

# Kapitan Morgane i legenda Złotego Żółwia

PORADNIK DO GRY



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

# **Kapitan Morgane i legenda Złotego Żółwia**

**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 Wizarbox, Wydawca Reef Entertainment, 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>Wprowadzenie</b>                           | <b>4</b>   |
| <b>Rozdział 1 – Wieści z daleka</b>           | <b>6</b>   |
| Domowe obowiązki                              | 6          |
| Czas zabawy!                                  | 16         |
| Spotkaj się z tatką                           | 19         |
| <b>Rozdział 2 – W roli kapitana</b>           | <b>25</b>  |
| Zamelduj się u tatki                          | 25         |
| Nowi członkowie załogi – Carlo                | 27         |
| Nowi członkowie załogi – Razzo                | 31         |
| Nowi członkowie załogi – Nacho cz.1           | 38         |
| Znajdź jakieś zlecenie                        | 39         |
| <b>Rozdział 3 – Śladami Żółwia</b>            | <b>45</b>  |
| Wuj Eduardo cz.1                              | 45         |
| Mapa Wyspy Krabów                             | 49         |
| Cmentarzysko                                  | 56         |
| Mapa skarbów                                  | 58         |
| <b>Rozdział 4 – Mroczne niebezpieczeństwo</b> | <b>64</b>  |
| Dobra córeczka                                | 64         |
| Wyprawa na Wyspę Pustki                       | 65         |
| Zaginiony klucz                               | 68         |
| Brakująca połowa dysku cz.1                   | 71         |
| Pęknięty dzwonek                              | 73         |
| Brakująca połowa dysku cz.2                   | 76         |
| Gdzie jest Briscoe cz.1                       | 79         |
| Brakująca połowa dysku cz. 3                  | 84         |
| Złoty kolczyk                                 | 87         |
| Wieści od Bobby`ego cz. 1                     | 88         |
| Gdzie jest Briscoe cz.2                       | 89         |
| <b>Rozdział 5 – Ocalić Elizabeth</b>          | <b>93</b>  |
| Wieści od Bobby`ego cz. 2                     | 93         |
| Nowi członkowie załogi – Nacho cz. 2          | 94         |
| Ocalić Elizabeth cz. 1                        | 95         |
| Nowa koszula                                  | 96         |
| Prezent ślubny cz. 1                          | 98         |
| Niespokojny duch                              | 100        |
| Prezent ślubny cz. 2                          | 104        |
| Unikaj strażników                             | 105        |
| Ocalić Elizabeth cz. 2                        | 109        |
| <b>Rozdział 6 – Wyspa Tannera</b>             | <b>114</b> |
| Wyspa Tannera cz. 1                           | 114        |
| Przykre wspomnienia cz. 1                     | 116        |
| Wyspa Tannera cz. 2                           | 119        |
| Napraw most                                   | 124        |
| Rozpal ognisko                                | 128        |
| Prawdziwy posiłek                             | 132        |
| Napraw most zwodzony                          | 134        |
| Obudź Diego                                   | 136        |
| Senna mucha                                   | 137        |
| Zapadnia                                      | 139        |
| Złoty Żółw cz. 1                              | 143        |
| Przykre wspomnienia cz. 2                     | 147        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Rozdział 7 – Odnaleźć przyjaciela</b>  | <b>149</b> |
| Przyjaciół Tannera cz. 1                  | 149        |
| Dwóch wodzów                              | 152        |
| Chemi'n w transie cz. 1                   | 155        |
| Kwiaty Caba                               | 156        |
| Kurczak                                   | 160        |
| Pozostałe składniki                       | 162        |
| Chemi'n w transie cz. 2                   | 164        |
| Klątwa Bajariego                          | 167        |
| Przyjaciół Tannera cz. 2                  | 169        |
| <b>Rozdział 8 – Francuska dzielnica</b>   | <b>171</b> |
| Notatki Tannera cz. 1                     | 171        |
| Nocny patrol                              | 173        |
| Sprawiedliwość cz. 1                      | 177        |
| Kapłan                                    | 179        |
| Sprawiedliwość cz. 2                      | 182        |
| Notatki Tannera cz. 2                     | 185        |
| Wuj Eduardo cz. 2                         | 186        |
| Przesyłka z tkaninami                     | 188        |
| Uciekinier                                | 192        |
| Wuj Eduardo cz. 3                         | 195        |
| <b>Rozdział 9 – Wyspa Żółwi</b>           | <b>197</b> |
| Ścieżka przez dżunglę                     | 197        |
| Dziwny most                               | 200        |
| Kajdany                                   | 202        |
| Skradzione klejnoty                       | 204        |
| Wielka ucieczka                           | 206        |
| Złodzieje                                 | 209        |
| Wieści od Bobby`ego cz. 3                 | 212        |
| Złoty Żółw cz. 2                          | 213        |
| Udowodnij swoją niewinność                | 215        |
| <b>Rozdział 10 – Jajo Wielkiego Ducha</b> | <b>216</b> |
| Złoty Żółw cz. 3                          | 216        |
| Jajo Wielkiego Ducha                      | 223        |
| Nagły wypadek                             | 230        |
| Nowy miot                                 | 232        |

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)

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Kapitan Morgane i legenda Złotego Żółwia* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę sympatyczną piracką przygodówkę. To dokładna i bogato ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez wszystkie kolejne wydarzenia opowiadanej przez ten tytuł historii.

Podporządkowana jest ona wyzwaniom, przed jakimi w trakcie zabawy staje główna bohaterka, 17-letnia Morgane, która bardzo pragnie udowodnić swojemu ojcu, że nadaje się już do pełnienia funkcji kapitana korsarskiego statku.

Każdy podrozdział opisuje jedno zadanie i podpowiada działania, które są niezbędne do zrealizowania tylko tego konkretnego celu, oraz lokalizację wszystkich potrzebnych do jego urzeczywistnienia przedmiotów, również tych, które mogłeś znaleźć już jakiś czas temu i być może dawno masz je w swoim ekwipunku. W związku z tym to, co dałoby się w danym momencie zrobić lub zabrać, a co przyda się przy rozwikływaniu innego problemu, opisane jest w innym podrozdziale, tym, który ową kwestię wyjaśnia. W ten sposób, poszukując rozwiązania takiej, a nie innej zagadki, znajdziesz w jej omówieniu komplet dotyczących tylko i wyłącznie jej czynności i przedmiotów zilustrowanych fotkami z rozgrywki.

Ekwipunek przywołujesz i odsyłasz PPM (jest on pierwszą zakładką w menu). Znajdźki wyjmujesz z niego, przeciągając je poza jego obręb. W samym inwentarzu także łączysz jej ze sobą, przeciągając jedną do przegródki z drugą, a jeśli znajdują się one na różnych planszach (w przypadku dużej liczby rzeczy ekwipunek zajmuje 2 albo i 3 strony), najpierw przeciągasz jedną z nich na niebieską strzałkę prowadzącą do dalszej części inwentarza.

Na aktywnych obiektach kursor w kształcie strzałki miga jaśniejszym odcieniem, a wszystkie hotspoty w danej lokacji ujawnisz, wciskając spację. Po kliknięciu któregoś z nich LPM pokazują się dostępne opcje: dymek – rozmawiaj, lupa – obejrzyj, dłoń – weź, użyj, otwórz.

Oprócz typowych łamigłówek, związanych z manipulacją przedmiotami, w grze występują także minigierki, w większości zręcznościowe. Ich stopień trudności jest niski, na dodatek można je pominąć, wybierając opcję „Oszustwo”.

Planszę z tytułem kolejnego rozdziału trzeba kliknąć LPM, by móc kontynuować zabawę. Ponieważ dialogi samoczynnie odbywają się naprawdę baaardzo wolno, polecam też klikanie kolejnych kwestii LPM, żeby nadać im normalne tempo. LPM przewiniesz także scenki przerywnikowe. Bohaterkę natomiast przyspieszysz dwuklikiem, ale tylko wówczas, gdy znajduje się ona na zewnątrz. W budynkach, jaskiniach itp. Morgane nie może biegać.

W grze funkcjonuje mapa (druga zakładka w menu), która bardzo usprawnia poruszanie się po wszystkich pięciu wyspach, jakie zwiedzasz w trakcie zabawy. Dostępna jest jednak także tylko poza pomieszczeniami.

Kolejne zadania, jakim musi sprostać Morgane, odnajdziesz w trzeciej zakładce menu (notes). Pojawiają się one przeważnie w trakcie dialogów lub odkryć związanych z otoczeniem. Informuje o tym wyskakujący u góry ekranu symbol notatnika, podobnie jak rysunek węzła sugeruje wpadnięcie nowego przedmiotu do inwentarza.

Niekiedy w trakcie rozmowy trzeba dokonać wyboru spośród wzajemnie wykluczających się opcji. W większości przypadków nie ma to znaczenia dla dalszego rozwoju wydarzeń, jednak raz czy dwa wpłyniesz w ten sposób na przebieg danego zadania (o czym uprzedzam w poradniku), bowiem niektóre z nich są opcjonalne i ich zaliczenie nie jest konieczne do ukończenia gry.

Ostatnia zakładka menu to ustawienia, wyjście do menu głównego i możliwość zapisu (torba). Niestety, w grze nie ma opcji robienia wielu save`ów, kolejny stan rozgrywki jest zawsze nadpisywany, toteż nie sposób powrócić do wcześniejszych fragmentów przygody. Na jednym komputerze mogą bawić się maksymalnie trzy osoby.

Przedmioty, jakie powinny wylądować w ekwipunku bohatera, zostały wyróżnione w tekście kolorem **czzerwonym**, a rozwiązania zagadek **pogrubieniem**.

**Katarzyna „Kayleigh” Michałowska ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Rozdział 1 – Wieści z daleka

## D o m o w e o b o w i ą z k i



Mała Morgane nie może pójść pobawić się z przyjaciółmi, dopóki nie wypełni swoich domowych obowiązków. Porozmawiaj z siedzącą w bujanym fotelu matką – dowiesz się, że Morgane ma zmieść z podłogi kłębki kurzu, przetrzeć okno i napełnić dzbanek wodą.



Weź pozostawioną na lewo od kominka **szufelkę**.



Potrzebujesz jeszcze **zmiotki**, leżącej przy ławie po lewej (w rogu ekranu).

Połącz oba przedmioty w ekwipunku (przeciągając jeden do drugiego; inwentarz przywołujesz i zamykasz PPM), otrzymasz zestaw, którym możesz przystąpić do sprzątnięcia.