

Return to Mysterious Island: Powrót na Tajemniczą Wyspę

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Return to Mysterious Island

autor: Bolesław „Void” Wójtowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Kilka słów tytułem wstępu...	3
Solucja	3
Plaża	4
Ścieżka	14
Bambusowy zagajnik	19
Wiatrak	22
Ruiny	24
Kamienna plaża	27
Siarkowe źródła	40
Granitowy Dom	44
Przy murku	74
Nautilus	81
Salon kapitana Nemo	85

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

Kilka słów tytułem wstępu...

„Return to Mysterious Island”, to jedna z lepszych gier przygodowych, jakie ukazały się w ostatnich kilku latach. Dlaczego? Na to pytanie akurat dosyć łatwo jest odpowiedzieć. Znakomita fabuła okraszona rewelacyjną oprawą graficzną i dźwiękową sprawia, że od Tajemniczej Wyspy trudno doprawdy oderwać się.

Ale jest jeszcze co najmniej jeden element, który odróżnia tę grę od wielu innych przygodówek. Jest nim mianowicie spory zakres swobody pozostawiony przez autorów dla gracza mającego chęć zmierzenia się z tajemnicami skrywanymi przez ostatnią przystań kapitana Nemo. Eksplorację wyspy możemy wraz z Miną prowadzić zupełnie swobodnie, poszczególne łamigłówki rozwiązywać na kilka różnych sposobów, znajdując odpowiedzi na pytania podążając wieloma drogami. Owszem, wnioski które musimy wyciągnąć z całej sytuacji koniec końców są takie same, ale to na podstawie czego zdołamy je uzyskać, może być zgoła krańcowo odmienne. Przykładowo samo zakończenie gry, które wszak nie mogło być inne, może zostać osiągnięte na co najmniej dwa różne sposoby. W tym poradniku prezentuję tylko jedno z nich...

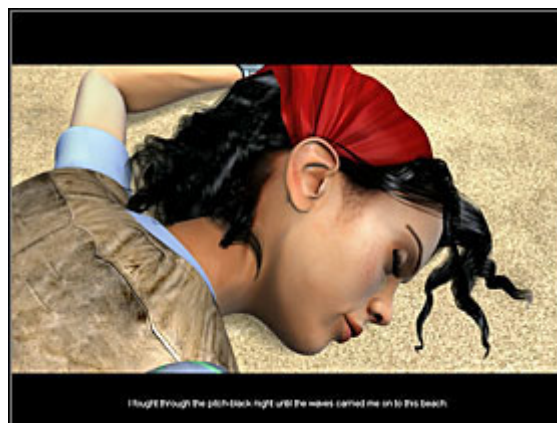
Ciekawostką, rzadko wśród innych gier przygodowych spotykaną, jest sposób punktacji. Punkty dostajemy za osiągnięcie kolejnego etapu gry, za rozwiązanie jakiejś łamigłówki, za stworzenie urządzenia, które może zostać wykorzystane gdzie indziej i za wiele innych rzeczy. To, jaki pojawi się wynik na końcu, zależy od pomysłowości gracza, umiejętności wyciągania logicznych wniosków, kojarzenia faktów i spostrzegawczości.

Sam osobiście grę, jak do tej pory, ukończyłem już cztery razy, za każdym uzyskując inny wynik. Ten poradnik ma za zadanie poprowadzenie gracza, od początku do końca, jak najkrótszą drogą. Dlatego też osobiście, co może wydawać się nieco zaskakujące, odradzam jego używania. Próbuj, drogi rozbitku, sam przemierzyć wędrówkę z Miną po Tajemniczej Wyspie. Szukaj odpowiedzi na postawione pytania, odnajdź to co ukryte, zmierz się z nieznanym...

I dopiero kiedy już uznasz, że sam nie jesteś w stanie ruszyć dalej, że obejrzałeś wszystko, zajrzałeś do każdego zakamarka, spróbowałeś połączyć niemożliwe z nierealnym i nie dało to żadnych efektów, wówczas zajrzyj na te stronicę... A potem baw się dalej...

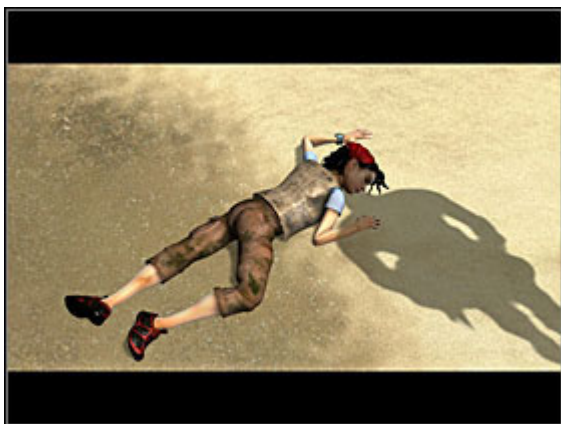
Solucja

Może najpierw przedstawię się... Na imię mam Mina. Jestem samotną żeglarką, a przynajmniej byłam nią do czasu tego tragicznego zdarzenia, w wyniku którego straciłam łódź i znalazłam się na tej wyspie. Tajemniczej Wyspie...

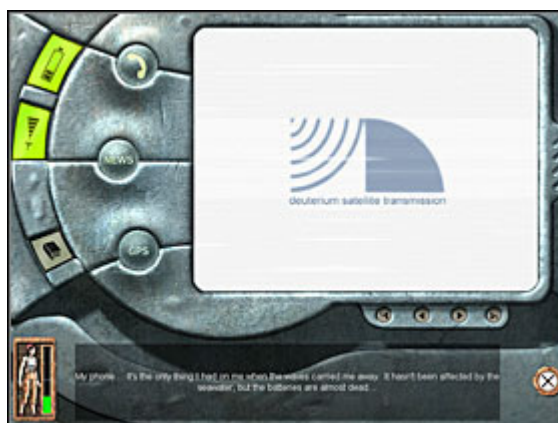


P l a ż a

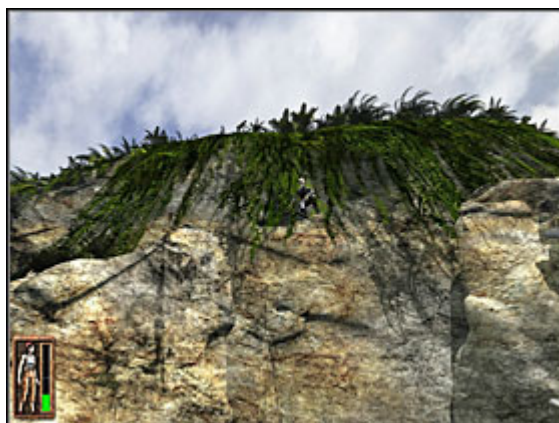
Kiedy ocknąłam się, leżąc z nosem w piasku, odniosłam dziwne wrażenie, że jestem obserwowana. Wydawało mi się nawet, że przez ułamek sekundy dostrzegłam czyjś cień na piasku. Ale kiedy się podniosłam, nikogo nie było...



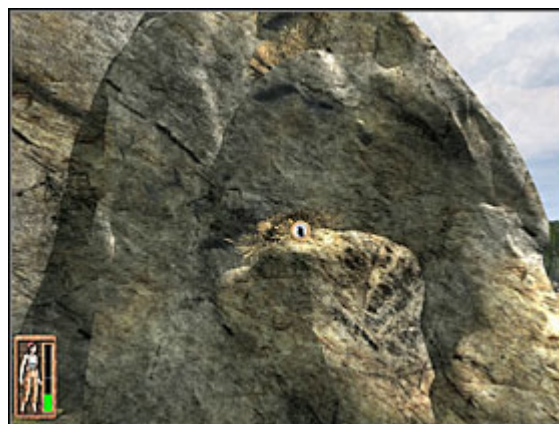
Sięgnęłam do kieszeni i wyjęłam z niej telefon. Tak jak się spodziewałam, baterie były zbyt słabe, by można było z niego skorzystać.



Zakręciło mi się w głowie... To pewnie z głodu, ledwo na nogach stoję. Zanim zabiorę się za poszukiwania jakichś ludzkich istot na tym marnym skrawku lądu, muszę coś zjeść, bo inaczej daleko nie zajdę. Rozejrzałam się dookoła... Ruszyłam w stronę skał. Nagle... Nie, to niemożliwe, na górze dostrzegłam jakiegoś człowieka! Krzyknęłam do niego, ale... Zniknął!



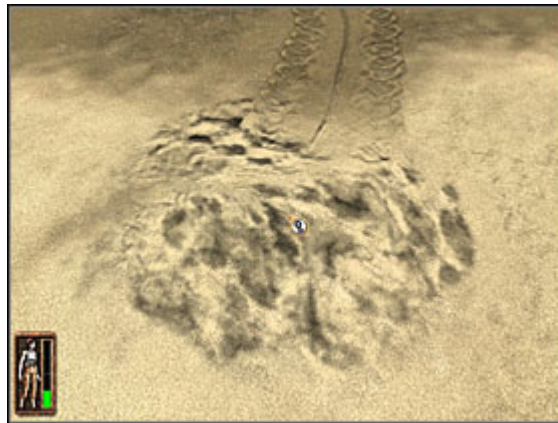
Pod nogami znalazłam jakiś zardzewiały klucz. Podniosłam go, bo kto wie do czego może się przydać. Na skale, po prawej dojrzałam ptasie gniazdo, a w nim jedno jajo. Cóż, głodny nie wybiera...



Ruszyłam dalej, w stronę skalnej bramy. Jakies resztki łodzi i skamieniały prawie kawałek drewna. Nieopodal znalazłam kępkę wodorostów. W sporej kałuży przy skale pływała ryba. Niestety, gołymi rękami nie poradzę. Dobrze, że chociaż na skale znalazłam cztery ostrygi, da się je potem zjeść.



Żółw! Najwyraźniej zakopujący w piasku jaja. Pognałam tam i znalazłam zakopane 2 żółwie jaja. Oj, będzie uczt...



W palmowym zagajniku zauważyłam resztki jeżozwierza, przy których uwijały się pracowicie dwa kraby. Problem był by je podnieść, bo musiałam poczekać do momentu, gdy odwrócą się tyłem do mnie, ale po chwili miałam je w kieszeni. Zabrałam też jeżozwierza, palmową gałąź i kokosa. Coraz lepiej...



Nieopodal leżał jeszcze jeden kokos, nieco może już nieświeży, ale też go wzięłam. O, jeszcze jeden owoc w miejscu gdzie były żółwie jaja... Wróciłam pod skały, gdzie zauważyłam jakieś wysuszone porosty. Przydadzą się...



Na piasku dostrzegłam jeszcze jeden ślad żółwi. Rozgarnęłam go i znalazłam dwa jaja i... skrzynię! Skarb piratów? Użyłam zardzewiałego klucza, by wyłamać zamek... i udało się! Wewnątrz była garść srebrnych monet i zniszczony teleskop.

