

Puzzle Quest 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Puzzle Quest 2

autor: Maciej „Psycho Mantis” Stępniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Infinite Interactive, Wydawca Namco Bandai
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Informacje podstawowe	4
Wstęp	4
Eksploracja	6
Walka	11
Postacie	17
Rozwój bohatera	20
Przedmioty	22
Surowce i ulepszenia broni	27
Minigry	30
Mapy	35
A - Verloren	35
B - The Ice Caves	36
C - The Orc Tribe	37
D - The Catacombs	38
E - Dark Dwarven Laboratory	39
F - Dark Elven Keep	40
G - Gorgon's Cathedral	41
Opis przejścia	42
Verloren – zadania główne	42
Verloren – zadania poboczne	46
The Ice Caves – zadania główne	47
The Ice Caves – zadania poboczne	55
The Orc Tribe – zadania główne	58
The Orc Tribe – zadania poboczne	68
The Catacombs – zadania główne	74
The Catacombs – zadania poboczne	89
Dark Dwarven Laboratory – zadania główne	98
Dark Dwarven Laboratory – zadania poboczne	107
Dark Elven Keep – zadania główne	118
Dark Elven Keep – zadania poboczne	124
Gorgon's Cathedral – zadania główne	127

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

Puzzle Quest 2 to kontynuacja oryginalnej gry logicznej zawierającej w sobie wiele elementów RPG. Z poradnika dowiedzie się jak prezentują się klasy postaci, zaklęcia, surowce, przedmioty oraz ich ulepszanie oraz przede wszystkim jak ukończyć przygodę, włączając w to zadania poboczne.

Kolorem **niebieskim** oznaczyłem zaklęcia, **pomarańczowym** postaci (zarówno sprzymierzeńcy jak i wrogowie) **brązowego** użyłem, aby wskazać nazwy lokacji oraz ich miejsce na mapie, a **zielonego** by wskazać miejsca gdzie wykonuje się mini-gry.

Maciej „Psycho Mantis” Stępniewski (www.gry-online.pl)

Informacje podstawowe

W s t ę p

Zasadniczo gra składa się z dwóch elementów – z trybu eksploracji oraz walki. Podczas przemierzania kolejnych lokacji napotykasz na różne przeszkody, zagadki, wrogów do pokonania, postaci do porozmawiania i możliwość wejścia z nimi w inne interakcje jak np. kupno/sprzedaż przedmiotów czy też ich ulepszanie. W trybie walki gra przechodzi w system turowy – na zmianę ruszasz się z przeciwnikiem wykonując ruchy służące pokonaniu rywala.

Gra rozgrywa się w kilku lokacjach. Każda ma mapę, dzięki której zawsze możesz się odnaleźć. Co jakiś czas napotykasz także na portale (które najczęściej pojawiają się w danej lokacji po wykonaniu jakiegoś zadania) dzięki którym możesz się łatwo przemieszczać do innych lokacji czy też do samego miasta.



Warto jeszcze wspomnieć o kierunkach świata w grze. W samej grze oraz w tym opisie przejścia właśnie tak zostały oznaczone strony świata.



Po rozpoczęciu gry i zdecydowaniu się na postać oraz imię otrzymasz dostęp do kilku opcji:

- Quest (Zadania) – przejście do planszy, na której aktualnie przebywasz, umożliwia toczenie dalszej gry fabularnej;
- Inventory (Ekwipunek) – inwentarz twojej postaci oraz statystyki bohatera;
- Spell Book (Księga Zaklęć) – tutaj znajdziesz wszystkie posiadane (i możliwe do posiadania przez twojego bohatera) zaklęcia;
- Quick Battle (Szybka Bitwa) – możesz stoczyć szybką bitwę z przeciwnikiem, z którym starłeś się już w wątku fabularnym;
- Endurance Mode (Tryb Wytrzymałościowy) – także tryb walki, w którym celem jest pokonanie jak największej liczby wrogów.

Ponadto dokonujesz tutaj wyboru poziomu trudności (Easy – Łatwy, Normal – Normalny, Hard – Trudny). Pod wizerunkiem postaci możesz zobaczyć podstawowe statystyki: (od lewej) aktualny poziom, liczba punktów życia, posiadane złoto.

Eksploracja

Ekran



Podczas eksploracji na górze ekranu zawsze znajduje się nazwa danej lokacji, a pod nią aktualny cel (ten możesz zmieniać w odpowiednim panelu). W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się podręczna mapa (po kliknięciu kursorem na niej przechodzisz do obrazu pełnej mapy). W lewym dolnym rogu liczba prezentuje twój aktualny poziom postaci, a pasek postęp w zdobywaniu doświadczenia (widzimy ile doświadczenia brakuje nam do kolejnego poziomu). Powyżej tego znajdują się cztery ikony: ikona plecaka przenosi nas do ekwipunku, ikona książki do księgi czarów, znak zapytania do zadań, a ostatnia ikona do mini-gra **Search**, służąca ujawnieniu ukrytych elementów w danej lokacji (np. pułapki, przeciwnika czy skarbu).

Zadania



Klikając na znak zapytania w lewym-dolnym rogu przechodzisz do ekranu z zadaniami. Na złoty kolor oznaczone są zadania podstawowe – obowiązkowe. Dopiero ich wykonanie „popchnie” rozgrywkę fabularną dalej. Kolorem srebrnym oznaczone są zadania poboczne, które możesz, ale nie musisz wykonywać. Zadania poboczne w momencie kiedy się pojawi możliwość ich wykonania mogą być wypełnione w dowolnym czasie. W drugiej zakładce znajdują się zadania już wykonane. Przy każdym zadaniu (lewa strona książki) znajdują się kolejne etapy jego pokonywania oraz to co ma być następnym krokiem (prawa strona książki).

Mapa



Dzięki mapie nigdy się nie zgubisz. Niebieską okrągłą ikonką zaznaczone są na mapach portale. Znaki zapytania oznaczają miejsce, gdzie możesz zrobić kolejny krok w jednym z zadań, a wykrzykniki miejsca gdzie zadania możesz się podjąć. Kolor złoty oznacza zadania podstawowe, a srebrny zadania poboczne. W niektórych lokacjach np. **Verloren** mapy nie ma.