

Shade:

Gniew Aniołów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Shade

Wrath of Angels

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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

Wprowadzenie	3
Tutorial A	4
Tutorial B	8
01 – Stacja kolejowa	13
02 – Hotel	15
03 – Kościół	17
04 – Podziemia	19
05 – Opuszczone miasto I	21
06 – Opuszczone Miasto II	26
07 – Ruiny zamku I	31
08 – Ruiny zamku II	37
09 – Płonące miasto	44
10 – Nekropolis	50
11 – Świątynia w Nekropolis	56
12 – Pajęczne gniazdo	61
13 – Wieża	65
14 – Starożytna krypta	70
15 – Świątynia Seta I	72
16 – Świątynia Seta II	77
17 – Żywiciel Serket	86
18 – Dom Ozyrysa	93
19 – Sala kolumnowa	98
20 – Łuski Maat	103
21 – Pola pokoju	107
22 – W objęcia ciemności I	113
23 – W objęcia ciemności II	116
24 – Portal	120
25 – Pierwsze starcie	122
26 – Brama	125
27 – Most	127
28 – Bagna	132
29 – Maszyna	137
30 – Wielki finał	141

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

Witam w poradniku do gry *Shade: Wrath of Angels*. Pierwsza jego część to Tutoriale (przewodniki). Tutorial A to rozdział opisujący sposób przejścia przewodnika z gry, natomiast Tutorial B opisuje rzeczy, których w przewodniku nie było, a wystąpią w grze później. Później następuje dokładny opis wszystkich poziomów w grze. Życzę miłej lektury.

Tutorial A

Jest to poziom treningowy, który trzeba i tak koniecznie przejść, by móc rozpocząć właściwą grę. Głos ze snu będzie po kolei instruował cię, co masz robić. Jednak nie wszystko zostanie tu objaśnione – reszta napisana jest w opisach poszczególnych poziomach, a także razem w rozdziale „Tutorial B”.



Na początku zmniejsz tryb biegania na chodzenie (domyślnie: **rolka w dół**) i przejdź po cienkiej kładce w lewo. Potem staniesz przed platformą (widoczna na prawym obrazku) na podłodze. Gdy na nią staniesz, otworzy się krata – zmień z trybu chodzenia na tryb biegania, a potem na tryb sprintu (**dwa razy rolka w górę**) i szybko biegnij, zanim krata z powrotem się opuści.



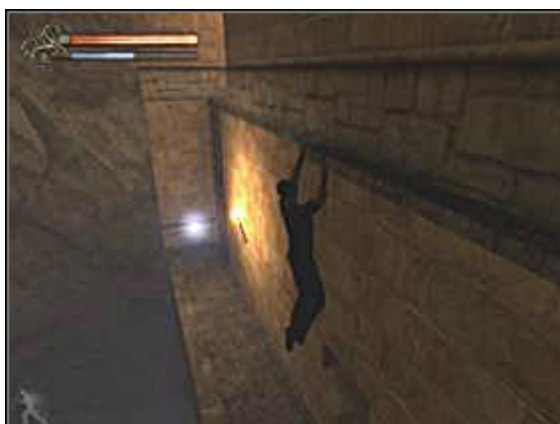
Otwórz drzwi za pomocą klawisza użycia (domyślnie: **E**). Tym klawiszem będziesz robił wszystko wtedy, gdy w prawym dolnym rogu pojawi się ikonka (np. czytał tablice, brał przedmioty, pociągał łańcuchy itp.). Potem biegnij w prawo i przeskocz dwie przeszkody (lub wspinaj się na nie) widoczne na prawym obrazku. W głębi, po lewej, będzie trzecia przeszkoda. Tu już musisz wskoczyć (domyślnie: **Spacja**) i złapać się półki, a następnie się wspiąć.



Skocz na dół i zbiegnij po schodach widocznych na lewym obrazku. Potem podejdź do ściany i pociągnij widoczny łańcuch, a kratka podniesie się. W następnym pokoju zabierz ze stołu klucz i za pomocą niego otwórz drzwi (menu ekwipunku włączasz domyślnie klawiszem **Q**, a przedmioty przesuwasz używając **A** i **D**).



Biegnij i przeskocz dziurę w podłodze. Potem idź dalej i schyl się (domyślnie klawisz **C**), by przejść pod kratą. Znow idź do przodu, do przepaści – ostrożnie zbliż się do krawędzi i naciśnij **W**. Bohater spadnie i od razu złapie się ściany.



Teraz przytrzymaj klawisz **A**, by przesuwać się w lewo. Gdy już nie będziesz przesuwał się dalej, opuść się (klawisz **S**). Potem biegnij do drabiny, stań blisko niej i naciśnij **E**. Na drabinie **W** to wspinanie się wyżej, **S** – schodzenie, a **Spacja** – zeskoczenie z niej. Wejść po drabinie do korytarza, ustaw na tryb sprintu i biegnij do długiej dziury w podłodze, a następnie skocz. Ważny jest tutaj rozpęd.



Biegnij dalej, podejź do liny i wciśnij **E** (lewy obrazek). Zsuniesz się na dół, potem wskocz do wody i przepłynij na drugą stronę. Wyjdiesz automatycznie na brzeg, kiedy przytrzymasz przy nim klawisz **W**. Potem przeniesiesz się do nowego korytarza.



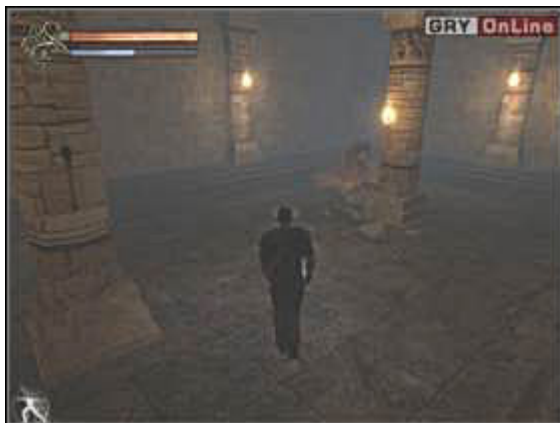
Podnieś widoczną na lewym obrazku pochodnię i zapal ją (prawy obrazek). Obie czynności wykonasz za pomocą klawisza **E**.



Biegnij przez ciemny korytarz. Pochodnia będzie rozświetlać ci drogę, uważaj na dziury w podłodze, abyś w nie nie spadł. Idź dalej, aż do kraty widocznej na prawym obrazku. Zapal dwie pochodnie (po lewej i prawej), a krata podniesie się.



W następnym korytarzu zabierz leżący po prawej pistolet. Za pomocą klawisza **V** wyjmujesz, chowasz lub odrzucasz broń (jeśli nie jest to miecz lub pistolet). Lewym przyciskiem myszy strzelasz, prawym ładujesz. Za pomocą pistoletu zniszcz skrzynki torujące drogę, a następnie biegnij dalej. Podnieś magiczny miecz i zbliż się do kraty. Musisz wysłuchać to, co ma do powiedzenia głos na temat miecza. Gdy krata podniesie się, wbiegnij do sali.



Będziesz tu musiał pokonać najpierw rycerza (lewy obrazek), a potem dwóch zombie (prawy obrazek). Na razie wystarczy ci wiedzieć, że lewy przycisk myszy to atak, a prawy – blok. W następnym rozdziale techniki walki zostały dokładnie opisane.