

Shrek Trzeci

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

SHREK TRZECI

autor: Michał „Wolfen” Basta

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](#)

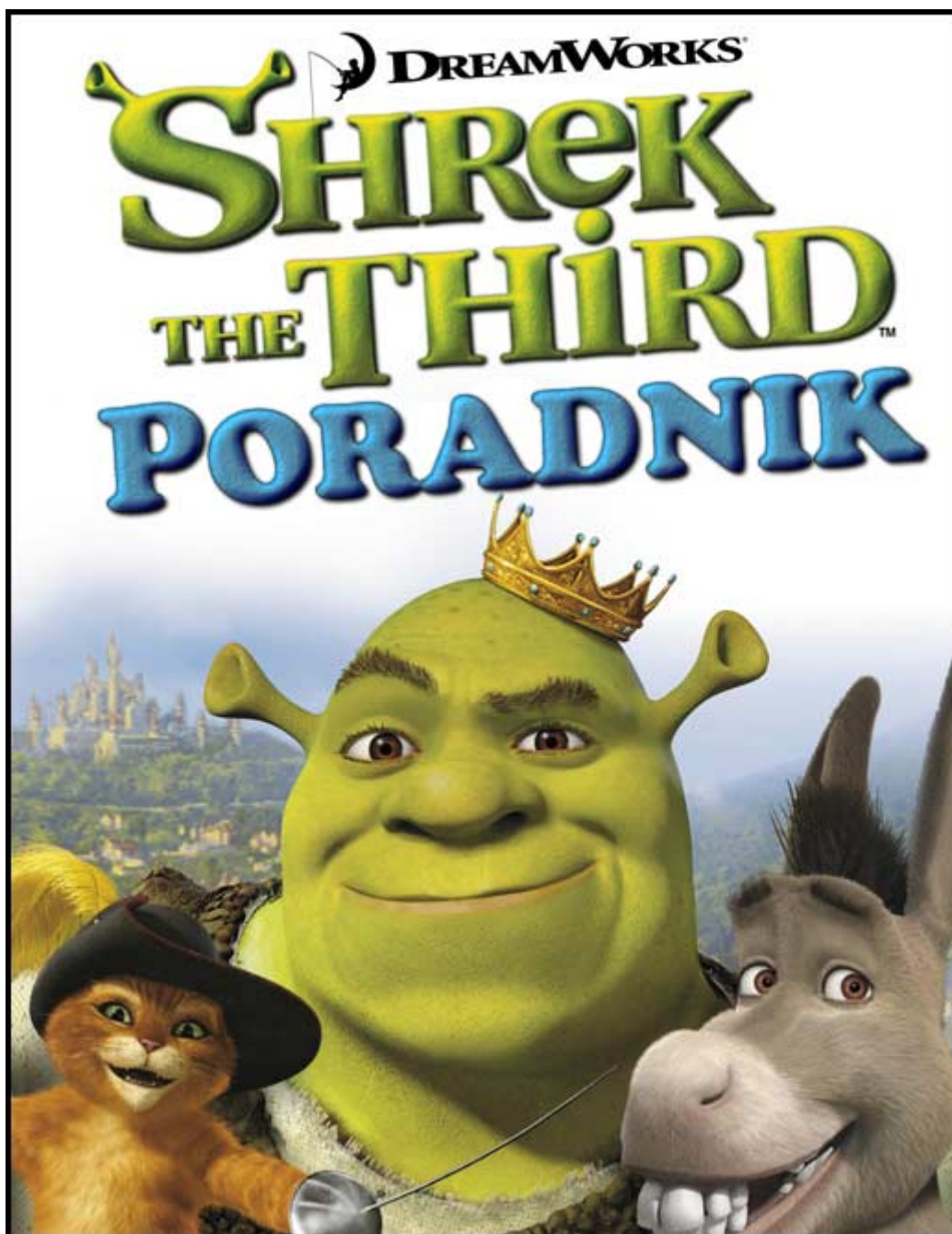
Spis Treści

Spis Treści	2
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Etap 1 – Królewskie szkolenie.....	4
Etap 2 – Doki.....	5
Etap 3 – Statek piratów.....	7
Etap 4 – Stare ruiny	10
Etap 5 – Stara droga	12
Etap 6 – Teren Akademii	14
Etap 7 – Blok więzienny	16
Etap 8 – Zdobyć zamek Lancelota	19
Etap 9 – Wysoki wysoki szczyt.....	20
Etap 10 – Lodowe Jezioro	23
Etap 11 – Lodowa Jaskinia	26
Etap 12 – Cele więzienne	27
Etap 13 – Zasadzka w lesie	30
Etap 14 – Wzgórza Merlina.....	31
Etap 15 – Zamek Złej królowej.....	34
Etap 16 – Warsztat Strombolego.....	38
Etap 17 – Zdobyć zamkowego lochu.....	41
Etap 18 – Katakumby	42
Etap 19 – Zniszczone ulice	45
Etap 20 – Wielki finał	47

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



Wprowadzenie

Witam w poradniku do gry *Shrek Trzeci*. Znajdziesz w nim szczegółowy opis przejścia całej gry oraz miejsc, gdzie można znaleźć cenne przedmioty. W trakcie samej rozgrywki staraj się niszczyć wszystkie napotkane skrzynki i beczki, ponieważ to właśnie w nich znajdziesz złoto, pyłki wróżki, kubki itd. Pomimo, że w grze pokierujesz kilkoma bohaterami to praktycznie każdym z nich steruje się tak samo, dlatego staraj się jak najszybciej rozprawić z przeciwnikami (aby nie zagrozili twojemu życiu), a w krytycznych sytuacjach wykorzystywać specjalne zdolności, które nie raz i nie dwa mogą uratować twoją skórę.

Opis przejścia

Etap 1 – Królewskie szkolenie



Pierwszy etap zapozna cię z podstawami sterowania. Wykonuj polecenia pojawiające się na ekranie. Najpierw uporać się z przeciwnikami **[1]**, a następnie zniszcz wszystkie meble i lodową figurę, gdzie znajdziesz kubek **[2]**.



Skieruj się do otwartych drzwi z lewej **[1]** i pociągnij za dźwignię. Na koniec udaj się do drzwi z prawej **[2]** i przy pomocy specjalnego ataku załatw ostatnią partię wrogów.

Etap 2 – Doki



Rusz przed siebie. Wkrótce napotkasz dwóch wrogów. Rozpraw się z nimi i kontynuuj podróż w lewą stronę. Rozpraw się z jeszcze jednym piratem i zbierz wszystko, co znajdziesz w drewnianych skrzyniach [\[1\]](#). Kontynuuj w lewo, aż dotrzesz do dużej bramy. Otwórz ją przy pomocy dźwigni koło złotych monet [\[2\]](#).



Po zamianie bohaterów skieruj się przed siebie. Na końcu podestu natrafisz na pierwszy kubek [\[1\]](#). Kontynuuj podróż w lewą stronę, eliminując oponentów. Na końcu drogi natkniesz się na dźwignię, którą przesunąć [\[2\]](#).



Wejdź Shrekiem do budynku, zniszcz kamienną figurę i podnieś kubek [1]. Idź jedyną możliwą drogą, aż dotrzesz do pianina [2]. Zniszcz je i weź kolejny kubek.



Skieruj się w lewo i uwolnij więźniów zamkniętych w dużym pudle z lewej strony drzwi [1]. Przepchnij deski blokujące przejście, a po wyjściu na zewnątrz zeskocz na dół, rozbij skrzynię i podnieś kolejny kubek [2].



Udaj się w lewo, zejść po schodach w dół i przeskocz na skałę z lewej, gdzie znajdziesz ostatni kubek [1]. Idź jedyną możliwą drogą, aż dotrzesz do pirackiego statku [2].

Etap 3 – Statek piratów



Rozpraw się z piratami i przesun metalową klatkę pod skrzynki z prawej strony. Dzięki temu wejdiesz na górę, gdzie znajdziesz pierwszy kubek [1]. Idź w lewo i niszczone wszystkie napotkane skrzynie, ponieważ w jednej z nich znajdziesz złoty hak. Kontynuuj jedyną możliwą drogą, a kiedy zeskoczysz z podwyższenia na ziemię, udaj się w prawo, gdzie natkniesz się na kubek i pingwina uwięzionego w skrzyni [2].



Idź w lewo aż dotrzesz do dźwigni [1] którą porusz. Po zamianie bohaterów rusz przed siebie, eliminując pojawiających się przeciwników [2]. Na końcu sali znajdziesz dwie skrzynie z kubkiem oraz złotym hakiem.