

PC CD-ROM

19,99 zł

BOWIE

WYGNANIEC Z KOSTECZKOWA



POLSKA WERSJA KINOWA



Poradnik do gry.

Bone: wygnaniec z Kosteczkowa

Autor

Urszula

Data publikacji

Luty 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści:

PUSTYNIA

JASKINIA

ZIELONA DOLINA

PHONEY BONE

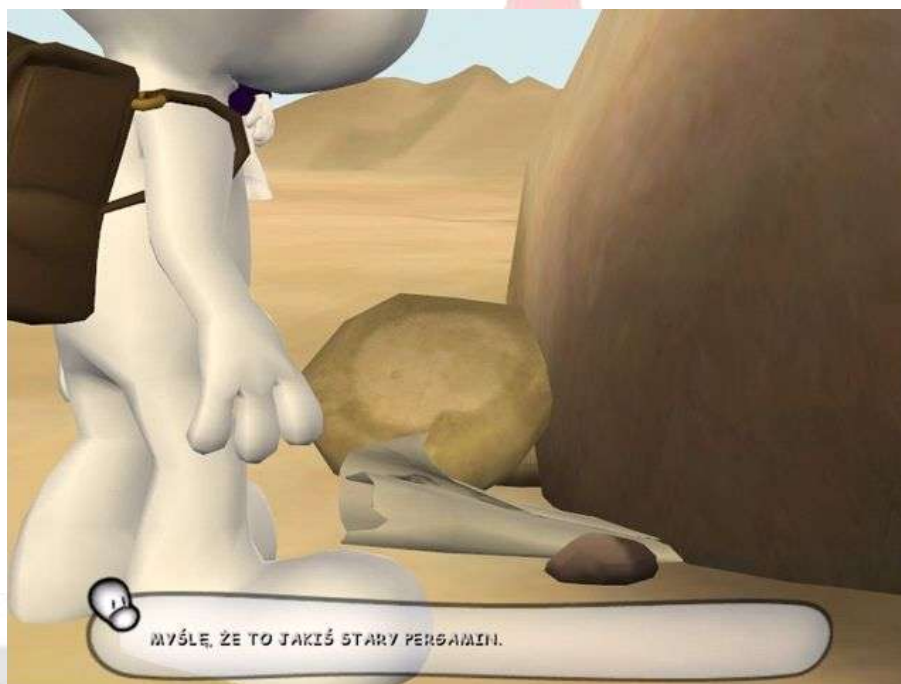
CHATKA BABCI

PHONEY

Kolejna gra dla młodszych graczy. Starzy wyjadacze mogą przy niej jednak posiedzieć przez chwilę i miło spędzić czas. Gra na samym początku oferuje tryb pomocy. Jest w nim dokładnie wytłumaczone, co dany kształt kursora oznacza i ma rewelacyjną rzecz, a mianowicie można wyłączyć, a właściwie pominąć, elementy zręcznościowe. Wprawdzie, aż tak trudne nie były, ale podoba mi się taka możliwość. Tyle tytułem wstępu, a teraz czas zabrać się do gry.

Pustynia

Nasz bohater jakimś cudem znalazł się na pustyni wraz ze swoimi dwoma kuzynami. Wybór dalszej drogi jest kwestią sporną. Porozmawiaj z obydwoma kuzynami. Zwróć uwagę na kamień, na którym siedzi jeden z nich.



Pod nim leży jakiś papier, próbujemy go wyjąć, ale nam się to nie udaje. Prosimy naszego kuzynka, aby zszedł z kamienia. Ten i owszem spełnia prośbę, ale zabiera mapę. Prosimy by oddał mapę - nie chce jej oddać za darmo. Żąda za nią jednego dolara. Znowu mamy spór, bo jeden sknera nie chce go dać, a drugi bez dolara mapy nie odda. Rozmawiamy i z jednym i z drugim, aby jakoś to zakończyć. Efekt tych rozmów jest mierny, wpadamy na pomysł wykorzystania nienawiści do muzyki przez jednego z nich. Poproś właściciela mapy, aby zagrał nam piosenkę „Old Gray Hare”. Udało się, dostajemy dolara, byleby tylko nie słuchać grania. Wręczamy naszemu kuzynowi dolara, w zamian mamy mapę. Okazuje się, że to raczej rysunek przedszkolaka niż prawdziwa mapa. W tym momencie słychać hałas i mamy atak szarańczy. Pierwsza zręcznościówka, trzeba uciekać omijając kamienie. Mnie to się udało dopiero za trzecim razem, ale w tego typu elementach nigdy dobra nie byłam. Gra zaproponowała mi pominięcie tego już po pierwszym razie. Ucieczka prawie się udała. Prawie, bo wpadamy do jaskini mocno potłuczeni, a naszych

kuzynów nie ma.

Jaskinia

Na ziemi leży pochodnia, podnosimy ją i idziemy w głąb jaskini. Patrzymy na ziemię. Widać jakiś świecący punkcik, okaże się to niedopałek cygara jednego z kuzynów. Dobry znak, muszą być gdzieś blisko.



Idziemy, zatem szlakiem usianym niedopałkami cygara. Gdzie ten labirynt nas zaprowadzi? Dochodzimy prawie do końca jaskini, po lewej widać wschód słońca. Teraz małe skoki po skałach w dół i udało się, opuściliśmy to ponure miejsce. Przed nami piękna dolina.

Zielona dolina



Ruszamy zwawo do przodu. Dochodzimy do strumienia i patrząc na prawo, dostrzeżemy jakiś punkcik na trawie. Podchodzimy do niego. Okaze się, że to robaczek w kształcie listka. Wypyтуjemy go o wszystko. Po chwili zaproponuje nam pomoc w przedostaniu się przez rzekę, przy pomocy jego starszego brata. Nasz robaczek jednak wpierw sam musi przedostać się przez rzekę, aby zawołać swojego starszego brata.



Tutaj będziemy kierować robaczkiem, pamiętając o tym, że porusza się przy pomocy dwóch krótkich i jednego długiego skoku. Gdy przedostaniemy się przez rzekę, jako

robaczek, szybko znajdziemy pomoc. Nasz bohater, po rozmowie ze starszym bratem robaczka, pożegna się i uda się w dalszą drogę. Jeszcze dobrze nie zrobimy parę kroków, gdy w oddali zobaczymy na ziemi cygaro. Podchodzimy by go zabrać i wpadamy w pułapkę, dwa dziwne stwory chcą nas zjeść. Kolejna trochę zręcznościówka, musimy diabełkom uciec. Trzeba tak poprowadzić rozmowę, aby potworki zaczęły się kłócić. Gdy zwrócą się do siebie twarzami, robimy dwa kroki do tyłu i czekamy, aż ponownie zwrócą się do siebie twarzami i powtarzamy manewr. Trochę to potrwa zanim zdołamy im uciec.



Potem krótki filmik i lądujemy przy strumieniu obok smoka. Prowadzimy z nim dyskusję tak długo, aż rozmowa będzie się powtarzać, po czym grzecznie się żegnamy. Smok daje nam na odchodne radę, co do dalszej naszej drogi. Idziemy w dół ekranu na prawo. Po chwili widać w oddali chatkę, a przed nią trzy małe opsy. Pytamy je o drogę, ale nie chcą nam powiedzieć, póki się z nimi nie pobawimy w chowanego.



Tutaj prawdopodobnie za każdym razem opsiątka chowają się gdzie indziej. Ale jak to bywa w tej zabawie, opsiątka naprowadzają nas, mówiąc gdzie jest ciepło a gdzie zimno. Mamy dziesięć prób i powoli zastanawiamy się nad ich kryjówkami. Oczywiście, po skończonej zabawie będą chciały nas namówić na dalszą grę, ale odmawiamy i pytamy o drogę. Kierujemy się w lewo i koło drzewa i krzewu obsypanego kwiatami, wychodzimy z tej lokacji. Dochodzimy do strumienia, nad którym siedzi piękna dziewczyna, nasz bohater od razu się zakochuje. Rozmawia z nią tak długo, aż dziewczyna zaproponuje nam pójście do babci, która wszystko wie i być może ona nam pomoże w odszukaniu kuzynów. Tutaj zaczyna się kolejny etap gry. Teraz będziemy kierować krokami zrzęдлиwego kuzyna, czyli:

Phoney Bone

Teraz, gdy kierujemy gburem, mamy inne zadanie. Podchodzimy do strumienia, nad nim przerzucony jest pień drzewa. Drogę jednak blokuje nam wielki żółty robak, brat małego. W żaden sposób nie chce nas przepuścić, musimy go sprowokować. Gdy ruszy na nas biegniemy pod skałę, lekki unik w lewo i robak wali głową o skałę. Droga przez kładkę staje przed nami otworem.



Przechodzimy na drugą stronę. Pod drzewem leży jabłko, zabieramy je szybko i idziemy do domku oposów. Po drodze dochodzimy do smoka, który sobie smacznie śpi. Tak długo go zaczepiamy aż się obudzi. Wtedy zjawia się Ted, nasz zielony przyjaciel i radzi abyśmy smoka raczej nie drażnili. Rozmawiamy z robaczkiem, który nam proponuje pomoc w dostaniu się do babci. W końcu lądujemy przed domem oposów. Robaczek znikł i o dalszą drogę trzeba spytać maluchów. Nie powiedzą nam jednak jak iść, jeśli się z nimi nie pobawimy. Tym razem to my się chowamy, a oposy nas szukają. Trzeba zwrócić uwagę, w którą stronę opos ma skierowaną główkę i z tej strony, jaki dochodzi głos mówiący ciepło lub zimno. Po skończonej zabawie, oposy proponują dalszą zabawę. One poszły liczyć, a my mamy się schować, wykorzystujemy to jednak i odchodzimy tą samą drogą, co poprzednio szedł Fone. Na polanie będzie na nas czekał Ted. Pójdziemy z nim do domu babci.

Chatka Babci

Z powodu niezbyt grzecznego zachowania babcia się z nim porachowała i oberwał tak, że wylądował obok kuzyna.



Tutaj rozmawiamy z Fone i odwrotnie próbujemy naszego kuzyna doprowadzić do spokoju i prosimy, aby był grzeczny. Żeby dostać coś do jedzenia, musimy babci pomóc w przygotowaniu kolacji. Idziemy po wodę. Podchodzimy do studni, po lewej stronie stoi wiadro, ale jest dziurawe. Wracamy w okolice domku. Po lewej z beczki zabieramy kukurydżę. Wracamy, ale ona nie bardzo pasuje nam do wiadra.



Zaglądamy do studni i prosimy smoka, aby nam ją opalił. Smok spełnia naszą prośbę. Tak spreparowana kolba dobrze zatka dziurę w wiadrze. Zatykamy dziurę, nabieramy

wody i dajemy babci. Teraz mamy porąbać drzewo. Na prawo od domu babci jest pieńek z wbitym siekierą. Dziewczyna zaproponuje nam pomoc, ale unosimy się honorem i jako mężczyzna wykonujemy męską pracę. Okazuje się, że siły nasze są marne. Zjawia się Ted i oferuje nam pomoc, ale chyba nam o taką pomoc nie chodziło.



Zostało samo ostrze. Wbijamy je w pieńek i idziemy do babci. Po lewej stronie leży płaski kamień. Zabieramy go i walimy w ostrze. W ten sposób zdobyliśmy drewno potrzebne na opał. Odnosimy je babci. Teraz wcielamy się w rolę kuzyna.

Phoney

Wchodzimy na polanę. Podchodzimy do rzepy, ale nie mamy dość siły, aby ją wyrwać. Idziemy na polankę do oposów. Mają fajną łopatę. Nie chcą oni jej nam jednak pożyczyć, jeśli nie opowiemy bajki.



Trzeba tak opowiadać, aby wybierać najdłuższe zdania. W efekcie małe opisiątka z wrażenia zemdleją. Zabieramy łopate, wykopujemy rzepe. Idziemy koło strumienia do jabłunki, ale nie ma jak zdjąć jabłek z drzewa. Podchodzimy do strumienia, jest tam brat Teda. Znow go drażnimy i biegniemy pod drzewo tak by nad głowami mieć jabłka. Brat Teda nas zaatakuję. Zrobimy małego fikołka i strącimy jabłka, zabieramy je i w drogę. Wszystko oddajemy babci i zasiadamy do kolacji. Rozmawiamy ze wszystkimi, aż mamy możliwość ziewania. Wtedy babcia odsyła nas spać. W nocy przychodzą potworki, trzeba znów uciekać i omijać kamyczki. Na końcu drogi pomaga nam smok i razem z babcią udajemy się do miasteczka. Tak kończy się pierwsza część przygód Fone Bona.

Koniec