

Tajemnica Janatris

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gooka

Tajemnica Janatris

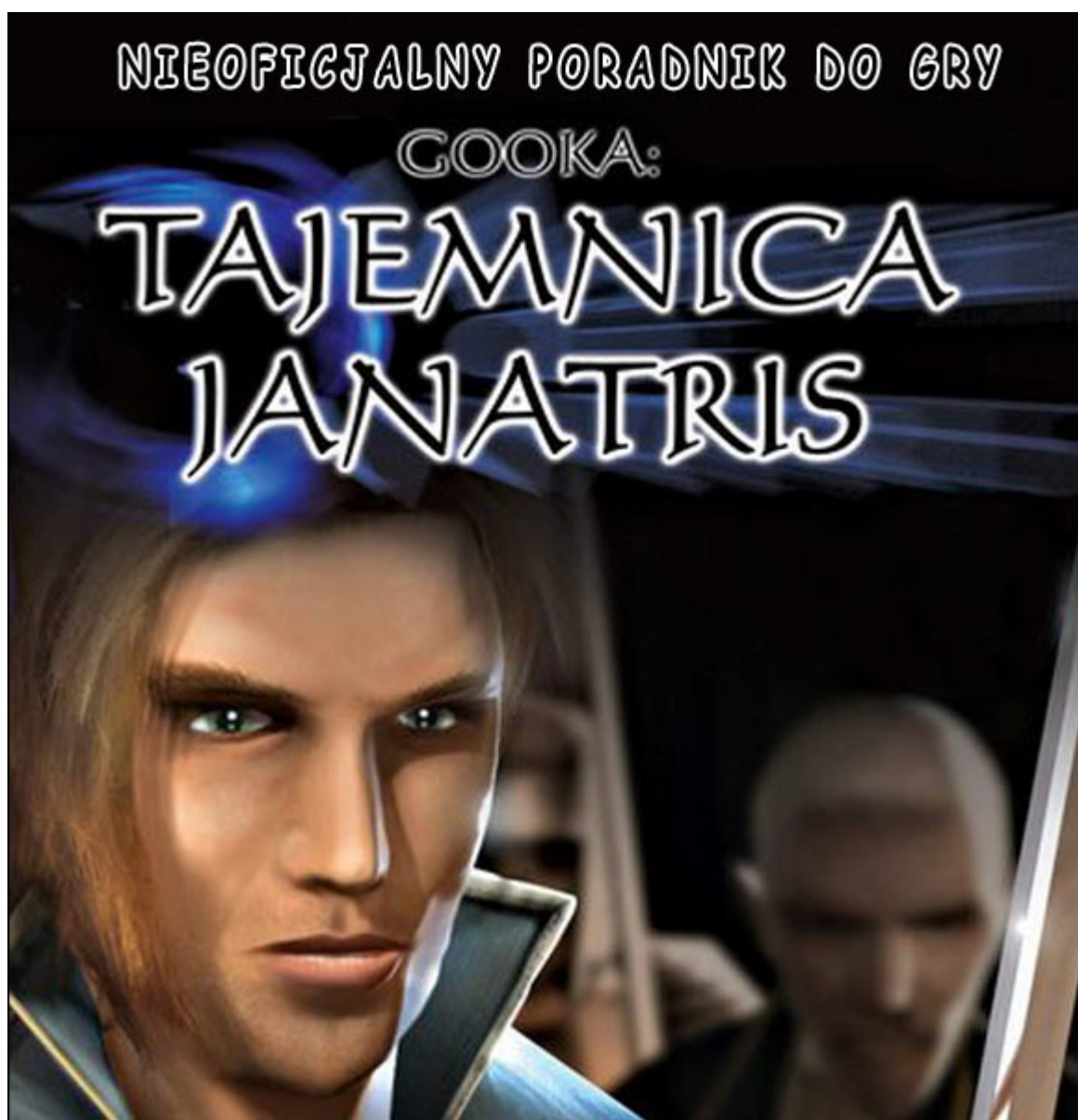
autor: Artur „MAO” Okoń

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.



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

Opis przejścia

No to zaczynamy!



(rysunek 1)

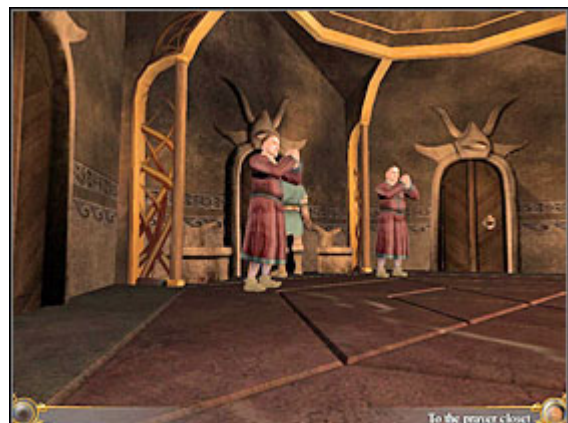


(rysunek 2)

Podejdźcie do skrzyni stojącej z lewej strony (rysunek 1) i wyjmijcie z niej złoto. Przejdźcie w prawo przez drzwi prowadzące do biblioteki. Na podłodze leży wytrych, który należy podnieść (rysunek 2). W głębi pokoju, za obrazem, znajduje się sejf (rysunek 3), jednak zamek jest uszkodzony, więc nie da się go otworzyć. Wróćcie do poprzedniej sali, porozmawiajcie ze służącym i opuście ruiny domu (przejście jest z lewej strony).



(rysunek 3)



(rysunek 4)

Po dotarciu do miasta wejdźcie do klasztoru, wchodząc w środkowe drzwi (rysunek 4) i porozmawiajcie z opatem.



(rysunek 5)



(rysunek 6)

Po przejściu do sali z sarkofagiem obejrzyjcie dokładnie instrukcje obsługi znajdującą się z lewej strony (rysunek 5). Czas spróbować odłączyć baterie, w tym celu wciśnijcie przycisk, znajdujący się w sarkofagu, a na panelu sterowania kolejno wciskajcie przyciski, zaczynając od tego z lewej strony (rysunek 6). Teraz już tylko wystarczy odłączyć kable przytrzymujące baterię. Wracamy do opata zagadując go o sposób naładowania baterii, a następnie przechodzimy do pokoju, znajdującego się z prawej strony, w którym mieści się biblioteka.

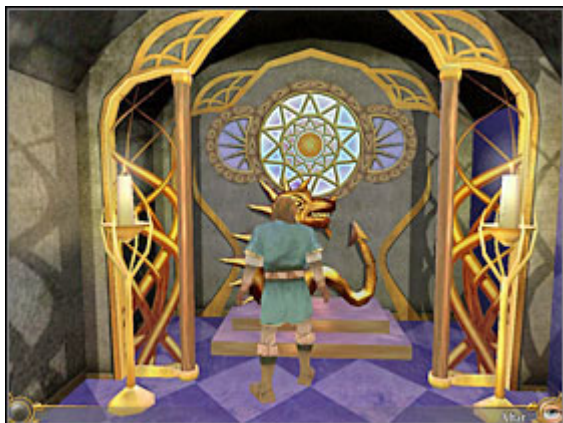


(rysunek 7)



(rysunek 8)

Porozmawiajcie z bibliotekarzem (rysunek 7), dzięki czemu otrzymacie pergamin z opisem, co jest potrzebne do działania baterii. Pamiętajcie, by otworzyć plecak (klawisz TAB) i go przeczytać (kliknąć na nim) (rysunek 8). Ponownie wracamy do sali, w której znajdował się opat i korzystając z chwili samotności modlimy się przy ołtarzu (rysunek 9), dzięki czemu Gooka wejdzie w trans.



(rysunek 9)

Biegnijcie przed siebie ścieżką prowadzącą w głąb wyspy. Już po chwili natraficie na boga Gluxa, który to przyjął formę smoka. Opowie wam on po krotce o tym, co się wydarzyło i co ważniejsze udzieli lekcji walki. System walki jest stosunkowo prosty i składa się z czterech elementów. Są to kolejno: ciosy, zaklęcia, czary pomocnicze i używanie magicznych mikstur. Na początku gry Gooka zna wyłącznie jedno proste uderzenie mieczem i jeden czar ofensywny, jednak wraz z rozwojem akcji ich ilość będzie się stopniowo zwiększać. Potyczki rozgrywane są w trybie turowym, czyli po każdym naszym ruchu następuje faza przeciwnika. Po najechnaniu myszą na każdego uczestnika walki, w prawym dolnym rogu wyświetlają się statystyki na jego temat. Kolejno jest to siła fizyczna, siła duchowa, ilość punktów życia i szybkość.

Siła ciosu, który zadamy, zależy od dwóch czynników – statystyk naszych i naszego przeciwnika. I tak na przykład, jeśli nasza siła fizyczna wynosi 60, a przeciwnika 50, to każdy zadany przez nas cios powinien zabierać mu ok. 10 punktów życia ($60 - 50 = 10$). Natomiast jeśli on nas uderzy, nie stracimy nawet jednego punktu ($50 - 60 = -10$). Identyczna zasada opisuje działanie zaklęć, których powodzenie zależy od różnicy drugiego z czynników, czyli siły duchowej.

Ostatni kluczowy czynnik, czyli szybkość, ma wpływ na to, która z postaci atakować będzie pierwsza. Przy istotnych różnicach w szybkości między uczestnikami walki, ma on również, wpływ na to, iż postać szybsza może w jednej turze wykonać dwa ruchy. Jeśli więc nasza szybkość wynosi 10, a przeciwnika 13, to co trzecią turę będzie wykonywał on dwa ataki. Tak pokrótce wygląda teoria, należy jednak pamiętać, iż przy każdym ruchu przez komputer losowany jest również parametr dodatkowy, który ma losowy wpływ na nasze działania (jednak nie więcej niż plus-minus 10 punktów).

Kolejną rzeczą, o której należy wspomnieć, są trzy podstawowe zaklęcia dodatkowe. Pierwsze z nich – medytacja – na kilka tur podnosi o kilkanaście punktów statystyki siły fizycznej i duchowej. Drugi czar pozwala zwiększyć siłę fizyczną przenosząc do niej punkty z siły duchowej w stosunku 1:2. Czyli jeśli np. mamy siłę fizyczną równą 50 i siłę duchową równą 50, to po użyciu tego zaklęcia te statystyki będą mieć 75 i 0. Efekt zaklęcia niestety nie jest trwały i z każdą turą ilość przetransferowanych punktów spada. Ostatnie z zaklęć działa identycznie, tylko w drugą stronę, czyli pozwala zwiększyć siłę duchową kosztem fizycznej.



(rysunek 10)



(rysunek 11)

I to tyle teorii. Czas sprawdzić, jak wygląda to w praktyce. Na początku Glux poprosi, by uderzyć go mieczem, ustawcie więc jako atak cios i kliknijcie na smoku (rysunek 10). Kolejnym atakiem mają być czary, wybierzcie więc zaklęcie spalania. I wreszcie na koniec najpierw rzućcie zaklęcie pomocnicze zwiększające siłę duchową, i ustawcie pasek w pozycji maksymalnej, transferując wszystkie punkty siły fizycznej. Teraz ponownie użycie czaru spalania obserwując wyraźną różnicę w jego sile działania. Na zakończenie walki smok poprosi was jeszcze o użycie eliksiru leczącego rany, należy więc go wybrać z listy (na samym dole) i kliknąć na sobie. Wracamy do świata realnego. Opuśćcie klasztor i schodząc drogą w lewo zejździecie na plażę (rysunek 11).



(rysunek 12)



(rysunek 13)

Idźcie w lewo podchodząc do wywróconej łódki (rysunek 12) i zabierając ukryty pod nią eliksir leczący rany – już niedługo może się przydać. Odbijcie w prawo biegnąc aż do końca plaży i wejdźcie do jaskini. Czas na pierwszą bardzo trudną walkę. Przeciwników jest trzech i każdy z nich jest praktycznie silniejszy od nas. Na domiar złego, atakują jako pierwsi, więc już po pierwszej turze będziemy ledwo żywi. Jako pierwszy czar wykorzystajcie zaklęcie zwiększania siły fizycznej transferując w nią całą moc duchową. Dzięki temu przez kilka kolejnych tur przeciwnicy nie będą mogli zupełnie nic nam zrobić. Sprawdźcie statystyki nieprzyjaciół i w pierwszej kolejności atakujcie tego, który ma największą siłę fizyczną (rysunek 13). Powód jest prosty – ten drań jako pierwszy będzie mógł nam coś zrobić, więc trzeba postarać się go ubić jak najszybciej. Cały czas kontrolujcie naszą statystykę siły fizycznej i gdy spadnie poniżej 55-60 punktów, użycie najpierw zaklęcia medytacji, a następnie ponownie zwiększenia siły fizycznej kosztem duchowej. Później znów można wykonać ze dwa ciosy i powtarzać cały schemat kolejny raz, aż do ubicia wszystkich przeciwników. Na koniec bardzo ważna informacja – wszystkie walki i statystyki przeciwników są w dużej mierze dobierane losowo, więc w razie niepowodzenia warto wyczytać poprzedni stan gry i spróbować jeszcze raz do skutku. Niestety, mimo nawet najlepszej strategii, element szczęścia ma zawsze bardzo duży wpływ na końcowy rezultat. Jeśli więc będziecie mieli wyjątkowego pecha i trudności, to walkę z zbójami proponuje stoczyć w późniejszym etapie gry, gdy Gooka będzie silniejszy. Nagroda jest warta zachodu, albowiem przy zwłokach zbójów znajdziecie znakomity miecz podnoszący statystyki. Co ciekawe, niemal do końca gry trudniej będzie zdobyć bardziej zabójczą broń.

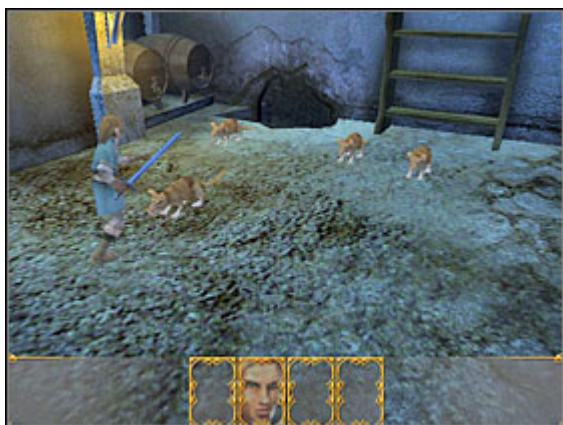


(rysunek 14)



(rysunek 15)

Wracamy do klasztoru, tym razem skręcając w drogę prowadzącą w dół ekranu i w lewo dochodzimy do miasta (rysunek 14). Cały czas idźcie prosto, dochodząc na główny plac na jego końcu odbijając w prawo. Na końcu drogi, pod murami miasta, znajduje się wejście do sklepu (rysunek 15). Kupcie roślinę oraz sól (jeśli brakuje pieniędzy sprzedajcie eliksir leczący rany lub wróćcie tu później) i wyjdźcie wracając aż do wyjścia z miasta. Tym razem skręćcie w lewo i podążajcie w tym kierunku tuż przy murach. Powinniście minąć arenę i udając się dalej prosto i w lewo natraficie na żebraka. Porozmawiajcie z nim chwilę i obiecajcie pomoc w oczyszczeniu domu który znajduje się tuż obok.



(rysunek 16)



(rysunek 17)

Zejdźcie do środka, przejdźcie do piwnicy i rozpocznijcie walkę ze szczurami (rysunek 16). Nie są one szczególnie silne, zacznijcie od przetransferowania siły duchowej w siłę fizyczną i atakując mieczem, wybijcie szczury po kolei, zaczynając od najsilniejszego. Przy ich zwłokach znajdziecie szczurzy ogon, a dodatkowo w beczce znajdującej się w głębi piwnicy natraficie na magiczny eliksir. Opuśćcie dom i porozmawiajcie z żebrakiem wysłuchując jego podziękowań. Biegniemy dalej w lewo przy murach miasta – w jednej z uliczek natraficie na podejrzanego typu, który jak się okaże zajmuje się sprzedażą magicznych eliksirów (rysunek 17). Niestety ich skuteczność w grze jest wręcz minimalna, więc nie ma sensu tracić na nie pieniądze. Biegniemy dalej w lewo, wracając ponownie na główny rynek i znów odbijając w lewo przechodzimy do portu.