



Prince of Persia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Prince of Persia

autor: Przemek „G40st” Zamecki

GRYOnline.pl

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

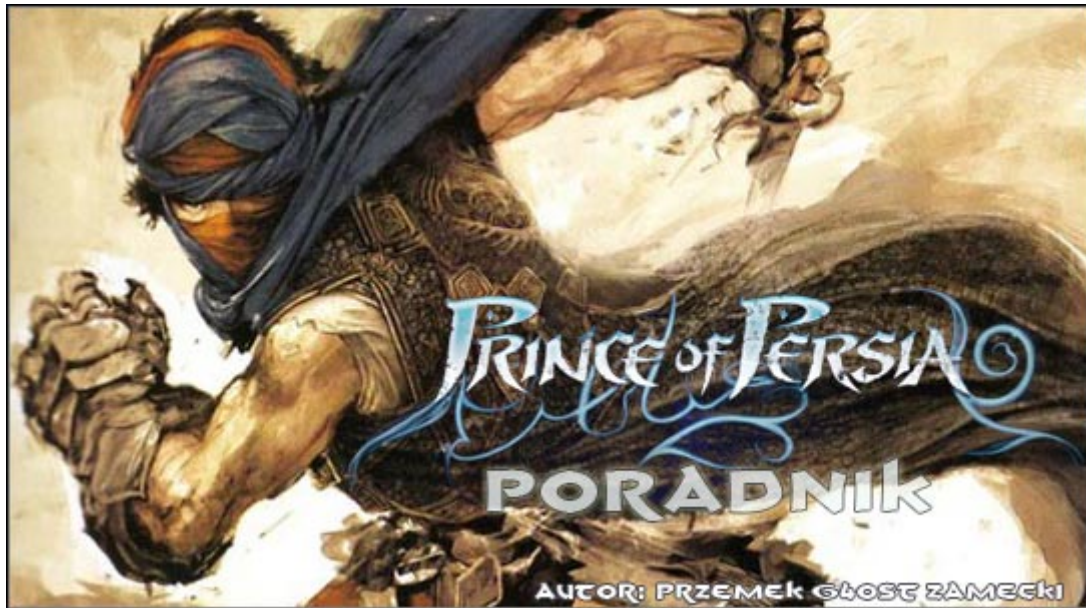
www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Porady wstępne	4
Świątynia	5
Przeciwnicy i walka	8
Sekrety	12
Solucja	13
Prolog	13
Zrjunowana Cytadela: Brama Królewska	21
Zrjunowana Cytadela: Brama Królewska - Ziarna Światła	24
Dolina: Kościół	29
Dolina: Kościół - Ziarna Światła	32
Pałac Królewski: Pieczara	35
Pałac Królewski: Pieczara - Ziarna Światła	38
Miasto Światła: Brama Miejska	42
Miasto Światła: Brama Miejska - Ziarna Światła	44
Zrjunowana Cytadela: Świątynia Słońca	48
Zrjunowana Cytadela: Świątynia Słońca - Ziarna Światła	52
Zrjunowana Cytadela: Pola Dowodzenia	56
Zrjunowana Cytadela: Pola Dowodzenia - Ziarna Światła	57
Zrjunowana Cytadela: Wiatraki	60
Zrjunowana Cytadela: Wiatraki - Ziarna Światła	64
Zrjunowana Cytadela: Wieża Męczenników	69
Zrjunowana Cytadela: Wieża Męczenników - Ziarna Światła	75
Zrjunowana Cytadela: Legowisko Łowcy	79
Miasto Światła: Wieża Królowej	82
Miasto Światła: Wieża Królowej - Ziarna Światła	84
Miasto Światła: Wieża Ormazda	88
Miasto Światła: Wieża Ormazda - Ziarna Światła	93
Miasto Światła: Wieża Arymana	97
Miasto Światła: Wieża Arymana - Ziarna Światła	101
Miasto Światła: Miasto Światła	106
Miasto Światła: Miasto Światła - Ziarna Światła	108
Miasto Światła: Forteca Wojownika	111
Dolina: Place Budowy	114
Dolina: Place Budowy - Ziarna Światła	116
Dolina: Maszyny	120
Dolina: Maszyny - Ziarna Światła	125
Dolina: Podniebne Schody	129
Dolina: Podniebne Schody - Ziarna Światła	134
Dolina: Zbiornik	138
Dolina: Zbiornik - Ziarna Światła	140
Dolina: Obserwatorium	144
Pałac Królewski: Ogrody Królewskie	148
Pałac Królewski: Ogrody Królewskie - Ziarna Światła	150
Pałac Królewski: Sala Koronacyjna	154
Pałac Królewski: Sala Koronacyjna - Ziarna Światła	158
Pałac Królewski: Iglica Marzeń	162
Pałac Królewski: Iglica Marzeń - Ziarna Światła	165
Pałac Królewski: Iglica Królewska	168
Pałac Królewski: Iglica Królewska - Ziarna Światła	170
Pałac Królewski: Komnaty Pałacowe	173
Epilog	176

Wprowadzenie



W s t ę p

Witam w poradniku do najnowszej odsłony przygód perskiego księcia. Tym razem zapominamy całkowicie o Piaskach Czasu i przenosimy się do całkowicie nowego świata przedstawionego, nie mającego nic wspólnego z poprzednią serią. Naszym zadaniem będzie powstrzymanie przed ucieczką z zapieczętowanego więzienia złego Arymana. Zanim jednak staniemy do walki z nim samym, przyjdzie nam stoczyć bój z jego sługusami.

W poradniku znajdziecie wszystkie niezbędne informacje, aby szczęśliwie zakończyć przygodę, zebrać wszystkie 1001 Ziaren Światła i odblokować sekrety.

Przemek „G40st” Zamecki

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

P o r a d y w s t ę p n e

1. W Prince of Persia nie da się zginąć. Jeżeli nie uda Ci się dokąś doskoczyć lub zaczniesz spadać, za każdym razem zostaniesz uratowany przez Elikę, która podrzuci Cię w ostatnie bezpieczne miejsce, w którym się znajdowałeś. Twoja towarzyszka jest jeszcze bardziej odporna i samowystarczalna, wobec czego podczas skakania nie musisz na nią zwracać żadnej uwagi.
2. Jak najwięcej rozmawiaj z Eliką. Dzięki temu uzyskasz kilka ciekawych informacji związanych z tłem fabularnym gry, a także będziesz miał okazję wysłuchać sporo dowcipnych dialogów.
3. Ziarna Światła pojawiają się dopiero po uleczeniu każdego z obszarów. W każdej lokacji znajduje się 45 świecących kulek, jednakże nie wszystkie mogą być od razu dostępne. Dotarcie do niektórych wymaga posiadania odpowiedniej mocy. Dlatego też po pobycie w świątyni każdorazowo sprawdzaj, w którym z już uleczonych obszarów możesz pozbierać pozostawione tam Ziarna Światła.
4. Jeżeli się gdzieś zgubisz, skorzystaj z umiejętności Elike do wskazywania właściwej drogi.
5. Pomiędzy uleczonymi obszarami możesz się teleportować. Wystarczy, że wejdiesz w menu mapy, wybierzesz lokację docelową i naciśniesz odpowiedni przycisk.

Świątynia

Dostęp do mapy uzyskasz po zakończeniu Prologu. Została ona podzielona na pięć głównych stref, z których cztery składają się z sześciu pomniejszych lokacji. Piątą strefę stanowi świątynia wraz z przyległymi do niej korytarzami.

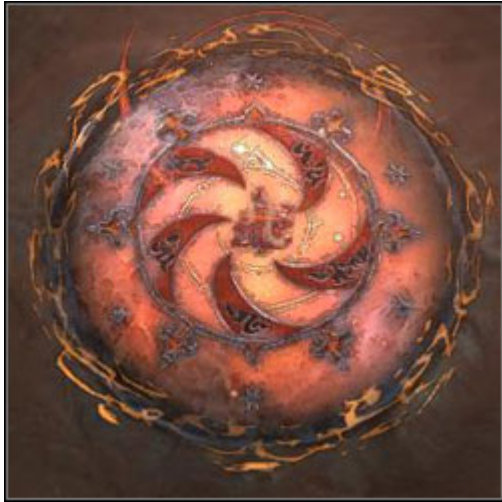
Na początku będziesz miał możliwość uleczenia tylko pierwszej z lokacji każdej z pozostałych stref. Dotrzesz do niej bezpośrednio korytarzem prowadzącym ze świątyni. Podróżować możesz po całej mapie, jednak aby ją wyleczyć, będziesz musiał posiadać konkretny typ mocy.



Każda z mocy wymaga znalezienia odpowiedniej liczby Ziaren Światła. Jednakże tylko od Ciebie zależy, której umiejętności Ormazda będziesz chciał się nauczyć jako pierwszej, drugiej, itd. Dla samej rozgrywki kolejność nie ma żadnego znaczenia. Po prostu do czasu wyuczenia się którejś z mocy, niektórych z obszarów nie będzie można uleczyć. Prince of Persia pozwala na pełną dowolność i tylko od Ciebie zależy, w które miejsce się udasz. Wyjątkiem są tutaj cztery pierwsze lokacje, do których istnieje bezpośredni dostęp z korytarzy prowadzących ze świątyni. To właśnie nimi powinieneś zająć się najpierw, gdyż pozwoli Ci to zebrać odpowiednią ilość Ziaren Światła, aby wyuczyć się pierwszej mocy.

Pierwsza moc	60 Ziaren Światła
Druga moc	170 Ziaren Światła
Trzecia moc	340 Ziaren Światła
Czwarta moc	540 Ziaren Światła

Po odnalezieniu określonej liczby Ziaren Światła teleportuj się do świątyni i stań w jednym z kolorowych okręgów znajdujących się u podnóża schodów. Zaczynaj rytmicznie naciskać odpowiedni klawisz. Po chwili zostaniesz przeniesiony do krótkiego samoczka, w którym będziesz mógł się zapoznać z możliwościami każdej z mocy.



Krok Ormazda (Step of Ormazd)

Pozwala na wykonywanie bardzo długich skoków, nad którymi jednak nie będziesz miał żadnej kontroli.



Ręka Ormazda (Hand of Ormazd)

Elika chwyci Cię w ramiona i przeleci z Tobą krótki dystans. Musisz jednak szczególnie uważać, gdyż taki krótki przelot bardzo często zakończy się podrzuceniem Cię w zbyt dużej odległości od miejsca docelowego. Musisz wtedy nacisnąć odpowiedni klawisz, aby skorzystać z ponownego podrzucenia przez towarzyszkę.



Oddech Ormazda (Breath of Ormazd)

Dzięki tej mocy będziesz mógł biegać nawet po pionowych powierzchniach. W trakcie biegu możesz sterować postacią unikając jej zderzenia się z przeszkodami lub zbierając znajdujące się na ścieżce Ziarna Światła.



Skrzydła Ormazda (Wings of Ormazd)

Pozwala na latanie po z góry określonym przez autorów torze. W trakcie lotu będziesz miał jednak częściową kontrolę nad postacią. Możesz przemieszczać się w dowolną stronę omijając w ten sposób pojawiające się przeszkody lub zbierając nieosiągalne wcześniej Ziarna Światła.