

poradnik do gry
The Sacred Rings



Poradnik zawiera 67 stron i 323 ilustracje

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Sacred Rings

autor: Bartosz „b4rt3kk” Sidzina



(c) 2007 GRY-OnLine sp. z o.o.

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

SPIS TREŚCI

| | |
|---|-----------|
| Wstęp | 3 |
| Opis przejścia | 4 |
| Rozdział I: No Man's Land - Dom Nikifora | 4 |
| Rozdział II: Manula Valley | 18 |
| Rozdział III: The Keeper's Palace | 43 |

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2007 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Witam w nieoficjalnym poradniku do *The Sacred Rings* – sequela dobrze przyjętej *Aura: Fate of the Ages*. Znajdziecie tu kompletny opis przejścia gry krok po kroku. Z jego pomocą nie powinniście mieć większych problemów z wykonaniem poszczególnych zadań i rozwikłaniem zagadek. Jako że gry przygodowe opierają się głównie na łamigłówkach, zalecam zagłębienie do poradnika, gdy już naprawdę nie wiecie, co zrobić i jesteście o krok od pogryzienia klawiatury.

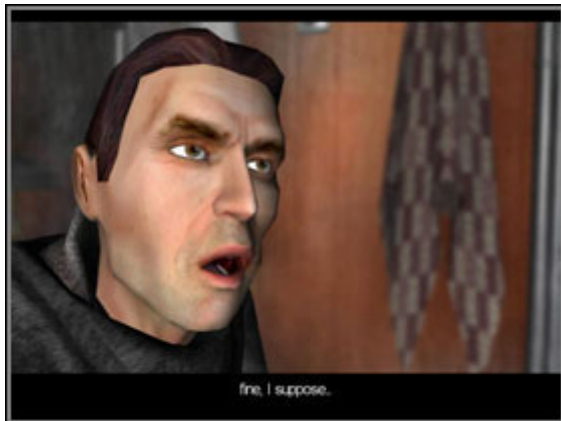
W grze zastosowano, podobnie jak w „jedynce” dosyć prosty i intuicyjny interfejs typu point & click. Świat widzimy z perspektywy pierwszej osoby – oczami bohatera. Do rozwikłania czeka ponad 25 zagadek, które zostały rozsiane po trzech lokalizacjach: No Man’s Land, Manula Valley oraz The Keeper’s Palace.

Gra jest bardzo obfita w różnego rodzaju cut-scenki, więc jeśli chcecie pominąć którąś, wystarczy, że naciśnięcie spację. Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko życzyć Wam wielu godzin przyjemnej zabawy z *The Sacred Rings*.

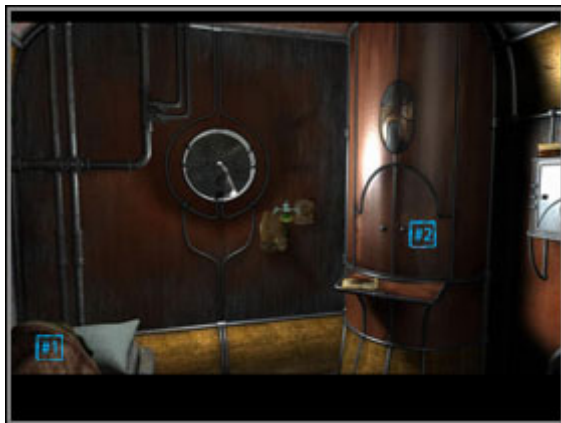
Bartosz „b4rt3kk” Sidzina

Opis przejścia

Rozdział I: No Man's Land - Dom Nikifora



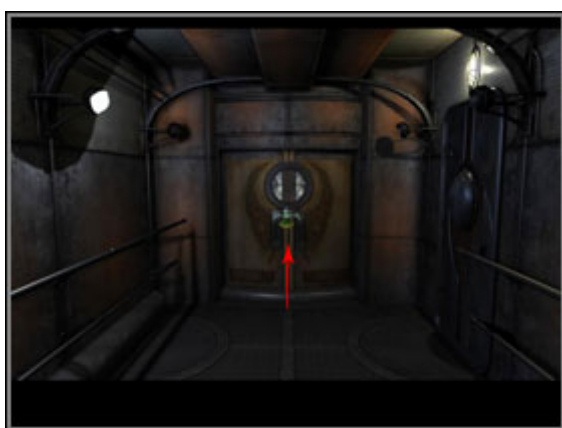
Po przebudzeniu, zamień słówko z panem domu.



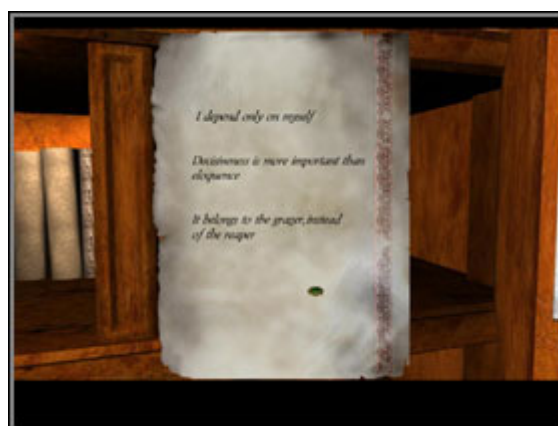
Rozejrzyj się po sypialni. Śpiącego Nikifora (#1) raczej nie budź, jednak koniecznie zajrzyj do szafki po prawej (#2), gdzie znajdziesz książkę. Przeczytasz znaczenia różnych symboli.



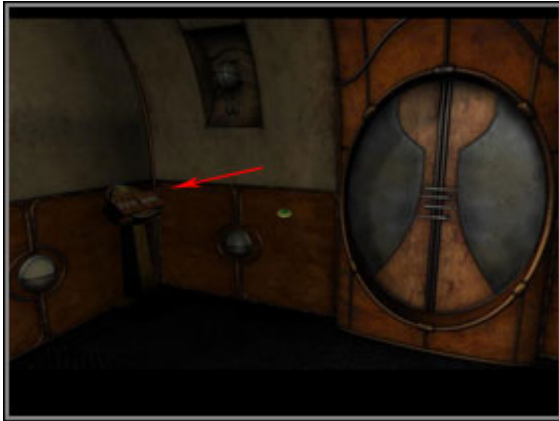
Wyjdź na korytarz (#1) i podejdz do drzwi po lewej. Są zamknięte, lecz zapamiętaj znak znajdujący się nad nimi (#2).



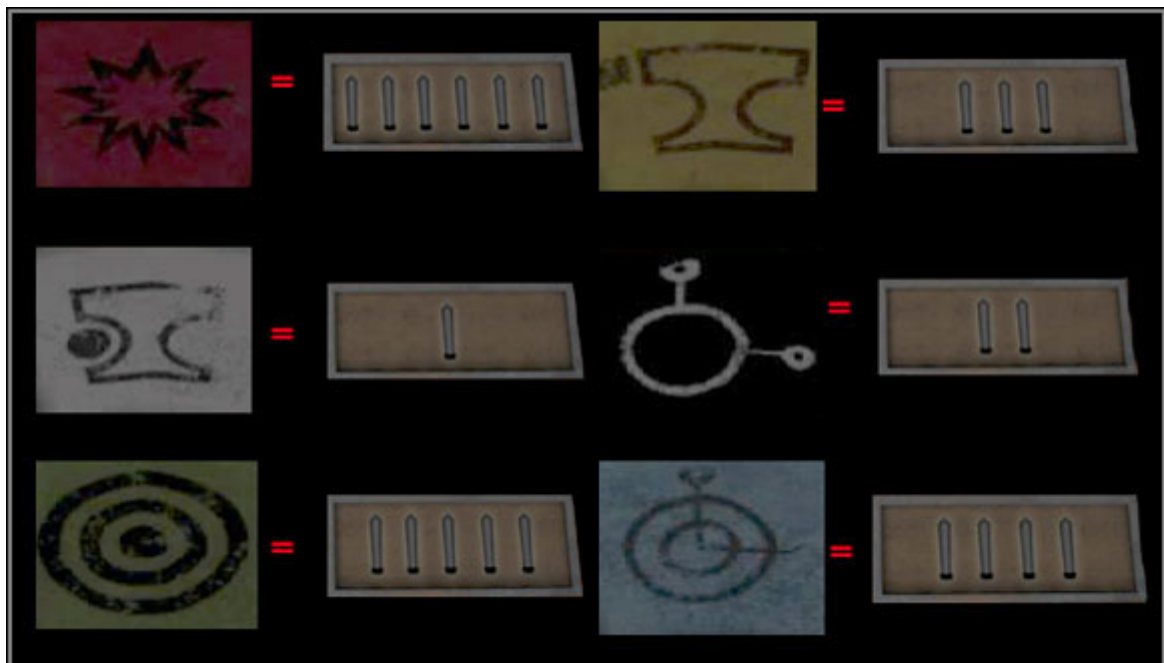
Przejdź przez brązowe rozsuwane drzwi znajdujące się na lewo od sypialni. Zaraz za nimi skręć znów w lewo i wejdź do gabinetu.



W pierwszej kolejności podejdz do sejf (#1). Jest zamknięty. Na sąsiedniej półce, za zwojami pergaminów (#2) znajdziesz do niego klucz. Wyciągnięta z niego kartka, zawiera trzy zdania.



Zanim wyjdiesz z gabinetu, zwróć jeszcze uwagę na pulpit stojący na lewo od drzwi. Podejź do niego i ustaw trzy symbole w odpowiedniej kolejności – tak jak było to w notatkach znalezionych na biurku (U1, 11, U).



Dzięki niemu, dowiemy się, jakiego zasilania w postaci kryształów wymagają poszczególne mechanizmy/drzwi.