

ADAŚ I PIRAT BARNABA 2

No, to masz przed sobą kolejną przygodówkę. Udaj się, wraz z Adasiem, na poszukiwanie wielkiego bogactwa. Jak zwykle, plany bohatera spróbuje pokrzyżować jakiś czarny charakter. Jest nim nie kto inny, ale znany Ci już z pierwszej części gry – pirat Barnaba. No, to zaczynamy!

Mapa

Na początku była mapa, która wiodła do skarbu. Przez chwilę była własnością dzielnego Adasia, lecz niecny Barnaba wykorzystał nieuwagę naszego bohatera, by ją przechwycić. Wrodzony brak inteligencji pirata sprawił, że korsarz nie potrafił odczytać mapy. Potrzebował pomocy chłopca, więc bez wahania ruszył jego śladami.

Dżungla

Po drodze napotkasz papugę, daj jej apteczkę, którą masz w ekwipunku. To wystarczy, by ożywić tchórzliwego ptaka. Ruszaj dalej. W kolejnej lokacji znajdziesz kryjówkę Barnaby. Ponoć jest opuszczona, a sam pirat nie pojawia się już w tych rejonach. Nic bardziej mylnego, lecz wykorzystaj sposobność i przeszukaj siedzibę korsarza. Gdzie jest klucz? Spójrz uważnie nad drzwiami. Ledwie go widać... No dobra, klucz podniesiony, trzeba więc go użyć. Kliknij kluczem na kłódce, a drzwi staną otworem. W komnacie znajdziesz kilka skarbów. Niektóre z nich na pewno się przydadzą. Zabierz: linę, lunetę, apteczkę i dwa noże. Po wyjściu z groty idź w prawo, aż na sam skraj urwiska... Tam obejrzyysz animację, w której pojawia się wstrętny pirat i pozbawia Cię mapy!

Nic jednak straconego! Twoja kochana papuga zna drogę do skarbu. Zatem dalej w drogę. Zawieś linę na drzewie (Kliknij nią nieco w prawo od dziupli), a następnie obejrzyj sobie przez lunetę statek korsarza.

Zejdź na dół po linie i wskocz do wody. W międzyczasie obejrzysz scenkę, w której Barnaba wykazuje się swą głupotą. Za nic nie potrafi odczytać mapy, będzie więc potrzebował pomocy Adasia. Odtąd Twój bohater będzie śledzony...

Pod wodą czeka Cię małe zadanie. Musisz znaleźć wejście do grotty. Znajduje się ono w kolorowej skale koralowej. Jesteś już w środku? Płyn więc tunelem w lewo. Uważnie obserwuj podłoże, bowiem znajdziesz butelkę (która w zasadzie do niczego się nie przyda, ale starym zwyczajem gracza zbieraj wszystko, co się da). Na końcu korytarza wypłyn na powierzchnię.

W kolejnej komnacie znajdziesz klucz oraz kanister z benzyną. Koniecznie je zabierz, nim wejdiesz do następnej szczeliny.

I znowu pod wodą. Płyn w lewo, do końca tunelu. Nim wypłyniesz na powierzchnię, koniecznie zabierz zielony klucz (jest na samym końcu owego tunelu).

No i znowu jesteś na brzegu. Udaj się w lewą stronę. Przechodząc po moście, u jego końca z pewnością zauważysz klucz. Koniecznie go zabierz! W następnej lokacji spotkasz nieszczęsnego hipopotama, który został uwięziony przez Barnabę. Na pewno uda Ci się go uwolnić, choć będziesz potrzebował pomocy przyjaciół.

Skończyłeś już gadać z hipopotamem? Pewnie zauważyłeś, że po prawej stronie lokacji pojawiła się strzałka. Dzięki niej wejdiesz w głąb lasu i znajdziesz się w komnacie z posągami. Idź w prawo, a znajdziesz uwięzionego słonia. Uwolnij go, korzystając z zielonego klucza. Masz już pierwszego sprzymierzeńca, jednak, by uwolnić hipcia, będziesz ich potrzebował znacznie więcej.

Wróć do komnaty z posagami i skreć w głąb dżungli, tuż za nimi. Znajdziesz się w lokacji, w której uwięziona jest mała małpka. Pomóż jej!

Gdy wrócisz do hipcia dowiesz się, że problem jest aktualny.

Dysponujecie zbyt małą siłą, by go wyciągnąć. Coś trzeba więc z tym zrobić.

Idź w stronę mostu, a obejrysz animację, w której Barnaba wyrzuca kolejny klucz. Na pewno Ci się przyda. Trzeba go jednak odnaleźć. Wróć do miejsca, w którym wzięto słoń, a na środkowym drzewie, wśród kwiatów odnajdziesz kolejny zaginiony klucz. Weź go i idź do komnaty z posagami. Idź korytarzem po prawej stronie kamiennych twarzy, a znajdziesz kolejnego więźnia. Tym razem to olbrzymia małpa. Jej siła z pewnością Ci się przyda. Uwolnij ją i już masz kolejnego stronnika.

Teraz wróć do hipopotama, a za drugim razem z pewnością uda się go wyzwolić. Tak! Wszystkie zwierzątka wolne! Przynajmniej na razie. Czas na kolejne przygody.

Czas uruchomić jeepa

Doszedłeś już do samochodu? No tak... Za nic nie da się go uruchomić. Na razie – rzecz jasna. Tymczasem weź linę i dwie apteczki. Już wkrótce będziesz ich potrzebował do cucenia... papugi.

Wróć do studni (to ta lokacja, w której uwolniłeś małą małpkę) Zaczep linę o hak i zejź na dół. Odnajdziesz kolejny bezcenny klucz. Od studni idź w lewo i w prawo, w głąb. Tu uwięziony jest szaman. Wróć do poprzedniej lokacji i skreć w lewo, w głąb. Znajdziesz kolejne uwięzione postaci: lwa i łowczego. Uwolnij myśliwego, a ten ruszy pędem do jeepa. Idź za nim, a przy aucie daj kierowcy kanister z paliwem. Spróbuj popchnąć pojazd, a spod kół wypadnie kolejny klucz. Za jego pomocą uwolnisz szamana. W dziupli drzewa, przy którym był wzięty, odszukasz jeszcze jeden klucz. Ten z

pewnością będzie pasował do kłódki lwa. No tak... Lew wolny, papuga zemdląca... Daj jej apteczkę, a oprzytomnieje.

Wróć do lokacji ze studnią i przejdź do sąsiedniej, po lewej. W dziupli odnajdziesz jeszcze jeden klucz, dzięki któremu uwolnisz małą małpkę. Teraz już możesz iść do samochodu, a wspólnymi siłami z pewnością uruchomicie pojazd.

Wyścig z Barnabą

Teraz czeka Cię mały wyścig. Jak widzisz, Barnaba ma naprawdę szybkie nogi. Cóż jednak z tego, skoro Adaś jedzie samochodem! Jeśli przeskakiwać będziesz przeszkody (lewy klawisz myszy) i zbierzesz po drodze kilka kanistrów paliwa, z pewnością wyprzedzisz korsarza. Pewnie się udało, co?

W poszukiwaniu skarbu

No, to jesteśmy w prawdziwym labiryncie. Aby odnaleźć skarb, najpierw musisz odszukać dwie jaskinie. Przy pierwszym przejściu po lewej, wdrap się na samą górę, a znajdziesz pierwszą jaskinię. Jest w niej skarb, ale najpierw potrzebujesz klucza.

Opuść się na pierwszy poziom labiryntu i idź do końca w prawo. Potem do góry, w prawo, na dół i już jesteś w jaskini!

Zagadka posągów

Nie chcą oddać Ci klucza? Trzeba posłużyć się fortelem. Zapewne pozostał Ci jeszcze jeden klucz w ekwipunku. Podmień go, a rozwiążesz zagadkę! Teraz wróć do pierwszej jaskini i... stałeś się posiadaczem ogromnego skarbu.

Kradzież

Na chwilę, niestety. Bowiem na tę okazję czyhał Barnaba. Gdy spuszczałeś złoto do samochodu, podstępny zbój wykorzystał moment nieuwagi i przejął skarb. Zaczyna się wielki pościg!

Pościg

Jazda samochodem i lot samolotem to dwa elementy zręcznościowe w grze. Nie są jednak na tyle trudne, by sprawić kłopot. Zasada jest prosta. Kontroluj lot za pomocą myszki, zaś w chmury strzelaj lewym klawiszem (każde zderzenie z chmurą znacznie opóźnia Twój pościg). Staraj się oszczędnie używać broni, gdyż strzelając – tracisz duże ilości paliwa. Na szczęście, niektóre chmurki mają w sobie ukryte skarby – kanistry pełne świeżutkiego paliwa.

Gdy wyprzedzisz uciekiniera, ten zahaczy o samolot i wspólnie uniesiecie się w przestrzeń. Lot z takim obciążeniem nie może zakończyć się inaczej, niż kraksą. Samolot rozbija się, a Barnaba z papugą lądują na pirackim statku. Czyżby skarb był nie do odzyskania?

Decydujące starcie – okręt Barnaby

Jesteś na brzegu? No, to siup do wody! Płyn cały czas w prawo, aż do momentu, w którym zobaczysz łańcuch z kotwicą. Cały problem polega na tym, że we wspinaczce przeszkadza Ci podstępny krab. Musisz jakoś sobie poradzić. No dobra, z pewnością już jesteś na górze.

Przesuń skrzynkę z prochem w prawo, a znajdziesz klucz do kajuty. Wejdź tam i zabierz zapalki. Zakradnij się teraz do pirata i podpal armatę. Mały wybuch i z kieszenie pirata wypada klucz od klatki, w której więziona jest papuga. Otwórz klatkę i...

Pojawia się Barnaba, który za wszelką cenę chce się pozbyć natrętnych przyjaciół. Przystawia armatę do drzwi, podpala lont, armata nadyma się i... eksploduje, niszcząc przy tym statek.

Barnaba ląduje na bezludnej wyspie z pustą skrzynką, Adaś na brzegu... Kto ma więc skarb? Złoto przylatuje drogą lotniczą liniami El Papuga. Kto jest bogaczem? Oczywiście Adaś, a kto ukończył grę? Oczywiście Ty – graczu!