

TALES OF

MONKEY ISLAND™



Chapter 2
The Siege of Spinner Cay



PORADNIK DO GRY
TALES OF MONKEY ISLAND

CHAPTER 2: THE SIEGE OF SPINNER CAY

Autor

RONZBIG1-RAEL

Data publikacji
sierpień 2013

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

PRZYGODOMANIA

Spis treści

| | |
|--|---|
| <u>Porady</u> | 4 |
| <u>Guybrush vs Morgan</u> | 4 |
| <u>Artefakty</u> | 4 |
| <u>Fortel</u> | 5 |
| <u>Gra na stronie Przygodomani</u> | 5 |



SOLUCJA-PORADNIK

Porady

- 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.

Guybrush vs Morgan

- Zmieniamy pozycję na statku przy pomocy rozmowy.
- Podnosimy hak, przy sterze używamy go na linie, potem klikamy na linie przy beczce. Używamy steru. Klikamy mewę. Klikamy mapę, płyniemy na Jerkbait Islands.

Artefakty

- Idziemy pomostem, rozmawiamy z napotkaną syreną.
- Idziemy dalej, wchodzimy na górę, rozmawiamy z zebranymi. Musimy zdobyć trzy artefakty.
- Przed salą tronową znajduje się posąg - klikamy go, dostajemy soczewkę.
- Idziemy na górę do sklepu, naprawiamy maszt.
- Opuszczamy wyspę na tratwie (przedtem podajemy syrenie przepustkę od Elaine), płyniemy na Spoon Isle.
- Rozmawiamy z piratami. Proponujemy, by rozstrzygnęli swój spór pojedynkiem na spojrzenia. Podczas niego odwracamy uwagę odpowiednią kwestią i szybko wrzucamy do kufra złotą papugę.
- Teraz wystarczy znaleźć skarb - w tym celu wracamy na nasz statek i klikamy mapę. Skarb znajduje się na jednej z małych wysepek (w moim przypadku była to Brillig Island), usłyszymy papugę. Teraz wystarczy odnaleźć przedmiot, pod którym ukryty jest skarb (analogicznie, była to duża skała), i kliknąć na niego. Voila, mamy pierwszy artefakt.
- Wracamy na Spoon Island. Wchodzimy do dżungli, skręcamy w prawo. Podnosimy kupon ze studni.
- Wracamy, skręcamy w lewo, potem w prawo, dalej idziemy prosto. Rozmawiamy z LeChuckiem. Podnosimy kupon po lewej.
- Wracamy do Spinner Cay, w sklepie wymieniamy oba kupony. Za jeden z nich dostajemy małż, przyglądamy się mu w ekwipiunku, dostajemy perłę. Dajemy ją brodaczkowi, każemy połączyć z kluczem, potem użyć go na otworze.
- Teraz wtykamy w drugi nasz własny klucz. Podchodzimy do ołtarzyka, podnosimy łom, używamy go na artefakcie. Dajemy łom LeChuckowi. Podnosimy łom.
- Płyniemy na Roe Island. Używamy medalionu na grającym manacie. Łączymy Oko Manata z soczewką, potem łączymy nowe szkło powiększające z kartką.
- Wracamy do Spinner Cay. Idziemy do biblioteki, wypożyczamy 101 kawałów o rybach. W środku znajdujemy kupon, od razu go wymieniamy. Przy okazji podnosimy wiadro.
- Teraz udajemy się do studni na Spoon Isle, przy niej łączymy nasz hak ze świecą przynętą. Wracamy do Spinner Cay.

Fortel

- Biegniemy do Elaine przy bibliotece. Klikamy na kawałku posągu. Wysłuchujemy planu. Wrzucamy węgle do wiadra. W sali tronowej klikamy na pokrętle. Teraz na Spoon Isle.
- Przy studni odbijamy w górę, potem idziemy w lewo. Na piecu używamy pokrętle, węgla, klikamy na pokrętle. Teraz wrzucamy do pieca złotą papugę, i pędem udajemy się do miejsca, przy którym znaleźliśmy żółwia (w lewo, w prawo, prosto).
- Podchodzimy do krąwędzi i lejemy w dół płynne złoto (Uwaga - gdy pójdziemy dołem złoto zastygnie i musimy powtarzać procedurę).
- Idziemy do miejsca naszego upadku, wyciągamy fałszywego żółwia za pomocą łomu, dajemy go naszemu dawnemu nemesis.
- Wsiadamy na tratwę, wybieramy miejsce, gdzie znajduje się luka pomiędzy statkami blokady.
- Mając wolną drogę płyniemy na nasz statek. Płyniemy do statku przywódcy piratów. Obrażamy go, niszczy nasz maszt.
- Wracamy na wysepkę, na której był ukryty jeden z artefaktów. Kążemy znajomym piratom kopać koło drzewa, potem klikamy na nie.
- Wracamy naprawić maszt przy pomocy tego drzewa. Teraz ponownie podpływamy do statku wroga i ponownie zmuszamy go do strzału w nasz maszt.
- Wracamy do Spinner Cay. Wrzucamy otrzymaną kulę do oceanu...

KONIEC ROZDZIAŁU 2

Gra na stronie Przygodomanii

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