

Magicka

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Magicka

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

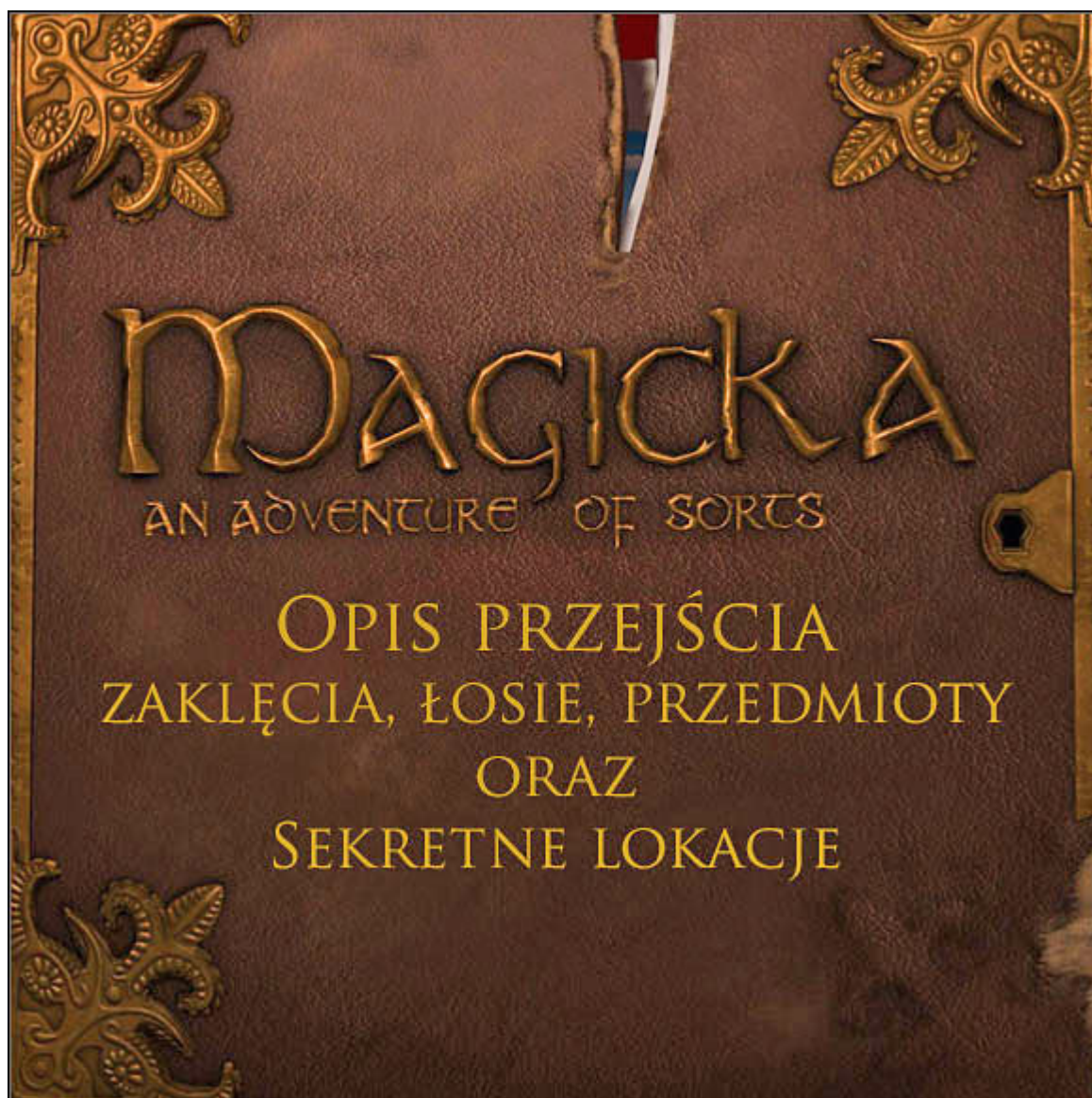
Producent Arrowhead Game Studios, Wydawca Paradox Interactive, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|---|------------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Opis przejścia | 5 |
| Rozdział 1 – Pomroczne widmo | 5 |
| Rozdział 2 – Atak Goblinów | 16 |
| Rozdział 3 – Zemsta Plemion | 23 |
| Rozdział 4 – Nowa Nadzieja | 29 |
| Rozdział 5 – Havindr kontratakuje | 34 |
| Rozdział 6 – Powrót czarodzieja | 42 |
| Rozdział 7 – Powrót do zamku Aldrheim | 50 |
| Rozdział 8 – Kopalnie | 51 |
| Rozdział 9 – Symfonia zmierzchu | 61 |
| Rozdział 10 – Posępne tango | 68 |
| Rozdział 11 – Poszukiwacze zaginionych ruin | 71 |
| Rozdział 12 – W górach szaleństwa | 83 |
| Znajdźki | 86 |
| Zaklęcia | 86 |
| Sekretne lokacje | 94 |
| Martwe łosie | 100 |
| Przedmioty | 105 |
| Broń do walki wręcz | 105 |
| Magiczne kostury | 110 |

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

Magicka jest grą trudną i wymagającą. W starciach z silniejszymi przeciwnikami, oprócz zręcznych palców, niezbędna jest dobra znajomość mechanizmów rządzących grą, ciosów używanych przez wrogów oraz czarów, którymi dysponuje nasz bohater. Bez tej wiedzy pojedynki z bossami mogą stać się prawdziwą udręką, skutecznie zniechęcając do dalszej zabawy. Nie masz się jednak o co martwić. **Wszystkie niezbędne informacje, dzięki którym gra w *Magickę* stanie się dużo przyjemniejsza, znajdziesz w poniższym poradniku.**

Poradnik zawiera:

- opis przejścia gry
- szczegółowy opis walk z najtrudniejszymi przeciwnikami
- porady dotyczące korzystania z żywołów i rzucania najsilniejszych zaklęć
- lokalizację wszystkich występujących w grze czarów, sekretnych lokacji oraz martwych łosiów
- listę wszystkich dostępnych w grze broni, wraz z ich opisem i miejscem ukrycia.

W celu ułatwienia korzystania z poradnika, wprowadzone zostały różnokolorowe czcionki, oraz specjalne oznaczenia.

Legenda:

[1], [2] – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem screenów. Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

Kolor pomarańczowy – występujące w grze przedmioty.

Kolor brązowy – potwory, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć.

Kolor zielony – używane w grze żywoły.

Kolor niebieski – występujące w grze zaklęcia.

Pogrubiona czcionka – używane klawisze oraz przyciski.

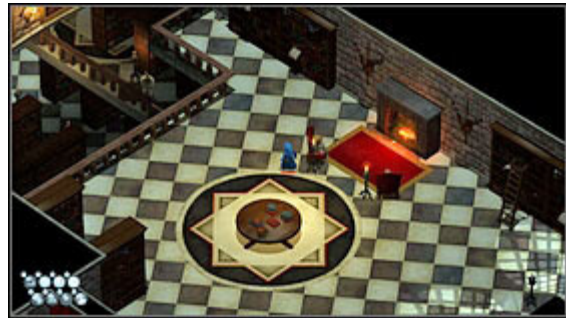
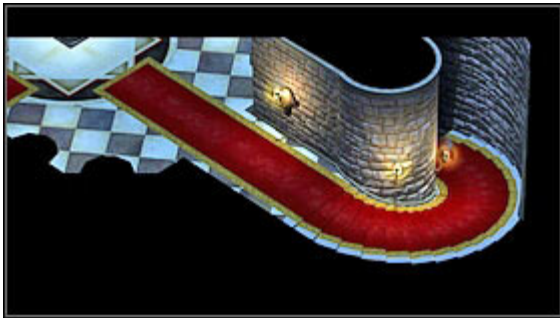
Michał „Kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1 – P o m r o c z n e w i d m o



Po odbyciu krótkiej rozmowy z Vladem [1], udaj się w prawo. Spotkasz tam Thekka, który poinformuje cię o imprezie na dole [2].



Może zejść po schodach od razu [1], lub zwiedzić najpierw uczelnię. Na tym piętrze nie znajdziesz jednak nic ciekawego, poza zabawnymi rozmowami z innymi czarodziejami [2].



Gdy znajdziesz się na dole, jeden ze studentów zrobi dziurę w posadzce, do której wpadniesz [1]. Twoim pierwszym zadaniem w podziemiach, będzie zdobycie magicznego kostura. Znajdziesz go na stojaku z bronią po prawej [2].



Podejdź do ściany i kliknij **LPM**, aby podnieść kij oraz miecz [1]. Zdobędziesz również pierwszy magiczny żywioł – **Życie** [2]. Możesz się dzięki niemu uleczyć.



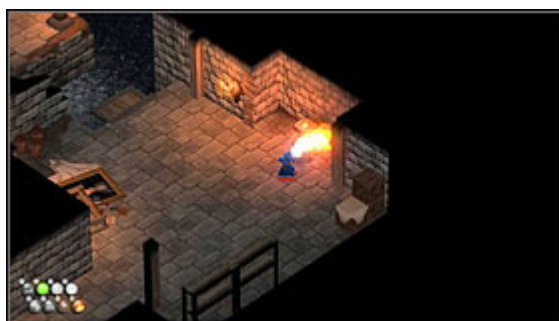
Wciśnij przypisany do żywiołu klawisz **W**, a następnie użyj **ŚPM**. Twój bohater użyje zaklęcie na siebie, regenerując utracone zdrowie [1]. Gdy nauczysz się posługiwać pierwszym żywiołem, zostaniesz poproszony o przecięcie blokującej korytarz wstęgi. Aby to zrobić, musisz użyć miecza. Podejdź do wskazanego kawałka materiału, przytrzymaj **SHIFT** i wciśnij **LPM** trzy razy. Twój bohater machnie ostrzem i będzie mógł ruszać dalej [2].



Idąc dalej prosto, zdobędzie kolejny żywioł – **Ziemia** [1]. Musisz użyć go do zniszczenia drewnianej blokady [2].



W tym celu wciśnij trzykrotnie przypisany do żywiołu klawisz **D**, a następnie przytrzymaj kilka sekund **PPM**. Gdy wokół postaci pojawi się świetlista otoczka, skieruj swój kostur w kierunku desek i puść przycisk. Wystrzelisz potężny głaz, który zniszczy drewnianą konstrukcję.



Znajdziesz za nią monument, który trzeba będzie zapalić przy pomocy żywiołu **Ognia** [1]. Aby to zrobić, wciśnij **F**, wyceluj w przedmiot i przytrzymaj **PPM** [2].



Chwilę później na górze pojawi się drewniana kładka, po której będziesz mógł ruszyć w dalszą drogę [1]. Twój kolejny cel do podpalenia znajduje się niestety za szeroką fosą. Aby skierować tam płomień, musisz połączyć dwa żywioły – **Ziemię** oraz **Ogień**. Na początku wciśnij **F**, potem **D**, a na końcu wystrzel kulę ognia **PPM** (w ten sam sposób jak strzelałeś wcześniej głazem). Gdy monument zostanie podpalony, pojawi się kolejna kładka [2].