

Shrek 2: The Game

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Shrek 2 The Game

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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
Przedmioty	4
Plakaty	6
Opis przejścia	7
POZIOM 1 – Shrek’s Swamp	7
POZIOM 2 – The Wheel Stealers	11
POZIOM 3 – The Hunt	13
POZIOM 4 – Angry Peasants	17
POZIOM 5 – Psycho Vegetation	19
POZIOM 6 – Shrek Rescues Donkey	22
POZIOM 7 – Steal The Potion	26
POZIOM 8 – Escape The Factory	33
POZIOM 9 – The Potion Fails	36
POZIOM 10 – The Mine	41
POZIOM 11 – Rat Attack	45
POZIOM 12 – Donkey Escapes Prison	50
POZIOM 13 – Poos ‘n’ Boots Escapes Prison	58
POZIOM 14 – Shrek Escapes Prison	64
POZIOM 15 – Giant Gingy Attack	69
POZIOM 16 – The Final Battle	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



Wstęp

Witam w poradniku do gry Shrek. Poradnik napisany jest prostym językiem i wyjaśnia naprawdę podstawowe kwestie, tak aby każdy gracz – i młody, i dorosły, doświadczony lub nie – nie miał żadnych trudności z przejściem gry. Na początek jednak napiszę kilka rad, którymi należy się kierować grając w Shreka.

- Nie ma specjalnej taktyki na przeciwników, gdyż większość atakuje bezpośrednio. Ty też tylko w ten sposób atakujesz. Po prostu podchodz do przeciwników i naciskaj lewy przycisk myszy patrząc, czy jesteś zwrócony w ich stronę.
- Monety można zbierać – na wszelki wypadek są podane ich lokacje. Za monety można kupować eliksiry, jednak z nich właściwie wszystkie mają ten sam efekt: unieszkodliwiają na jakiś czas przeciwnika (tyle, że w różny sposób). Wyjątkiem jest eliksir niewidzialności (dzięki czemu przeciwnicy cię nie widzą, i nie atakują) oraz zmniejszania (dzięki któremu przechodzisz przez małe szczeliny, do których normalnie byś nie miał dostępu).
- Na ogół nie będziesz używał zwykłego skoku (pojedyncze kliknięcie prawym przyciskiem myszy), a podwójnego (podwójne kliknięcie). Po prostu dalej skaczesz.
- Szukaj Roya – małego kolesia w stroju wróżki. To jedyny sposób, żeby zapisać grę.

Przedmioty

Są tu opisane wszystkie przedmioty, jakie można w grze znaleźć oraz pewne stacjonarne elementy, które do czegoś służą.



Moneta – zbieraj monety, to będziesz mógł kupować eliksiry



Stos monet – jak wyżej, tylko tu znajdujesz 10 monet



Worek ze złotem – jest tu dużo monet, ich liczba generowana jest losowo



Czekoladka – przywraca ci trochę energii życiowej



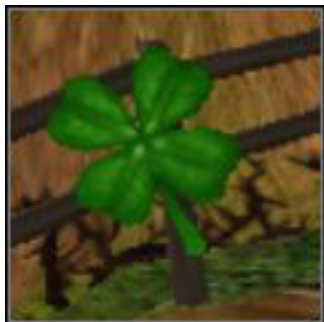
Skrzynka czekoladek – przywraca ci całą energię życiową



Skrzynka-niespodzianka – zawiera ukryte monety, czekoladki, czasami rycerzy, występuje w różnej wielkości, są także beczki-niespodzianki



Skrzynka wybuchowa – także występuje w większych i mniejszych wersjach, oraz beczkach, lecz nie rozbijaj jej – wybuchą i rani bohatera, którym kierujesz



Czterolistna kończyna – przywraca energię życiową i zwiększa jej pasek, dzięki czemu stajesz się bardziej wytrzymały



Automat – możesz tu kupować eliksiry



Plakat – jest dwanaście plakatów, po więcej informacji zapraszam do działu „Plakaty”

Plakaty

W grze jest dwanaście ukrytych plakatów. Po zebraniu trzech plakatów przeniesiesz się do tajnego poziomu z monetami. Tutaj najlepszym sposobem jest wskoczenie na dach i skakanie coraz wyżej i wyżej, po liściach zwykłych, liściach pomarańczowych (które będą cię wyrzucać) i pnączach. Jeśli spadniesz i się zabijesz – to po prostu przeniesiesz się z powrotem do poziomu, w którym byłeś wcześniej.

Oto lokalizacje plakatów (dokładniej znajdziesz w odpowiednim opisie):

1. **Shrek's Swamp** (poziom 1) – obrazek 14
2. **The Wheel Stealers** (poziom 2) – obrazek 5
3. **The Hunt** (poziom 3) – obrazek 8
4. **Shrek Rescues Donkey** (poziom 6) – obrazek 14
5. **Steal The Potion** (poziom 7) – obrazek 17
6. **Escape The Factory** (poziom 8) – obrazek 11
7. **The Potion Fails** (poziom 9) – obrazek 9
8. **Rat Attack** (poziom 11) – obrazek 15
9. **Donkey Escapes Prison** (poziom 12) – obrazek 10
10. **Puss 'n' Boots Escapes Prison** (poziom 13) – obrazek 3
11. **Shrek Escapes Prison** (poziom 14) – obrazek 4
12. **The Final Battle** (poziom 15) – obrazek 9

Opis przejścia

P O Z I O M 1 – S h r e k ' s S w a m p

Jest to pierwszy poziom gry, niezwykle prosty. Do dyspozycji mamy Shreka, tutaj nauczymy się podstawowych ruchów owego bohatera.



Gdy tylko odzyskasz kontrolę nad Shrekiem, spójrz przed siebie. Na obrazku [1] pokazane są strzałkami liście, po których należy przeskoczyć, by dostać się na drugą stronę. Po drodze zbieraj oczywiście złote monety. Można co prawda przejść po wodzie, lecz znacznie spowalnia to ruchy naszego ogra. Gdy już będziesz po drugiej stronie, idź jedyną możliwą drogą dalej, do worka treningowego wskazanego prawą strzałką na obrazku [2]. Uderz go parę razy, a wyleci z niego moneta. Potem obróć się i idź prosto, w miejsce wskazane lewą strzałką.



Nie wskakuj na pokazane na przerywniku pnie drzew, tylko biegnij prosto przed siebie. Za pniami, w miejscu pokazanym strzałką na obrazku [3] znajduje się kilka monet. Potem wróć się i wspinaj się na samą górę, po pniach. By złapać się rozwieszanej liny, po prostu skocz „na nią” – w miejsce oznaczone lewą strzałką na obrazku [4]. Teraz „idź” w prawo, by przedostać się w miejsce oznaczone prawą strzałką, po drodze zbierając monety. Gdy już będziesz w tym miejscu, naciśnij „dół”, by puścić się liny.