

Artur i Minimki

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Artur i Minimki

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

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.

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
ETAP I: The world of the Minimoy's	4
ETAP II: Attack of the Henchmen	9
ETAP III: Betameche in danger	25
ETAP IV: On the road to Necropolis	46
ETAP V: First steps into the Seven Lands	62
ETAP VI: The Battle of the Station	73
ETAP VII: Devil's Falls	83
ETAP VIII: Lost in the Seven Lands – I	91
ETAP IX: Lost in the Seven Lands – II	107
ETAP X: The Stunning Rapids Bar	121
ETAP XI: Under the house	127
ETAP XII: Necropolis	145
ETAP XIII: End	160

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



Wcielając się w Artura, masz okazję wejść do tajemniczego świata Minimków. Jako dwumilimetrowy stworek udasz się na wyprawę do złowrogiego Necropolis. Celem Twojej misji jest odnalezienie zaginionego skarbu i uratowanie dziadka. Podczas podróży przeżyjesz wiele niebezpieczeństw, które wymagać będą nie tylko sprawności, ale i inteligencji. Wielu nieprzyjaciół, jak i mnóstwo zamkniętych drzwi, nie powstrzyma Cię przed wypełnieniem zadania.



Poradnik ten zawiera opis wszystkich etapów. Ponadto, przy jego pomocy zdobędziesz wszystkie sekretne karty. Jeśli pragniesz ukończyć grę w 100% nie wahaj się skorzystać z niniejszego materiału.

W tekście wyróżniłem kilka ważnych elementów: kolorem **pomarańczowym** runy, dzięki nim będziesz mieć dostęp do zablokowanych filmików, kolorem **niebieskim** torby pozwalające na noszenie większej ilości życiodajnych jajek i na **zielono** zdolności. Oprócz nich poradnik naprowadzi Cię na wszystkie mul-mule, tak byś nie minął żadnego, a jest ich 702.



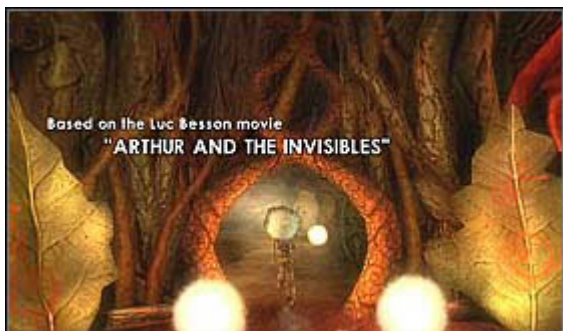


Pierwszy etap nie powinien przysporzyć Ci większych problemów, jest on treningiem wprowadzającym do dalszej rozgrywki. Poznasz podstawowe sterowanie, przedstawiony zostanie Ci także interfejs. Ponadto odnajdziesz pierwszy run.

Aby ukończyć tę rundę, wystarczy podążać za Betameche'em i wykonywać wszystkie jego polecenia.



Zabawa rozpocznie się od oryginalnego fragmentu filmu, na którym bazuje gra. Scenka kończy się dynamicznym przejściem do rozgrywki.



Po przejęciu kontroli nad głównym bohaterem podążaj za nowo poznanym przyjacielem.



Dotrzesz do miejsca, w którym po raz pierwszy zmuszony będziesz skakać. Najpierw pokonaj półki skalne skacząc pojedynczo i podwójnie, a następnie pokonaj przestrzeń pokazaną na zdjęciu.



Gdy już to uczynisz staniiesz przed kolejnym problemem. Tym razem za zadanie będziesz mieć przeskoczenie przepaści. Niepowodzenie zakończy się tragicznie, więc skok wykonaj pewnie, bez niepotrzebnych zawahań.



Po drugiej stronie przepaści znajdują się zamknięte drzwi, wystarczy - że staniiesz na ulokowanej przed nimi zapadni, a te się otworzą.



Nieco dalej natkniesz się na inny mechanizm otwierający drzwi. Twój przyjaciel wytłumaczy Ci, jak go użyć - nie jest to nadzwyczaj skomplikowane.



Przekraczając drzwi, spójrz w prawo. Znajdziesz się w pobliżu wielkiego źdźbła trawy, po którym powinieneś przejść.

Po dotarciu do przewodnika otwórz przy jego pomocy kolejne drzwi (dwie zapadnie).



Nieco dalej znajduje się rozległa przestrzeń, aby ją pokonać, przebiegnij między domkami (podążaj za Betameche).



W ten sposób dotrzesz do wielkiego głazu, który wspólnie przesuniecie.



Za nim znajduje się najbardziej skomplikowany moment w tym etapie, jednak nie jest on w sumie aż tak trudny.

Najpierw przesunij jeden z kamiennych bloków znajdujących się w pobliżu na pomarańczową zapadnię. Następnie przejdź przez (przed momentem otwarte) drzwi i wejdź ścieżką na górę.



Po dotarciu do miejsca ze zdjęcia strąć drugi kamienny blok.



Teraz wystarczy ustawić je jeden na drugim we wskazanym punkcie (zdjęcie), zresztą kamera w grze dokładnie go pokaże...



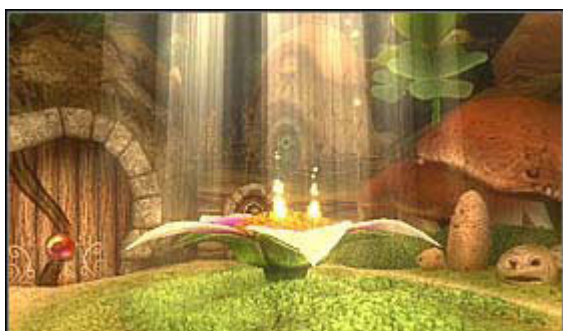
... i wykorzystując mechanizm otwierający drzwi, odblokować dalszą drogę.



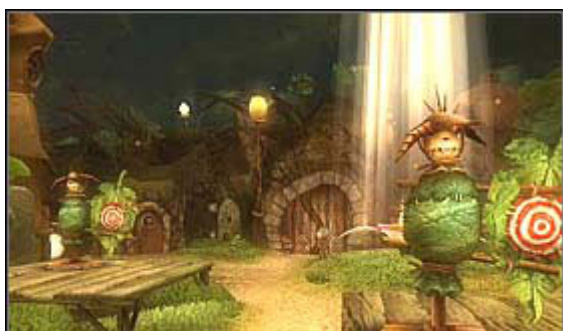
Tuż za nimi znajdziesz pierwszy **run**. Całkowita ich liczba wynosi 26, a położenie poszczególnych znajdziesz w dalszym opisie.



Kolejne przejście odblokuj, niszcząc kukłę (pierwsza „walka” w grze).



Na niewielkiej polanie, do której dotarłeś natkniesz się na pierwszy kwiat, za pomocą którego zapisuje się postęp w grze.



Dalsza droga będzie dostępna po zniszczeniu pozostałych dwóch kukieł (znajdują się na tej samej polanie co kwiat).



Mijając kolejny tunel, dotrzesz do wielkiego „kanionu”. Jeśli udasz się na jego koniec, zakończysz etap, jednak nim to uczynisz, wejdź pomiędzy domki (przypomni Ci o tym krótka scenka).