

Opowieści z Narnii: Księżę Kaspian

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Opowieści z Narnii: Książkę Kaspian

autor: Amadeusz „ElMundo” Cyganek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Traveller's Tales, Wydawca Disney Interactive Studios, Wydawca PL CD Projekt
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	4
Rozdział 1 – Ker Paravel	4
Rozdział 2 – Ruiny Ker Paravel	14
Rozdział 3 – Infiltracja zamku Miraza	29
Rozdział 4 – Atak na zamek Miraza	44
Rozdział 5 – Kopiec Aslana	56
Rozdział 6 – Pole Bitwy pod Beruną	68
Skarby	74
Rozdział 1	74
Rozdział 2	77
Rozdział 3	80
Rozdział 4	81
Rozdział 5	84
Rozdział 6	87
Poziomy dodatkowe	88

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

Poradnik do gry *Opowieści z Narnii: Książę Kaspian* zawiera kompletny opis przejścia głównego wątku fabularnego oraz dokładnie wskazuje umiejscowienie wszystkich skrzynek z narnijskimi skarbami. Poradnik zawiera także sposoby na odblokowanie bonusowych etapów. Na **niebiesko** zazaczyłem klawisze potrzebne do wykonania określonych akcji, **zielonym** kolorem oznaczyłem bohaterów, których wykorzystamy w danych fragmentach gry, z kolei **pomarańczowym** kolorem oznaczyłem skrzyнки ze skarbem w opisie trybu fabularnego. Na potrzeby poradnika wprowadziłem skrót LPM – lewy przycisk myszy.

Amadeusz „ElMundo” Cyganek (www.gry-online.pl)

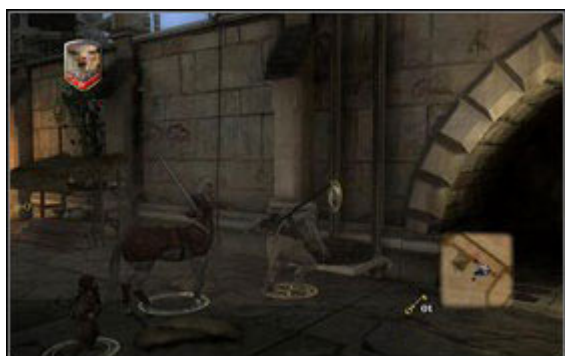
Opis przejścia

Rozdział 1 – Ker Paravel

Dziedziniec



W tym etapie pod nasze skrzydła trafiają: **krasnodzuch, Pan Tumnus, centaur Gromojar i Minotaur**. Podczas gry przełączamy się pomiędzy postaciami za pomocą klawisza **F**. Wybieramy **Zuchona** i podchodzimy pod mur po lewej stronie od głównej bramy. Klikamy **LPM** i wciskamy naprzemiennie klawisze **A** i **D** do momentu, aż hak zaczepi się o blanki obwarowań. Wychodzimy na górę. Za pomocą klawisza **E** pociągamy za dźwignię i podczas tego procesu cały czas wciskamy **LPM**.



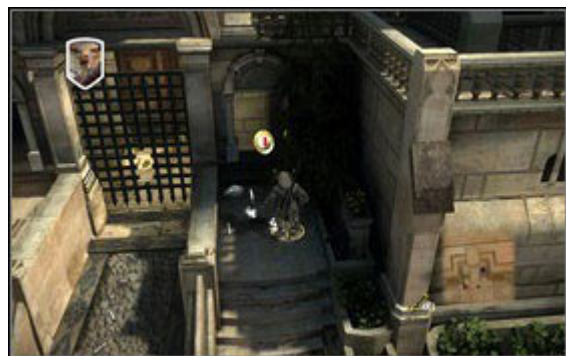
Schodzimy na dół i wybieramy **Minotaura**. Za pomocą klawisza **E** podnosimy leżące na platformie koło zębate i montujemy je w mechanizmie znajdującym się tuż obok. Uruchomiona machina odsłania nam ukryty magazynek z zapasem kluczy, potrzebnych do otwierania skrzynek z narnijskimi skarbami. Są one rozsiane na ścieżkach w trakcie całej gry.



Pierwszą ze **skrzyń** znajdujemy w prawym rogu dziedzińca po prawej od głównej bramy. Liczba widniejąca nad skrzynką określa ilość kluczy potrzebną do otworzenia zamka. Skrzynię otwieramy wciskając klawisz **E** i wciskając pulsacyjnie **LPM**. Wybieramy **Pana Tumnusa** i za pomocą **spacji** celujemy w wiszące na ścianie po prawej od głównej bramy koło zębate. Zestrzelujemy je.

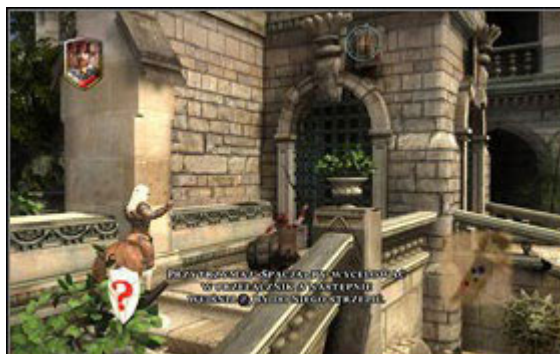


Wybieramy **Minotaura** i podnosimy koło. Montujemy je w mechanizmie, który odsłania kolejną tajną skrytkę z kluczami.



Stajemy na przełącznikach w prawym górnym rogu patrząc od strony głównej bramy. U uruchamiamy kolejne dwa przełączniki i otwieramy dwie bramy.

Blanki



Za pomocą **Minotaura** niszczyliśmy zagradzającą drogę na schody zlokalizowane naprzeciw skrzynki ze skarbem. Wychodzimy po schodach, wybieramy **Pana Tumnusa** i strzelamy w przełącznik. Przechodzimy przez bramę

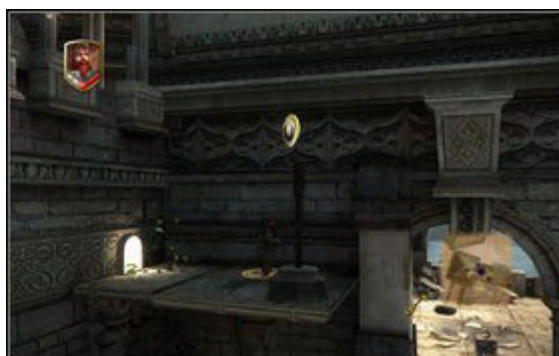
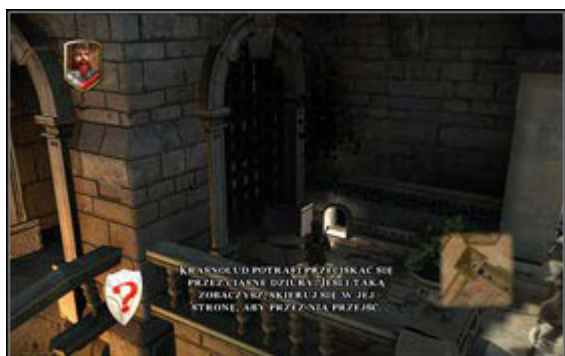


Naszym zadaniem jest rozbicie oddziałów wroga powstrzymujących olbrzymów za pomocą lin. By to uczynić wybieramy **Minotaura** i wciskając klawisz **E** podnosimy leżące beczki. Następnie celujemy w przeciwników za pomocą **spacji** i rzucajemy przedmiotami ponownie wciskając **E**. By zaliczyć zadanie, wystarczy unieszkodliwić wrogów znajdujących się przy jednym olbrzymie. Po lewej stronie znajdujemy także kolejną **skrzynię ze skarbem**.

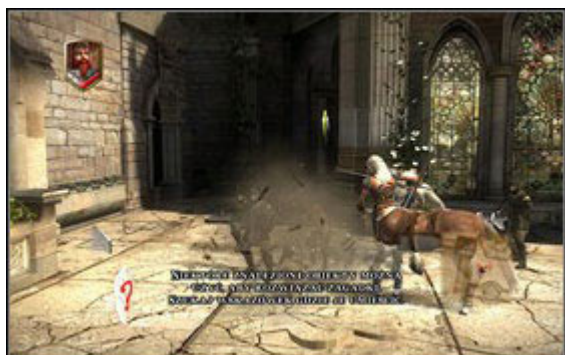


Znajdujemy się na plecach jednego z olbrzymów, jednocześnie obejmując nad nim kontrolę. Niszczymy drewniane przeszkody i zabijamy 30 łuczników ostrzeliwujących mury Ker Paravel. Pierwszą piętnastkę znajdujemy po prawej, zaś drugą po lewej stronie planszy. Wracamy na Dziedziniec.

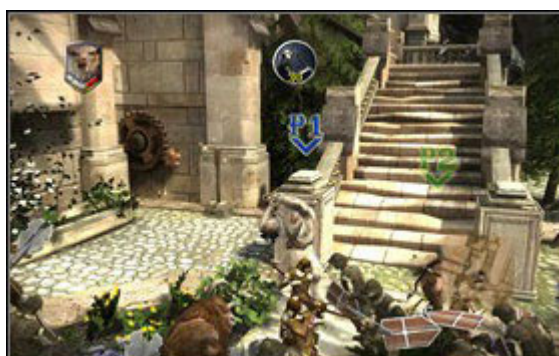
Punkt widokowy przy plaży



Wychodzimy po schodach w prawej części głównego placu. Wybieramy **Zuchona** i przeciskamy się przez mały otwór koło kraty. Pociągamy dźwignię i otwieramy przejście.



Zabijamy nacierających wrogów. Kolejną **skrzynkę ze skarbem** znajdziemy za witrażem z kolorowego szkła. **Minotaurem** podnosimy znajdującą się w centralnej części planszy skrzynkę z drewnem.



Zawieszamy skrzynkę na haku przy kolejnym zakratowanym przejściu i uruchamiamy mechanizm. Wychodzimy na plażę. Zabijamy 30 przeciwników, próbując oczyścić gryfonowi miejsce do lądowania.