

Runaway 2: **Sen Żółwia**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Runaway 2

Sen Żółwia

autor: Artur „Metatron” Falkowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Rozdział I: Uwięziony w dżungli	4
Rozdział II: Surfing na Mala	10
Rozdział III: Prostsze niż AMEBA	25
Rozdział IV: Ten, kto wie, nie mówi	36
Rozdział V: Wysłany w przeszłość	46
Rozdział VI: Ukryta lampa Avernusa	60

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

Witajcie w nieoficjalnym poradniku do gry *Runaway 2: Sen Żółwia*. Dzięki niemu nie powinniście mieć większych problemów z kolejnymi zadaniami, przed którymi stawać będzie jej główny bohater – Brian. Ponieważ jednak większość przyjemności z przechodzenia tego typu gier płynie z samodzielnego dochodzenia do rozwiązania poszczególnych zagadek, sugerowałbym korzystać z niniejszych porad tylko w miejscach, w których naprawdę nie wiecie co robić.

Gra *Runaway 2: Sen Żółwia* jest bardzo liniowa – do tego stopnia, że pominięcie jednej kwestii w rozmowie albo nie przyjrzenie się dokładniej jakiemuś przedmiotowi może was skutecznie zablokować i wprawić w niemałą irytację. Dlatego też wskazane jest wyczerpywanie wszystkich możliwości dialogowych. Ma to jeszcze jedną, dodatkową zaletę – w ten sposób nie umkną wam przezabawne wypowiedzi i opowieści napotkanych osób, a większość zawartego w grze humoru na nich właśnie się opiera.

Dla ułatwienia wam orientacji w poradniku, [zielonym](#) kolorem zaznaczone zostały nazwy przedmiotów, które potrzebne są do wykonania poszczególnych czynności. Dotyczy to jedynie tych rzeczy, które można podnieść.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak życzyć wam wielu godzin przyjemnej zabawy z tą jakże wspaniałą przygodówką.

Opis przejścia

R o z d z i a ł I : U w i ę z i o n y w d ż u n g l i

To miały być normalne wakacje – mała, nieoblegana przez turystów wyspa zagubiona gdzieś na oceanie, chwila wytchnienia od wielkomiejskiego tłoku, wspaniały wypoczynek dla Giny i Briana. Niestety, jak to zwykle bywa, sprawy przybrały zły obrót i to jeszcze zanim bohaterowie dotarli na miejsce. W pewnym momencie Otto, niemłody już pilot hydroplanu, zasnął. Pojazd przechylił się i zmierzał do nieuchronnego spotkania z ziemią. Szybkie przeszukanie pobliskich schowków przyniosło znalezisko w postaci jednego spadochronu. Gina wahała się, nie chcąc pozostawić Briana, lecz ten się uparł. Po krótkiej szarpaninie wypchnął ją na zewnątrz. Po chwili dziewczyna opadała już spokojnie z rozpostartą nad nią czaszą spadochronu. Brian chwycił za stery i po części dzięki swoim umiejętnościom, po części dzięki szczęściu, udało mu się posadzić maszynę na ziemi.

„Posadzić” to zdecydowanie zbyt delikatne sformułowanie. Zazwyczaj bowiem samoloty po wylądowaniu mogą ponownie wzbić się w przestworza. W tym przypadku jednak nie było już co na to liczyć. Trzeba wymyślić, co robić dalej.

Brian rozejrzał się po okolicy. Wrak zewsząd otoczony był przez dżunglę. W pobliżu nie było widać żadnych śladów człowieka. Na dodatek pilot gdzieś zniknął. Podobny los spotkał plecaki bohaterów.



Brian szybko zorientował się w sytuacji i skleił prosty, dwuczęściowy plan: najpierw wydostać się z dżungli, potem odnaleźć Ginę. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić – pomyślał. No, ale po kolei. Z doświadczenia wiedział, że w podobnych sytuacjach zazwyczaj robi się użytek z przedmiotów, które na pierwszy rzut oka wydają się mało przydatne. Dlatego też rozważnie rozejrzał się po wnętrzu hydroplanu.



Tuż przy wyjściu z hydroplanu znalazł **odłamek szkła**. Był na tyle ostry, że z powodzeniem mógł służyć za prowizoryczne ostrze. Po prawej zauważył stertę wypełnionych czymś pudeł. Postanowił przyjrzeć im się z bliska. Jak się okazało, wewnątrz znajdowały się **pieski Capote**. Przywłaszczył sobie jednego, po czym dokładnie go obejrzał. Jak się okazało, zwierzak wyposażony był w pojemniczek na ciecz, którą później mógł wydalać naśladując naturalny fizjologiczny proces. Warto o tym pamiętać – pomyślał Brian, po czym przystąpił do dalszego przeszukiwania hydroplanu. W pobliżu zauważył też zamknięty schowek. Niestety, nie dało się go otworzyć bez posiadania odpowiedniego klucza.



Idąc w kierunku kabiny pilotów, w pobliżu siedzeń odnalazł **spinkę Giny** (#1).



W kabinie Brian zasiadł za sterami. Pomiedzy siedzeniami znajdowała się zamknięta skrytka (#1). Uniósł wieko i zabrał ze środka [butelkę whiskey](#) oraz [lornetkę](#). Po lewej stronie odkrył kolejny schowek (#2). Wewnątrz znajdowały się jakieś stare mapy i [szkło powiększające](#). Tego drugiego nie omieszkął sobie przywłaszczyć. Rzucił okiem na figurkę Elvisa, po czym rozejrzał się, czy jeszcze czegoś nie uda mu się zdziałać. Jego uwagę zwróciła niepozorna dźwignia znajdująca się nad jego lewą ręką (#3). Po jej przełączeniu coś na zewnątrz hydroplanu się otworzyło. Był tylko jeden sposób, aby przekonać się, co to było – wyjść i sprawdzić. Tak też zrobił.

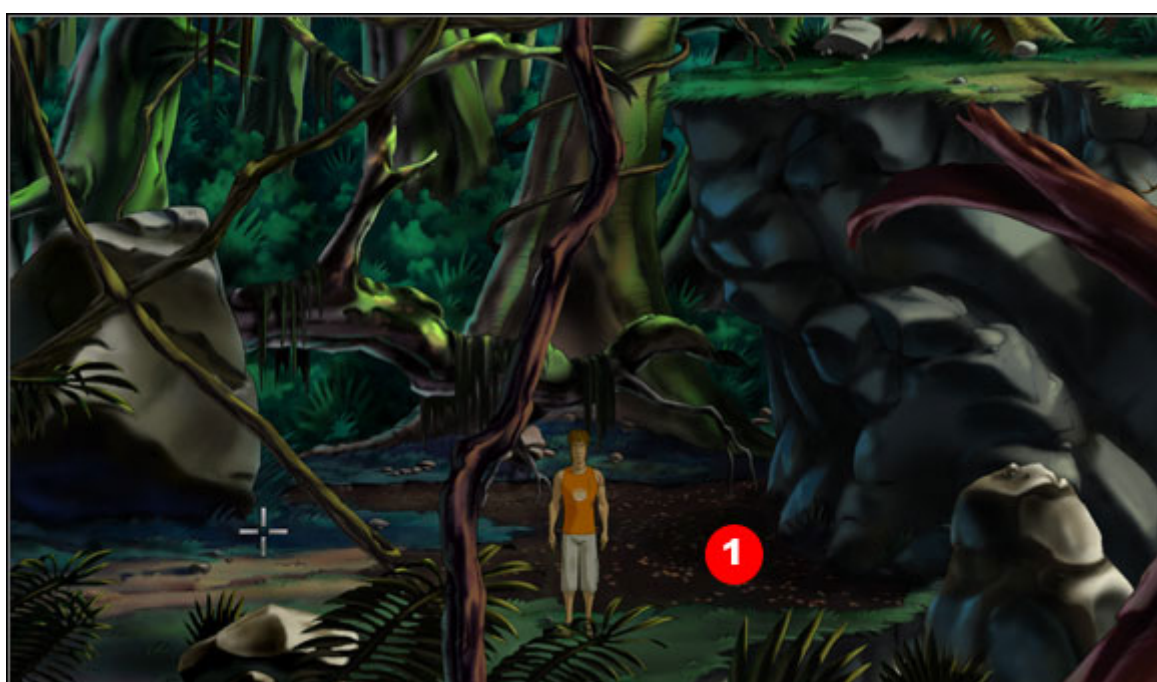


Po wyjściu na świeże powietrze okazało się, że przełączona dźwignia otworzyła niewielką kłapę w kadłubie hydroplanu. Próba zajrzenia do środka skończyła się jednak niepowodzeniem, ponieważ po

chwili zegarowy mechanizm zamknął schowek. Trzeba w jakiś sposób zablokować dźwignię – pomyślał Brian i udał się z powrotem do kabiny pilotów. Ponownie otworzył klapę, a do zablokowania przełącznika w jednym miejscu wykorzystał **spinkę Giny**.

Kiedy powtórnie wyszedł z hydroplanu, gdzieś z góry spadł na ziemię mały, biały przedmiot. Jak się okazało, była to **legitymacja Otto**, pilota. Brian mimowolnie spojrzał w stronę koron drzew. Coś tam było, nie był jednak w stanie dostrzec wyraźnie, co to takiego. Od czego jednak miał **lornetkę**? Po chwili tajemniczy obiekt został zidentyfikowany jako wisząca na gałęzi **torba**. Będzie trzeba ją zdjąć – pomyślał. Niestety w tym momencie nie przychodził mu do głowy żaden pomysł na dokonanie tego. Zajął się więc tym, co kryło się pod otwartą przed chwilą klapą.

Po zablokowaniu dźwigni mógł już spokojnie zapoznać się z zawartością schowka. Wśród wielu rupieci znalazł **sprej antypoślizgowy**, **pojemnik z wodą** oraz jakieś **narzędzie**. Wszystkie te przedmioty skrupulatnie schował w swojej przepastnej kieszeni, po czym ruszył na eksplorację okolicy.



Idąc w prawo dotarł do miejsca z olbrzymim głazem i ruchomymi piaskami. Po drodze dostrzegł **lemura**, który na widok człowieka czmychnął w pobliskie krzaki. Przyglądając się ruchomym piaskom, zauważył leżące na nich **okulary** (#1), które niewątpliwie musiały należeć do Otto. Spróbował je podnieść. Niestety, miał nieco za krótkie ręce. Nie namyślając się długo, zerwał pobliską **gałąź** i za jej pomocą wszedł w posiadanie dostrzeżonego przedmiotu.

Przyjrzał się **okularom** z bliska. Szybkim cięciem wykonanym za pomocą **odłamka szkła** pozbawił je **paska**. To nasunęło mu pewien pomysł. Użył **paska** na **gałęzi**. Rezultat nie był jednak zadowalający, dlatego też Brian wykorzystał swoje prowizoryczne **ostrze**, by do własnych potrzeb dostosować kształt patyka. W ten sposób przekształconą **gałąź** ponownie połączył z **gumką**, uzyskując całkiem niezłą **procę**. Uzbroiwszy się w nią, powrócił w pobliskie hydroplanu.

Za pomocą procy strącił z drzewa **torbę**. Wewnątrz znalazł pęknięty plastikowy **klucz**, który kształtem zdawał się pasować do zamka w schowku hydroplanu. Niestety, dwiema połówkami **klucza** za wiele nie da się zdziałać. Trzeba było zatem pomyśleć o ich połączeniu.

Rozejrzał się dookoła. Jego uwagę zwróciły promienie słońca przesączające się przez korony drzew. Przypomniawszy sobie o znalezionym **szkle powiększającym** i postanowił ją wykorzystać do roztopienia plastiku i połączenia obu połówek **klucza**. Niestety, bez żadnej podpórki nie mógł utrzymać szkła