

TALES OF

MONKEY ISLAND™



Chapter 1

*Launch of the
Screaming Narwhal*

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY

TALES OF MONKEY ISLAND

CHAPTER 1: LAUNCH OF THE SCREAMING NARWHAL

Autor

RONZBIG1-RAEL

Data publikacji

sierpień 2013

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

PRZYGODOMANIA

Spis treści

<u>Rady początkowe</u>	4
<u>Bitwa morska</u>	4
<u>Trzy newsy</u>	4
<u>Deep Gut, szalony doktor i niesforna ręka</u>	6
<u>Bogowie wiatru</u>	8
<u>Przeklęta ręka kontratakuje</u>	9
<u>Gra na stronie Przygodomani</u>	9

SOLUCJA-PORADNIK

Rady początkowe

- Sterujemy za pomocą myszki. By poruszać Guybrushem, przyciskamy LPM, i obracamy nim, wskazując kierunek.
- Ekwipunek pojawia się po najechaniu na zakładkę w prawej części ekranu. Przedmioty łączymy na dwóch slotach w ekwipunku.
- Jak zwykle rozmawiamy ze wszystkimi NPC do końca, odwiedzając ich co jakiś czas.
- Tak samo warto obejrzeć w ekwipunku przedmioty.
- Niektóre czynności warto powtarzać.

Bitwa morska

- Zabieramy przepis z masztu.
- Podchodzimy do steru, zabieramy małą trumnę. Przyglądamy się jej w ekwipunku, dostajemy piwo korzenne. Łączymy je z szablą, potem łączymy miętówki z piwem, próbujemy jeszcze raz dokończyć zaklęcie na szabli.
- Rozmawiamy z Elaine, prosząc, by rzuciła nam linę.
- Na drugim statku obcinamy korzenie roślinki szablą.
- Wrzucamy je razem z miętówkami do beczki z grogiem, potem zanurzamy w beczce naszą broń, i używamy jej na LeChucku.



Trzy newsy

- Rozmawiamy z piratem. Próbujemy wejść do klubu – bez karty członkowskiej nam się to nie uda.

- Idziemy cały czas w prawo, aż dojdziemy do statku. Po rozmowie z kapitanem łajby oglądamy pranie, znajdując w skarpetkach kartę członkowską.
- Teraz wystarczy wejść do klubu i pierwszą nowinkę mamy z głowy.
- Po wyjściu z baru podnosimy rozbitą szklanę i dostajemy mieczyk.



- Wychodzimy z miasteczka, by zwiedzić dżunglę.
- Rozmawiamy z piratem, który bawi się lalkami. Dostajemy mapę, potem odwracamy jego uwagę tekstem o Dark Ninja Dave, zabierając jedną z różowych figurek.
- Wracamy pod budynek redakcji. Łączymy mieczyk z lalką, zanurzamy ją w kadzi z tuszem.
- Wracamy do dżungli, by ukryć figurkę tak, by dało się do niej trafić zgodnie ze wskazówkami mapy.
- Szukamy lokacji ze studnią, używamy na niej mapy.
- Teraz całe zadanie polega na tym, by wybrać ścieżkę, przy której słyszymy odgłosy zwierzątka z mapy. Gdy zboczymy z drogi, gra automatycznie przenosi nas na początek trasy.
- Po pierwszym zakręcie znajdujemy stosik minibomb.
- Gdy dotrzemy na miejsce, wkładamy naszego ninję do dziury, wracamy do pirata, rozmawiamy z nim i prowadzimy go do skarbu. Druga nowinka zaliczona.
- Trzecie zadanie to przejście statku. Próbujemy na różne sposoby - najpierw wejść po desce, potem po łańcuchu. Uzyskujemy płomień, którym możemy odpalić bombę.
- Teraz trzeba ją odpowiednio „dostarczyć” kapitanowi statku. W tym celu wkładamy ją do różowych gaci i wchodzimy na linę od prania...



Deep Gut, szalony doktor i niesforna ręka

- Idziemy zgodnie z otrzymaną mapką, aż dojdziemy do chatki. Podajemy w drzwiach hasło z mapy.
- Rozmawiamy z Voodoo Lady, klikamy kościaną papugę, zabieramy ją, tal i butelkę z półki.
- Wychodzimy, na zewnątrz podnosimy wiatrowskaz. Wracamy do miasta.
- Rozmawiamy z piratem sprzedającym szklane jednorożce, prosimy go o darmową literę, pokazujemy mu naszą butelkę.
- Wracamy na nasz statek (wspinając się po łańcuchu kotwicy), odpalamy działo, zabieramy też ser.
- Teraz możemy zabrać urządzenie do tłuczenia nietłukących się butelek (sic!). Używamy go na naszej butelce, jednak ręka nie pozwala jej stłuc.
- Udajemy się do domu doktora (wysoka posiadłość koło naszego statku). Przed wejściem zabieramy wazon z kwiatami. Wchodzimy do środka.
- Teraz pora na ucieczkę. Fotelem poruszamy za pomocą strzałek kierunkowych.
 1. Poziomo do blatu z kluczem - zabieramy klucz.
 2. Poziomo do klatki z małpą - używamy na niej klucza.
 3. Poziomo do dzwonka - używamy go.
 4. Pionowo do dzwonka - naciskamy najpierw prawy, potem lewy pedał.
 5. Pionowo do zdjęcia ręki - podnosimy je.
 6. Poziomo do dzwonka - wkładamy zdjęcie do pudełka, używamy dzwonka.
 7. Pionowo do dzwonka - naciskamy najpierw prawy, potem lewy pedał.
 8. Poziomo do dzwonka - używamy go.
 9. Pionowo do dzwonka - naciskamy prawy pedał.



- Teraz możemy w końcu stłuc butelkę.
- Idziemy pod budynek sądu, rozmawiamy z piratem, dopóki nie da nam specjalnej lupy. Łączymy ją w ekwipunku ze zwojem. Pora z niego skorzystać.
- Zaczynamy, kładąc zwój na ołtarzyku. Zasada identyczna jak z poprzednią mapą, jedyna różnica to taka, że gdy na mapie widnieje chmurka, oglądamy wiatrowskaz i idziemy zgodnie z kierunkiem wiatru.



- Do studni wrzucamy kwiat, a przy kalendarzu zaczynamy biec wokół niego, aż zacznie się trząść.

Bogowie wiatru

- Na kryształowym nosie używamy tuby do tłuczenia, podnosimy maskę. Wrzucamy do powstałej dziury papugę.
- Teraz wracamy do doktora i pokazujemy mu maskę.
- Używamy laski z perłą na kamiennej mały. Teraz musimy ustawić odpowiednie twarze na czterech totemach.
- Zaczynamy od totemu przy wielkiej rzeźbie. Najpierw wkładamy wiatrowskaz w szczeliny na górze totemu. Ustawiamy twarz, którą pokaże (najlepiej rysować je sobie na kartce, także te widoczne z boku), potem używamy laski na kamiennej mały.
- Teraz do zagadkowego totemu. Postępujemy identycznie z tym, że na pustej części koła z nosem używamy kwiatka.
- Następny w kolejce jest dziwny totem. Brakuje w nim górnego koła. Próbuje je zastąpić serem, ale nie ma na nim oczu. Żeby je wyryć, idziemy do miasteczka i używamy sera na dziwnych żłobieniach przy kratkach więziennych. Dopiero teraz uda nam się odtworzyć wizerunek bóstwa.
- Podchodzimy do ostatniego totemu. Odwracamy uwagę doktora gadką o królu Ludwiku i jak najszybciej wkładamy szklane U do lufy jego karabinu. Teraz wystarczy ułożyć ostatnią maskę - możemy opuścić wyspę!



Przekłeta ręka kontratakuję

- Idziemy na górny pokład, używamy steru. Szybko schodzimy na dół, odpalamy działo.



- Klikamy mapę, rozmawiamy z Van Winslowem...



KONIEC ROZDZIAŁU 1

Gra na stronie Przygodomanii

Jeśli zainteresowała Cię gra, zajrzyj na nasze forum. Przygodomania.pl zaprasza.