

Minecraft: Story Mode

Assembly Required

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Minecraft: Story Mode

Assembly Required

autor: Jacek „Ramzes” Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-292-2

Producent Telltale Games, Wydawca Telltale Games, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

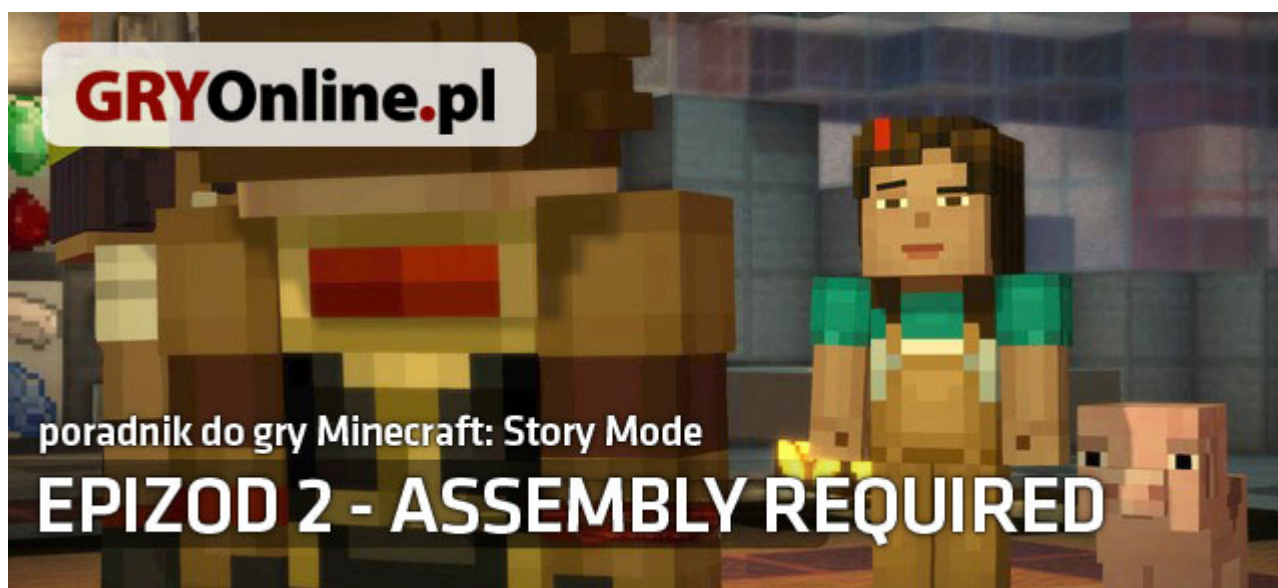
Wprowadzenie	3
Ważne wybory	4
Rozdział 1	8
Rozdział 2	18
Rozdział 3	22

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Minecraft: Story Mode - Assembly Required to drugi już odcinek nowej przygodówki od studia Telltale Games. Niniejszy poradnik pomoże ci przebrnąć przez główną historię zawartą w grze. Pierwszy epizod zawiera pełen opis przejścia wraz z wyszczególnionymi ważnymi wyborami oraz rozwiązaniem zagadek logicznych. W pierwszym rozdziale poradnika znajdziesz część główną czyli szczegółowy opis przejścia. Rozdział ten zawiera także tłumaczenie części dialogów na język polski, w taki sposób, byś mógł zrozumieć przedstawiany ci obraz danej sytuacji. Kolejny rozdział zawiera ważne wybory. Znajdziesz tu ich dokładne omówienie oraz wyszczególnione ewentualne konsekwencje i różnice między nimi, które mogą mieć duże znaczenie w przyszłych przygodach. W drugim epizodzie *Minecrafta: Story Mode* gra skupi się na dalszym budowaniu fabuły i zostanie w nim rozwiązana część ważnych wyborów z pierwszego epizodu. W poradniku znajdziesz dwa rozwiązania dwóch różnych zakończeń pierwszego epizodu, w którym to wybierałeś czy chciałeś udać się do *Magnusa* czy *Ellegaard*.

Poradnik do *Minecraft: Story Mode - The Order of the Stone* zawiera:

- Szczegółowy opis przejścia wraz z tłumaczeniem części dialogów na język polski
- Rozwiązanie ewentualnych zagadek logicznych
- Omówienie ważnych wyborów oraz ich ewentualnych konsekwencji

Jacek "Ramzes" Winkler (www.gry-online.pl)

Ważne wybory

Ważny wybór #1



Pierwszy ważny wybór znajdziesz w pierwszym rozdziale epizodu. Do Ciebie należeć będzie decyzja, w jaki sposób chcesz się pozbyć Ghasta.

- **Shoot him with a bow** - Zabijasz Ghasta za pomocą łuku
- **Attack him with a sword** - Zabijasz Ghasta za pomocą miecza (i wędki)

Brak konsekwencji wyboru.

Ważny wybór #2



Drugi ważny wybór różni się między postaciami Magnusa oraz Ellegaard. Jeżeli w pierwszym epizodzie wybrałeś Ellegaard możesz ukraść repeater lub stworzyć go od zera. Jeżeli wybrałeś w pierwszym epizodzie Magnusa możesz w trakcie ucieczki przed grieferami oddać amulet Axelowi lub zatrzymać go i spróbować uciec.

Ellegaard:

- **Steal repeater** - Ukraść repeater możesz za pomocą odwrócenia uwagi inżyniera mechanizmy z ławą. Wystarczy, że napuścisz na niego ucznia (Schoolboy) i ukradniesz repeater w momencie kiedy będą się kłócić
- **Craft repeater** - Stworzyć repeater możesz za pomocą zebrania odpowiednich składników. Pierwszym składnikiem będą kamienie (stone), które znajdziesz w skrzyni stojącej obok Olivii. Drugim składnikiem będzie Red Stone, który zdobyć możesz poprzez rozmowę ze staruszką, który stoi obok skrzyni, w której znalazłeś kamienie. Ostatni składnik otrzymasz po rozmowie z Auto Farmerem. Jeżeli wystrzeliłeś w powietrze jedną z jej rywalek, ofiaruje ci ostatnią część repeatera. Całość zanieś do warsztatu, który stoi na środku lokacji i stwórz swój repeater.

Brak konsekwencji wyboru.

Magnus:

- **Pass off the amulet** - Oddajesz amulet Axelowi, a ty sam odwracasz uwagę grieferów.
- **Hold on to it** - Zatrzymujesz amulet dla siebie i uciekasz przed grieferami.

Brak konsekwencji wyboru.

Ważny wybór #3



Trzeci ważny wybór różni się między postaciami Magnusa oraz Ellegaard. Jeżeli w pierwszym epizodzie wybrałeś Ellegaard wyborem będzie pomoc w stworzeniu mechanizmu Ellegaard. Jeżeli wybrałeś Magnusa wyborem będzie pseudonim pod którym będziesz walczył z Magnusem.

Ellegaard:

- ***Sure, Let's do this*** - Wybierasz opcję pomocy Ellegaard w stworzeniu mechanizmu.
- ***No, we have to go*** - Wybierasz opcję opuszczenia jej kwater w trybie natychmiastowym.

Brak konsekwencji wyboru.

Magnus:

- ***The Amulet Holder!*** - Wybierasz przydomek "The Amulet Holder"
- ***The Ocelot Slayer!*** - Wybierasz przydomek "The Ocelot Slayer"
- ***They Destroyer!*** - Wybierasz przydomek "The Destroyer"

Brak konsekwencji wyboru.

Ważny wybór #4



Ostatni już ważny wybór w drugim epizodzie znajdziesz w trzecim rozdziale gry. Do ciebie należeć będzie decyzja czy chcesz wyruszyć na poszukiwanie Sorena od razu, czy poczekać do świtu by ominąć potencjalne zagrożenie. Wybór ten różni się jedną krótką scenką i długością walki z potworami.

- ***We should go now*** - Natychmiast opuszczasz świątynię zakonu i wyruszasz w drogę do Sorena. W trakcie drogi zastaje was noc co skutkuje atakiem potworów. Nikt w trakcie tej potyczki nie ginie i kończy się dokładnie tak samo jak w przypadku drugiej opcji.
- ***Let's wait till morning*** - Czekasz z wyruszeniem w drogę do świtu. Podczas czekania możesz porozmawiać chwilę z Magnusem lub Ellegaard (w zależności kogo wybrałeś w poprzednim epizodzie). Opcja ta powoduje zmniejszenie ilości walki podczas wędrówki lecz kończy się dokładnie tak samo.

Brak konsekwencji wyboru.