

Return to Mysterious Island 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Return to Mysterious Island 2

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Kheops Studio, Wydawca Microids/Anuman Interactive, Wydawca PL IQ Publishing
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział pierwszy	4
Rozdział drugi	17
Rozdział trzeci	25
Rozdział czwarty	40
Rozdział piąty	47
Rozdział szósty	58
Rozdział siódmy	64
Rozdział ósmy	70
Rozdział dziewiąty	79

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Return to Mysterious Island 2* składa się z dziewięciu części, opisujących przejście kolejnych rozdziałów przygody Myny i Jepa. Spora część działań, jakie podejmujesz w grze, jest nieliniowa, niektóre z nich możesz więc wykonać szybciej bądź później, niż jest to opisane w solucji. Korzystając z niej, kieruj się podtytułami kolejnych rozdziałów, które są równocześnie stawianymi przed Tobą zadaniami (ekwipunek, zakładka „Zadania”) i odnoszą się do mogących pojawić się podczas rozgrywki problemów. Poradnik jest bogato ilustrowany, lokalizacja praktycznie każdego przedmiotu, który powinien trafić w ręce bohaterów, oraz niemal każda istotna dla rozwoju gry czynność zobrazowana jest stosowną fotką. Także rozwiązania zagadek przedstawione są graficznie w postaci większych zdjęć, nierzadko opatrzonych dodatkowym opisem. Wszystkie łądujące w inwentarzu znajdźki oznaczone są kolorem **czzerwonym**, dokumenty – **niebieskim**, a rozwiązania łamigłówek czy ważne uwagi – **po grubieniem**.

Ekwipunek funkcjonujący w grze jest obszerniejszy niż te znane z większości przygodówek. Jego lwią część zajmują okienka, w których możesz lokować przedmioty albo pojedynczo, albo automatycznie za pomocą przycisku „Auto” (prawy górny róg ekranu). Inwentarz składa się aż z sześciu plansz – kiedy zabraknie Ci miejsca na pierwszej, kliknięciem na kolejną zakładkę (nad okienkami) przywołasz następną. Poniżej znajdziesz widniejąca specjalna przegródka, na której łądują łączone przedmioty (po najechnaniu jednym na drugi). Czasami okazuje się, że – by stworzyć nową rzecz – potrzeba aż czterech elementów. Z prawej strony tejże przegródki mieści się z kolei przycisk służący do rozbijania na części pierwsze przedmiotów opatrzonych znacznikiem klucza szwedzkiego. W dole ekwipunku pojawiają się opisy konkretnych rzeczy (po najechnaniu na nie kursorem), ułożonych w okienkach lub tych, które właśnie stworzyłeś. Z lewej strony inwentarza widnieją odnośniki do: menu, zbieranych dokumentów, stawianych przed graczem zadań, ułatwiających poruszanie się po wyspie skrótów, przeprowadzonych dialogów i dokonanych dotychczas połączeń przedmiotów. Znajdowane dokumenty odczytujesz, klikając je fragment po fragmencie, wówczas w dole ekranu wyświetla się tłumaczenie. Wykonane zadania zostają przekreślone, po czym ujawniają się następne, niekiedy kilka równocześnie, czasem w zakładce tej pojawiają się też istotne wskazówki. Z prawej strony pod przyciskiem „Auto” widnieją pasek tzw. „Dumy”. Od początku gry jest on całkowicie zapełniony, a jego zmniejszanie się spowodowane jest korzystaniem z łatwiejszych wersji minigier. Tych występuje w grze dość sporo i przeważnie są to zręcznościówki. W trakcie zabawy kilkakrotnie można zginać, wciśnięcie spacji powoduje powrót do rozgrywki tuż sprzed newralgicznego momentu.

Sterujesz dwójką bohaterów, dziewczyną o imieniu Mina i małpką o imieniu Jep. Kierujesz nimi równocześnie bądź też każdym z osobna. Tylko Mina może rozdzielać i łączyć przedmioty, za to Jep dostaje się w miejsca niedostępne dla dziewczyny, nawiązuje relacje z innymi małpami i dostrzega znajdźki, na które Mina nie zawsze zwraca uwagę. Kondycję obojga obrazuje pasek energii, który zmienia barwę od czerwonej przez pomarańczową po zieloną. Wpływasz na niego, zapewniając im jedzenie, ozdoby czy nawet doznania artystyczne (muzyka) poprzez klikanie konkretnymi przedmiotami na ich sylwetki w ekwipunku (lewy dolny róg). Równocześnie za czynności premiowane poprawą wskaźnika energii otrzymujesz także punkty liczbowe. Te zwiększają się również dzięki rozwiązaniom zagadkom, znajdowanym przedmiotom (+1 za każdy), a nawet akcjom niemającym wpływu na rozwój fabuły, jak np. ułożenie w gnieździe ptaszka, który z niego wypadł.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Opis przejścia

Rozdział pierwszy

Uratuj Minę.



Sterujesz małpką. Jak widzisz – w przeciwieństwie do pilota – Mina żyje. Wyciągnij zatyczkę kamizelki ratunkowej (na lewym ramieniu Miny), by ta napełniła się powietrzem. Odepnij też przytrzymujący dziewczynę w fotelu pas (pod wodą, poniżej łokcia Miny). Teraz skieruj się ku oknu po prawej (za głową dziewczyny) i po chwili Mina i Jep znajdą się na lądzie.

Zatroszcz się o Minę, aby jej wskaźnik energii zmienił się z czerwonego na pomarańczowy.



Mina jest ranna w nogę, Jep musi zorganizować coś do zaopatrzenia rany. Po skończonym dialogu pojawią się okienka interakcji. Wybierz to oznaczające pieszczoły (bardziej z lewej), wskaźnik energii Mina wzrośnie, ale nadal będzie czerwony. Wyjdź ze zbliżenia rozmowy (X w prawym dolnym rogu ekranu) i maszeruj ścieżką w stronę wiatraka. Po pierwszym „kroku” znajdziesz się na rozstajach, z których wiedzie wiele dróg. Wędruj dalej przed siebie, czyli do wiatraka. Po drugim „kroku” zlokalizuj po lewej **duży ułamany konar**. Zabierz go. Nieopodal posila się Slugger, samiec alfa, którego lepiej pozostawić w spokoju.



Wespnij się po schodkach wiodących pod wiatrak. Po lewej przy wykopanym w ziemi dole stoi skrzynia, kliknij ją ikonką „+” (zbliżenie), okaże się, że w jej wnętrzu jest **hak i brudna chusta**. Weź je (wyjdź ze zbliżenia) i wracaj do Miny (ścieżką na prawo od wiatraka i dalej cały czas prosto).



PPM przywołaj ekwipunek, w którym kliknij przycisk „Auto” (po prawej). Zebrane przedmioty zostaną rozlokowane w przegródkach inwentarza. Wybierz spośród nich chustę i opuść ekwipunek (PPM). Ponieważ chusta jest brudna, zanurz ją w wodzie (na lewo od Miny) i czystą wręcz dziewczynie (kliknij ikonkę dialogu na Minie, a potem okienko „Daj”).

Doprowadź wskaźnik energii małpki do poziomu zielonego.



Jest kilka sposobów, na poprawienie samopoczucia małpki. Wybierz opcję przytulenia do Miny – wskaźnik energii Jep wzrośnie, ale nadal będzie pomarańczowy. Trzeba zatem małpkę nakarmić, maszeruj więc ponownie w stronę wiatraka. Na rozstajach zerwij **liście** jakiejś rośliny (po lewej) rosnącej pod czymś w rodzaju drewnianych belek. Niestety, nie są one zbyt pożywne, choć Jep lubi je żuć (w inwentarzu kliknij nimi na ikonkę małpki – otrzymasz **brudną gąbczastą papkę**). Skieruj się teraz w ścieżkę na prawo od miejsca, gdzie zerwałś liście (pomiędzy zboże czy też jakieś zbożopodobne złote trawy).



To kolejne rozstaje, na których obróć się nieco w prawo – Jep wystraszy się węża, ale szybko okaże się, że to tylko **wężowa skóra**. Zabierz ją więc. Obróć się teraz w lewo, zobaczysz ścieżkę wiodącą do bagien. Na lewo od niej leży stosik **pomarańczy**. Weź je (2 sztuki).



Maszeruj na bagna. Tu, tuż pod stopami małpki (nieco z prawej), zlokalizuj spory **kij**. Podnieś go a także kilka (3) **surowych jaj**, leżących jeszcze bardziej po prawej. Weź też trochę **gliny** (3 kupki) z łąchy na prawo od ścieżki. Rzeczoną ścieżką wracaj na rozstaje i maszeruj przed siebie, w stronę obrośniętego bluszczem komina.