



Prince of Persia:

Dwa Trony

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Prince of Persia The Two Thrones

autor: Marek „Fulko de Lorche” Czajor

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
Postacie	4
Garść porad praktycznych	6
Opis przejścia	7
1. The Ramparts (wały obronne)	7
2. Harbor District (dzielnica portowa)	12
3. The Streets of Babylon (ulice Babilonu)	15
4. The Palace Balcony (balkony pałacowe)	17
5. The Palace (pałac)	21
6. The Throne Room (sala tronowa)	24
7. The Trapped Hallway (korytarz pułapek)	27
8. The Ruined Palace (zrujnowany pałac)	29
9. The Royal Chambers (pokoje królewskie)	31
10. The Sewers (kanały)	32
11. The Tunnels (tunele)	38
12. The Fortress (twierdza)	40
13. The Lower City (dolne miasto)	45
14. The Lower City Rooftops (szczyty dachów dolnego miasta)	48
15. The Arena (arena)	51
16. The Arena Tunnel (tunel pod areną)	53
17. The Balconies (balkony)	56
18. The Dark Alley (mroczna aleja)	58
19. The Temple Rooftops (dachy świątyni)	61
20. The Temple (świątynia)	67
21. The Marketplace (rynek)	72
22. The Market District (dzielnica targowa)	75
23. The Bowery (buduar)	77
24. The Brothel (dom publiczny)	81
25. The Plaza (plac)	83
26. The Upper City (wyższe miasto)	86
27. The City Gardens (miejskie ogrody)	90
28. The Canal (kanał)	94
29. The Promenade (promenada)	96
30. The Royal Workshop (królewski warsztat)	100
31. The King's Road (królewska droga)	102
32. The Palace Entrance (wejście do pałacu)	106
33. The Hanging Gardens (wiszące ogrody)	113
34. The Structure's Mind (dusza budowli)	116
35. The Well of Ancestors (szyb przodków)	119
36. The Labyrinth (labirynt)	126
37. The Underground Cave (podziemna grota)	128
38. The Royal Kitchen (królewska kuchnia)	132
39. The Secret Passage (sekretnie przejście)	134
40. The Lower Tower (niższa wieża)	135
41. The Middle Tower (średnia wieża)	139
42. The Upper Tower (wyższa wieża)	147
43. The Terrace (taras)	149
44. The Mental Realm (umysłowy zakres)	153
Broń	155
Przeciwnicy	157
1. Wojownicy	157
2. Bossowie	160
Metody walki	163
Wrota piasku	164
Fontanny światła	166
Moce piasków czasu	167
Widok panoramiczny	169
Bonusy	170



Wprowadzenie

Prince of Persia: The Two Thrones jest ostatnią częścią nowej trylogii UbiSoftu, traktującej o przygodach perskiego księcia. Tak, jak w poprzednich odcinkach, gracz znajdzie tu mnóstwo skakania, bujania się na drążkach i ewolucji akrobatycznych. Jest też trochę walki oraz elementów logicznych. Cała ta swoista mieszanka daje obraz gry dynamicznej, szybkiej, z wartką akcją, a jednocześnie dość łatwej i przyjemnej w eksploatacji. Nie oznacza to jednak, że nie dochodzi do sytuacji, w których można się „zaciąć”. W trudniejszych momentach niniejsze kompendium wiedzy o *Prince of Persia: The Two Thrones* powinno pomóc. Poradnik został napisany na podstawie angielskojęzycznej wersji gry na komputery PC.

Książę Persji, po burzliwych przygodach na Wyspie Czasu i pokonaniu złego Dahaki, postanowił powrócić do Babilonu. Żeglując korytem Eufratu z Kaileeną u boku ani się spodziewał, że zostanie kraj w stanie wojny. Tymczasem opodal brzegu rodzinnego miasta statek ich został zaatakowany i zatopiony przez nieprzyjaciół. Dopływając do brzegu na kawałku drewna książę zauważył, że nieprzytomną towarzyszkę fale wyrzuciły na brzeg w obrębie płonącego grodu. Po chwili ciało Kaileenę porwali do miasta okuci w zbroje wojownicy. Czy dziewczyna żyje? Kim są napastnicy? Kto najechał Babilon? Odpowiedź na te pytania tkwi za murami miasta...

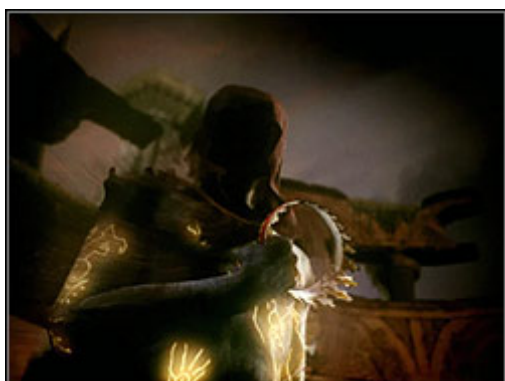
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. 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

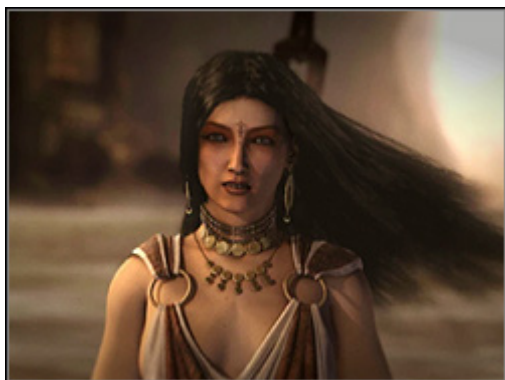
Postacie



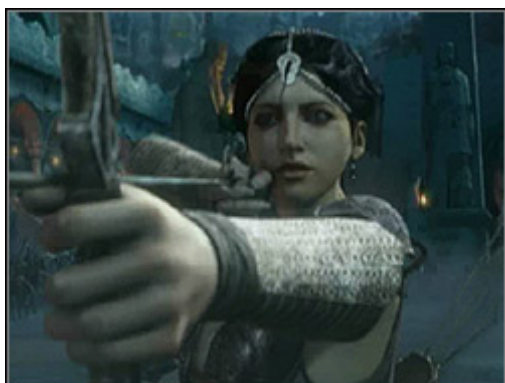
KSIAŻĘ (PRINCE). Główny bohater, w którego wciela się gracz. Po dramatycznych przeżyciach na Wyspie Czasu trudno w nim rozpoznać dawnego wesołego, beztroskiego młodzieńca. Traumatyczne przeżycia związane z piaskami czasu oraz setki stoczonych walk wyryły się rysami na jego twarzy, groźnej, surowej, bez cienia uśmiechu. Po powrocie do ogarniętego pożogą kraju znowu musi wykorzystać swoją siłę i akrobatyczne zdolności, by zwyciężyć najeźdźców i uratować Babilon.



DARK PRINCE (MRO CZNY KSIAŻĘ). Mroczne *alter ego* głównego bohatera, które zawładnęło jego ciałem i umysłem po uwolnieniu piasków czasu przez Wezyra. Umiejętnościami dorównuje księciu Persji, a nawet je przewyższa za sprawą doskonałego oręża – ostrza na łańcuchu zwanego *daggertail*. Jego jedyną wadą jest konieczność ciągłego regenerowania piaskami energii życiowej, która w sposób ciągły się z niego wysącza.



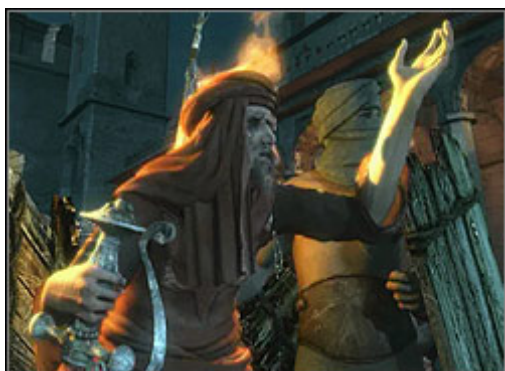
KAILEENA. Imperatorowa Czasu, uratowana przez bohatera w trakcie poprzedniego konfliktu z Dahaką. Opuściła wraz z księciem Wyspę Czasu, by odnaleźć spokój w Babilonie. Niestety, u kresu wędrówki jej łódź zostaje zatopiona, a ona sama pojmana i zgłodzona przez Wezyra. Jej nadnaturalna moc sprawia, że mimo śmierci cielesnej nie znika z życia księcia. Przez większą część pobytu w Babilonie towarzyszy mu jako głos w jego głowie.



FARAH. Łuczniczka, doskonale znana księciu z dawnych czasów, gdy walczyła u jego boku. Na skutek manipulacji piaskami czasu nie pamięta ani księcia, ani tamtych wydarzeń. Nie przeszkadza to jej w połączeniu się z księciem we wspólnej walce o uratowanie Babilonu. Jej łuk wielokrotnie wybawia go z opresji, a cięty język – doprowadza do szału.



VIZIER (WEZYR). Sprawca wszystkich nieszczęść Babilonu. Uśmierciwszy Kaileenę, a następnie siebie samego, przechodzi metamorfozę. Przejmuje władzę na piaskami czasu i staje się potężnym monstrem. Odnalezienie go i zgładzenie jest głównym celem księcia.



THE OLD MAN (STARZEC). Mędrzec w czerwieni, znający księcia od dziecka i traktujący go jak własnego syna. Po powrocie bohatera do Babilonu od razu rozpoznaje w nim księcia Persji. Dzięki jego prorocत्वom i namowom wystraszeni mieszkańcy miasta podnoszą bunt, na którego staje czele. Raz im się udaje nawet uratować z opresji księcia i Farah.

Garść porad praktycznych

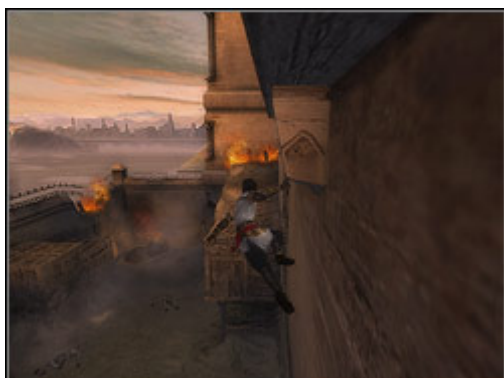
1. Włączając w menu opcję *tutorial*, w trakcie gry opis i klawiszologię każdej ważniejszej akcji będziesz miał przedstawianą na bieżąco na ekranie.
2. Jeśli nie posiadasz chwilowo dodatkowej broni, to walkę na ciasnych tarasach najlepiej zakończyć wyrzucając wroga za barierkę.
3. Upadek z dużych wysokości kończy się śmiercią, dlatego zanim zaczniesz powietrzna akrobacje, dokładnie zaplanuj, co masz robić.
6. Jeśli po zabitych wrogach pozostanie na posadzce broń to znaczy, że można ją podnieść i używać jako broń dodatkową.
4. Dokonuj zapisu stanu przy każdej fontannie, ponieważ gra nie posiada możliwości sekwencjowania w dowolnym momencie.
6. W czasie walki staraj się mieć nieprzyjaciół przed sobą, jeśli cię otoczą, na nic zdają się bloki. Dobrą metodą jest walka przy murze, przynajmniej jesteś osłonięty z jednej strony.
5. Jeśli zużyłeś częściowo (lub rzecz jasna całkowicie) broń dodatkową, wymień ją przy pierwszej okazji na pełnosprawną.
7. Po zdobyciu sztyletu czasu (od poziomu **6. The Throne Room**) rozbijaj wszelkie przedmioty, jakie ci się nawiną. Znajdziesz w wielu z nich piasku czasu, dzięki którym w menu głównym odblokowujesz bonusy w postaci artworków i filmików z gry.
8. Wrogów możesz zabić na różne sposoby (*speed kill*, *free-form fighting*) i dowolnymi technikami, nie musisz w tej kwestii trzymać się ściśle poniższego opisu przejścia.

Opis przejścia

1. The Ramparts (wały obronne)



Rozpoczynasz przed częściowo rozbitym bramą wejściową. Rozpędź się i przetocz przez dziurę w dolnej części wrót. Jesteś na niewielkim dziedzińcu. Wokół walają się trupy, a na murach walczą zaciekle wojownicy. W pobliżu płoną drewniane konstrukcje i pociski z katapult (nie dotykaj ich, bo stracisz energię). Pobiegnij na lewo, lecz kawałek dalej i tak drogę zastąpi ci pionowa ściana. Nie ma stąd wyjścia? Eeeee, jest!



Rozejrzyj się wokół. Wzdłuż wału obronnego, po lewej stronie, znajduje się drewniana konstrukcja. Wskocz na nią i pobiegnij wzdłuż muru, skacząc z platformy na platformę. Po przeskoczeniu nad bramą skieruj się w lewo. Zauważ, że między następnymi platformami jest zbyt duża odległość, której nie dasz rady pokonać skokiem. Wykorzystaj swoje akrobatyczne zdolności i pokonaj tę odległość biegnąc poziomo po murze.



Parę kroków dalej natrafisz na płonącą ścianę. Odwróć się twarzą do muru po prawej i wbiegij pionowo na jego szczyt. Złap się krawędzi, tak zwisając przesun się w lewo. Omiń walczących nad twoją głową, za załomem puść się krawędzi muru i zeskocz na bezpieczny wyłom w ścianie. Poniżej znajduje się drabina. Zsuń się po niej, pobiegnij na prawo. Po chwili znajdziesz się na kolejnym, zrujnowanym dziedzińcu. Pozornie nie ma z niego wyjścia, ale zwróć uwagę na dwie smukłe, tkwiące na nim kolumny.



Wskocz na środkową kolumnę i wdrap się po niej do góry. Wkrótce nad głową natrafisz na przeszkodę. Odwróć się tak, by mieć drugą kolumnę (tą bliżej ściany) za plecami i przeskocz na nią. Po chwili będziesz musiał w podobnym stylu powrócić na poprzedniczkę. Tym sposobem dotrzesz na szczyt kolumny. Z boku znajduje się biegnąca wzdłuż ściany platforma, skocz na nią.