

Jolly Rover

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Jolly Rover

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Brawsome, Wydawca Lace Mamba Global, Wydawca PL IQ Publishing
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
Opis przejścia	5
Piracki okręt Howella	5
Groggy Island	11
Cannibal Island	25
Shipwreck Island	44
Spit Island	60
Groggy Island ponownie	62
Bonusy	66
Krakersy	67
Srebrniki	77
Flagi	86
Łupy	90

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

Ahoj tam, Graczu! Masz przed sobą poradnik do sympatycznej korsarskiej gry *Jolly Rover*. Tekst zawiera opis wszystkich wyzwań, przed jakimi staje główny bohater – Gajusz James Rover, zwany Jollym.

W trakcie rozgrywki otrzymujesz punkty, które przekładają się na kolejne rangi postaci w pirackim świecie. Oba te elementy (punkty i rangi) widoczne są na belce w górze ekranu, tak że możesz na bieżąco śledzić swoje postępy w grze. Punktowane są wszystkie **przedmioty**, które lądują w ekwipunku (w dole ekranu) oraz czynności niezbędne do rozwoju fabuły. Podczas zabawy warto dokładnie penetrować lokacje, bowiem punkty pozyskuje się także za zbieranie znajdziek bonusowych (**krakersów**, **srebrników** i **pirackich flag**) – wszystkie zostały dokładnie omówione w ostatnim rozdziale, a w treści poradnika oznaczone są w taki sposób jak powyżej. Sympatycznym osiągnięciem są też tzw. **łupy**, większość z nich zdobywasz automatycznie, ale kilka jest opcjonalnych (szczegóły również w ostatnim rozdziale).

W grze funkcjonują tylko dwa kursory: kierunkowy – w kształcie kotwicy oraz ten pojawiający się na aktywnych obiektach – w postaci zaciśniętej pięści. Nie ma w ogóle opcji klikania PPM, jeśli chcesz wysłuchać komentarza bohatera na temat przedmiotu z ekwipunku, musisz go wyjąć i użyć na Roverze. To samo dotyczy dokumentów, które chciałbyś przeczytać.

Jeśli zajdzie taka potrzeba, możesz skorzystać z systemu podpowiedzi. Pierwszą wskazówką jest już wyświetlający się na pasku u góry tytuł zadania. Drugą można otrzymać, klikając na bohatera, który zawsze wtedy przypomina, na czym w danej chwili należy się skupić. O to samo warto zapytać też siedzącą w ekwipunku papugę (trzeba użyć jej na Roverze), która wypowiada się zarówno bardziej ogólnie na temat sytuacji Jolly`ego, jak i odpowiada na pytania dotyczące konkretnego problemu. Pierwsza taka informacja jest darmowa, kolejne są już płatne, a walutą akceptowaną przez papugę są krakersy. Kosztuje Cię to jednak za każdym razem 2 punkty, na dodatek pozbawiasz się szansy zdobycia jednego z łupów.

Niektóre zadania da się wykonać na dwa sposoby, np. stosując handel wymienny albo płacąc za daną rzecz (srebrnikami), używając podstępów lub przekupując rozmówcę. Wydane w taki sposób srebrniki również pomniejszają Twój dorobek punktowy (1 wykorzystany srebrnik to strata 8 punktów).

Menu mieści się w górnej części ekranu, a wśród jego opcji jest plansza z łupami oraz dziennik, w którym znajdziesz bonusy za zebrane krakersy, flagi i srebrniki, aktualną rangę bohatera i jego postęp w grze (punktowy i procentowy). W ustawieniach jest także możliwość znacznego przyspieszenia chodu Jolly`ego. Jeśli masz problem z rozeznaniem się w interfejsie, skorzystaj z zakładki Pomoc.

Miłego pięcia się po szczeblach pirackiej kariery!

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

Opis przejścia

Piracki okręt Howella

Przeszukać okręt



Po rozmowie z kapitanem Howellem (każda opcja dialogowa i tak doprowadzi do tego, że Rover nie zechce dołączyć do piratów) rozejrzyj się po pomieszczeniu, w którym Jolly został zamknięty. Sprawdź drzwi (1), oczywiście są solidnie zaryglowane. Zbadaj wszystkie rupiecie w celi, czyli: skrzynie z narzędziami (2), kufer z pirackim skarbem (3 – znajdziesz **srebrnika**), lampę (4), beczki z rumem (5), ciężkie działo (6 – znajdziesz **fragment pirackiej flagi**), keg z prochem strzelniczym (7), skrzynię z łomami (8), skrzynię pełną kluczy z kości (9) i zestaw uciekiniera (10). Zrobienie kompletnego rozpoznania w pomieszczeniu skutkuje przytuleniem się przez Jolly`ego do obrazu Bei. W ten sposób Rover przeleci przez zbutwiałą ścianę i wpadnie do ładowni.

Uwolnić dziwną papugę i wykiwać pirata



Wykorzystaj to, że Melvin wziął Rovera za Daveya. Pirat zechce, byś przypomniiał mu dawne czasy, o których, rzecz jasna, nie masz zielonego pojęcia. I tak właśnie mu odpowiedz. Musisz bowiem najpierw zebrać potrzebne informacje. Na początek zauważ **krakersy** na beczce na prawo od klatki z papugą. Weź jedną porcję (3 sztuki). Teraz pogadaj z papugą, która też nie marzy o niczym innym, tylko o pryśnięciu z łajby. Żeby jednak pomogła Jolly`emu, musisz ją uwolnić. Zapytaj ją zatem, jak masz to zrobić.



Następnie podejź do wiszących na ścianie (przy schodach) **kluczy** i weź je. Spróbuj otworzyć nimi zardzewiały zamek kłódki zabezpieczającej klatkę – nic z tego, trzeba go naoliwić. W tym celu ponieś leżący przy przewróconych beczkach po lewej czerwony materiał, czyli piracką **chustę**. Podejź do drzwi po lewej, które otwórz posiadanymi kluczami, i wejź do celi.



Weź stojącą na beczce **lampę oliwną**. W ekwipunku połącz ją z chustą. Wróć do ładowni i natłuszczoną chustą potraktuj zardzewiały zamek kłódki od klatki. Teraz możesz użyć kluczy na naoliwionym zamku. Uwolniona papuga automatycznie trafi do inwentarza. Porozmawiaj z nią (wyjmij ją z ekwipunku i kliknij nią na Roverze). Dowiesz się, że nazywa się Juan Leon – odtąd zawsze posłuży Ci pomocą w grze, kiedy utkniesz i zechcesz zadać jej jakieś pytanie. Pierwsza wersja odpowiedzi jest przeważnie dość enigmatyczna, jeśli będziesz potrzebować dalszych wskazówek, musisz dać Juanowi krakersa, co kosztuje utratę 2 punktów. Kiedy uznasz, że wiesz już wszystko, zakończ przepytanie ptaszka i zaczej Melvina. Udziel mu następujących odpowiedzi:

- w porcie... Sickie;
- 10... dni;
- szorować pokład... w głupawych przebraniach.