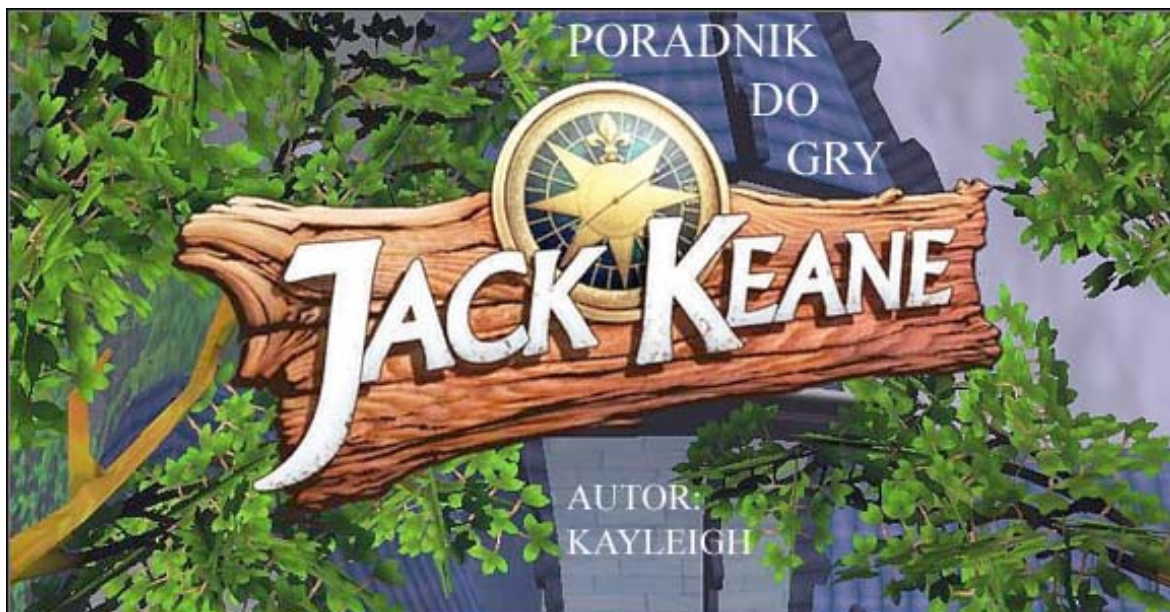
Producent Deck13 Interactive, Wydawca 10tacle Studios, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>5</b>
Rozdział I – W okowach	5
Rozdział II - Rejs	8
Rozdział III - Katastrofa	11
Rozdział IV – Zapłata i rejs powrotny?	17
Rozdział V – Poddany próbie	27
Rozdział VI – Przeszłość Jacka	30
Rozdział VII – Polowanie na Jacka	38
Rozdział VIII – Decyzja Jacka	40
Rozdział IX – Szkolenie Jacka	43
Rozdział X – W poszukiwaniu wskazówek	57
Rozdział XI - W jaskini lwa	62
Rozdział XII - Decyzja	68
Rozdział XIII – Ostatnia reduta	75
Rozdział XIV – Gabinet Figur Woskowych	78

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](http://www.gry-online.pl)



# Wstęp

Gdzieś na wyspie na Oceanie Indyjskim żyje baaardzo groźny Doktor T. Na tyle groźny, że zaniepokojona jego poczynaniami królowa brytyjska postanowiła podesłać mu szpiega. Nie w ciemną bity (i z awczasu uprzedzony) Doktor T. w celu przeciwdziałania owej inwigilacji zdecydował się zatrudnić zawodowego zabójcę (płci żeńskiej). Jednak los agenta Jej Królewskiej Mości nie byłby jeszcze przesądzony, gdyby dostarczenia się go na Wyspę Zębów podjął się ktoś inny niż... Keane. Jack Keane...

W tej sympatycznej przygodówce wcielisz się w dwie postaci: tytułowego kapitana Jacka Keane'a i sprytnego siepacza Amandę. Sterowanie w grze jest proste i intuicyjne, a tym, co odróżnia je od znanego z innych pozycji tego typu, jest fakt, że funkcje klawiszy, do których zazwyczaj jesteście przyzwyczajeni, zostały zamienione. I tak: jeśli chcesz coś obejrzeć lub przeczytać, klikasz LPM, natomiast, by wykonać jakąś akcję – PPM. A zatem tym drugim klawiszem zbierasz znajdźki i wyciągasz je z ekwipunku (w górce ekranu) oraz potwierdzasz chęć użycia ich na innych obiektach lub połączenia ze sobą, nim także inicjujesz rozmowy. Jedynie poruszanie się za kursorem w kształcie strzałki może odbywać się przy pomocy obojętnie którego z przycisków. Dwukrotne kliknięcie - tradycyjnie przyspiesza bohatera.

W grze znajdziesz się okazja do skakania i wspinania. O tej możliwości poinformuje Cię rozbłyskująca tu i ówdzie (na krawędziach przepaści, dachów, parapetów) gwiazdka. Kiedy ją wypatrzysz, lokalizuj w jej okolicy kursor w kształcie drabiny lub dającej susa sylwetki. Pozostałe formy kursora równie jasno obrazują czynność, jaką możemy przy ich pomocy wykonać (dymek, lupa, ręka, trybik, drzwi). W przypadku kursora w kształcie trybiku, oznaczającego „użyj”, czasem wystarczy go tylko kliknąć PPM, a dopiero gdy to nie przyniesie pożądanego efektu, kombinować, jakim w danym miejscu należy zadziałać przedmiotem. Niestety, dość często którąś z posiadanych rzeczy należy zadziałać również na obiektach, na których pojawia się kursor w postaci lupki. Komplikuje to sytuację o tyle, że w grze jest cała masa przedmiotów, które można tylko obejrzeć i nic więcej. Odgadnięcie, z którymi spośród nich należy również coś zrobić przy pomocy znajdziek, nie zawsze jest takie oczywiste. Pewne jest jedno: każdy przedmiot, na którym pojawi się kursor ręki, trzeba zabrać, a każdego, na którym wystąpi kursor trybików, użyć lub zastosować w kombinacji z innymi.

W grze znajdziesz także przedmioty premiowe (w poradniku zostały zaznaczone kolorem **czzerwonym**). Zlokalizowanie ich wszystkich i wykonanie przy pomocy niektórych z nich

konkretnych czynności odblokowuje kolejne premie. Dokładniej opisuję je w ostatnim rozdziale, a także w stosownym momencie w poradniku. Wszystko, co powinno trafić do ekwipunku, wyróżnione jest na **zielono**. Obiekty, z którymi trzeba coś zrobić, ale nie da się ich zabrać - na **pomarańczowo**. Istotne kwestie dialogowe (które należy poruszyć) - na **niebiesko**.

Dialogi przewiniesz PPM, wstawki filmowe – spacją. Pod klawiszem Tab ukryty jest notatnik, informujący o kolejnych celach do realizacji. Nie udziela on jednak żadnych wskazówek, jedynie przedstawia czekające Cię zadania.

A zatem, kto jest gotów na spotkanie z mięsożernymi roślinkami, małpiszonami, szalonym doktorkiem i hinduską wioską pełną oryginałów i zabawnych typków? No, jak to kto? Jack Keane!



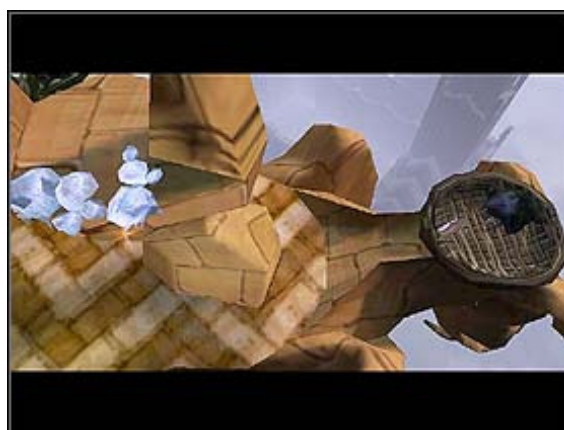
# Opis przejścia

## R o z d z i a ł I - W o k o w a c h

### L o n d y n



To ewidentnie nie jest Twój najlepszy dzień. Właśnie dopadło Cię dwu oprychów niejakiego pana Lee, od którego trzy lata temu pożyczyłeś kasę na zakup statku i wciąż jakoś nie możesz mu jej oddać. Kolesie są mocno zdenerwowani, a jeden z nich wyraźnie rwie się, żeby Ci przyłać. Pozwól mu na to, inaczej nie wykaraskasz się z tej nieprzyjemnej sytuacji. A zatem – zaczep go i **postaw mu się** (to znaczy wybierz którąś z **dwu ostatnich linijek dialogowych**). Facio przyłoży Ci tak, że aż podskoczysz wraz z krzesłem, do którego zostałeś przywiązany. Na skutek owego wstrząsu na stojącą za Tobą skrzynię wypadnie Twój niezawodny nóż. Spróbuj do niego dosięgnąć, a przekonasz się, że musisz raz jeszcze dzielnie narazić się na cios. **Sprowokuj** więc draba ponownie (**nabijając się z jego tuszy lub inteligencji**), a przesuniesz się wraz z krzesłem na tyle blisko, że wreszcie dasz radę złapać **nóż** i...



Uff... Szczęśliwie udało Ci się zbiec, choć cokolwiek niedaleko, na dodatek znajdujesz się na samiułkim szczycie Big Bena. Nie bacząc na lęk wysokości, zrób parę kroków w prawo. Dotarłszy na róg, we wronim gnieździe zlokalizujesz swój (wykopany na zewnątrz podczas potyczki) nóż. Niestety, jak widzisz, nie dość, że trzeba się doń dostać po wąskich schodkach, to na dodatek na koniec staną Ci na drodze ptasie odchody, których w obawie przed poślizgiem należałoby się pozbyć.



A zatem zawróć i ostatecznie skieruj się w lewo. Wejdź na platformę i zabierz stojącą na niej **szczotkę**. Spróbuj też wyciągnąć spod beczki szmatę, niestety beczka mocno ją przyciska, a jest za ciężka, żeby ją popchnąć. Nie udaje się to również przy pomocy szczotki, choć gdyby beczka stała trochę bliżej brzegu platformy... W tej sytuacji odwiąż **węzeł liny** przymocowującej platformę do przeciwwagi (po prawej). Zacznie się ona opuszczać, jednakowoż niezbyt długo, bowiem w Twój radosny zjazd ku wolności wplączą się zaraz znane Ci już opryszki. Ale i na to jest sposób. Zauważ, że w trakcie jazdy w dół **beczka** przesunęła się i teraz spokojnie możesz stracić ją szczotką. Platforma gwałtownie podjedzie w górę, a rzeźmieszki wylądują na tarczy Big Bena.



Podnieś uwolnioną **szmatę** i maszeruj brzegiem dachu w prawo. Na rogu skręć w prawą część wieży i dotrzyj do **wiadra z wodą**. Zamocz w nim szmatę i wróć na róg, po czym ostrożnie zjeżdż niżej, w stronę wroniego gniazda. Moką szmatą uprzątnij **ptasie odchody** i spróbuj zabrać nóż. Niestety, ptaszysko skutecznie Cię odstraszy.



Skieruj się zatem w lewo (na tym poziomie, na którym się znajdujesz). Po chwili na barierce zlokalizujesz **worek z piaskiem**, który spuść na jednego z tkwiących poniżej drabów. Ten wpadnie do wnętrza Big Bena, rozlegnie się gong i wrona odleci. Wracaj więc w prawo i bez przeszkód zabierz **nóż** z gniazda.

Teraz wdrap się na górę i wędruj do platformy. Nożem przetnij nawiniętą na kołowrót **linę bezpieczeństwa** i wreszcie w szybkim tempie dostań się na ziemię...