



God of War III

Opis przejścia, wyzwania i boskie przedmioty

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

God of War III

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

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

Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Opis przejścia	5
Gaja	5
Góra Olimp	7
Serce Gai	13
Posejdon	16
Rzeka Styks	19
Królestwo Hadesa	20
Sędziowie Świata Podziemi	27
Kuźnia	34
Pałac Hadesa	38
Hades	42
Miasto Olimpia	49
Ścieżka Eosa	57
Łańcuch Równowagi	62
Jaskinie	65
Ogień Olimpijski	67
Olimpijska Cytadela	69
Ogień Olimpijski CD	78
Forum	83
Komnata Posejdona	88
Górne Ogrody	93
Komnata Afrodyty	94
Tartar	96
Wrota Tyzifone	97
Jamy Tartaru i Kronos	99
Kuźnia i Hefajstos	106
Górne Ogrody CD	108
Warsztat Dedala	109
Ogród Hery	112
Jaskinie CD	118
Labirynt	128
Sędziowie Świata Podziemi CD	138
Zeus	142
Ciemność	149
Finał	152
Wyzwania	154
Boskie Przedmioty	158

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 *God of War III* zawiera szczegółowy opis przejścia wraz z wyzwaniem, dostępnymi po ukończeniu głównego wątku fabularnego. Korzystając z niego, znajdziesz wszystkie pióra feniksa, oczy gorgon i rogi minotaurów. Ponadto, czytając poradnik wejdiesz w posiadanie wszystkich boskich przedmiotów oraz w wystarczającą ilość doświadczenia, pozwalającą na ulepszenie wszystkich broni podczas jednorazowego przejścia. Całość okraszona została bogatymi opisami napotkanych przeciwników (ich zachowanie oraz strategię walki), jak również garstką porad ogólnych.

W trakcie lektury natkniesz się na kilka rodzajów oznaczeń. Kolorem **czerwonym** wyróżniłem skrzynie zawierające doświadczenie, natomiast markery z trzema wykrzyknikami ([!!!]) wskazują, że dany akapit opisuje położenie ukrytego wzmocnienia. Znaczniki **[LS]** (lewy screen) i **[PS]** (prawy screen) pojawiają się w miejscach, w których rozpoznanie miejsca z obrazka i powiązanie go z opisem tekstowym ma kluczowe znaczenie dla bezproblemowej rozgrywki. Na potrzeby poradnika wprowadziłem również nazewnictwo, ułatwiające zrozumienie niektórych opisów - i tak kwadrat, kółko, krzyżyk i trójkąt nazwane zostały „podstawowymi przyciskami”.

LUKASZ "CRASH" KENDRYNA

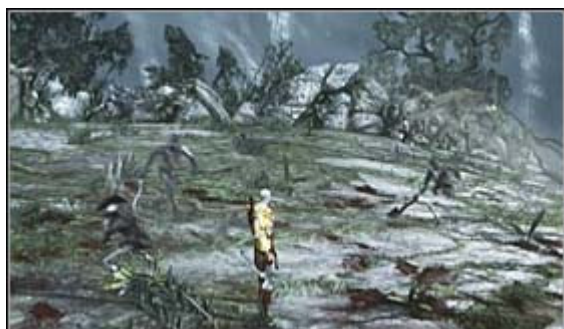
Garść porad



- Podczas przechodzenia gry napotkasz wiele skrzyń uzupełniających stan zdrowia i magii. Jeśli nie będziesz potrzebować wzmocnienia, nie otwieraj ich, gdyż często może się zdarzyć tak, że będziesz koło nich przechodzić raz jeszcze i wtedy przydadzą Ci się nieco bardziej.
- Walcząc łukiem Apolla bądź świadom, że zapalając jednego słabszego przeciwnika, możesz spowodować reakcję łańcuchową i cała grupa blisko stojących obok siebie napastników stanie w płomieniach (jest to jeden szybki atak, który zaowocować może wielkimi obrażeniami).
- Podczas gry zdobędziesz cztery podstawowe bronie (zmieniać je będziesz za pomocą strzałek). Nie przywiązuj się do jednej broni na stałe (jak to miało miejsce we wcześniejszych odsłonach serii), tylko przełączaj się pomiędzy nimi, dostosowując się do sytuacji dziejącej się na ekranie (czytając poradnik znajdziesz dokładne informacje, w którym momencie wyjąć jaki oręż).
- Przed rozpoczęciem rozgrywki wybierz odpowiedni dla siebie poziom trudności ze świadomością, że jeśli podczas zabawy zginiemy kilkakrotnie w jednym miejscu, gra zapyta nas o pozwolenie obniżenia go (bez późniejszej możliwości powrotu do wcześniej wybranego).
- W stosunku do poprzednich części trylogii, zmianie uległ sposób prezentowania przycisków wymagających wciśnięcia podczas Quick Time Event. Teraz symbol guzika pojawiać się będzie po analogicznej (do ułożenia na padzie) stronie ekranu. Ułatwia to interakcję i pozwala na oglądanie scenek, zamiast obserwowania zmieniających się symboli.
- Bardzo często odpalenie specjalnego ataku (pod R2) służyć może jako uniwersalny unik, skuteczny w każdej sytuacji. W trakcie specjalnego ataku nie możesz bowiem zostać trafionym. Korzystaj z tej możliwości w sytuacjach największego zagrożenia.

Opis przejścia

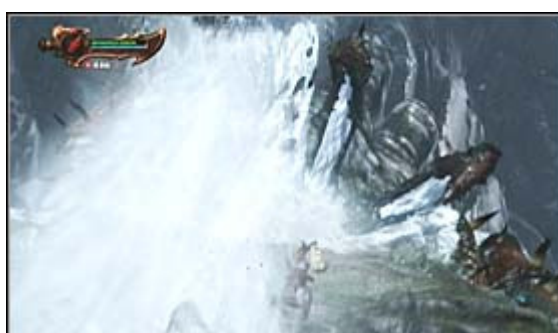
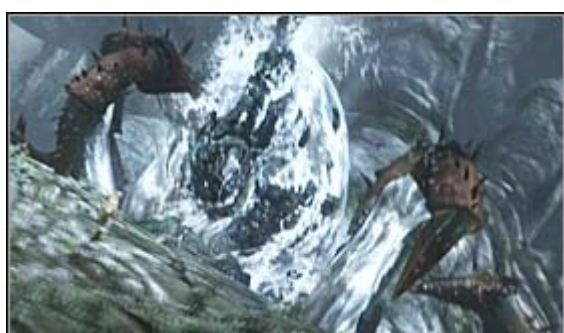
G a j a



Grę rozpoczynamy przechadzką po ciele Gai. Już na samym starcie zaatakowany zostaniesz przez kilku najsłabszych przeciwników (nieumarłych). Zabijając ich, poznasz podstawową mechanikę gry, związaną z zadawaniem obrażeń.

NIEMARLY LEGIONISTA

Po wyeliminowaniu zagrożenia, nad areną pojawi się Helios i spalając część cierni, umożliwi Ci dalszą drogę. Podejdź do przewróconego konara i odrzuć go na bok (szybko wciskając kółko).



Następnie biegnij przed siebie (po drodze eliminując kilku śmiałków), aż dojrzesz do miejsca, gdzie zaatakowany zostaniesz przez wodnego „konia”. Jest to jedna z macek przywołanego przez Posejdona lewiatana, a jej wyeliminowanie nie będzie należało do najprostszych zadań. Podbiegnij do niej i zaatakuj zwykłymi atakami, a gdy ta przygotowuje się do ataku źródłem wody **[PS]** (odchylając daleko głowę), odpal zdolność Ostrz Ateny (pod prawym spustem – R2). W ten sposób uchronisz się od utraty zdrowia, jednocześnie zadając obrażenia przeciwnikowi. Możliwe jest również odskoczenia na bok, za pomocą prawej gałki.



W chwili zadania wystarczających obrażeń, Gaja obróci się a Ty zawiśniesz w powietrzu. Pomimo zmiany położenia, walka nie ulega zmianie. Podejdź do przeciwnika i atakuj tak szybko, jak to tylko możliwe. W tym momencie nie będziesz atakowany źródłem wody, jedynie bocznymi kończynami.



Gdy potwór oberwie kilkakrotnie, znów zmienisz położenie – tym razem będziesz się wspinał pionową ścianą. Taktyka nie ulega jednak zmianie – uderz kilkakrotnie i odskakuj na boki, by w ten sposób uniknąć utraty zdrowia w trakcie uderzeń przeciwnika.



Po chwili znów staniesz na równych nogach i dojdzie do ostatniego starcia z wodnym „koniem” (przynajmniej przez moment). Przeciwnik znów będzie atakować za pomocą wody, unikaj jej podobnie jak przed momentem, uruchamiając wir z pod R2.

W chwili gdy zadasz wystarczającą ilość obrażeń, potwór znieruchomieje i pojawi się nad nim symbol wykańczania – duże, obracające się „kółko”. Podbiegnij do niego i wciśnij wskazany przycisk. Odpalisz w ten sposób sekwencję Quick Time Events, w której będziesz musiał w odpowiednim momencie wciskać wskazane guziki. Dojdzie do czterech (losowych) interakcji, wykorzystujących podstawowe guziki: trójkąt, kwadrat, kółko i X. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, załączy się scenka i wylądujesz na zboczu góry.

G ó r a O l i m p



Trzymając się zbocza góry podążaj najpierw w prawą stronę, przeskakując nad wyrwami, a następnie w górę, do momentu, aż staniesz na równych nogach. Biegnij przed siebie, po drodze otwierając **skrzynię** z doświadczeniem.



Na końcu dostępnej drogi będziesz zmuszony przejść wąskim wypustem skalnym. Po drugiej stronie zaatakuje Cię kilku śmiałków. Będą to najłatwiejsi przeciwnicy, z dwoma łucznikami – nic, czym powinieś się martwić.