

Przygody Tintina

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Przygody Tintina: Gra Komputerowa

autor: Przemek „g40st” Zamecki

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Ubisoft Studios, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
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
Rozdział 1 – Burza	5
Rozdział 2 – Pierwszy Jednorożec	6
Rozdział 3 – Pierwszy zwój	7
Rozdział 4 – Skradziony Jednorożec	8
Rozdział 5 – Park	9
Rozdział 6 – Krypty	13
Rozdział 7 – Na salonach	19
Rozdział 8 – Pokój morski	26
Rozdział 9 – Drugi Jednorożec	27
Rozdział 10 – Pościg	28
Rozdział 11 – Na tropie Tintina	29
Rozdział 12 – Na tropie Allana	30
Rozdział 13 – Do sterówki	42
Rozdział 14 – Drugi zwój	44
Rozdział 15 – Kawaler Franciszek De Barilca: Klątwa sprzed wieków	45
Rozdział 16 – Wrak	47
Rozdział 17 – Przez pustynię	52
Rozdział 18 – Wejście do pałacu	54
Rozdział 19 – Pałac Omara Ben Salaada	59
Rozdział 20 – Ostatni zwój	73
Rozdział 21 – Kapitan Franciszek De Barilca	75
Rozdział 22 – Ucieczka z pałacu	77
Rozdział 23 – Zaginiona wyspa	79
Rozdział 24 – W podmorskich jaskiniach	80
Rozdział 25 – Na wieżę	92
Rozdział 26 – Rycerska siedziba	100
Rozdział 27 – Rycerz Baryłka: Historia prawdziwa	102
Rozdział 28 – Tajemnica Jednorożca	104
Rozdział 29 – Cisza morska	108
Rozdział 30 – Tajemniczy klucz	109
Rozdział 31 – Rycerski sekret	111
Rozdział 32 – Skarb Szkarłatnego Rackhama	113
Złote kraby	114
Rozdział 2 – Pierwszy Jednorożec	114
Rozdział 5 – Park	115
Rozdział 6 – Krypty	116
Rozdział 7 – Na salonach	120
Rozdział 12 – Na tropie Allana	123
Rozdział 13 – Do sterówki	128
Rozdział 14 – Wrak	130
Rozdział 18 – Wejście do pałacu	131
Rozdział 19 – Pałac Omara Ben Salaada	133
Rozdział 20 – Ostatni zwój	139
Rozdział 24 – W podmorskich jaskiniach	140
Rozdział 25 – Na wieżę	148

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

Niniejszy poradnik pozwoli Ci na przejście całego trybu fabularnego gry w taki sposób, aby w przypadku grania na konsolach zdobyć możliwie najwięcej Osiągnięć/Trofeów za pokonanie przeciwników. Ponadto w oddzielnym dziale zostały dokładnie opisane wraz ze screenami miejsca, w których ukryte są tzw. Złote Kraby, czyli inaczej mówiąc "znajdźki" odblokowujące w grze dodatkowe premie.

W przypadku wersji PC zalecamy granie przy pomocy joypada, który spełnia swą rolę lepiej niż predefiniowane klawisze klawiatury i myszki. W razie jednak korzystania z tych urządzeń, zalecamy zapoznać się dokładnie z poradnikiem dostępnym z głównego menu gry, który opisuje który klawisz do czego służy zarówno w trybie platformowym, jak i sterowania pojazdami – motocyklem i samolotem.

Ściany, po od których można odbijać się by dostać się w wyżej położone miejsce tylko w części przypadków oznaczone są szachownicą widoczną na poniższym obrazku. Jeżeli można dostać się w sekretne miejsce nieoznaczone szachownicą, zostało to zaznaczone w tekście.



Większość zwykłych przeciwników nie stanowi żadnego wyzwania. Wystarczy jedynie kilka uderzeń pięścią by się ich pozbyć. Nieco inaczej ma się sprawa z bandytami wyposażonymi w broń palną. Co prawda oni też są podatni na uderzenia pięścią, ale najlepiej unikać z nimi konfrontacji twarzą w twarz i za każdym razem starać się ich zachodzić od tyłu. W niniejszym poradniku zostały opisane prawie wszystkie spotkania z tymi niebezpiecznymi typami wraz ze sposobem pozbycia się ich bez ataku frontального.

Przemek „g40st” Zamecki (www.gry-online.pl)



Opis przejścia

R o z d z i a ł 1 – B u r z a

Razem z kapitanem Baryłką lecicie samolotem. Kieruj się w stronę jaśniejszych miejsc w chmurach. Nie ma większego znaczenia co zrobisz, po kilkudziesięciu sekundach aeroplan i tak zostanie rażony piorunem.



R o z d z i a ł 2 – P i e r w s z y J e d n o r o ż e c



Przez chwilę wcielasz się w Milusia – psa Tintina. Postępuj według wyświetlanych na ekranie wskazówek. Kiedy pies zacznie obwąchiwać ulicę pojawią się na niej ślady butów należące do jego właściciela. Możesz kierować się nimi by dojść do Tintina, bądź szybko pobiec najpierw w prawo, a potem w lewo, do końca ulicy.



Kiedy uzyskasz kontrolę nad Tintinem pobiegnij za psem do sprzedawcy na pchlim targu. Zobaczysz scenkę przerywnikową, w której bohater kupi model żaglowca. Po konfrontacji z nieznajomym idź za starcem, który doprowadzi cię do sprzedawcy książek.

R o z d z i a ł 3 – P i e r w s z y z w ó j



Na stoisku zapoznaj się z historią Jednorożca korzystając z pojawiających się na ekranie podpowiedzi. Po tej scenie przerywnikowej od razu pojawi się następna, w której Twoim celem jest odpowiednie ustawienie masztów żaglowca. Przekręć każdy z trzech masztów delikatnie w prawo, aż otrzymasz na żaglach kontur jednorożca. Wówczas będziesz mógł wyciągnąć ukrytą w kadłubie skrzyneczkę z tajemniczym dokumentem.