

# Sezon na Misia

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Sezon na misia**

**autor: Daniel „KULL” Sodkiewicz**

**GRYOnline.pl**

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

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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>6</b>
<b>Sen o Dinkelmanie</b>	<b>6</b>
<b>Miasto!</b>	<b>7</b>
<b>Pobudka w dziczy</b>	<b>9</b>
<b>Pobudka w dziczy</b>	<b>11</b>
<b>Rodzinną sprzeczka</b>	<b>13</b>
<b>Wielki wyścig</b>	<b>15</b>
<b>Straszliwy Grizzly</b>	<b>16</b>
<b>Kolejka górską</b>	<b>18</b>
<b>Droga pod górę</b>	<b>19</b>
<b>Z górki na pazurki</b>	<b>24</b>
<b>Stuknięte kaczory (część 1)</b>	<b>26</b>
<b>Prawie jak kaczka</b>	<b>27</b>
<b>Stuknięte kaczory (część 2)</b>	<b>29</b>
<b>Wielka przeprawa</b>	<b>31</b>
<b>Tama bobra</b>	<b>32</b>
<b>Skalista rzeka</b>	<b>36</b>
<b>Chata Shana</b>	<b>38</b>
<b>Wezwanie do walki / Bitwę czas zacząć</b>	<b>40</b>
<b>Bitwę czas zacząć</b>	<b>41</b>
<b>Drzewo wiewiórczego klanu (wiewiórki)</b>	<b>42</b>
<b>Propanem ich - kaczki (część 1)</b>	<b>43</b>
<b>Droga wolna - kaczki (część 2)</b>	<b>45</b>
<b>We własne sidła (Skunksy)</b>	<b>46</b>
<b>Bobrza wyrzutnia - bobry (część 3)</b>	<b>48</b>
<b>Piłaaaa Łańcuchowa</b>	<b>49</b>
<b>Szalony Bóbr - bobry (część 2)</b>	<b>51</b>
<b>Shan – Ostatnie starcie</b>	<b>53</b>

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

„Sezon na misia” (nazwa angielska – „Open Season”) to gra dla dzieci, łącząca w sobie elementy platformówki, akcji i gier logicznych. Program nie wymaga od graczy wygórowanych umiejętności i stanowi przyjemną rozgrywkę dla najmłodszych (teoretycznie od lat 3).

Jeżeli jednak chcemy odkryć wszystkie materiały bonusowe w dziale „Album Beth”, okazuje się, iż nie jest to takie proste. Podczas kolejnych misji (a jest ich 27) musimy zbierać poukrywane na planszach tak zwane „odznaki”. Łatwo je przeoczyć, duża czasu tracimy też na ich szukanie, gdy nie wiemy dokładnie gdzie zostały ukryte. W poradniku jaki właśnie czytasz zawarłem dokładne informacje, gdzie ukryto wszystkie odznaki i jak je zdobyć (wszystko udokumentowane jest czytelnymi screenami).

Prócz dokładnej solucji, opisującej krok po kroku kolejne zadania, poradnik zawiera informacje o „Dzikich wyzwaniach” (minigierki) i „Dzkiej szkole” (sklepik z nowymi umiejętnościami dla naszych bohaterów).

A oto kilka podstawowych, ale ważnych porad związanych z grą i poradnikiem:

- W dziele „OPCJE” proponuję zmienić ustawienie „KAMERA” na „NORMALNA”. Dzięki temu sterowanie kamerą za pomocą myszki, stanie się bardziej intuicyjne.
- Jeżeli nie zdobędziesz wszystkich „odznak” na danej planszy, nie musisz walczyć do upadłego, aby tego dokonać. Możesz wykonywać kolejne misje, a po braku „odznak” wrócić, włączając z menu gry „POWTÓRKI”. Np.: na planszy znajdują się 4 odznaki, a ukończyłeś misję znajdując jedynie dwa świecidełka. Gdy po raz kolejny zagrasz w tą samą misję poprzez jej wybór w dziale „POWTÓRKI”, do zebrania zostaną Ci tylko brakujące dwie „odznaki”.
- Nie musisz stresować się i unosić ambicją zdobywania wszystkich Dzikich Punktów podczas misji. Punkty te otrzymujemy niemal za każdą czynność – a nie potrzeba ich wiele, aby kupić nowe umiejętności dla naszego bohatera. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w tym poradniku w dziale „Dzika szkoła”.
- Poradnik był pisany na podstawie polskiej wersji gry na platformę PC, jest on jednak w pełni kompatybilny z wersjami Xbox, PS2 i Gamecube.
- W poradach do konkretnych misji (szczególnie tych początkowych) zawarte są informacje dotyczące wykonywania podstawowych czynności naszymi bohaterami (w grze wcielamy się zarówno w Bogusia jak i Elliota). Czytając poniższą solucję, przejdziesz więc tutorial z obsługi gry.
- Jak na dzisiejsze czasy, wymagania systemowe gry są naprawdę niewielkie. Na sprzęcie z procesorem AMD 1,5 GHz, kartą graficzną Radeon 9500 i pamięcią DDR 512 MB, program chodzi bardzo płynnie w najwyższych rozdzielczościach.
- Podczas gry zbierasz tak zwane „Odznaki”, zostały one podzielone na kilka kategorii: Odpady, Motyle, Żołędzie, Grzyby, Chrząszcze, Pióra, Kwiaty, Liście i Ślady. Opis zebrania wszystkich odznak jest opisany szczegółowo w solucji. Gdy zbierzemy wszystkie odznaki danego rodzaju, w dziale „Album Beth” zostaną odblokowane bonusowe materiały na temat gry „Sezon na misia”.
- W „Albumie Beth” znajduje się dział z dodatkowymi materiałami, po uzbieraniu „Kumpli Bogusia”. Przyjaciół naszego misia zdobywamy przechodząc kolejne misje.
- Należy też pamiętać, iż nie wszystkie odznaki porzucane na planszach są od razu widoczne. Niektóre z nich trzeba wywachać – klawiszem **[C]**.
- Wywachać można też dodatkowe życie dla naszego misia. Z krzaków świecących na czerwono można zjeść jagody klikając na nie prawym klawiszem myszki.
- Jeżeli nie wiesz co zrobić w danej chwili poszukaj miejsca oznaczonego przez jasno świecące latające motyle. W taki sposób są oznaczone w grze miejsca, które musisz (lub powinieneś) odwiedzić, aby przejść dalej.
- Kierunek w jakim masz iść jest zazwyczaj wskazany przez drogowskazy – drewniane strzałki.
- Nie martw się gdy zginiesz. Każdą misję możesz powtarzać dowolną ilość razy. Co więcej, gdy zaczynamy misję po straceniu życia, nie ma na niej już myśliwych których wcześniej przestraszyliśmy.
- Podczas gry uczysz się nowych umiejętności. Gdy używasz je po raz pierwszy, program poinformuje Cię jak używać danej zdolności. Dokładnie zapoznaj się z tą informacją. Jeżeli czegoś nie rozumiesz zglądaj do solucji poniżej – wszystkie trudniejsze w wykonaniu zdolności zostały tam opisane na przykładach.
- Gra (w wersji PC) obsługuje tylko niektóre PAdy :( . Większość graczy skazanych jest więc na sterowanie za pomocą klawiatury i myszki. Szczegółowa klawiszologia znajduje się w instrukcji obsługi gry. Najważniejsze komendy to umiejętność wachania (klawisz **[C]**), zawołanie Elliota (klawisz **[Q]**), ukrywanie się (**[Spacja]**) i ryk (lewy przycisk myszki). Więcej szczegółów na temat klawiszologii zawarte jest również w solucji.

- **Poniżej znajduje się lista PADów, które powinny (zgodnie z informacją od producenta) działać z grą:**
  - Logitech Dual Action / Rumblepad2 / Rumblepad2 Cordless
  - Logitech® Cordless Rumblepad
  - Logitech® Rumblepad
  - Logitech® Rumblepad Vibration Feedback Gamepad
  - Saitek P880 Rumble Pad, P3000 RF, P2500
  - Saitek P990, P2900 Dual Analog Pad
  - Saitek P2600
  - Thrustmaster Dual Trigger Serie, Dual Analog 3 & firestorm wireless
  - Thrustmaster Dual Trigger Serie, Thrustmaster 360 Moderna
  - Thrustmaster Dual Trigger Serie, Thrustmaster dual trigger gamepad PC/PS2 3.2"
  - Madcatz Pc Con
  - Madcatz Pc wireless
  - Xbox 360 / Xbox
  - Belkin, Nostromo
  - Logitech® Wingman rumblepad
  - Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1

Opis przejścia

S e n o D i n k e l m a n i e

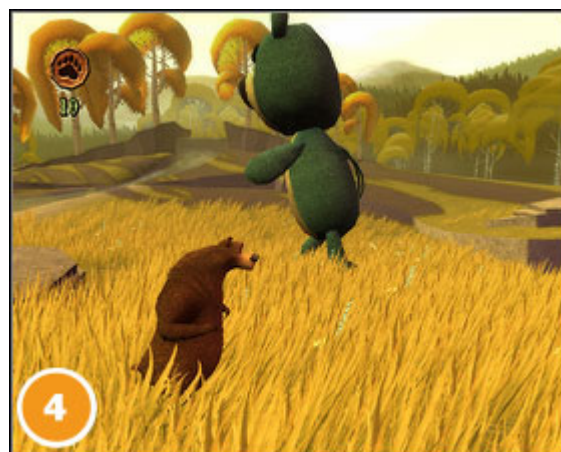
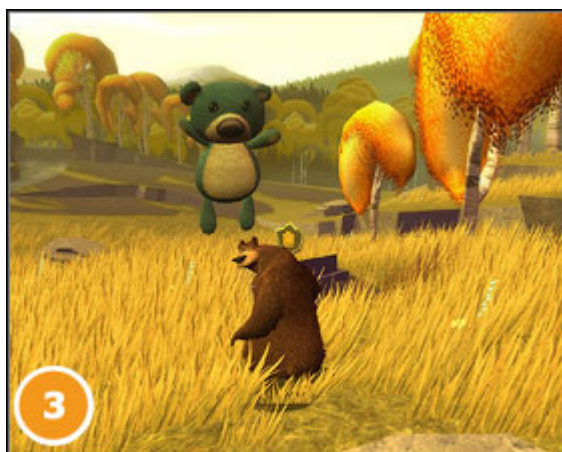
Odnaka „Odpady”: 2

Dziki punkty: 30

Bogusiowi przyśnił się sen, w którym musi złapać pluszaka o imieniu Dinkelman.



Odwracamy się w prawo, na skale znajduje się pierwsza odznaka „Odpady” #1, zbieramy ją. Następnie biegniemy w stronę ogromnego zielonego misia #2. Po drodze natkniemy się na kolejną odznakę, również umieszczoną na jednej ze skał #3. Miś skieruje się nad rzekę, biegniemy za nim #4. Gdy do niego dotrzemy misja zakończy się sukcesem.



## M i a s t o !

Odznaka „Odpady”: 6

Odznaka „Motyle”: 4

Dziki punkty: 110

Witaj w domu Beth, a zarazem mieszkaniu Bogusia – przytulnym garażu. Odwracamy głowę w lewo, jak nakazują strzałki, poczym podchodzimy do Beth, aby z nią porozmawiać **#1**. Nasza przyjaciółka zapyta nas, czy posiadamy misia Dinkelmiana. Zgodnie z instrukcjami Panny Pióreckiej **#2**, odpowiadamy przecząco – przesuwając mysz w prawo i w lewo (ruchy muszą być w miarę szybkie i zamaszyste).



Poszukiwany pluszak znajduje się w rogu garażu **#3**, podchodzimy do niego i klikamy prawym przyciskiem myszy, aby go ze sobą zabrać. Udajemy się do Beth, która stoi przy samochodzie (obok auta znajdziemy odznakę) **#4**. Na zadane przez gajową pytanie, tym razem odpowiadamy „tak”, przesuwając mysz w górę i w dół.

