

Madagaskar

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Madagaskar

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

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

Wprowadzenie	3
Informacje podstawowe	4
Solucja	5
Kings of New York	5
Marty's Escape!	8
N.Y. Street Chase	11
Penguin Mutiny	15
Mysterious Jungle	19
Save the Lemurs	22
Jungle Banquet	24
Coming of Age	28
Back to the Beach	30
Marty to the Rescue	33
Final Battle	35

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

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry *Madagascar*, produkcji o zręcznościowym charakterze, opartej o popularny film animowany pod tym samym tytułem. W poniższym tekście znajdziecie szczegółowe rozwiązanie wszystkich poziomów występujących w programie z uwzględnieniem interesujących bonusów, jak np. automatów do gier zręcznościowych, które stanowią dodatkową rozrywkę. Solucja podzielona jest na segmenty, identycznie jak zostało to zrobione w programie.

Informacje podstawowe

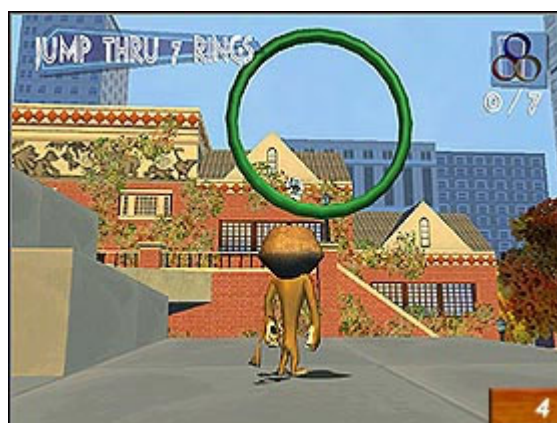
Zanim przejdziemy do szczegółowej solucji, garść ogólnych wskazówek dotyczących rozgrywki w *Madagascar*:

- Zabawa nie jest specjalnie trudna, a nieliczne zagadki z reguły nie powinny zatrzymać gracza dłużej niż na kilka minut. Mimo to, w grze można napotkać kilka problematycznych sytuacji, w której nie za bardzo wiadomo, co robić dalej. *Madagascar* wszystkie cele misji objaśnia w przerywnikach filmowych, dlatego lepiej oglądać je do końca i wysłuchać co mają do powiedzenia ich bohaterowie.
- Aby zwiększyć liczbę dodatkowych żyć, należy zbierać przedmioty ze znacznikiem czerwonego krzyża. Gracz otrzymuje kolejną szansę na przetrwanie po zdobyciu dziesięciu bonusów. Liczby te nie kumulują się w kolejnych etapach.
- W każdym etapie można zdobyć sto monet, spotykanych w dwóch wariantach: srebrnym (+1) oraz złotym (+5). Pieniądze najczęściej ukryte są pod przedmiotami, które można z łatwością zniszczyć (sнопki siana, małe skały, ostrygi). Rozgrywka ma charakter całkowicie liniowy, więc jeśli widzisz rozgałęzienie dróg, możesz być pewien, że niedaleko są ukryte monety.
- Monety wykorzystujemy w sklepie kupując dodatkowe życia, energię oraz zablokowane misje. W tym ostatnim przypadku są to proste gry zręcznościowe, w których może wziąć udział kilku graczy (ich liczba uzależniona jest od tego, ile monet przeznaczyłeś na daną zabawę). W sklepie można także nabyć różne elementy garderoby, w których pokazują się prowadzeni przez nas podopieczni.
- Każdy etap można rozgrywać wielokrotnie, dlatego jeśli nie zdobyłeś wszystkich monet, nie załamuj się.
- W grze spotykamy automaty coin-op, za pomocą których można pobawić się w proste gry arcade. Szczegółową lokalizację wszystkich urządzeń tego typu znajdziesz w poniższej solucji, do której lektury teraz Cię jednocześnie zapraszam.

Solucja

K i n g s o f N e w Y o r k

Zmagania rozpoczynasz w klatce Marty'ego. Pierwszą rzeczą jaką powinienes zrobić jest pozbieranie trzech kart z wizerunkiem zebry (#1), walających się w najbliższej okolicy. Dzięki temu Twój podopieczny uzyska nową moc, pozwalającą uderzać wybrany cel tylnymi nogami. Kopnięcie możesz wykorzystać zarówno do rozwalenia snopków siana, kryjących niszę z monetami, jak i otworzenia bramy (#2). Ta ostatnia czynność pozwoli Ci się przedostać w pobliże siedziby Alexa, co też uczyni.



Wcielisz się w rolę lwa Alexa. Rozglądnij się po najbliższej okolicy i zbierz trzy karty (#3). Gdy to zrobisz, będziesz mógł skakać dwa razy wyżej, co też zaraz Ci się przyda. Pierwsze konkretne zadanie, jakie stawia przed Tobą program to przeskoczenie przez siedem obręczy zawieszonych w powietrzu (#4). Niektóre z nich będą się poruszać, co zdecydowanie utrudnia zabawę. W trakcie wykonywania skoków pojawiają się gołębie, które zaatakują Alexa. Jeśli nie możesz dać sobie z nimi rady, użyj ryku, aby je przepędzić.

Gdy zaliczysz wszystkie obręcze, Marty każe Ci dostać się na sam szczyt konstrukcji (jest tam żółta moneta). Zadanie jest banalnie łatwe, ale zanim je wykonasz, możesz zechcieć otworzyć klatki, w których spoczywa dodatkowy bilon. Aby je otworzyć, wciśnij wszystkie płyty (#5) osadzone w ziemi.



Znowu wcielisz się w rolę Marty'ego. Otwórz bramę kopnięciem, przejdź do kolejnej planszy i rozwal snopki siana. Tuż za rogiem znajduje się małe pomieszczenie (#6), w którym ukryto pierwszy z automatów z grą arcade Armor Madness (zabawa polega na ochronie fortu przy pomocy małego czołgu). Kiedy już się wystarczająco rozerwiesz, podejdź do hipopotamicy otoczonej przez strusie.

Hipopotamica ma na imię Gloria i weźmie udział w wyścigu ze strusiami. Niech Cię nie zwiedzie jej niepozorny wygląd. Kiedy tylko zje jej ulubioną, czerwoną paprykę, zamienia się w taran, który zmiata wszystko na swojej drodze. Wyścig składa się z dwóch okrążeń, musisz oczywiście przybiec jako pierwszy. Nie przejmuj się specjalnie strusiami, tylko sukcesywnie zbieraj paprykę i pędź do przodu. Zbieraj walające się po drodze monety i podczas drugiego okrążenia skorzystaj ze skrótu (trzeba rozwalić zagrządzające przejście snopki). Dzięki temu na pewno przybiegniesz na pozycji lidera. Po wykonaniu zadania znów będziesz mógł poruszać się Martym. Otwórz bramę, rozwal snopki i podejdź do stojących obok muru pingwinów.



Pingwiny wyposażone są w wędkę, za pomocą której muszą łapać ryby (#8). Haczyk zarzucamy przytrzymując klawisz odpowiedzialny za „Akcję”. Kiedy ofiara zbliży się do przynęty, natychmiast puszczamy klawisz, aby wciągnąć ją do góry. Na dobry początek musisz złowić cztery niebieskie ryby. Aby pomyślnie ukończyć zadanie, konieczne będzie schwytanie także trzech zielonych oraz dwóch czerwonych mieszkańców basenu. Pamiętaj, że zabawa nie jest taka prosta. Jeśli przez przypadek złowisz rybę innego koloru niż wymagana, będziesz musiał powtórzyć całą operację.

Zabawa z wędką będzie kontynuowana, ale tym razem skupisz się na ludziach odwiedzających zoo (#9). Rozglądaj się uważnie po okolicy i łap przedmioty, których wizerunki pojawiają się w prawym, górnym rogu ekranu. Początkowo będą to dwie maskotki lwa, później dwa kapelusze, a także wielkie okulary i wiadro.



Zwiedzanie zoo Marty zakończy przy siedzibie żyrafy o imieniu Melman. Tutaj czeka Cię także ostatnie zadanie – uprzątnięcie zagrody (#10) z wszystkich śmieci. Aby pozbyć się nawet najmniejszego papierka, ustaw postać żyrafy w wybranym kierunku i wciśnij klawisz odpowiedzialny za „Atak”. Melman zakręci się wokół własnej osi i wyrzuci przedmiot poza zagrodę. W sumie musisz uprzątnąć pięćdziesiąt śmieci, na które składają się zarówno opakowania po słodyczach, jak i ptasie odchody. Pamiętaj, że czas na wykonanie zadania jest ograniczony (reprezentuje go pasek w prawym, górnym rogu ekranu).