

Jack Keane 2: The Fire Within

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Jack Keane 2 The Fire Within

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Deck13 Interactive, Wydawca 10tacle Studios, Wydawca PL Cenega Poland
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	4
Podstawy	5
Prison Island, Szanghaj, 1899	6
Wyeliminuj bandytów	6
Ucieknij z celi	9
Znajdź wyjście z więzienia	11
Popraw swoje umiejętności walki	12
Odzyskaj amulet szamana	18
Pokonaj Łamacza Czaszek	19
Dowiedz się czegoś więcej o amulecie szamana	22
Ucieknij ze świata snu	25
Dostań się na piętro Jacka	28
Pokonaj niewidomego strażnika w pijackiej grze	33
Wydostań Jacka z areny walk	34
Hamburg, Niemcy	35
Dowiedz się, gdzie ukryty jest amulet szamana	35
Pokonaj kapitana portu	36
Znajdź brakującą część amuletu	38
Dowiedz się więcej o przyszłości Jacka i zdezorganizuj mu życie	42
Ucieknij ze świata snu	48
Skompletuj załogę	51
Ujawnij machinacje kapitana portu	55
Afryka, brzeg Nilu	56
Przyjmij gości	56
Znajdź drogę do następnego fragmentu amuletu	57
Dostań się do groty	61
Przeprowadź grupę przez grootę	68
Rozpracuj mechanizm bramy	70
Zdobądź kolejny fragment amuletu	72
Ucieknij z jaskini	73
Afryka, sawanna	76
Dogoń zeppelin	76
Napraw samochód	78
Przygotuj się do zmiany koła i uwolnij Jacka	80
Dowiedz się, co popsło się w aucie Carla i napraw to	83
Znajdź słaby punkt, by przechytrzyć Umbatego	89

Afryka, Koa Manyattan	91
Znajdź sposób, by wspiąć się na Kilimandżaro	91
Przechytrz Łamacza Czaszek	95
Zwycięż w turnieju i zorganizuj ekwipunek dla ekspedycji na Kilimandżaro	102
Afryka, Kilimandżaro	106
Dotrzyj na szczyt góry	106
Wybaw Amandę z tarapatów	115
Otwórz wejście	116
Odzyskaj amulet	118
Wydostań skarb	128
Przestworza	133
Zbliź się do zeppelinu Uambatiego i dostań na jego pokład	133
Pokonaj Łamacza Czaszek... ponownie	136
Zniszcz meteor / ocal świat	137

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 *Jack Keane 2* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę sympatyczną przygodówkę. To dokładna i bogato ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez wszystkie kolejne wydarzenia opowiedanej przez ten tytuł historii.

Podporządkowana jest ona wyzwaniom, przed jakim staje główny bohater Jack oraz jego przyjaciółka Amanda. Okazjonalnie masz też możliwość wcielić się w dwie nowe w tej serii postacie: fotoreporterkę Eve i inżyniera wynalazcę Carla.

Poradnik do gry *Jack Keane 2* zawiera:

- Szczegółowy opis przejścia gry
- Liczne wskazówki ułatwiające rozgrywkę
- Wyjaśnienie najtrudniejszych zagadek i łamigłówek
- Szczegółowe oznaczenia na ilustracjach

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Podstawy



1. Ekwipunek znajduje się u góry ekranu, LPM wyciągasz zeń przedmioty, a PPM powodujesz ich rozłożenie na części pierwsze (tego samego dokonasz, klikając rzeczą wyjętą z inwentarza umiejscowioną w lewym górnym rogu ekranu lupę) – o ile jest to oczywiście możliwe, w pozostałych przypadkach pojawia się komentarz bohatera.
2. W lewym górnym rogu ekranu oprócz wspomnianej lupy znajduje się też opcja szybkiego zapisu, przejście do menu, symbol żarówki ujawniającej hotspoty, dziennik przypominający o aktualnym zadaniu i funkcja wskakiwania na wyżej położone obiekty, którą podczas sterowania postacią przywołasz również PPM albo spacją. Bohatera prowadzisz za pomocą myszy (przy wciśniętym LPM) lub klawiszy W, S, A, D. Przy dłuższych trasach do pokonania zaczyna on automatycznie biec, tak samo dzieje się po dwukrotnym kliknięciu niektórych odległych obiektów. Ponadto spacją możesz pomijać scenki przerywnikowe, a także (podobnie jak LPM) przyspieszać kwestie dialogowe.
3. W trakcie gry jako Jack podejmujesz decyzje odnośnie przyznania racji czy skorzystania z pomocy jednej z dwu towarzyszek: Amandy lub Eve. Wiąże się to ze złamaniem serca tej wzgardzonej i przypodobaniem się tej wybranej (pojawia się stosowny symbol) i jest o tyle istotne, że ma symboliczny wpływ na zakończenie.
4. Znajdźki, które powinny wylądować w ekwipunku bohaterów, zostały wyróżnione w tekście kolorem **czzerwonym**, a rozwiązania zagadek **pogrubieniem**.

Prison Island, Szanghaj, 1899

W y e l i m i n u j b a n d y t ó w



Wyjmij **strzelbę** Amandy z ekwipunku (w górze ekranu). Pojawi się symbol celowania, którym najedź na starą beczkę w centrum ekranu i kliknij LPM, by strzelić. W ten sam sposób rozwal skrzynię z fajerwerkami, którą wcześniej zasłaniała beczka. Teraz przejdź na lewą burtę (w prawo) i popchnij leżącą tam beczkę z whisky.



Wróć za maszt, a następnie przejdź na sterburtę (w lewo). Stamtąd strzel do rozlanej w głębi statku kałuży whisky oraz do sterty kul armatnich na skrzyni przy wyższym z przemytników.