



# The Talos Principle

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# The Talos Principle

**autor: Konrad "Kondzio" Kucharski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

ISBN 978-83-8060-158-1

Producent Croteam, Wydawca Devolver Digital

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

## S p i s   t r e ś c i

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>             | <b>4</b>   |
| <b>Sterowanie</b>               | <b>5</b>   |
| PC - klawiatura i myszka        | 5          |
| <b>Porady ogólne</b>            | <b>6</b>   |
| <b>Świat A</b>                  | <b>7</b>   |
| A1                              | 9          |
| A2                              | 13         |
| A3                              | 15         |
| A4                              | 20         |
| A5                              | 23         |
| A6                              | 27         |
| A7                              | 31         |
| <b>Świat B</b>                  | <b>36</b>  |
| B1                              | 36         |
| B2                              | 39         |
| B3                              | 42         |
| B4                              | 45         |
| B5                              | 50         |
| B6                              | 55         |
| B7                              | 59         |
| <b>Świat C</b>                  | <b>64</b>  |
| C1                              | 64         |
| C2                              | 69         |
| C3                              | 72         |
| C4                              | 77         |
| C5                              | 81         |
| C6                              | 85         |
| C7                              | 89         |
| <b>Wieża</b>                    | <b>95</b>  |
| Piętro 1                        | 96         |
| Piętro 2                        | 97         |
| Piętro 3                        | 98         |
| Piętro 4                        | 99         |
| Piętro 5                        | 101        |
| Zakończenie na wieży            | 103        |
| Piętro 6 - Ostatnie zakończenie | 106        |
| <b>Posłańcy</b>                 | <b>107</b> |
| Wyspa A                         | 108        |
| Wyspa B                         | 109        |
| Wyspa C                         | 110        |
| <b>Wszystkie gwiazdki</b>       | <b>111</b> |
| Świat A - gwiazdki              | 113        |
| Świat A - dodatkowe poziomy     | 118        |
| Świat B - gwiazdki              | 122        |
| Świat B - dodatkowe poziomy     | 128        |
| Świat C - gwiazdki              | 131        |
| Świat C - dodatkowe poziomy     | 139        |
| Wieża - gwiazdki                | 143        |

|                                                  |            |
|--------------------------------------------------|------------|
| <b>Rozwiązanie układanek z puzzli</b>            | <b>145</b> |
| <b>Wszystkie zakończenia</b>                     | <b>150</b> |
| <b>Osiągnięcia</b>                               | <b>151</b> |
| <b>Road to Gehenna (DLC) - Wstęp</b>             | <b>155</b> |
| <b>Road to Gehenna (DLC) - Świat 1</b>           | <b>156</b> |
| The Swapper                                      | 156        |
| Through a Window                                 | 158        |
| So Close, So Far                                 | 162        |
| Open Field                                       | 165        |
| <b>Road to Gehenna (DLC) - Świat 2</b>           | <b>168</b> |
| Bunny Hop                                        | 168        |
| Static Vexer                                     | 170        |
| Haircut                                          | 172        |
| Cube Driver                                      | 174        |
| Crater                                           | 176        |
| <b>Road to Gehenna (DLC) - Świat 3</b>           | <b>181</b> |
| Ray Trivia                                       | 181        |
| BFF                                              | 184        |
| Pendulum                                         | 188        |
| Harmony                                          | 189        |
| <b>Road to Gehenna (DLC) - Świat 4</b>           | <b>192</b> |
| Press and Jam                                    | 192        |
| Goliath                                          | 195        |
| Air Delivery                                     | 198        |
| Colliding Beams                                  | 200        |
| <b>Road to Gehenna (DLC) Wszystkie gwiazdki</b>  | <b>202</b> |
| Świat 1                                          | 202        |
| Świat 2                                          | 209        |
| Świat 3                                          | 216        |
| Świat 4                                          | 222        |
| <b>Road to Gehenna (DLC) Dodatkowy poziom</b>    | <b>228</b> |
| Binary                                           | 229        |
| Small Space Big Solution                         | 230        |
| Cut it Out                                       | 232        |
| Transfer                                         | 234        |
| Double Trouble                                   | 235        |
| Temporal Solution                                | 236        |
| Ray Mania                                        | 237        |
| Road to Gehenna (DLC) Zakończenia                | 240        |
| <b>The Talos Principle - wymagania sprzętowe</b> | <b>242</b> |

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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](http://www.gry-online.pl)



# Wprowadzenie



Poradnik do gry *The Talos Principle* pozwoli Ci bezproblemowo ukończyć ten tytuł. Poprowadzi Cię przez każdy etap gry i pomoże rozwiązać każdą zagadkę. Nie będziesz musiał przejmować się żadną z łamigłówek. Rozwiązanie każdej z nich znajdziesz w tym opracowaniu. Znajdziesz tu szczegółowe wskazówki dotyczące przedmiotów i ich praktycznego zastosowania. Dzięki poradnikowi nie zgubisz się z świecie gry. Dowiesz się także, jak przyspieszyć proces rozwiązywania zagadek. Porady ogólne sprawią, że nie będziesz musiał tracić czasu na odkrycie podstawowych zasad ułatwiających zabawę. *The Talos Principle* to gra logiczna składająca się z kilku światów. Jest to tytuł przygotowany przez studio Croteam, które znane jest z serii *Serious Sam*. Gracz sam wybiera kolejność rozwiązywania zagadek, jednak aby przejść dalej potrzebna jest określona liczba puzzli lub innych elementów, które można zebrać w grze. Jeśli lubisz serię *Portal*, ta gra jest dla Ciebie. Przy tej produkcji spędzisz wiele interesując chwil i czekają Cię godziny wytężonej pracy umysłowej przy rozwiązywaniu zagadek przygotowanych przez twórców. Jeśli lubisz wyzwania to bez wątpienia znajdziesz je w tej grze. Aby ukończyć grę na 100% musisz wspiąć się na wyżyny swoich możliwości logicznego myślenia. Gra już przy pierwszym kontakcie sprawia dobre wrażenie i nie nudzi się po kilku minutach. Miłej zabawy!

## Zawartość poradnika do gry *The Talos Principle*:

- Dokładny opis przejścia gry
- Rozwiązanie wszystkich zagadek, znalezienie wszystkich puzzli i gwiazdek
- Opis wszystkich łamigłówek
- Informację na temat przedmiotów dostępnych w grze
- Porady ogólne, które przyspieszą rozwiązywanie zagadek
- Wszystkie możliwe zakończenia
- Wymagania sprzętowe gry, dzięki którym zorientujesz się czy gra uruchomi się na Twoim komputerze.

**Konrad "Kondzio" Kucharski ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Sterowanie

## P C - k l a w i a t u r a i m y s z k a

| Ikona klawisza klawiatury lub przycisku myszy                                       | Opis sterowania        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
|    | Poruszanie się         |
|    | Skok                   |
|    | Użyj                   |
|   | Drugie użycie          |
|  | Sprint                 |
|  | Widok z trzeciej osoby |
|  | Reset                  |
|  | Dziennik               |

# Porady ogólne

- 1. "The Talos Principle" to pierwszoosobowa gra logiczna.** W grze do rozwiązania jest ponad 120 zagadek, z każdym etapem ich poziom trudności wzrasta i zmieniają się przedmioty, dzięki którym gracz rozwiązuje kolejne zadania.
- 2. Zagadki w grze wymagają logicznego myślenia.** W każdym etapie czekają niebezpieczeństwa w postaci pułapek, działek strzelniczych itp. Zadaniem gracza jest odnalezienie wystarczającej ilości puzzli, aby przejść do następnego poziomu lub nowego świata.
- 3. W grze możesz zginąć,** jednak natychmiast po śmierci gracz odradza się na początku lokacji, w której zginął i nie ponosi żadnych większych konsekwencji.
- 4. Gra nie pozwala na własnoręczne zapisywanie stanu gry.** Gra zapisuje się po wejściu i wyjściu z każdej lokacji.
- 5. Nie trzeba wykonywać poziomów w ustalonej kolejności.** Gracz ma swobodę w kolejności wykonywania poziomów, aby ukończyć grę nie trzeba wykonać wszystkich łamigłówek i zbierać wszystkich puzzli. Do odblokowania kolejnych etapów wystarczy odpowiednia ilość, która zawsze wyświetlana jest na tablicach informacyjnych przed wejściem do nowej lokacji.
- 6. W grze można biegać i skakać.** Skakanie przyda się, aby rozwiązać kilka zagadek, a bieganie przyspiesza przejście samej gry.



# Świat A

Przygodę rozpoczynasz w pierwszym świecie nazwanym "A" i otrzymujesz urządzenie o nazwie **Jammer**, dzięki którym możesz otwierać drzwi i zatrzymywać różne obiekty.



Przy pomocy Jammera otworzysz drzwi.

Weź **Jammer** klikając przycisk interakcji i postaw go przed pierwszymi **drzwiami**, to podstawowa mechanika w tej grze.



Jammer pozwala zatrzymywać metalowe obiekty.

Przejdź dalej, w każdym etapie otrzymasz nowe urządzenia. Nie musisz przenosić pierwszego jammera do następnej zagadki. Weź następny **Jammer** i użyj go na **metalowej kuli**.