

Kurs: Wyspa Skarbów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Kurs: Wyspa Skarbów

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Kheops Studio, Wydawca Nobilis Group, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

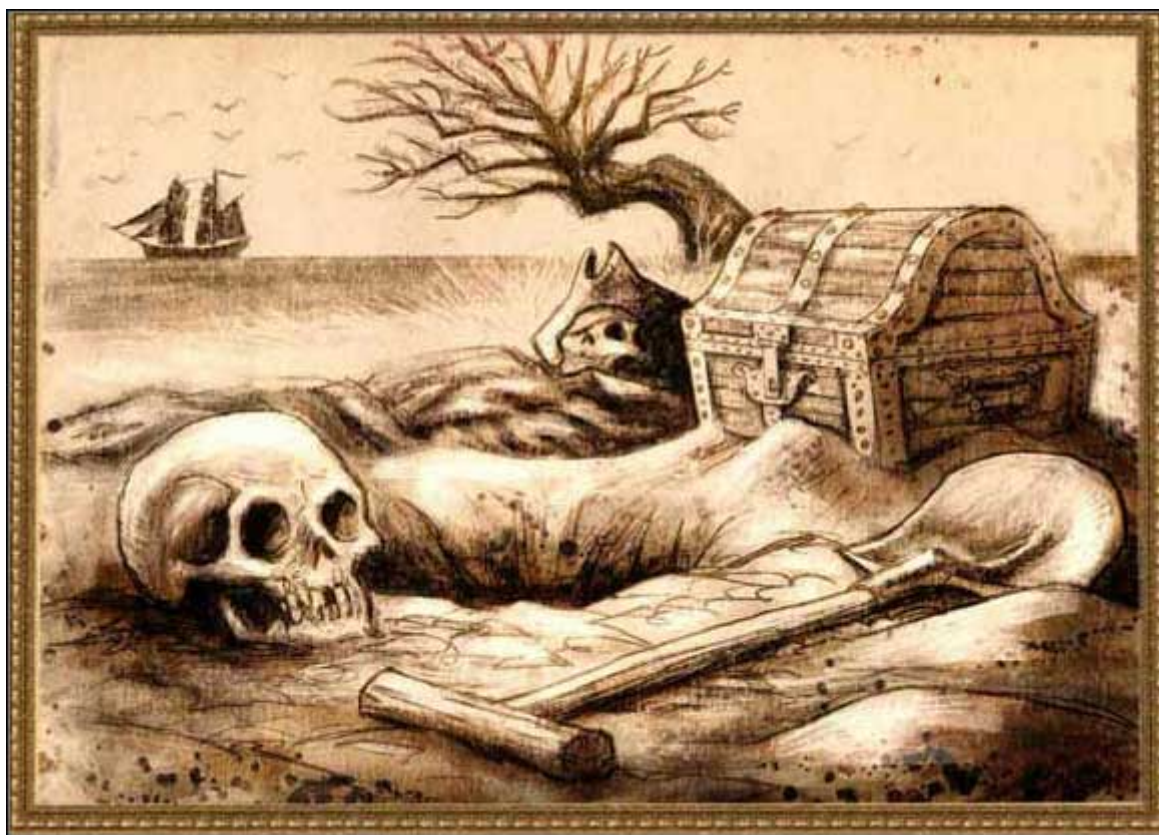
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
No to w drogę!	4
Cape Fear (alternatywna droga)	6
Flowery Coast cz.1	8
Gallows Gate, Skull Rock i Cape Fear cz.1	11
Idol	14
Skull Rock cz.2	15
Gallows Gate cz.2	16
Snare Valley cz.1	19
Forge and mine cz.1	28
Fort i Forge and mine cz.2	36
Wreck	45
Flowery Coast cz.2	47
Waterfall cz.1	48
Snare Valley cz.2	52
Waterfall cz.2	53

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



Wstęp

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Kurs: Wyspa Skarbów*, nawiązującej do słynnej powieści autorstwa Roberta Louisa Stevensona. Znajdziesz tu szczegółowy opis przejścia czekającej Cię przygody na Szmaragdowej Wyspie, wzbogacony licznymi obrazkami. Niniejsza solucja powstała w oparciu o anglojęzyczną wersję programu, dlatego w tekście postanowiłam użyć także oryginalnych nazw przedmiotów (umieściłam je w nawiasach).

Wcielając się w rolę znanego z kart książki Jima Hawkinsa, rozgrywkę rozpoczynasz na statku, w swojej kajucie. A zatem - cała naprzód, ku nowej przygodzie! ;-) Powodzenia!

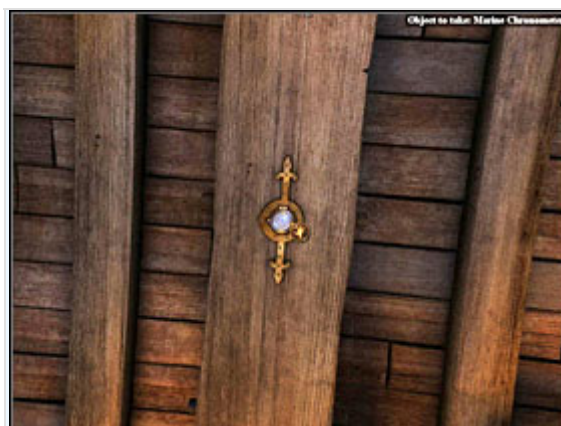
Karolina „Krooliq” Talaga

Opis przejścia

N o t o w d r o g ę !



[1]



[2]

Jakieś dziwne dźwięki wzbudzają twój niepokój. Spróbuj otworzyć drzwi, a dowiesz się, że zostałeś uwięziony przez starych „znajomych”: Morgana, Dicka i Żółtego Psa. Oczywiście, musisz znaleźć sposób, żeby wydostać się z kajuty i tym samym uciec przed pałającymi żądzą zemsty piratami.

Zabierz czarny przedmiot [black spot] oraz gruby sznur [thick rope] ze słupa znajdującego się tuż obok drzwi **[#1]**. Na jednej z sufitowych belek znajdziesz czasomierz [marine chronometer] **[#2]**. Oczywiście, zabierz go.

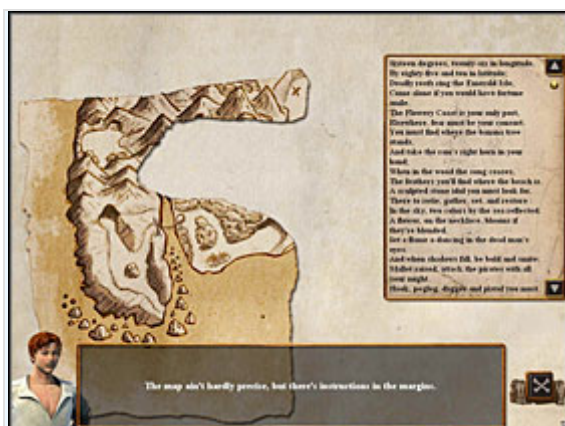


[3]



[4]

Podnieś zapalniczkę [lighter] oraz linę [rope], leżące obok łóżka **[#3]**. Z biurka zabierz sekstant [sextant], a następnie otwórz okno. Zobaczysz papugę – to Kapitan Flint, ulubieniec Długiego Johna Silvera. Ptaszyko trzyma w łapce jakąś wiadomość [message] **[#4]** – weź ją.

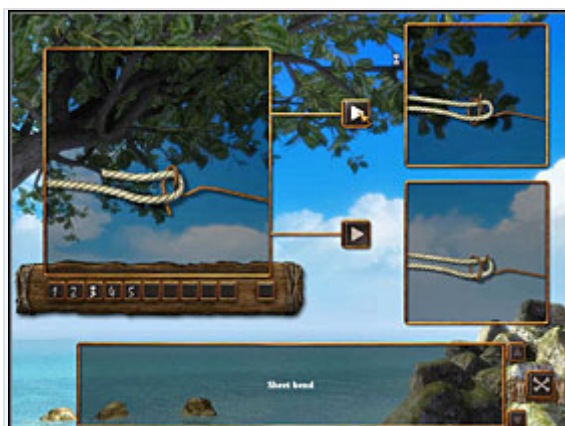


[5]

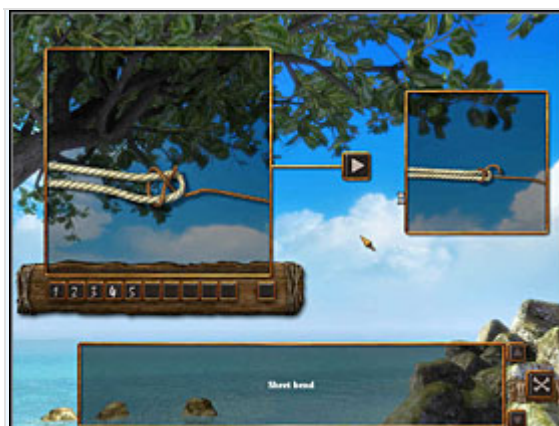


[6]

Tym sposobem wejdiesz w posiadanie kawałka mapy oraz tajemniczych wskazówek, przekazanych przez Długiego Johna Silvera, a mających doprowadzić cię do skarbu ukrytego gdzieś na Szmaragdowej Wyspie **[#5]**. Spróbuj wyskoczyć przez okno, a przekonasz się, że nie jest to najlepszy sposób – jeśli zanurkujesz, hałas ściągnie piratów, lepiej opuścić się po cichu na linie, którą możesz przywiązać do poręczy ławki **[#6]**.



[7]



[8]

W ekwipunku połącz gruby sznur [thick rope] z liną [rope]. Aby to zrobić, będziesz musiał skorzystać z jednego z węzłów żeglarskich.

Wiązanie węzłów żeglarskich to jedna z czynności, którą będziesz wykonywał wielokrotnie podczas rozgrywki. Nie jest to zbyt skomplikowane – całość sprowadza się do klikania w odpowiednie przyciski, pojawiające się na ekranie – do wyboru masz przycisk górny albo dolny **[#7], częstokroć też będzie pojawiać się tylko jeden przycisk (na potrzeby niniejszego poradnika nazwijmy go „środkowym”) **[#8]**. Generalnie, zabawa z węzłami sprowadza się do wciśnięcia przycisków w odpowiedniej kombinacji – jeśli się pomylisz, nic nie szkodzi, wiązanie automatycznie rozpocznie się od nowa.**

Zatem aby połączyć w/w dwie liny, musisz nacisnąć przyciski w następującej kolejności: dolny, górny, dolny, środkowy. Tak związane liny wyjmij z ekwipunku i przywiąż je do poręczy, korzystając z kolejnego węzła – przyciski: środkowy, dolny, dolny, środkowy, środkowy. Teraz opuść się na linie, a po chwili rozpoczniesz podróż na Szmaragdową Wyspę.

Uwaga: jeśli wykonałeś wszystkie powyższe czynności, to omiń kolejny rozdział poradnika (czyli opis alternatywnego sposobu dostania się na wyspę) i przejdź od razu do rozdziału Flowery Coast.

C a p e F e a r (a l t e r n a t y w n a d r o g a)



[9]



[10]

Istnieje też drugi sposób dostania się na Szmaragdową Wyspę – jeśli na początku rozgrywki (rozdział No to w drogę!) nie weźmiesz ze sobą albo sekstantu [sextant], albo też czasomierza [marine chronometer], to w efekcie „wylądujesz” na Szmaragdowej Wyspie w niezbyt pożądanym miejscu, zwanym Cape Fear. Podnieś leżący na kamieniu zardzewiały nóż [rusty knife] **[#9]**. Następnie udaj się w głąb wyspy **[#10]**.



[11]



[12]

Skieruj się w stronę miejsca oznaczonego na mapie jako Skull Rock **[#11]** i wejdź do środka. Zabierz stąd ostrze noża [knife blade] oraz sznurek [string] **[#12]**.



[13]



[14]

Następnie wróć do Cape Fear. W ekwipunku rozdziel zardzewiały nóż, następnie połącz rękojeść [knife hilt] z ostrzem i sznurkiem – aby tego dokonać, musisz zawiązać węzeł (naciśnij następujące przyciski: środkowy, górny, dolny, środkowy, środkowy). Teraz przy użyciu noża odetnij blok [block], zamocowany do masztu **[#13]**, po czym ponownie skieruj się w głąb wyspy, tym razem jednak trzymaj się prawej strony, a po chwili dojdiesz do przepaści **[#14]**. Pociągnij za linę rozciągniętą nad przepaścią, w ten sposób podsuniesz w swoją stronę rączkę [trolley handle]. Rączka jest zepsuta i musisz ją naprawić. W tym celu w ekwipunku rozdziel blok [block], a otrzymasz następujące przedmioty: wał [axle], koło [wheel] oraz pozostały element bloku [block cheek plate]. Teraz połącz rączkę [trolley handle] z wałem [axle] oraz kołem [wheel] – naprawioną rączkę [repaired trolley] umieść z powrotem na linach i przy jej użyciu przenieś się na drugą stronę przepaści.



[15]



[16]

Skieruj się w stronę plaży **[#15]**. Po chwili dojdiesz do swojej łodzi i zauważysz, że jest uszkodzona **[#16]**. I to już właściwie koniec alternatywnej drogi. Teraz możesz przejść do obrazków **[#19]** i **[#20]** i kontynuować dalsze zwiedzanie wyspy. W dalszej części rozgrywki, w zależności od tego, czego nie zabrałeś ze statku (czasomierza czy sekstantu), stosowne przedmioty znajdziesz przy okazji przeszukiwania kolejnych obszarów wyspy. No i oczywiście, gdy trafisz ponownie do Cape Fear czy Skull Rock, nie będziesz musiał montować jeszcze raz noża, ani też naprawiać rączki umieszczonej na linach nad przepaścią.