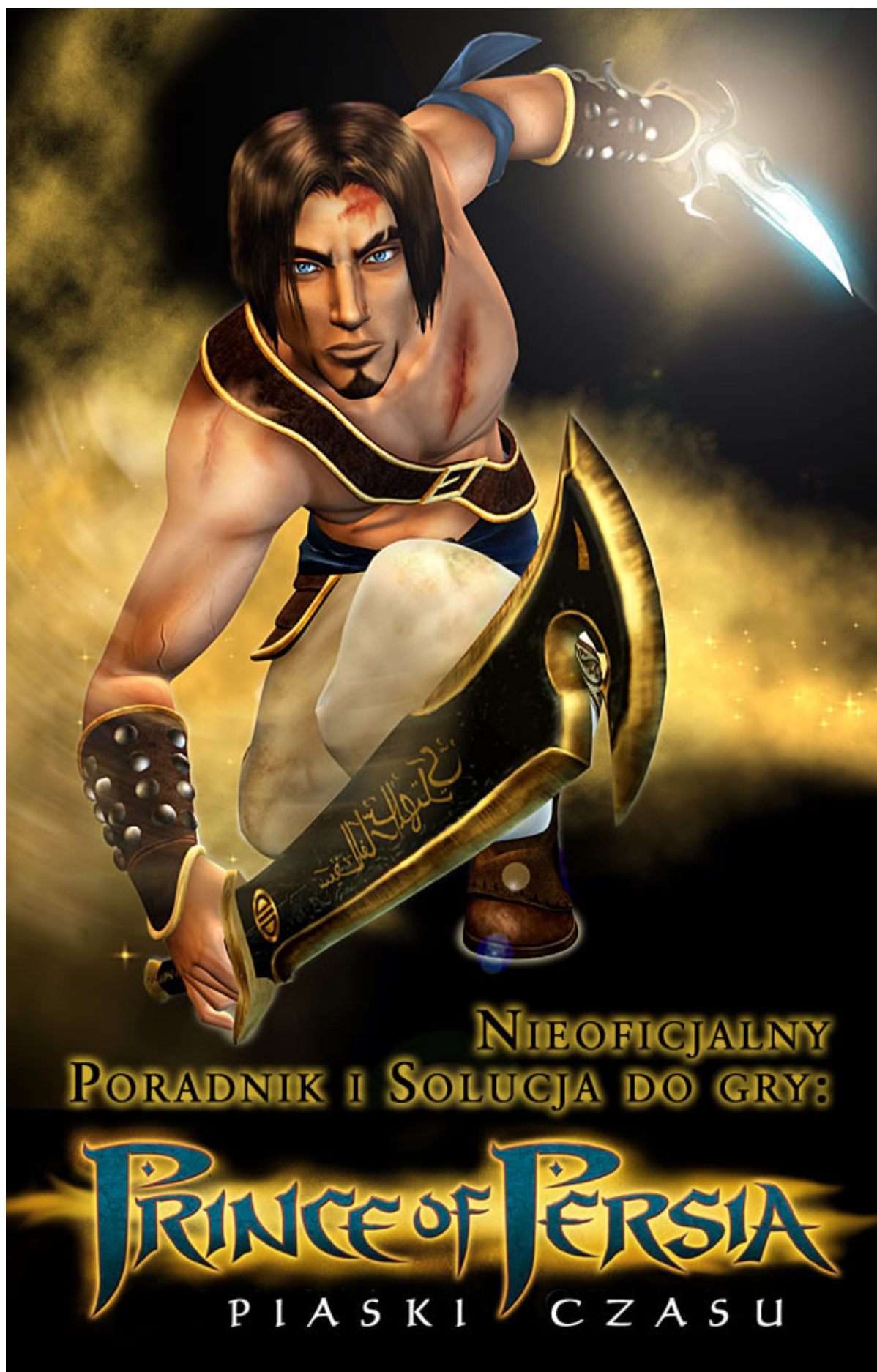


Prince of Persia: Piaski Czasu

PORADNIK DO GRY





[Kup książkę](#)

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Prince of Persia Piaski Czasu

autor: Marcin „Fajek” Hajek

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
2% - The Maharajah's Treasure Vaults	5
5% - „You have unleashed The Sands of Time”	9
7% - „Had I really seen Her?”	13
10% - A secret passage	16
12% - The Palace's defense system	19
14% - A Booby-Trapped courtyard	21
17% - Death of a Sand King	22
19% - „I'll try to find a way in”	24
21% - Climbing the tower	25
24% - The Warehouse	26
28% - The Sultan's Zoo	28
28% - A top a bird cage	29
33% - Cliffs and waterfall	31
33% - The Baths	32
33% - „There's something glowing up there”	34
33% - Above the baths	35
43% - Day Break	38
46% - A soldiers' mess hall	40
46% - The drawbridge	41
50% - A broken bridge	43
52% - „I'll meet You at the baths”	45
55% - Waterfall	47
57% - A cavern of ladders	50
60% - An underground reservoir	52
62% - Out of the well	54
65% - The Sultan's harem	57
65% - „What did You call me?”	58
69% - The Hall of learning	59
71% - Observatory	60
75% - Hall of learning coutyards	66
75% - On the ramparts	69
79% - A prisoner seeking an escape	71
81% - „At last we're here”	73
83% - The hourglass	75
90% - The Tomb	77
90% - „Farah, come back!”	80
93% - Climbing the Tower of Dawn	81
95% - The setting sun	82
98% - Honor and Glory	85

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

Prince of Persia: Piaski Czasu to kolejna, już czwarta, część tej znanej gry platformowo-zręcznościowej. „Piaski Czasu” to gra wykonana w pełnym trójwymiarze, zorientowana na szybką akcję, na którą składa się eksploracja kolejnych poziomów jak i walka. Gra dość intensywnie korzysta z pomysłów innych gier akcji, które na przestrzeni ostatniego roku zadebiutowały na komputerach klasy PC. Każdy gracz bez trudu dopatry się rozwiązań i pomysłów pochodzących z takich gier jak: Enter the Matrix, Max Payne 2 czy Lord of the Rings: Return of the King. Generalnie gra jest dość prosta, wymaga momentami chwili skupienia i logicznego myślenia, dlatego lepiej zanim zerkniesz do tego poradnika pomyśl przez chwilę, gdyż satysfakcja z samodzielnego rozwiązania problemu jest znacznie większa. Zanim jednak zacznę opisywać poszczególne poziomy, postaram się udzielić kilku rad, dzięki którym zabawa stanie się łatwiejsza i przyjemniejsza.

*Woda to źródło twojego życia - jeśli tylko gdzieś na nią natrafisz możesz podreperować zdrowie pijąc ją (**PPM** – prawy przycisk myszy). Wodę znajdziesz w fontannach, basenach oraz w magicznych fontannach, do których możesz się dostać ukrytymi przejściami.*

*Nigdy nie zapominaj o blokowaniu podczas walki (**PPM** podczas walki), gdyż dzięki temu będziesz mógł skuteczniej walczyć i wyprowadzać kontrataki. Jedynym atakiem, przed którym nie jesteś się w stanie obronić to atak na nogi (podcięcie) – skutecznym rozwiązaniem jest odsuniecie się poza zasięg atakującego.*

Podczas walki nigdy nie stój w miejscu, gdyż wrogowie osaczają Cię i walka będzie bardzo trudna. Korzystaj ze wszystkich znanych trików – dzięki nim szybko zlikwidujesz oponentów – wbiegaj i odbijaj się od ścian jednocześnie wystawiając miecz, wskakuj na plecy przeciwnikom, używaj tzw. Power Attacks, czyli Freeze i Mega Freeze (spowolnienie czasu dla pojedynczego wroga lub dla wszystkich).

Bacznie przyglądaj się wstawkom filmowym, które w skróconej formie pokażą Ci, co powinieneś zrobić w danej lokacji i w jakie miejsce się dostać. Wstawki filmowe są pokazywane zawsze w punktach zapisu gry – można je odtwarzać dowolną ilość razy. Jeśli więc utknałeś w danym momencie, skorzystaj z możliwości powtórnego przeżycia „wizji” lub też zajrzyj do tego poradnika.

Pamiętaj, że istnieje coś takiego jak Rewind (klawisz R), czyli cofnięcie się w czasie. Jeśli popełnisz błąd, możesz cofnąć się kilkanaście sekund w czasie i go naprawić.

Jeśli standardowe ustawienie kamery uniemożliwia poprawną obserwację lokacji/otoczenia możesz w każdej chwili przełączyć się na widok „z oczu” (klawisz F) lub na widok z większej perspektywy (Landscape View – klawisz Q). Od czasu do czasu wyjątkowo przydatny jest widok „z oczu” np. przy okazji ustawienia się do wykonania precyzyjnego skoku.

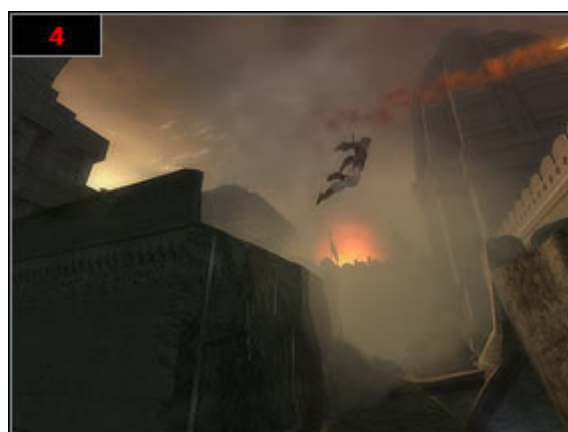
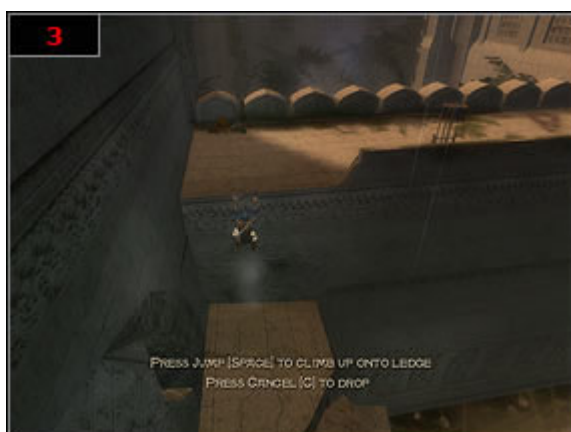
Mimo, że zabrzmi to dziwnie staraj się nie walczyć „jeden na jednego”. Walka w zwarciu umożliwia wykonywanie szybkich ataków w kierunku przeciwników, nie dając im czasu na skuteczną obronę czy też kontratak. Dodatkowo ewentualne ciosy wyprowadzane przez oponentów zazwyczaj trafiają również w ich kompanów, pod warunkiem, że stoją wystarczająco blisko siebie.

Poniższy poradnik/opis przejścia porusza jedynie zagadnienia samego przejścia danego poziomu – nic nie mówi o fabule, po to aby nie psuć Wam zabawy. No to zaczynamy.

2% - The Maharajah's Treasure Vaults



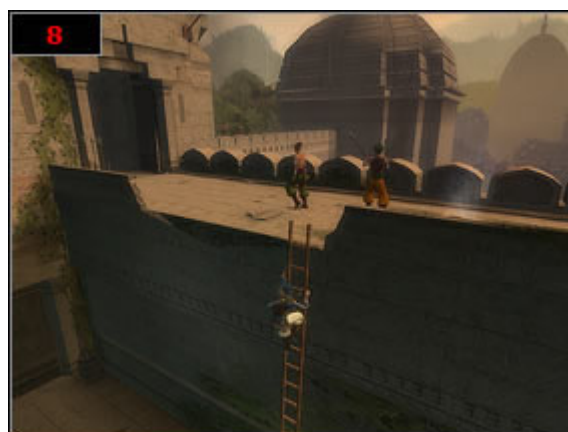
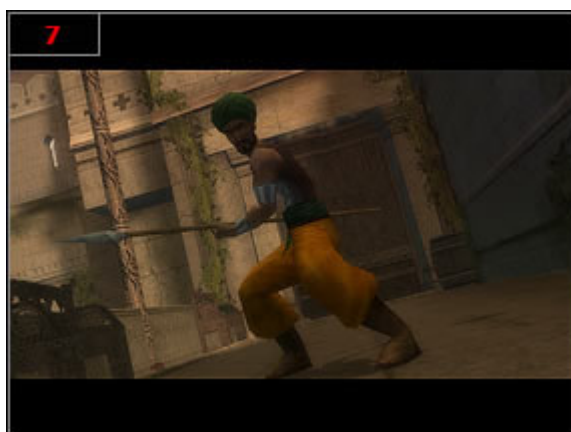
Zaczynamy na tarasie, gdzie jedynym naszym zadaniem jest wejście do pomieszczenia [1], po czym nastąpi przerywnik filmowy. Po obejrzeniu animacji znajdujemy się w samym sercu bitwy. Naszym pierwszym zadaniem jest dostanie się na mury – wskakujemy po ułożonych blokach skalnych, po czym przebiegamy [2] na druga stronę po murze (PPM).



Na mur wspinamy się albo na niego wbiegając (przód + PPM), lub też podchodząc do niego i podskakując. Podciągamy się [3] klawiszem spacji. Chwile później zawali się tuż przed nami przejście – nie pozostaje nic innego jak wziąć rozbieg i skoczyć (klawisz spacji) [4].



Na przeciwne mury dostaniemy się przebiegając po ścianie [5] i lądując na drewnianej kładce. Po chwili przed nami pojawi się pierwszy przeciwnik – wcześniej jednak torujemy sobie drogę [6] niszcząc mieczem przeszkody.



Pierwszy przeciwnik [7] to dobry sposób na zapoznanie się z możliwymi ruchami podczas walki – gdy już się z nim uporamy wychodzimy po drabinie, gdzie czeka na nas kolejnych dwóch przeciwników [8].



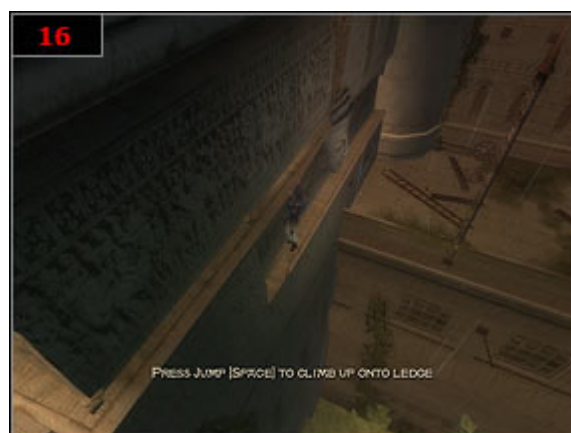
Walka z dwójgiem wojowników [9] nie jest jeszcze zbyt trudna, ale dzięki niej możemy wypróbować kolejne ciosy. Gdy już się z nimi uporamy w najbliższym pomieszczeniu natrafimy na pierwsze źródło naszego życia – basen z wodą, której możemy się napić PPM.



Poniżej widać grupę wojowników [11], z którymi aby się rozprawić należy zejść na dół. Walka ta jest kolejną okazją do wypróbowania umiejętności walki księcia [12], jak np. wskakiwanie na plecy przeciwnikowi.



Po skończonej walce wbiegamy do środka zamku i wybiegamy z drugiej strony przedostając się na drugą stronę kładki biegnąc po murze [13]. Wspinamy się po drabinie gdzie czeka na nas kolejny zastęp wrogów [14].



Przeciwnicy są coraz lepsi w walce i mają lepsze wyposażenie [15], jednak korzystając ze specjalnych zdolności nie powinniśmy mieć trudności z ich pokonaniem. Po skończonej walce wspinamy się na gzyms [16].