

Opowieści z Narnii: Lew, Czarownica i stara szafa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Opowieści z Narnii

Lew, Czarownica i stara szafa

autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak

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
Bohaterowie	4
Umiejętności	5
Piotr i Edmund	5
Zuzanna	6
Łucja	7
Opis przejścia	8
1. Nalot	8
2. Pierwsze spotkanie z Narnią	10
3. Garderoba	11
4. Latarniane Pustkowie	13
5. Do Zachodniej Puszczy	15
6. Bobrowa tama/Przez tunel	17
7. Zamarznięte jezioro	18
8. Wielka rzeka	19
9. Na ratunek Edmundowi	20
10. Za Aslanem	21
11. Zamek czarownicy	23
12. Wielka bitwa/Biała czarownica	24

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



Wstęp

Witam wszystkich większych i mniejszych miłośników świata baśni i fantazji. Przed Wami Narnia, legendarna kraina stworzona przez C.S. Lewisa, zamieszkała przez przeróżne stworzenia, nie zawsze nam, ludziom, przyjazne. W poradniku zawarłem wszelkie informacje, jak pomóc dzieciom pokonać złą wiedźmę i wyzwolić Narnię z jej mocy (aczkolwiek widząc jej wdzięki niejeden zamiast z nią wojować, wołałby pójść na jakiś kompromis, który zadowalałby obie strony...). Tak czy siak zapraszam do starej szafy... Przygoda czeka.

Maciej „Shinobix” Kurowiak

Bohaterowie

Piotr

Najsilniejszy z rodzeństwa. Potrafi nieźle walczyć, a z czasem staje się coraz lepszym wojownikiem. Na początku walczy kijem, a po pewnym czasie dzierży miecz.

Zuzanna

Zuzanna to mózg drużyny. Znakomicie rzuca i strzela. Z początku używa piłek czy kulek śniegowych, by z czasem władać już śmiercionośnym łukiem.

Edmund

Edmund to spryciarz. Potrafi wdrapać się na drzewo, ale też w miarę dobrze daje sobie radę w walce. Jego podstawową bronią jest z początku kij, a później miecz.

Łucja

Łucja z początku przydaje się głównie do przechodzenia przez wąskie przesmyki i korytarze. Z czasem nabywa umiejętności leczniczych.

Umiejętności

P i o t r i E d m u n d

Każda z postaci dysponuje pewnym zasobem umiejętności, które możemy kupować za zdobyte monety. Dzielą się one na permanentne (czyli takie, które są cały czas w użyciu) oraz specjalne (o użyciu których decydujemy podczas gry). Nie podaję kombinacji, gdyż znajdują się w Inventory.

Piotr – Zuzanna Atak z góry – Piotr broni Zuzanny przed atakami. By użyć tego ataku, Piotr i Zuzanna muszą wpierw zjednoczyć siły.

Odważne serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Śmierć ghula – skuteczne zastosowanie tej kombinacji zabija ghule jednym uderzeniem.

Serce feniksa – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Podarowany miecz – potężny miecz dostępny dopiero od pewnego momentu w grze.

Lwi ryk – niszczący atak zadający obrażenia na dalszą odległość.

Wirujące ostrza – atak z bliskiej odległości. By użyć tej umiejętności, Piotr musi połączyć siły z Edmundem.

Waleczne serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Podwójne obrażenia – Piotr uderzając pięściami zadaje podwójne obrażenia.

Lwi skok – potężny atak z bliskiej odległości.

Lwi pazur – działa podobnie jak Lwi Skok.

Śmierć upiora – skuteczne zastosowanie tej kombinacji zabija upiora jednym uderzeniem.

Śmierć ogra – skuteczne zastosowanie tej kombinacji zabija ogry jednym uderzeniem.

Płaszcz driady – dzięki tej umiejętności Łucja może rzucić czar zabezpieczający Piotra. By użyć tej umiejętności, Piotr i Łucja muszą połączyć siły.

Śmierć minobara – skuteczne zastosowanie tej kombinacji zabija minobary jednym uderzeniem.

Lwie serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Uderzenie tarczy – potężne uderzenie tarczą z bliskiej odległości.

Z u z a n n a

Waleczne serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Fletnia – fletnia sprawiająca, że wrogowie zapadają w sen.

Odważne serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Ognisty deszcz – atak powodujący deszcz ognia. By użyć tej umiejętności Zuzanna i Łucja muszą połączyć siły.

Podarowany łuk – potężny łuk z niewyczerpanym zapasem strzał.

Kościany róg – róg pozwalający Zuzannie wezwać posiłki.

Lwie serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Piotr – Zuzanna atak z góry – Piotr broni Zuzanny przed atakami. By użyć tego ataku, Piotr i Zuzanna muszą wpieryw zjednoczyć siły.

Kamienna pieśń – melodia pozwalająca Zuzannie odkryć ukryte w okolicy statui.

Niszczycielskie koło – wspólny atak Zuzanny i Edmunda. By użyć tej umiejętności, Zuzanna i Łucja muszą połączyć siły.

Jastrzębia prędkość – strzały Zuzanny są zawsze szybsze od wrogów.

Pieśń driady – melodia pozwalająca odnajdywać ukryte tarcze.

Szybkie przeładowanie – szybsze przeładowanie strzał.

Serce feniksa – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Ł u c j a

Waleczne serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Pierwsza pomoc – Łucja leczy wszystkich w drużynie.

Serce feniksa – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Sok z Ognistego Kwiatu – niewyczerpany napój leczniczy.

Płaszcz driady – dzięki tej umiejętności Łucja może rzucić czar zabezpieczający Piotra. By użyć tej umiejętności, Piotr i Łucja muszą połączyć siły.

Lwie serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Poskromienie wilka – osvajanie wilków. Łucja może jeździć na oswojonym wilku.

Odważne serce – działa na wszystkie dzieci. Permanentnie zwiększa ilość żywotności (Health).

Poskromienie ghula – osvajanie ghuli. Łucja może ujeżdżać oswojonego ghula.

Poskromienie upiora – osvajanie upiora. Łucja może jeździć na oswojonym upiorze.

Ognista dolewka – przyspiesza odzyskiwanie napoju leczniczego.

Poskromienie minobora – osvajanie minobora. Łucja może ujeżdżać oswojonego minobora.

Słoneczne przyspieszenie – przyspiesza odzyskiwanie napoju leczniczego.

Potrójna dawka – zwiększa moc leczniczego napoju.

Słoneczny ogień – przyspiesza odzyskiwanie napoju leczniczego.

Podwójna dawka – zwiększa moc leczniczego napoju.

Deszcz tarcz – dzięki tej umiejętności Łucja rzuca czar zabezpieczający na każdego członka drużyny. By użyć tej umiejętności Łucja i Edmund muszą połączyć siły.