

Child of Light

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Child of Light

autor: Natalia Fras

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-444-7

Producent Ubisoft, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft GmbH.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy gry	5
Walka	5
Eliksiry	7
Bohaterowie	10
Opis przejścia	13
Rozdział 1 - The Girl and the Firefly Opis przejścia	13
Rozdział 2 - The Queen of Light Opis przejścia	15
Rozdział 3 - Into the West Opis przejścia	20
Rozdział 4 - The Deep Dark Wellt Opis przejścia	22
Rozdział 5 - An Unexpected Reunion Opis przejścia	25
Rozdział 6 - Of Mice and Magna Opis przejścia	28
Rozdział 7 - The Duke and the Dutchess Opis przejścia	32
Rozdział 8 - The Highest of High Opis przejścia	34
Rozdział 9 - The Piscean and the Ogre Opis przejścia	37
Rozdział 10 - The Lowest of the Low Opis przejścia	40
Sekrety i znajdźki	43
Rozdział 1 Sekrety i znajdźki	43
Rozdział 2 Sekrety i znajdźki	45
Rozdział 3 Sekrety i znajdźki	48
Rozdział 4 Sekrety i znajdźki	64
Rozdział 5 Sekrety i znajdźki	74
Rozdział 6 Sekrety i znajdźki	90
Rozdział 7 Sekrety i znajdźki	100
Rozdział 8 Sekrety i znajdźki	112
Rozdział 9 Sekrety i znajdźki	123
Rozdział 10 Sekrety i znajdźki	132
Bossowie	155
Twins Golem Bossowie	155
Ogre Bossowie	156
Hydra Bossowie	157
Gigant Spider Bossowie	158
Gigant Griffon Bossowie	159
Cordelia Bossowie	160
Giant Ogre Bossowie	161
Sea Monster Bossowie	162
Nox Bossowie	163
Umbra Bossowie	164

Aneks	165
Sterowanie Child of Light Aneks	165
Klawiatura i myszka	165
Xbox One	166
Playstation 4	167
Wymagania sprzętowe Aneks	168
PC - informacje ogólne	169
Trofea Child of Light Aneks	170

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

Poradnik do gry *Child of Light* zawiera informacje pomoce w przejściu gry, ułatwiające ukończenie tytułu jak i przejście go na 100%. W pierwszych rozdziałach znalazł się zbiór trofeów/osiągnięć i sposoby ich odblokowania. Kolejny duży dział zawiera informacje na temat poszczególnych rozdziałów w grze. Opisane są tam potencjalne zagrożenia, sposoby przejścia danego fragmentu oraz znajdzki. W poradniku znalazł się również dział, w którym opisane są poszczególne postaci i ich umiejętności. Zawiera on również rozdział o walce, aby ułatwić zrozumienie jej mechaniki oraz opis eliksirów pojawiających się w grze. Na końcu poradnika zawarto dział przedstawiający bossów. Zawiera on informacje o położeniu bossów, opis ich ataków i sposoby na to jak ich pokonać tracąc jak najmniej życia. Dodatkowy dział o sterowaniu ma na celu ułatwienie nowym graczom rozpoczęcie rozgrywki. *Child of Light* to dwuwymiarowa gra RPG. Rozgrywka ukazana jest w perspektywie znanej nam z gier platformowych, jednak walki w niej toczą się w systemie turowym. Fabuła gry opisuje losy głównej bohaterki, która zмага się z wieloma niebezpieczeństwami i przeciwnościami w drodze do dorosłości. Aurora wraz ze swoim przyjaciółmi musi ocalić królestwo Lemurii. Gra zawiera tryb kooperacji – jeden gracz wciela się w nim w Aurorę a drugi w Igniculusa.

Poradnik do gry *Child of Light* zawiera:

1. Dokładny opis przejścia gry;
2. Listę osiągnięć i sposoby ich zdobycia;
3. Opis postaci i ich drzewka umiejętności;
4. Opis walki z bossami;
5. Lokalizacje sekretów dostępnych w grze.

Natalia Fras (www.gry-online.pl)

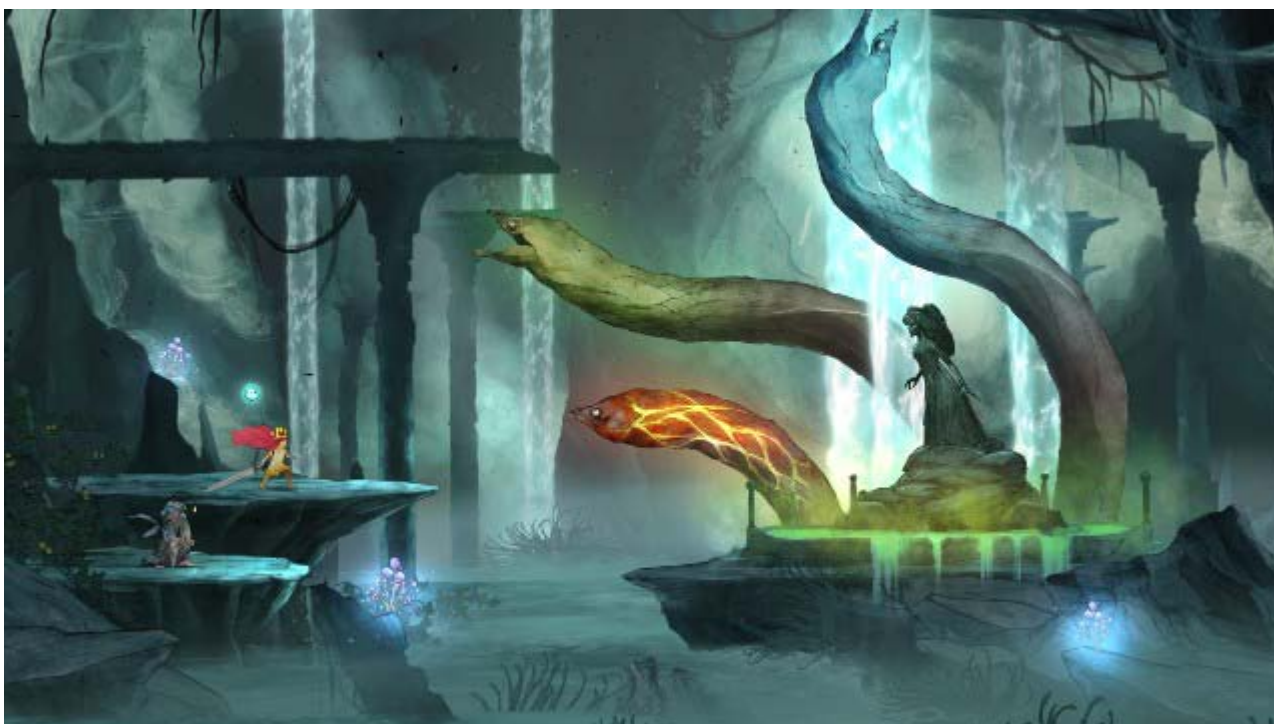
Podstawy gry

Walka

Walki odbywają się w systemie **turowym**. Możesz walczyć maksymalnie dwoma bohaterami, natomiast przeciwników może być max. 3. Masz możliwość zmiany swoich bohaterów w trakcie walki. Ciosy możesz zadawać jednemu przeciwnikowi bądź wszystkim na raz.

Walkę możesz **ominać** dzięki Igniculusowi. Jeśli oślepiś przeciwnika za pomocą swojego towarzysza nie ma możliwości, żeby cię zaatakował. Dodatkowo w trakcie walki Igniculus może spowalniać ładowanie tur przeciwników i leczyć twoich bohaterów. Wystarczy, że nakierujesz go na daną postać i rozbłyśniesz światłem.

Swoją turę możesz wykorzystać na atak, użycie eliksiru bądź tarczy. Masz też możliwość ucieczki z pola bitwy - o ile nie jest to walka z bossem. Ładowanie tury przeciwnika można cofnąć jeśli go zaatakujesz. Nie działają tak wszystkie ataki, a głównie te podstawowe. Uważaj, przeciwnik może zrobić ci dokładnie to samo.



Przeciwnicy dzielą się głównie na **4 rodzaje**:

1. **ziemni** - odporni na ataki wodne i elektryczne, dobrze działają na nich ciosy ogniste;
2. **ogniści** - odporni na ciosy ogniste, najwięcej obrażeń zadają im ciosy wodne;
3. **wodni** - odporni na ataki wodne, dobrze działają na nich ciosy elektryczne;
4. **mroczni** - dobre na nich są ataki światłem.



W trakcie walki masz możliwość zdobywania punktów zdrowia i many. Wystarczy, że za pomocą Igniculusa będziesz poruszał krzaki, które rosną na dole pola do walki. Odnawiają się one w trakcie. Są one zaznaczone na screenie za pomocą żółtych okręgów.

Jeśli twój towarzysz zginie możesz go **przywrócić do życia** za pomocą miksturki, umiejętności Rubelli bądź wymienić go na innego bohatera.

Eliksiry

Eliksiry w grze zdobywasz ze skrzynek, kamieni albo dzięki wygranym walkom. Możesz ich używać w momencie kiedy eksplorujesz świat. Wystarczy, że wejdiesz do swojego ekwipunku, wybierzesz dany przedmiot i klikniesz spację. Musisz pamiętać, że eliksir działa tylko na daną postać, która go wypije, więc uważaj komu go dajesz. Możesz użyć ich również w trakcie walki. Zamiast ataku możesz poświęcić swoją turę na wypicie eliksiru. Zazwyczaj jest to dobra decyzja. Nie możesz ryzykować, że przeciwnik cie zabije.

	Healing Tonic Opis: Regeneruje 50% punktów życia.
	Potent Healing Tonic Opis: Regeneruje 100% punktów życia.
	Magic Potion Opis: Regeneruje 75% punktów many.
	Potent Magic Potion Opis: Regeneruje 100% punktów many.
	Faery Nectar Opis: Regeneruje 50% punktów życia i many.