

Ghost Pirates of Vooju Island

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Ghost Pirates of Vooju Island

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Autumn Moon Entertainment, Wydawca dtp AG / Anaconda
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Opis przejścia	5
Rozdział 1	5
Rozdział 2	9
Rozdział 3	12
Rozdział 4	17
Rozdział 5	21
Rozdział 6	25
Rozdział 7	29

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Ghost Pirates of Vooju Island* zawiera szczegółowy opis przejścia, poprzedzony zbiorem ogólnych wskazówek. Mamy tu okazję sterować trzema niezwykle postaciami, które za wszelką cenę chcą powrócić do swych ciał, a następnie udaremnić plany królowej Vooju - Zimbi.

Antoni „HAT” Józefowicz

Porady ogólne

- Aby dokonać interakcji – użyć przedmiotu, zabrać go, itp. – musisz najechać kursorem na obiekt i przytrzymać LPM, a następnie – cały czas wciskając go – skierować na odpowiednią czynność.
- W inwentarzu mamy nie tylko zabrane rzeczy, ale także ikonki reprezentujące możliwe do użycia, cięższe przedmioty (jak na przykład bębny Vooju w drugim rozdziale).
- Przed wzięciem/użyciem przedmiotu koniecznie go OBEJRZYJ!
- Gdy musimy spytać innego członka zespołu o przedmiot, wchodzimy do inwentarza, wybieramy ikonkę danego tematu i używamy jej na postaci, którą chcemy zagadać.
- Poradnik został wykonany na bazie niemieckojęzycznej wersji gry, dlatego też niektóre określenia przedmiotów w wydaniu polskim mogą być nieco odmienne.

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1

P a p a D o c



Po obejrzeniu filmiku otrzymasz kontrolę nad **Papa Doc'em**. Możemy oczywiście w każdej chwili zmienić sterowaną postać, proponuję jednak zacząć od naszego kapłana Vooju. Nie może on przejść w prawo, ponieważ drogę do świątyni Juju zagradza mu rozsypana sól. Idź więc w lewo i zainteresuj się **workiem z paszą** dla kur. Idź w prawo i popatrz na ścieżkę prowadzącą na skróty do zapory (miejsce zaznaczone na obrazku żółtym X). Potem skieruj przejściem u góry, a trafisz na plantację, gdzie pracują zombie. Skieruj się do **drabiny** i użyj jej – strącisz żywego trupa, który pracuje na górze. Spróbuj porozmawiać z **nadzorcą**, a potem przejść w głąb plantacji. Na koniec przyjrzyj się bocznym drzwiczkom chatki i rozbitym kokosom.



Wróć do kurnika. Zabierz ziarno z worka paszy i podejdź do płotka naprzeciw chatki. Są tu **poluzowane deski**. Użyj ich. Powróć na plantację. Zauważ, że nad otwartymi drzwiczkami w magazynie są drugie (zaznaczono żółtym X na obrazku) – niech **Papa Doc** ich użyje. Niestety, mleczko kokosowe nie zalało wystarczająco dużo ścieżki. Podejdź więc do skrzyni z kokosami po lewej (gdzie pracuje zombie) i wyjmij z nich dwa. Zombiak odbierze Ci je, ale jednego i tak zachowasz. Użyj go na zombie po prawej, a następnie na zombie po lewej. Gdy zaczną się obrzucać kokosami, spłynie tyle mleczka kokosowego, że wypełni ono lukę. Teraz zejdź do kurnika i użyj na skrócie zabranej paszy. I tak droga do Juju zostaje otwarta.



W sali przyjrzyj się wszystkiemu, potem przejdź w prawo. Użyj regału z książkami. Zauważ, że kredowe drzwi chronią dostęp do wnętrza sali, gdzie leży **laseczka Juju**. Idź dalej w prawo. **Sprzątaczkę** na razie ignoruj. Na końcu pomieszczenia, po prawej, jest zablokowane przejście do serca świątyni.



Przejdź do sypialni. Wejścia broni symbol Vooju narysowany kredą. Pchnij na niego stojącą obok **roślinę w donicy**. **Sprzątaczką** zbierze skorupy, ścierając zarazem symbol. Wejdź do środka i zabierz z szafy **strój i maskę**, a potem podejdź do stolika po prawej i użyj **pozytywki** w szkatułce. Na koniec zabierz **sznur** znajdujący się na masce za łóżem.



Użyj **świec** wiszących na ścianie. Zapytaj **Jane** o melodyjkę z pozytywki – w inwentarzu najedź pozytywką na portret **Jane**. Następnie zapytaj o to **Blue Belly**. Tu nastąpi animacja, w której nasz podopieczny będzie popisywać się brakiem zdolności muzycznych. Zaowocuje to **melodią** w inwentarzu. Zapytaj **Jane** także o świecę. Teraz użyj ponownie **świec** na ścianie – odsłonią się tajne drzwi po lewej.



Papa Doc podejdzie tam automatycznie. Zapytaj **Jane** o symbole. Potem użyj na nich **melodii**. Pojawi się skrytka, a w niej **butelka atramentu** oraz **list**. Obejrzyj obie te rzeczy – buteleczka pokaże się w inwentarzu. Spytaj o nią **Jane**.