

Prince of Persia: Dusza Wojownika

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Prince of Persia Warrior Within

autor: Hubert „Piernikowy Ludzik” Marciniak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Moce Czasu	4
Kombinacje klawiszy	5
Porady i sztuczki	8
Solucja	9
Prolog (tutorial)	9
Wrak	11
Zrujnowana forteca	14
Pierwsze kroki w przeszłości	18
W pogoni za dziewczyną w czerni	21
Dama w niebezpieczeństwie	25
Mroczna dłoń losu	27
Pomocna dłoń	40
Klucz i zamek	42
Wieże	44
Trybiki i śrubki	50
Druga wieża	72
Wodna Pani	76
Woda i ogrody	82
Imperatorka	99
Długa droga do domu	100
Nie możesz zmienić swojego przeznaczenia	104
Tron i maska	106
Twarz czasu	120
Drugie podejście	125
Ścieżka upiora piasku	133
Lustrzane przeznaczenie	138
Wyścig do tronu	148
Śmierć księcia	152
Prawdziwy wojownik	153

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

Oto przed wami poradnik do gry *Prince of Persia: Warrior Within*. Poniżej znajdziecie kilka podstawowych informacji oraz rad a w dalszej części kompletną solucję. Miłej zabawy.

Pasek życia

Pokazuje aktualny stan zdrowia Księcia. Upadki z wysokości, ataki wrogów i pułapki kosztują Księcia punkty życia. Jeśli pasek życia staje się pusty, gra kończy się (o ile, oczywiście, nie możesz cofnąć pomyłki). Pasek życia odnawiany jest dzięki wodzie, którą Książę pije z fontann lub innych miejsc.

Zbiorniki Piasków czasu

Tu widać, ile piasku zebrał już Książę. Każde przewinięcie czasu opróżnia jeden zbiornik. Za każdym razem, gdy odzyskujesz piasek z wrogów, wypełniają one jeden zbiornik.

Licznik czasu

Pokazuje, ile jeszcze czasu można cofnąć. Pełen licznik równa się ośmiu sekundom.

Okno broni

Okno broni pojawia się wyłącznie wtedy, gdy Książę podnosi drugą broń. To okno pokazuje aktualny stan broni. Te bronie mogą zostać użyte tylko pewną liczbę razy, zanim się rozpadną.

Moce Czasu

Dzięki talizmanowi otrzymanemu od Fary pod koniec poprzedniej gry, Książę wciąż ma moc kontrolowania czasu. Aby użyć mocy czasu, Książę musi mieć piasek w medalionie. Okna Piasków czasu są uzupełniane podczas przemieszczania się przy ciałach powalonych wrogów. Każda chmura piasku zapełnia jedno okno piasków.

Po pewnej liczbie przyjętych ciosów, wrogowie wchodzą w stan, w którym można ich zabić – widać piasek wysypujący się z ich ciał. Książę może użyć dowolnego ataku kończącego, aby ich zabić w tym momencie. Może również uderzyć ich za pomocą swoich standardowych ataków, ale wówczas będzie musiał wyprowadzić ich kilka, aby zabić wroga.

Gdy wróg zostaje zabity, Piaski czasu uwalniają się z jego ciała. Książę może wejść w chmurę piasku, aby dzięki niej zdobyć dodatkowe zapasy piasku na potrzeby mocy piasku.

Podróż w czasie

W niektórych miejscach nazywanych pokojami przenosin, Książę może użyć swojej mocy czasu, aby przenieść się na Linii czasu do odległej przeszłości lub wrócić do teraźniejszości. Prawa przyczyny i skutku mogą mu pomóc w postępie w teraźniejszości dzięki zmianom w przeszłości.

Przypomnienie

Używając tej mocy, Książę może przewijać czas, aby zapobiec popełnieniu błędu lub aby uniknąć ataku. Po przewinięciu czasu może ponownie spróbować wykonać czynności, które mu się nie udały. Przytrzymaj klawisz R, aby cofać czas. Gdy osiągniesz już bezpieczny moment, puść przycisk R, aby wrócić do gry. Każde przewinięcie zużywa jeden zbiornik piasku.

Oko burzy

Książę może zwalniać upływ czasu, samemu nie zwalniając szybkości ruchów. To pozwala mu na omijanie pułapek i walkę z wrogami, którzy nie są w stanie zadawać mu ciosów. Naciśnij krótko R, aby użyć Oka burzy podczas walki.

Tchnienie przeznaczenia

Ta moc pozwala Księciu na wykonanie silnego ataku, raniącego kilku wrogów naraz. Każde użycie tej mocy zużywa jeden zbiornik piasku. Naciśnij i przytrzymaj klawisz R podczas blokowania prawym przyciskiem myszy.

Wiatr przeznaczenia

Ta moc pozwala Księciu na wykonanie silniejszego ataku, raniącego kilku wrogów naraz. Każde użycie tej mocy zużywa dwa zbiorniki piasku i wymaga więcej czasu na przygotowanie niż Tchnienie przeznaczenia. Naciśnij i przytrzymaj klawisz R podczas blokowania prawym przyciskiem myszy.

Cyklon przeznaczenia

Ta moc pozwala Księciu na wykonanie najsilniejszego ataku, raniącego kilku wrogów naraz. Każde użycie tej mocy zużywa trzy zbiorniki piasku i wymaga więcej czasu na przygotowanie niż Tchnienie przeznaczenia lub Wiatr przeznaczenia. Naciśnij i przytrzymaj klawisz R podczas blokowania prawym przyciskiem myszy.

Zniszczenie czasem

Książę może wykonać atak, który natychmiast zabija większość wrogów. Każde użycie tej mocy zużywa dwa zbiorniki piasku. Naciśnij krótko klawisz R podczas blokowania prawym przyciskiem myszy.

Kombinacje klawiszy

Niektóre kombinacje mogą być uruchomione po wprowadzeniu odpowiedniej sekwencji klawiszy.

Techniki walki jedną bronią

Prawa ręka

Pojedyncze cięcie LPM

Podwójne cięcie LPM LPM

Potrójne cięcie LPM LPM LPM

Wściekłe cięcie LPM LPM LPM LPM

Furia Ashy (wróg na ziemi) LPM

Mocny atak prawym mieczem LPM

Lewa ręka

Chwyt E

Ludzka tarcza (przytrzymać) E

Chwyt do Wykorzystania przeciwnika E C

Cięcie z chwytu E LPM

Rzut z chwytu E E

Duszenie E C (wiele razy)

Zabicie odebraną bronią E C (wróg musi być słaby)

Akrobacje

Odbicie się od wroga (w kierunku wroga) Spacja Spacja

Cięcie w powietrzu (w kierunku wroga) Spacja LPM

Cięcie przy lądowaniu (w kierunku wroga) Spacja LPM LPM

Kopnięcie w powietrzu (w kierunku wroga) Spacja E

Kopnięcie przy lądowaniu (w kierunku wroga) Spacja E E

Cięcie odwrotne w powietrzu (w kierunku wroga) Spacja C

Zabranie broni przy lądowaniu (w kierunku wroga) Spacja C C

Inne

Blok (przytrzymać) R

Kontratak (przytrzymać) R + LPM

Kontrkopniak (przytrzymać) R + E

Podniesienie broni (przytrzymać) R + C

Techniki walki dwoma broniąmi

Prawa ręka

Żal Orontesa LPM E
Wściekłość Zoroastera LPM E E
Złość Ptolemeusza LPM LPM E
Gniew Cyrusa LPM LPM E E
Szał Dariusza LPM LPM E E E
Odwet Azada LPM LPM E LPM LPM
Wściekły odwet Azada LPM LPM E E LPM LPM
Odwet Ahrimana LPM LPM LPM E
Zemsta Mithry LPM LPM LPM E E

Lewa ręka

Powiew udręki E
Podmuch żalu E E
Misery Gale E E E
Huragan nieszczęścia E LPM
Tornado bólu E LPM LPM
Wściekłe tornado bólu E LPM LPM LPM
Tornado zarazy E LPM LPM E
Dręczący cyklon E LPM LPM E E
Burza nękania E E LPM
Nawałnica agonii E E LPM LPM
Wściekła nawałnica agonii E E LPM LPM LPM
Huragan skruchy E E LPM LPM E
Tajfun cierpienia E E LPM LPM E E

Akrobacje

Rzut bronią w powietrzu (w stronę wroga) E C

Inne

Rzut bronią C
Mocny rzut bronią (przytrzymać)

Techniki ruchu

Skok Spacja

Skok z cięciem Spacja LPM

Skok z kopnięciem Spacja Y

Przetoczenie się (kierunek) Spacja

Atak kluty z przewrotu (kierunek) Spacja LPM

Ucieczka przewrotem (leżąc na ziemi) Spacja

Atak przy wstawaniu (leżąc na ziemi) LPM

Młynek przy wstawaniu (leżąc na ziemi) E

Atak nurkujący od ściany (do biegu po ścianie) LPM

Obrotowe kopnięcie z odbicia (do biegu po ścianie) E

Upadek anioła (pionowy bieg po ścianie) LPM

Finisz upadku anioła (pionowy bieg po ścianie) LPM LPM

Atak wirującego ostrza (pionowy bieg po ścianie) E

Szatkownica (w stronę kolumny) LPM

Obrotowe kopnięcie z odbicia (w stronę kolumny) E

Moce czasu

Przypomnienie (przytrzymać) R

Oko burzy (nacisnąć) R

Tchnienie przeznaczenia (przytrzymać) R podczas blokowania

Wiatr przeznaczenia (przytrzymać) R podczas blokowania

Cyklon przeznaczenia (przytrzymać) R podczas blokowania

Zniszczenie czasem (nacisnąć) R podczas blokowania