

Trine

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Trine

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Frozenbyte, Wydawca Nobilis Group, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Etap 1: Astral Academy	4
Etap 2: Astral Hallways	9
Etap 3: Wolvercote Catacombs	19
Etap 4: Dragon Graveyard	25
Etap 5: Crystal Caverns	31
Etap 6: Crypt of the Damned	40
Etap 7: Forsaken Dungeons	47
Etap 8: Throne of the Lost King	56
Etap 9: Fangle Forest	62
Etap 10: Shadowthron Thicket	71
Etap 11: Ruins of the Perished	77
Etap 12: Heartland Mines	87
Etap 13: Bramblestoke Village	95
Etap 14: Iron Forge	105
Etap 15: Tower of Sarek	118

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



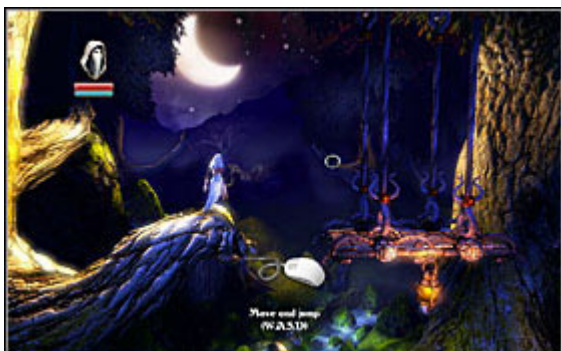
Wprowadzenie

Poradnik do gry *Trine* zawiera szczegółowy opis przejścia wszystkich piętnastu etapów, wzbogacony o liczne zdjęcia i klipy filmowe. Ponadto, znajdziesz w nim wskazówki niezbędne do zebrania pełnej kolekcji 400 mikstur i 26 artefaktów. Zaowocuje to możliwością osiągnięcia najwyższego poziomu doświadczenia wszystkimi trzema bohaterami oraz dostępnością każdej umiejętności.

Łukasz „Crash” Kendryna (www.gry-online.pl)

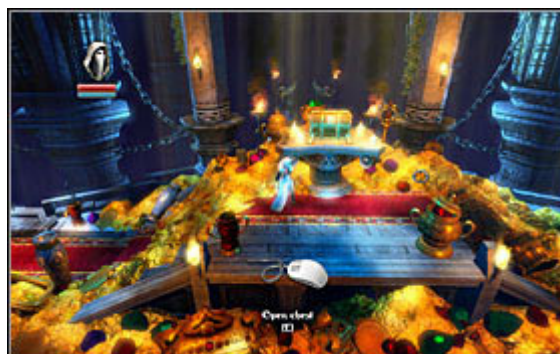
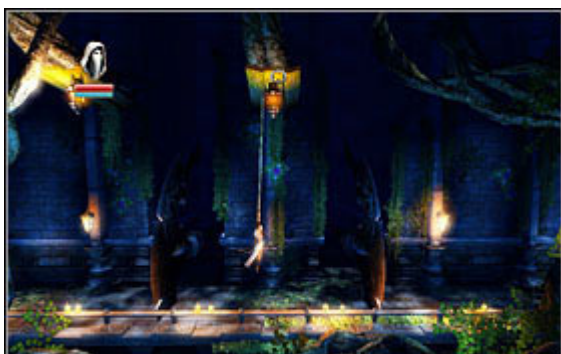
Opis przejścia

E t a p 1 : A s t r a l A c a d e m y



Grę rozpoczynamy od zabawy złodziejką. Jej unikatowymi zdolnościami są: hak z liną, pozwalający graczowi dostać się do bardziej oddalonych, i przez to mniej dostępnych, miejsc oraz łuk umożliwiający walkę na dystans.

Po przeskoczeniu pierwszej podwieszanej półki, będziemy zmuszeni skorzystać ze wspomnianego haka. Naprowadzamy celownik na deski podwieszone nad dołem uniemożliwiającym dalszą wędrówkę i odpalamy zdolność. W ten sposób zawiśniemy na linie. Rozhuśtaj się i przeskocz na balkon budynku. Następnie wejdź do jego wnętrza.

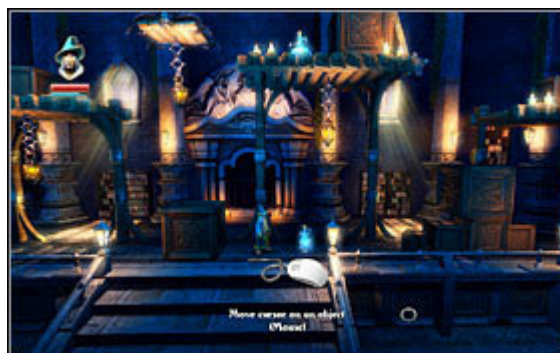
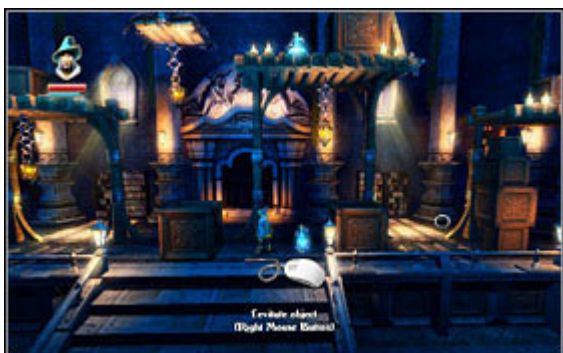


Jedyną przeszkodą jaką napotkasz pokonując korytarz będą odcinające Ci drogę tasaki. Aby wydostać się z pułapki, raz jeszcze skorzystaj z unikatowej zdolności. Gdy tego dokonasz, skieruj się przed siebie, aż dotrzesz do skarbca. Następnie otwórz skrzynię i obejrzyj scenkę przerywnikową.



Po jej zakończeniu przejmiesz ster nad czarodziejem. Ten z kolei jest w stanie przenosić skrzynie za pomocą telekinezy, jak również samemu tworzyć obiekty.

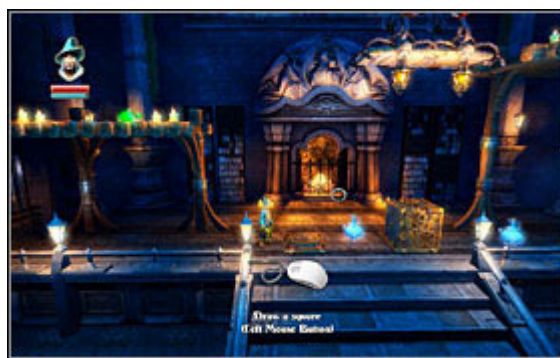
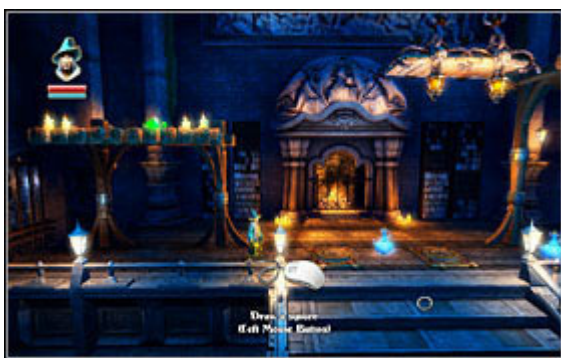
Gdy będziesz mógł sterować, skieruj się przed siebie do pobliskiego budynku.



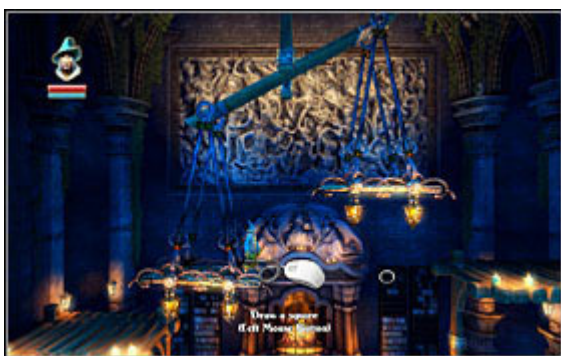
Wewnątrz, w pierwszym odwiedzanym pomieszczeniu, musisz poprzestawiać znajdujące się tam skrzynie, by móc wskoczyć na położone wyżej platformy. Na powyższych zdjęciach znajduje się układ początkowy oraz ten, który powinien zostać ułożony przez Ciebie.



By móc odwiedzić wszystkie półki i zebrać wszystkie miksturki, będziesz zmuszony skorzystać z telekinezy, by strącić znajdujący się tam pomost.



W kolejnym pomieszczeniu wymagane będzie wyczarowanie skrzyni (rysujemy kwadrat w powietrzu) i umieszczenie jej na jednej z zapadni, a następnie samemu ustawienie się na drugiej. W ten oto sposób dalsza droga będzie odblokowana.



Nim z niej skorzystasz (docierając podobnie jak złodziejką do skrzyni z artefaktem), możesz splądrować powyższe półki, aby zebrać ukryte tam mikstury. Dokonujemy tego skacząc po platformowej wadze. Aby móc skoczyć wyżej (w celu dostania się do ostatniej mikstury wysoko po prawej stronie), ustaw się na prawej szali i zrzuć skrzynię na lewą (wyczarowując ją wysoko nad platformą). W ten sposób siła przeciążenia wyrzuci Cię w powietrze (ale nie zapomnij o podskoku). Możliwe jest również zastosowanie telekinezy i pokierowanie prawej szali w kierunku mikstury (bez konieczności wykonywania dalekiego skoku).





Ostatnim bohaterem jest wojownik. Jego umiejętności to walka mieczem i osłona tarczą (to głównie nim będziesz walczyć z przeciwnikami).

Zabawę rozpoczynamy od przesunięcia skrzyni w prawo i wskoczenia po niej na wyższą półkę. Stojąc na górze zepchnij znajdujący się tam kamienny blok na deski po prawej. W ten sposób zniszczysz je i dostaniesz się do mikstury ukrytej na dnie. Wyjście z pomieszczenia zablokowano kolejnymi deskami – potraktuj je mieczem.



Trafiając do następnej lokacji, przed przystąpieniem do „uwalniania” znajdującej się tam pochylni, zbierz dwie mikstury ukryte na drewnianych belkach, tuż nad wejściem. Tę położoną niżej strącisz rozwalając deski, na których stoi (podskocz i uderz mieczem), wyższą strąć wbiegając na pochylnię i przecinając linę. W ten sposób odblokujesz przywiązany ciężarek, który opadając na dół uderzy w interesującą nas flaszkę (teraz wystarczy podnieść ją z ziemi).