

Unravel

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Unravel

autor: Yxu

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-324-0

Producent Coldwood Interactive AB, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie	4
PC	4
PS4	5
XONE	6
Opis przejścia	7
Dom	7
Poziom 1 - Thistle and Weeds	8
Poziom 2 - The Sea	16
Poziom 3 - Berry Mire	24
Poziom 4 - Mountain Trek	29
Poziom 5 - Off the Rails	34
Poziom 6 - Down in a Hole	41
Poziom 7 - How Much is Enough	47
Poziom 8 - The Letter	53
Poziom 9 - Winter Sun	58
Poziom 10 - Rust	62
Poziom 11 - Last Leaf	68
Poziom 12 - Renewed	69
Sekrety - guziki	72
Wstęp	72
Poziom 1 - Thistle and Weeds	73
Poziom 2 - The Sea	76
Poziom 3 - Berry Mire	80
Poziom 4 - Mountain Trek	83
Poziom 5 - Off the Rails	86
Poziom 6 - Down in a Hole	89
Poziom 7 - How Much is Enough	93
Poziom 8 - The Letter	97
Poziom 9 - Winter Sun	101
Poziom 10 - Rust	104
Poziom 12 - Renewed	108
Osiągnięcia / Trofea	111
Unravel - wymagania sprzętowe	122

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 *Unravel* zawiera kompletną i szczegółową solucję gry. Forma opisu została tak przygotowana, żeby trafić także do młodszych graczy obejmując prosty język i precyzyjnie omówione kroki postępowania przy bardziej skomplikowanych zagadkach. Poza wskazaniem sposobu **ukończenia gry**, w poradniku zawarto także zbiór dostępnych **osiągnięć/trofeów** i sposoby ich odblokowania, a także osobny dział poświęcony sekretom - **guzikom**, dla osób, które samodzielnie chcą spróbować ukończyć grę, lecz mają problemy z ukończeniem jej w 100%. Dodatkowy dział o sterowaniu pozwoli ci szybciej zacząć rozgrywkę. *Unravel* to sympatyczna gra platformowa o charakterze zręcznościowo-logicznym. Kierując nitkowym ludzikiem musisz przedostać się na koniec mapy pokonując zagrożenia na jego drodze i rozwiązując ciekawe zagadki. Każdy poziom kryje dodatkowo pięć sekretów dla bardziej dociekliwych, a ukończenie trasy każdego zadania nagradzane jest w postaci zdjęć do albumu. W tym wszystkim zwrócić należy uwagę na ilość nici - ciała bohatera - której używa jednocześnie do pokonywania przeszkód. Perfekcyjnie przygotowany klimat i wysoki poziom graficzny w dopracowaniu z elementami fabularnymi nadają tej grze wyjątkowo sentymentalny charakter.

Dzięki poradnikowi do gry *Unravel*:

- Bez problemu ukończysz wszystkie dostępne poziomy,
- Będiesz w stanie ukończyć grę w 100% znając lokalizację wszystkich sekretnych guzików,
- Dowiesz się o sposobach odblokowania osiągnięć/trofeów dostępnych w grze.

Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Sterowanie

PC

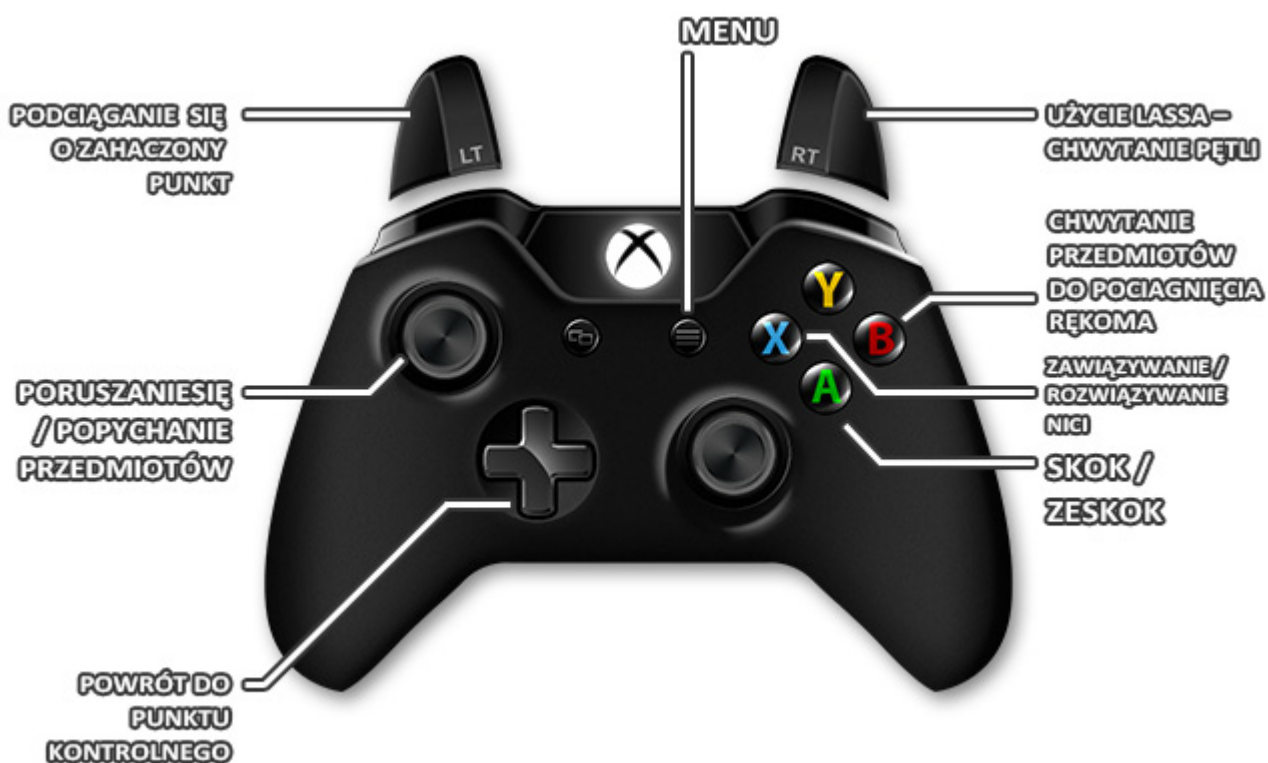
	Poruszanie się (chód) / popychanie przedmiotów
	Skok / (ze strzałką w dół) zeskakiwanie na niższe poziomy
	Użycie lasa - chwytanie pętli
	Podciąganie się o zahaczony punkt
	Zawijazywanie / rozwiązywanie nici o punkty zaczepienia
	Chwytanie przedmiotów do pociągnięcia rękoma
	Reset - powrót do ostatniego punktu kontrolnego
	Menu

PS4



	Poruszanie się / popychanie przedmiotów
	Użycie lassa - chwytanie pętli
	Podciąganie się o zahaczony punkt
	Zawiazywanie / rozwiązywanie nici o punkty zaczepienia
	Chwytanie przedmiotów do pociągnięcia rękoma
	Skok / (ze strzałką w dół) zeskakiwanie na niższe poziomy
	Reset - powrót do ostatniego punktu kontrolnego
	Menu

XONE



	Poruszanie się / popychanie przedmiotów
	Użycie lassa - chwyatanie pętli
	Podciąganie się o zahaczony punkt
	Zawiazywanie / rozwiazywanie nici o punkty zaczepienia
	Chwyatanie przedmiotów do pociągnięcia rękoma
	Skok / (ze strzałką w dół) zeskakowanie na niższe poziomy
	Reset - powrót do ostatniego punktu kontrolnego
	Menu

Opis przejścia

Dom



Dom, skąd rozpoczynasz kolejne zadania

Grę rozpoczynasz w domku. Jest to twoja "baza wypadowa" skąd będziesz mógł powrócić później do ukończonych już obszarów, np. celem zebrania dodatkowych znajdziek, oraz będziesz rozpoczynał stąd kolejne etapy gry. Na początku w ramach samouczka musisz przedostać się na prawą stronę pomieszczenia, gdzie znajdują się zdjęcia - wejście z nimi w interakcję przenosi cię do wybranego poziomu, które musisz rozpoczynać po kolei. Ukończenie każdego poziomu dodaje nowe zdjęcia do albumu leżącego na stole, które możesz przejrzeć.