

Epoka Lodowcowa 2: Odwilż

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Epoka Lodowcowa 2: Odwilż

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Opis przejścia	4
WATERPARK 01	4
WATERPARK 02	6
WATERPARK 03	9
WATERPARK 04	13
WATERPARK 05	16
FOREST 01	18
FOREST 02	22
FOREST 03	26
ICE RIVER	28
MAELSTROM	30
MUD BOG 01	31
MUD BOG 02	33
MUD BOG 03	36
MUD BOG 04	38
MUD BOG 05	40
SLOTH VILLAGE 01	43
SLOTH VILLAGE 02	45
SLOTH VILLAGE 03	50
SLOTH VILLAGE 04	53
SLOTH VILLAGE 05	58
GLACIER 01 (cz.1)	65
GLACIER 02	66
GLACIER 01 (cz.2)	68
GLACIER 03	69
GLACIER 01 (cz.3)	76

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Epoka Lodowcowa 2: Odwilż*, produkcji o zręcznościowym charakterze, opartej na popularnym filmie animowanym pod tym samym tytułem. Poniżej tekst powstał w oparciu o anglojęzyczną wersję programu, a znajdziesz w nim szczegółowy opis przejścia wszystkim poziomów występujących w grze.

Na początek tylko jedna, krótka uwaga. Podczas rozgrywki zbieraj wszelkie orzechy (żołędzie, kasztany), jakie zauważysz. Za ich podnoszenie będziesz otrzymywać punkty. Gdy zgromadzić 1000 punktów na danym poziomie gry, otrzymasz dostęp do któregoś z bonusowych materiałów, ukazujących kulisy produkcji.

Nie przedłużając, życzę Ci udanej zabawy i zaczynamy!

Karolina „Krooliq” Talaga

Opis przejścia

W A T E R P A R K 0 1



Swoją przygodę rozpoczynasz w Parku Wodnym. Zwróć uwagę na stojący tu drogowskaz – tego typu znaki będziesz spotykać wielokrotnie podczas całej rozgrywki. Za każdym razem gdy podejdziesz do jakiegoś drogowskazu i naciśniesz klawisz Akcji, dowiesz się, co robić dalej i/lub jakich klawiszy użyć do wykonania danej czynności.

Od teraz zacznij zbierać wszystkie orzeszki. Za ich podnoszenie będziesz otrzymywać punkty: za brązowe żółędzie – 1 punkt, a za zielone – 5 punktów. Gdy uda Ci się zgromadzić 1000 punktów na danym poziomie gry, dostęp do któregoś z bonusowych materiałów zostanie odblokowany.



Teraz podejź do kolejnego drogowskazu. Za nim znajduje się półka skalna. Nauczysz się, jak skakać. Scrat może oddawać zwykłe, krótkie skoki (klawisz Skoku) oraz podwójne, długie, które wykona, gdy naciśniesz dwa razy klawisz Skoku.

Zbierając kolejne orzeszki, dojdiesz do miejsca z dużym, złotym żółędziem. Scrat podbiegnie do niego i spadnie na dół.



Teraz nauczysz się pływać. W wodzie poruszasz się klawiszami kierunkowymi. Aby zanurkować, naciskasz klawisz Akcji. Wówczas musisz wciskać klawisz Skoku, by płynąć do przodu. Gdy tylko znajdziesz się pod wodą, po prawej stronie ekranu wyświetli się miernik tlenu. Zwracaj na niego uwagę i wynurzaj się w razie potrzeby, w przeciwnym razie udusisz i utopisz wiewióra.

Wypróbuj przez chwilę swoją nową umiejętność, po czym popłynij do przodu. Po chwili zauważysz, że nie pozostaje Ci nic innego, jak zanurkować, aby przepłynąć dalej. Zrób to, a gdy z powrotem wynurzysz się na powierzchnię, zobaczysz wodospad.



Możesz kontynuować podróż. Po chwili zobaczysz szczelinę w skale. Przeciśnij się przez nią, a znajdziesz się na nowym obszarze.

W A T E R P A R K 0 2

Teraz nauczysz się nowej umiejętności, mianowicie ciężkiego stąpnienia (*stomp move*). Przy pomocy tego specyficznego ruchu możesz przykładowo rozbić tafle lodu, pod którymi ukryte są orzeszki. Aby wykonać owe stąpnienie musisz najpierw nacisnąć dwa razy klawisz Skoku (jak do podwójnego, długiego skoku) i gdy jesteś w powietrzu wcisnąć klawisz Ataku. Wypróbuj nową umiejętność i pozbieraj ukryte pod lodem orzechy.



Aby przejść do następnego etapu, czyli móc prześlizgnąć się przez szczelinę w skale, zwaną *nut door* (orzechowe przejście), musisz zebrać wymaganą ilość orzechów włoskich. Przy tym drogowskazie, od razu po prawej stronie, znajduje się tafla lodu, a pod nią Twój pierwszy **włoski orzech (1/3)**.



Nieopodal, przy drugim drogowskazie, obok szczeliny zauważysz drugi **orzech włoski (2/3)**.



Kontynuuj podróż. Dojdiesz do takiej ściany. Czas nauczyć się kolejnej umiejętności, mianowicie wspinania. Naciśnij klawisz Skoku, aby chwycić się ściany i wspinaj się do góry.



Teraz zeskocz na dół, zauważysz małe tapiry. Nie bój się, są do Ciebie przyjaźnie nastawione.