

Trine 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Trine 2

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Frozenbyte, Wydawca Atlus, Wydawca PL Ubisoft
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
Amadeus	4
Pontius	6
Zoya	8
Opis przejścia gry	10
Początek Opowieści	10
Zapomniana Dzicz	15
Dolina Błotowody	24
Bagno Światłomchu	30
Skamieniałe Drzewo	35
Cieniste Komnaty	40
Cichy Zagajnik	47
Grzybojaskinie	53
Grzybomrok	58
Zamek Morskiego Głazu	62
Upiorne Korytarze	67
Twierdza Strażnika Lodu	73
Ostatni Rozdział	79
Sekrety	82

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

W poradniku do *Trine 2* znajdziecie bogato ilustrowaną solucję wzbogaconą filmami. Dzięki nim oraz obszernym opisom bez trudu rozwiążecie każdą zagadkę. W opisie przejścia gry zawarto również informacje na temat trudniejszych do zdobycia butelek i kul z doświadczeniem oraz zaznaczono wszystkie złote skrzynie. Aby łatwiej było je znaleźć poświęcono im również osobny dział – sekrety. Poradnik uzupełnia opis wszystkich bohaterów, którymi przyjdzie nam pokierować.

W tekście kolor **pomarańczowy** odnosi się do sekretów, **zielonym** zaznaczono fragmenty pokazujące wydarzenia na obrazku powyżej, natomiast **niebieski** pokazuje punkty kontrolne.

Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Bohaterowie

Poniżej znajdziecie opis wszystkich trzech bohaterów wraz posiadanymi przez nich umiejętnościami. Tylko ich pomysłowe połączenia zapewnią ci sukces. Postacie można rozwijać dzięki doświadczeniu zdobywanemu pod postacią zielonych kul i butelek.

A m a d e u s



Amadeus (czarodziej) – głównym atutem tej postaci jest możliwość tworzenia sześcianów i kładek, dzięki którym można dostawać się w trudno dostępne miejsca lub wykorzystywać je w inny sposób (na przykład blokować niektóre pociski). Chociaż nie może bezpośrednio atakować wrogów, to dzięki specjalnej umiejętności potrafi nimi rzucać, jak normalnymi przedmiotami.



Lewitacja potworów (koszt: 1) – umożliwia Amadeusowi rzucanie przeciwnikami tak samo, jak normalnymi przedmiotami.



Przyzwanie 2 przedmiotów (koszt: 1) – umożliwia wyczarowanie dwóch przedmiotów.



Przyzwanie 3 przedmiotów (koszt: 2) – dzięki tej zdolności czarodziej może stworzyć trzy przedmiot na przykład.



Przyzwanie 4 przedmiotów (koszt: 3) – ta zdolność umożliwia przyzwanie aż czterech przedmiotów. Jest to bardzo przydatne jeśli chcemy dotrzeć w jakieś trudno dostępne miejsce, na przykład do wysoko położonej kuli doświadczenia.



Deska (koszt: 2) – umożliwia wyczarowanie deski o różnej długości. Jest to przydatny przedmiot jeśli chcemy dotrzeć w jakieś trudno dostępne miejsce na przykład na oddalony brzeg nad przepaścią. Można wtedy postawić deski z dwóch stron i przeskoczyć z jednej na drugą.

P o n t i u s



Pontius (rycerz) – ta postać jest stworzona przede wszystkim do walki z przeciwnikami. Dzięki mieczowi oraz tarczy rycerz może skutecznie rozprawić się z wrogami na bliskim dystansie. Dodatkowo tarcza posiada inne zastosowanie, można się nią na przykład chronić przed kapiącymi z góry niebezpiecznymi substancjami. Ponadto Pontius posiada młot, który nie tylko świetnie radzi sobie z przeciwnikami, ale jeszcze lepiej niszczy wszelkiego rodzaju kamienne i drewniane ściany i umocnienia.



Lodowa tarcza (koszt: 1) – przeciwnicy, którzy cię zaatakują i natrafią na lodową tarczę zostaną spowolnieni.



Rzut młotem (koszt: 1) – bardzo przydatna zdolność umożliwiająca rycerzowi rzucenie młota. Przydaje się ona do niszczenia kamiennych i drewnianych ścian i umocnień. Jest to również umiejętność przydatna w trakcie walki. Po rzucie trzeba poczekać, aż młot wróć z powrotem (im bliżej niego jesteśmy, tym szybciej pojawi się w naszym ekwipunku).



Ognisty miecz (koszt: 2) – dzięki temu ulepszeniu rycerz może zadawać przeciwnikom większe obrażenia oraz podpalać łatwopalne przedmioty.



Szarża (koszt: 2) – rycerz rozpędza się i taranuje swoich przeciwników. Dzięki szarży może również skakać na większe odległości. Po każdym ataku tego typu musi ponownie załadować się pasek energii.



Wybuchowy młot (koszt: 3) – aby skorzystać z tej zdolności należy przytrzymać przycisk ataku lub rzutu i poczekać, aż wokół młota pojawi się fioletowa poświata. Eksplozja powoduje, że zniszczeniu mogą ulec również okoliczne przedmioty, które nie zostały trafione bezpośrednio.