

Shrek 2: Team Action

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Shrek 2

Team Action

autor: Artur „Roland” Dąbrowski

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](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstępniak	3
Postacie	4
Solucja	5
Etap 1 - Bagno Shreka	5
Etap 2 - Straszny Las	14
Etap 3 - Zasiedmiogród	21
Etap 4 - Zabójca ogrów	27
Etap 5 - Na ścieżce	28
Etap 6 - Farma Jacka i Jilla	38
Etap 7 - Wróżka Chrzestna	47
Etap 8 - Ucieczka z więzienia	53
Etap 9 - Kopalnie	62
Etap 10 - Ciastko, Ciastko	67
Ostateczny pojedynek	71

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

Wstępniak



Shrek 2: Team Action to już druga zręcznościówka bazująca na popularnym filmie animowanym. Tym razem mamy do czynienia z konwersją z konsol, a zarazem ze znacznie lepszą grą niż poprzednio.

Niniejszy poradnik składa się z opisu postaci, którymi możemy w *Shrek 2: Team Action* kierować, oraz z bogatej w ilustracje solucji. Pomaga ona nie tylko w ukończeniu gry, ale również w znalezieniu wszystkich rozrzuconych przez twórców fasolek. Wyróżniłem je w tekście kolorem **brązowym**, przypisując obok każdej z nich (w nawiasie kwadratowym), która to z rzędu do zebrania na danym poziomie. Natomiast ważniejsze rzeczy, mające związek z naszymi zadaniami, zaznaczyłem kolorem **zielonym**.

Zapraszam,

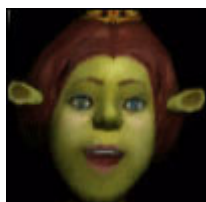
Artur „Roland” Dąbrowski

Postacie



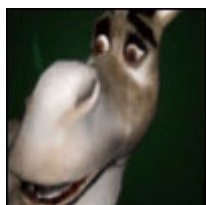
Shrek

Wielki, zielony, paskudny ogr. Żył samotnie na swoim bagnie, dopóki nie poznał miłości swojego życia - księżniczki Fiony. Bardzo silny osobnik, nikt nie potrafi go powstrzymać. Skacząc na przeciwników, wyłącza ich z walki. Potrafi rzucać ciężkimi przedmiotami, w tym przeciwnikami.



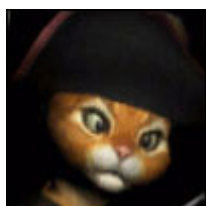
Fiona

Fiona nie jest typem zrozwalonej księżniczki. Jest bystra, silna i zagraje wrogów nie są dla niej problemem. W walce wykorzystuje techniki znane z filmów z Bruce'm Lee oraz z Matrixa. Ma możliwość spowalniania czasu (po znalezieniu odpowiedniej fiołki).



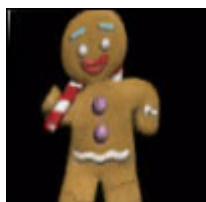
Osiół

Posiada niemal nigdy nie zamykającą się gębę, ale również serce pocziwego rumaka. Jego Burro Blast pozwala otwierać wielkie bramy i miotać ciężkimi rzeczami. Przeciwników odbija o dobre kilka metrów od siebie.



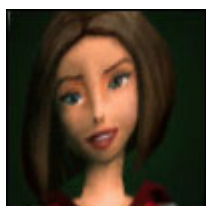
Kot w Butach

Ma wzrok zabójcy, finezyjny styl walki i drogie obuwie. Atakując z wysoko, zamienia się w „kłębek” i nieźle zakręca przeciwnikami. Poza tym umie chodzić po linach czy łańcuchach.



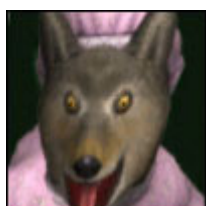
Ciastek

Prawdziwy bohater i przyjaciel. Wrogów traktuje białoczerwonymi cukierkami o kształcie laski. Potrafi nimi także uderzać w niedostępne rzeczy, a poza tym jest bardzo skoczny. Zebranymi ciastkami może na przykład odwracać uwagę pszczół.



Czerwony Kapturek

Mistrzyni w rzucaniu jabłkami z bardzo ochoczym nastawieniem praktycznie do wszystkiego. Przeciwników traktuje nie tylko owocami, ale i swoim niezawodnym koszykiem. Na dodatek wspiera się zatrutymi jabłkami.



Wilk Bardzo Zły

Niech jego strój Cię nie zmyli! Wilk Bardzo Zły jest duży, podły i nie groźni mu są nawet najgroźniejsi oponenci. Jego specjalną zdolnością jest potężne dmuchnięcie, którym potrafi powalić kilku przeciwników naraz.

Solucja

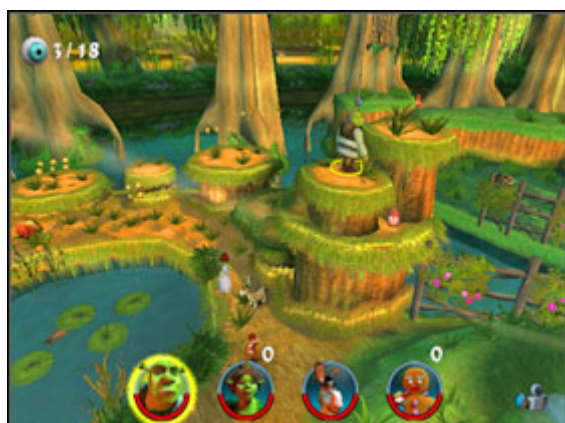
E t a p 1 - B a g n o S h r e k a



Po rozpoczęciu gry zbieramy leżące w pobliżu monety.



Dostajemy się na górę obok domu Shreka i rozwalamy leżący tu głaz, uwalniając tym samym **pierwszego z siedmiu krasnali**.



Pod częścią, na której stoimy, znajduje się **fasolka [1/12]**.



Schodzimy na dół i dobieramy się do łązek w pobliżu ślimaków. Zbieramy od nich w sumie **18 gałek**. Tuż obok miejsca, które sfotografowałem, znajduje się **fasolka [2/12]**.



Upewniamy się, że zebraliśmy wszystkie monety w tej lokacji, po czym wychodzimy przez nowo otwartą bramę.



Korzystamy z wajchy obok w celu otworzenia kolejnej bramy.



Rozwalamy głaz i uwalniamy **drugiego krasnala**.



Bijemy pobliskie ślimaki i zbieramy gałki, a następnie przenosimy Shrekiem skrzynię we wskazane miejsce.



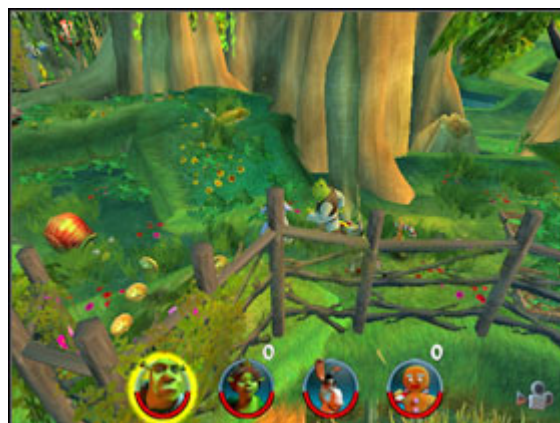
Wchodzimy na nią i podskakujemy, by złapać monety i **fasolkę [3/12]**.



Jeszcze jedną **fasolkę [4/12]** znajdujemy obok rampy prowadzącej dalej.



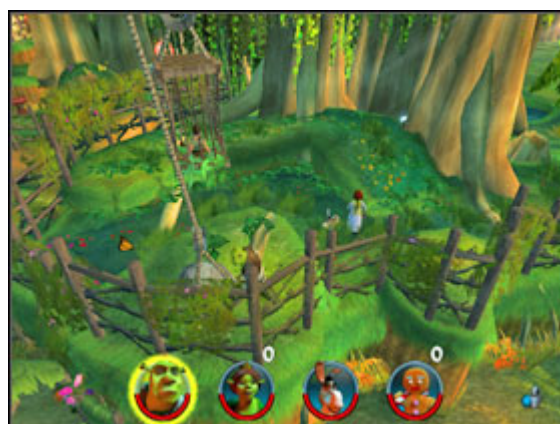
Wchodzimy po rampie i stajemy przed zespołem Robin Hooda. Niszczymy kukłę po prawej i rozprawiamy się z przeciwnikami. Tuż obok znajduje się napój leczniczy, a po przeciwnej stronie - napój nieśmiertelności.



Rozwalamy dwa pobliskie głazy, by unieszkodliwić pułapki, i przechodzimy do lokacji po lewej.



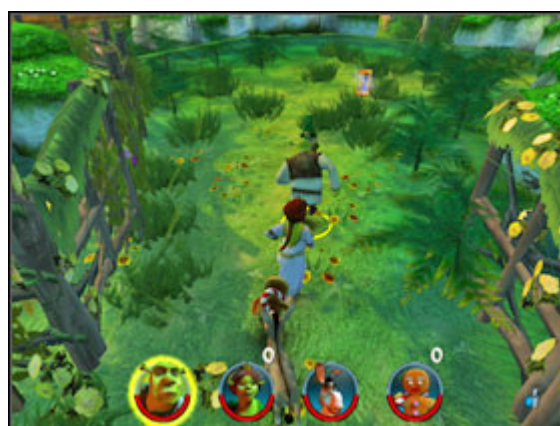
Unieszkodliwiamy łązące tu ślimaki oraz pojedynczego żółwia i zabieramy pobliską **fasolkę [5/12]**.



Rozwalamy głaz tuż obok i uwalniamy **trzeciego krasnala**.



Kierujemy się w drugą stronę, pokonujemy żółwia, rozwalamy głaz w celu uwolnienia **czwartego krasnala**, a następnie rzucamy Ciastkiem w tarczę obok.



W kolejnej lokacji spotykamy krasnala, który poprosi nas o złapania latających tu **dwunastu wrózek**.