



Shadow Of The Colossus

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Shadow of the Colossus

autor: Patrick Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-490-4

Producent Bluepoint Games, Wydawca Sony Interactive Entertainment, wydawca PL Sony Interactive 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
Podstawy gry	4
Walka z kolosami w Shadow of the Colossus	4
Poziomy trudności	7
Ataki czasowe	8
Nawigacja po świecie	11
Ołtarze w Shadow of the Colossus	14
Opis przejścia	16
Wszystkie kolosy w Shadow of the Colossus	16
Kolos 1 - Valus	18
Kolos 2 - Quadratus	22
Kolos 3 - Gaius	24
Kolos 4 - Phaedra	26
Kolos 5 - Avion	29
Kolos 6 - Barba	32
Kolos 7 - Hydrus	34
Kolos 8 - Kuromori	36
Kolos 9 - Basaran	38
Kolos 10 - Dirge	41
Kolos 11 - Celosia	43
Kolos 12 - Pelagia	46
Kolos 13 - Phalanx	49
Kolos 14 - Cenobia	51
Kolos 15 - Argus	54
Kolos 16 - Malus	57
FAQ	61
Jak zwiększyć żywotność?	61
Jak zwiększyć wytrzymałość?	63
Jak odblokować Ataki Czasowe?	65
Jak powtarzać walki z kolosami?	66
Jak zdobyć Harpun?	67
Jak zmienić kolor Agro?	68
Aneks	69
Sterowanie PS4	69
Trofea	71

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

W poradniku do Shadow of the Colossus w wersji na PS4 opisane zostały aspekty związane z grą, te bardziej oczywiste oraz te ukryte. Został skomponowany tak, aby gracz mógł odnaleźć odpowiedzi na nurtującego pytania w jednym miejscu.

Na początek serwujemy zestawienie podstawowych rzeczy, które powinieneś wiedzieć przed rozpoczęciem gry oraz na samym jej początku.

W dziale FAQ zamieściliśmy często powtarzające się pytania dotyczące także starszych wersji gry i przygotowaliśmy na nie odpowiedzi.

Główny wątek stanowi opis przejścia, czyli rozpisanie walk z Kolosami, wskazanie strategii jaką należy obrać oraz wskazanie punktów witalnych każdego z nich.

Gdy ukończysz grę po raz pierwszy, to jeszcze nie koniec. Pozostało sporo rzeczy do zrobienia, nowych wyzwań i sekretów. Dostępnych jest także wiele trofeów do zdobycia.

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

Podstawy gry

Walka z kolosami w Shadow of the Colossus

Kolosy to jedyni przeciwnicy w grze. **Jesteś zmuszony do pokonywania ich w określonej kolejności.** Walka z nimi opiera się na odnalezieniu wrażliwych punktów, w postaci pęknięć na skórze lub znaków.



Obserwuj wskaźnik załadowania ciosu. Jeśli jest za słaby, czasami może nie przebić się przez skórę

- Tylko uderzenie w te cele mieczem po załadowaniu ciosu (podczas uchwytu) gwarantuje skuteczne obrażenia.
- Im mocniej załadujesz cios, tym więcej obrażeń zadasz, lecz atak może zostać przerwany przez wroga.
- Każdy z punktów może przyjąć określoną liczbę obrażeń, co głównie zależy od poziomu trudności.



Znaki znikają, gdy otrzymają wystarczającą ilość obrażeń

- **Znak**, po otrzymaniu oznaczonej liczby obrażeń przestaje świecić (świeci tylko, gdy jesteś obok niego i masz wyciągnięty miecz;



Pęknięcie na skórze kolosa

- **Pęknięcie** nie przestaje świecić, gdy otrzyma maksymalną ilość obrażeń - należy; patrzeć na pasek zdrowia kolosa, gdy już ono nie maleje, przejdź do kolejnego wrażliwego punktu.
- Łuk służy do zadawania kluczowych obrażeń, lecz głównie do odwracania uwagi i rozwścieczania oponenta.
- Jeśli chcesz się przemieścić z użyciem skoku, pamiętaj że jego także można załadować podczas chwytu, aby przeskoczyć dalej.



- Aby namierzyć wrażliwe punkty kolosa, możesz (nie przy każdym oponentcie) użyć namierzania mieczem (**R1**) i przesuwać się po ciele wroga. Są one opisane także dla każdego przypadku w dalszej części poradnika.
- Do wykonywania uników możesz używać przycisku przewrotu (**O**) lub skoku (**X**). Skuteczniejsze jest jednak **podskakiwanie**, gdy oponent wyprowadza cios skierowany obok ciebie - nie dotyka cię "fala uderzeniowa", która rozchodzi się po ziemi.

W przypadku każdego z przeciwników musisz znaleźć sposób, by wspiąć się na nich. Potem przejdź do wrażliwych punktów i zadawaj obrażenia. Zwracaj uwagę na pole wytrzymałości (żółty okrąg) - gdy sięgnie zera, bohater przestanie trzymać się punktu. Ładowanie ataku zabiera dużo wytrzymałości, podobnie jak utrzymywanie się, gdy wróg się wierzga. Wytrzymałość zregeneruje się szybko, gdy możesz na chwilę odpuścić chwyt. Jeśli puścić uchwyt i upadniesz na ziemię, otrzymasz obrażenia od upadku. Po każdej zakończonej walce zostajesz przeniesiony do punktu startowego - zamku pośrodku mapy.

Poziomy trudności

Jest to bardzo ważna decyzja, jaki poziom trudności wybierzesz - nie możesz go zmienić w trakcie gry. Dostępne są trzy: łatwy, normalny i trudny (jest on dostępny od początku gry). Wraz z poziomem trudności zmieniają się podstawowe parametry:

1. bohater ma mniej żywotności i wytrzymałości (tak domyślnie jak i w maksymalnym zakresie),
2. ataki wroga są znacznie mocniejsze,
3. oponenti posiadają dużo więcej zdrowia,
4. regeneracja zdrowia mocno spowalnia,
5. wrogowie posiadają więcej punktów do zaatakowania celem zadania obrażeń (jest to zarazem urozmaicenie rozgrywki - tylko tryb Trudny).



Oponenti na najtrudniejszym poziomie mogą posiadać więcej punktów vitalnych

Sugerowany poziom trudności w przypadku pierwszego podejścia dla nowych graczy, to **normalny**. Po ukończeniu głównej fabuły (pokonaniu wszystkich 16 kolosów) możesz nadal kontynuować grę w trybie wyzwań **Ataków czasowych**.