

God of War: Ascension

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

God of War

Wstąpienie

autor: Robert "ochtywzyciu" Frąc

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Sony Computer Entertainment, Wydawca Sony Computer Entertainment, Wydawca PL Sony
Computer Entertainment Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	4
Sterowanie – PlayStation 3	5
Rozdział 1: Więzienie Potępionych	7
Pogoń za Furią	7
Walka z ręką Hekatonchejrone	13
Rozdział 2: Kanały	17
Rozdział 3: Strażnica	23
Walka z Cyklopem	23
Druga walka z ręką Hekatonchejrone	27
Rozdział 4: Hekatonchejrowie	34
Rozdział 5: Wioska Kirra	38
Początek wioski	38
Ogień Aresa i młyńskie koło	49
Zerwany most, zagadka z walcem i Meduza	59
Rozdział 6: Zbiornik	66
Rozdział 7: Delficka Wieża	73
Walka z Chimera	73
Czerwony wąż	75
Rozdział 8 Trzewia Pytona/Brzuch Pytona	80
Rozdział 9: Lodowe Jaskinie	87
Przejażdżka fioletowym pytonem	87
Walka z Mantikora	92
Rozdział 10: Świątynia Delficka	96
Walka z Cerberem	96
Zagadki z posągami i droga do katakumb	101
Rozdział 11: Delfickie Katakumby	109
Dusza Hadesa	109
Biała klepsydra	118
Rozdział 12: Komnata Wyroczni	128
Rozdział 13: Przejście do Delf	138
Rozdział 14: Zbiornik – Ponownie	143
Rozdział 15: Grota	151
Rozdział 16: Więzienie Potępionych – Ponownie	159
Rozdział 17: Komnata Męczennika	166
Rozdział 18: Delos	173
Droga do posągu	173
Wnętrze posągu	181
Rozdział 19: Stopa Apollona	188
Wspinaczka po stopie	188
Zniszczona głowa	194
Centaury i noga Apollona	199
Rozdział 20: Rękawica Apollona	205
Rozdział 21: Przedramię Apollona	211
Rozdział 22: Żebra Apollona	221
Rozdział 23: Piec	226
Rozpalanie pieca	226
Droga na szczyt pieca	233

Rozdział 24: Ramię Apollona	238
Rozdział 25: Piec – Ponownie	242
Rozdział 26: Oczy Apollona	246
Rozdział 27: Latarnia na Wyspie Delos	252
Rozdział 28: Wyzwanie Archimedesesa	255
Rozdział 29: Cytadela Furii	265
Rozdział 30: Komnata Alekto	267
Artefakty, Oczy Gorgony i Pióra Feniksa	273
Oczy Gorgony i Pióra Feniksa	273
Artefakty	293
Zniszczone Czerwone Skrzynie	299

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

Poradnik do gry *God of War: Wstąpienie* zawiera **opis przejścia trybu dla jednego gracza wraz z poradami dotyczącymi prowadzenia walki z przeciwnikami**, ze szczególnym uwzględnieniem potyczek z bossami oraz pierwszych spotkań z danym typem wrogów. Dodatkowo podane zostało położenie oczu Gorgony oraz piór Feniksa pozwalających jak najszybciej rozwinąć życie i manę bohatera do maksymalnego poziomu. Pragnący jeszcze bardziej wzmocnić swojego podopiecznego znajdą w opisie przejścia lokalizację czerwonych skrzyń zawierających zasoby do ulepszania oręża.

W poradniku znajdują się również osobne rozdziały poświęcone **artefaktom, zniszczonym skrzyniom, oczom Gorgony i piórom Feniksa**. Artefakty służą do urozmaicenia sobie rozgrywki po pierwszym przejściu trybu dla jednego gracza. Zniszczone skrzynie oprócz czerwonych kul wzbogacą o osiągnięcie. Natomiast oczy Gorgony i pióra Feniksa pozwolą na jak najszybsze rozwinięcie życia i many bohatera do maksymalnego poziomu.

Poradnik do gry *God of War: Wstąpienie* zawiera:

- Bogato ilustrowany opis przejścia trybu dla jednego gracza.
- Położenie oczu Gorgony i piór Feniksa wraz z opisem jak je pozyskać.
- Położenie Artefaktów wraz z opisem jak je pozyskać.
- Położenie zniszczonych skrzyń

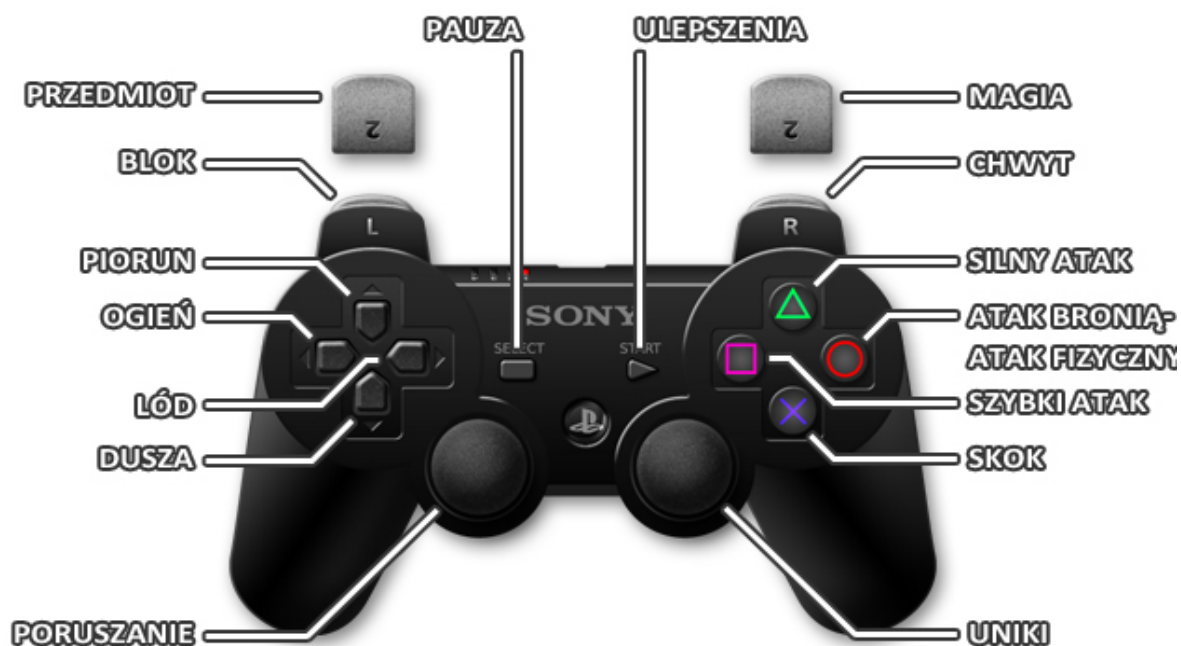


Oznaczenia użyte w poradniku:












- **Kolor zielony** oznacza oczy Gorgony i pióra Feniksa
- **Kolor brązowy** oznacza Artefakty
- **Kolor pomarańczowy** oznacza zniszczone skrzynie
- **Kolor niebieski** oznacza notatki, wpisy, itp.

Robert "ochtywzyciu" Frąc (www.gry-online.pl)

Sterowanie – PlayStation 3



	Poruszanie
	Uniki
	Sprint
	Użycie Gniewu
	Ogień Aresa
	Dusza Hadesa
	Lód Posejdona

	Piorun Zeusa
	Silny Atak
	Szybki Atak
	Skok
	Atak Fizyczny/Atak Bronią
	Chwyć/Akcja/Podnoszenie/Otwieranie
	Magia
	Blok
	Przedmiot
	Menu Ulepszeń
	Menu Pauzy

Rozdział 1: Więzienie Potępionych

P o g o ń z a F u r i ą



Rozpoczynasz grę od sterowania Kratosem przywiązanym łańcuchami. Wkrótce po pojawieniu się Furią rozpoczynasz unikanie ciosów poprzez odchylenie Kratosa w lewo lub prawo. Po uwolnieniu pierwszej ręki posyłasz w stronę Furią kilka ciosów kontynuując wykonywanie uników.



Gdy Kratos zostanie w pełni oswobodzony z łańcuchów i wyląduje na ziemi, twoim zadaniem stanie się pościg za Furią. Nie oznacza to jednak, że należy się spieszyć. Chwilę spokoju można wykorzystać na zapoznanie się z ciosami i podstawowymi kombosami.