

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

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.

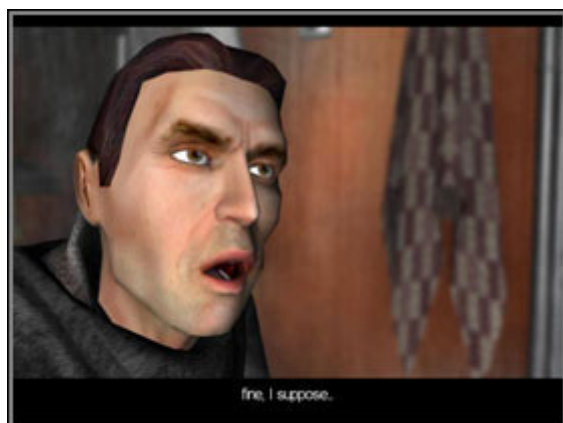
W grze zastosowano, podobnie jak w „jedynce” dosyć prosty i intuicyjny interfejs typu point & click. Świat widzimy z perspektywy pierwszej osoby – oczami bohatera. Do rozwikłania czeka ponad 25 zagadek, które zostały rozsiane po trzech lokalizacjach: No Man’s Land, Manula Valley oraz The Keeper’s Palace.

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

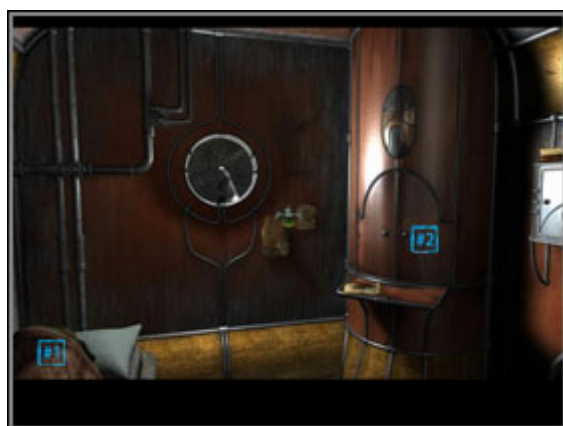
Bartosz „b4rt3kk” Sidzina

Opis przejścia

Rozdział I: No Man's Land - Dom Nikifora



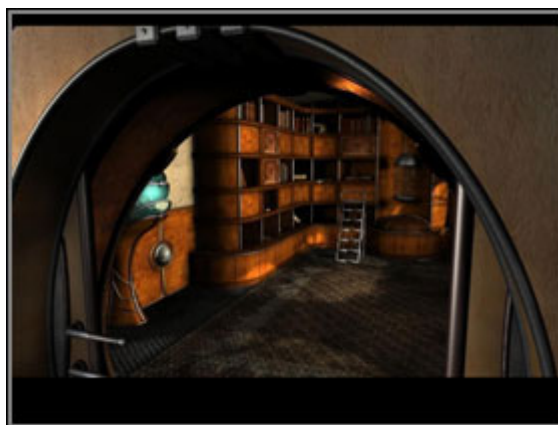
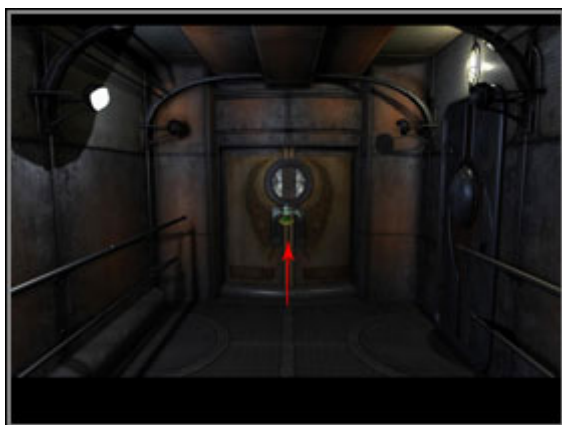
Po przebudzeniu, zamień słówko z panem domu.



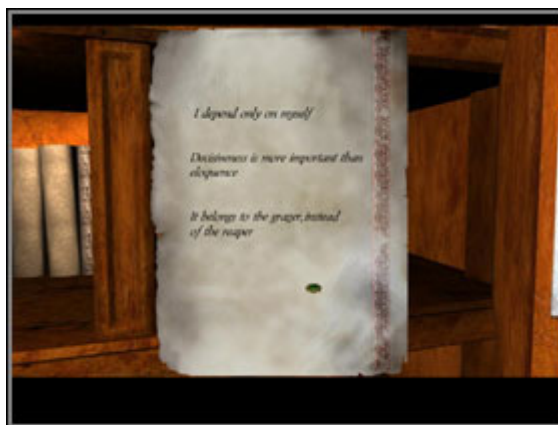
Rozejrzyj się po sypialni. Śpiącego Nikifora (#1) raczej nie budź, jednak koniecznie zajrzyj do szafki po prawej (#2), gdzie znajdziesz książkę. Przeczytasz znaczenia różnych symboli.



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



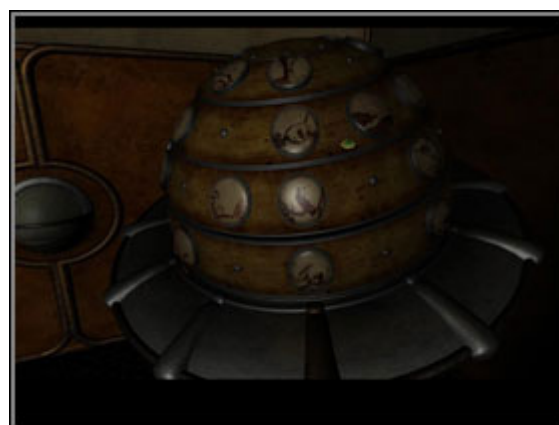
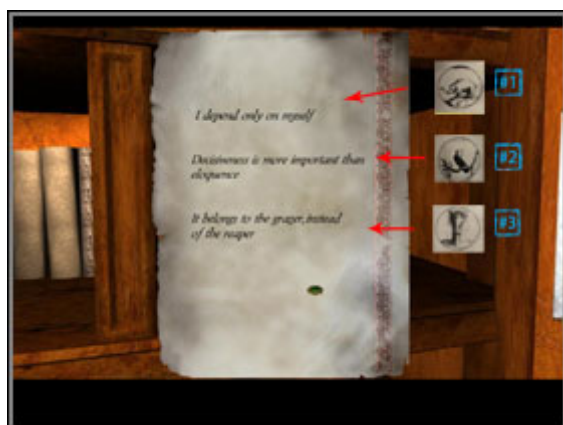
Przejdź przez brązowe rozsuwane drzwi znajdujące się na lewo od sypialni. Zaraz za nimi skręć znów w lewo i wejdź do gabinetu.



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.



Jeśli uważnie czytałeś książkę w sypialni, to powinieneś skojarzyć, że są to wyjęte z niej cytaty.



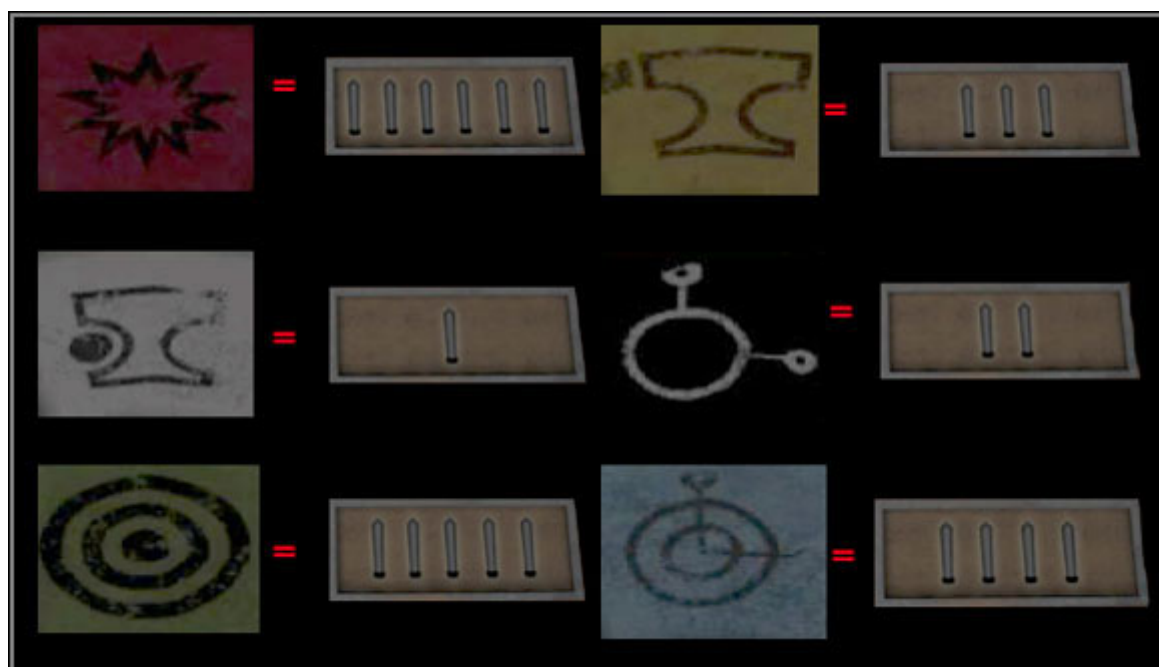
Dotyczą symboli słonia (#1), sowy (#2) oraz stogu pszenicy (#3). Podejdź do globusa znajdującego się po prawej od pustej klatki na papugi. Ułóż na nim wyszukane przed chwilą znaczki. Czwarty, brakujący obrazek odgadniesz drogą eliminacji, obracając drugim okręgiem (krokodyl).



Gdy zamek się otworzy, zabierz cztery klucze znajdujące się w środku (#1). Następnie podejdź do biurka, które jest za Tobą. Przeglądnij dziennik pokładowy (#2). Znajdziesz w nim m.in. zapisek, w którym kapitan opisuje drogę powrotną z Manula Valley. Zjrzyj też do schowka (#3). Z lektury dowiesz się, że dom Nikifora to nie jest zwykły dom, a statek, zasilany kryształami.



Zanim wyjdiesz z gabinetu, zwróć jeszcze uwagę na pulpit stojący na lewo od drzwi. Podejdź 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.