

Złoty kompas

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Golden Compass

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Shiny Entertainment, Wydawca SEGA, Wydawca CD Projekt
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
Opis przejścia	4
Wstęp	4
Kolegium Jordana	16
Londyn	24
Noorderlicht, dzień	28
Inspektorzy	37
Trollesund	41
Starcie	47
Północ	59
Zasadzka w obozie	79
Bolvangar	83
Ratunek	96
Svalbard – dziedziniec	99
Atak ze sterowca	104
Alethiometr	109
Znaczenia symboli Alethiometru	111

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

Cześć! Miło mi oddać w Wasze ręce poradnik do gry *Złoty Kompas* (*The Golden Compass*), będącej osobiwym połączeniem gry przygodowej, platformowej i zręcznościowej. Niniejszy tekst zawiera kompletny opis przejścia wszystkich trzynastu etapów, zasady działania Alethiometru i sposób korzystania z niego oraz 108 znaczeń dla wszystkich 36 symboli złotego kompasu.

Mam nadzieję, że tytuły podrozdziałów tego poradnika okażą się pomocne w wyszukiwaniu interesujących Was fragmentów rozgrywki, a duża liczba obrazków (ponad 350) ułatwi zrozumienie treści poradnika i pomoże w odnajdywaniu interesujących miejsc umieszczonych w grze.

Chciałbym w tym momencie życzyć Wam powodzenia i bezproblemowego prowadzenia bohaterów książki, filmu, a teraz także i gry – Lyry Belaqua, Pantalaimona i Iorka Byrnisona.

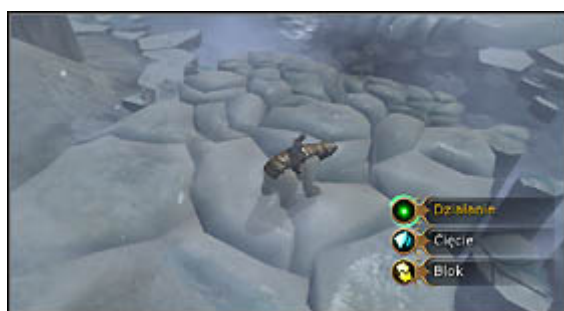
Maciej „Sandro” Jałowiec

Opis przejścia

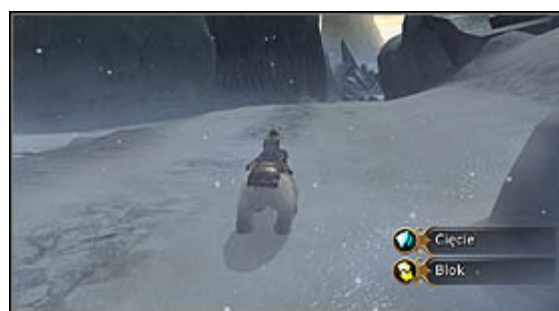
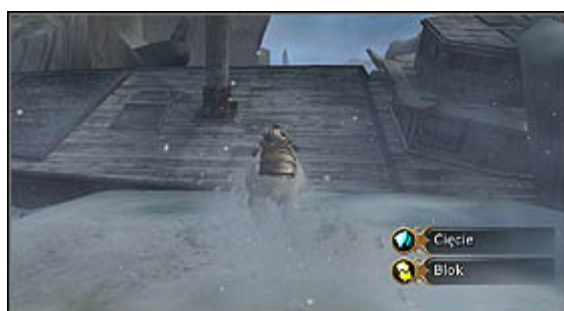
W s t ę p

Pierwsze kroki

Po przerywniku filmowym obejmiesz kontrolę nad Iorkiem – polarnym niedźwiedziem bojowym. Musisz nauczyć się nim skakać. Podejdź do rozpadliny na tyle blisko, by pojawiła się na ekranie zielona ikona z podpisem „Działanie”. Gdy to nastąpi, naciśnij przycisk odpowiedzialny za wykonywanie akcji (domyślnie **[E]**). Iorek przeskoczy przepaść i będzie można kontynuować podróż.

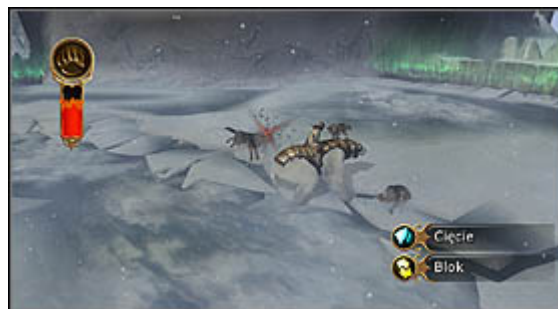
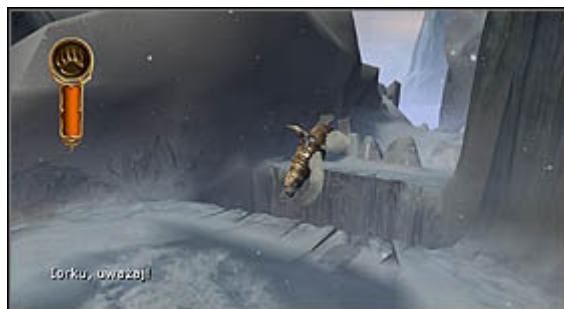


Skieruj się w prawo (mam tu na myśli Twoje prawo, a zatem jest to jednocześnie lewo Iorka) i przeskocz znajdujący się tutaj statek. Gdy już to zrobisz, skieruj się ścieżką w prawo, w stronę sterczących nieopodal stalagmitów.



Walki z wilkami

W następnej kolejności musisz przeskoczyć kolejną rozpadlinę, po czym pokonać trzy wilki. Pamiętaj – lewy przycisk myszy służy do atakowania, a prawy do blokowania. Możesz zwyczajnie atakować podchodząc do wrogów i wykonując tzw. cięcie, ale możliwe jest również wykonywanie ataków z biegu. By atakować w ten sposób, musisz biec w stronę wilka i tuż przed nim nacisnąć lewy przycisk myszy.



Po wygranej podejdź do zablokowanej skałami ścieżki. Dowolnymi uderzeniami rozwal stojące Ci na drodze głazy (dzielią się one na dwie warstwy, tak więc musisz uderzyć dwa razy). Zaraz za nimi napotkasz kolejne wilki, którym trzeba stawić czoła. Jest ich na tyle dużo, że można w trakcie walki z nimi naładować pasek gniewu wyświetlany w lewym górnym rogu. Gdy wypełni się w całości, kolejny cios zadany przeciwnikom będzie mocniejszy. Co więcej, naciskając klawisz **[Spacja]** możesz uwolnić falę uderzeniową, która narazi na uszczerbek na zdrowiu wszystkich otaczających Cię wrogów.

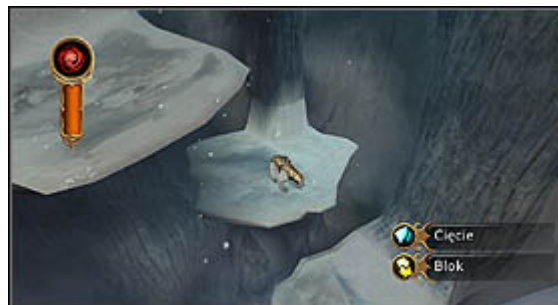
Po pokonaniu wilków, udaj się kamienną ścieżką w stronę urwiska. Włączy się przerywnik filmowy.



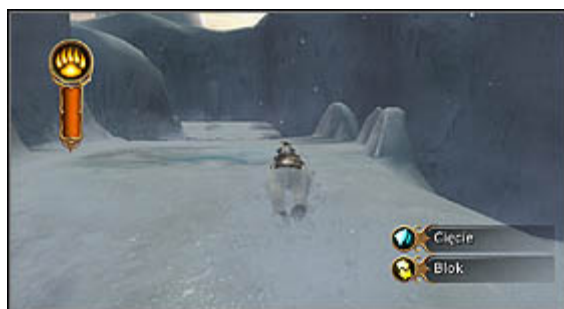
Po filmiku skieruj się w lewo. Uruchomisz w ten sposób kolejny przerywnik, tym razem mówiący o działaniu **Krwawego Mchu**. Ma właściwości lecznicze, tak więc warto go zbierać.

Olbrzymie schody

Ruszał dalej. Dojdiesz do półek skalnych, które – jak zauważył Lyra – przypominają olbrzymie schody. By zejść po nich, musisz podchodzić do krawędzi każdego kolejnego stopnia. Iorek zsunie się z półki skalnej i szczęśliwie wyląduje na platformie znajdującej się niżej. Zadbaj o to, by podchodzić do tych krawędzi, pod którymi znajduje się kolejny stopień!

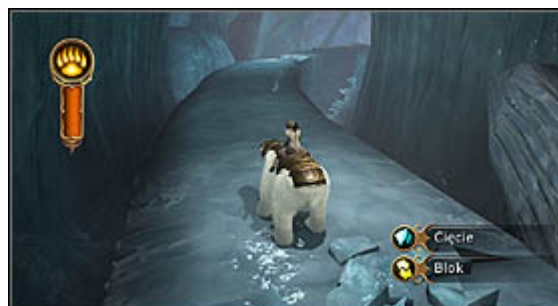
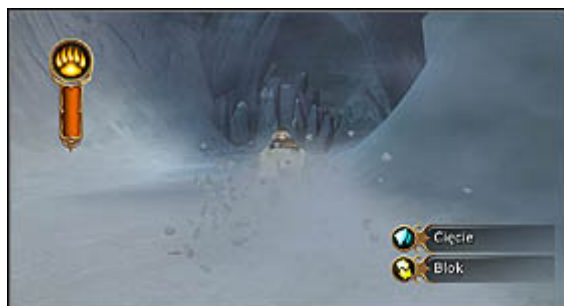


Gdy już znajdziesz się na dole, rusz przed siebie i przeskocz kolejną rozpadlinę. Zaraz po niej natkniesz się na sidła zastawione na niedźwiedzie. Możesz albo je omijać, albo niszczyć uderzeniami łapą. Wybór należy do Ciebie. Przeskocz następną rozpadlinę i ruszaj dalej.



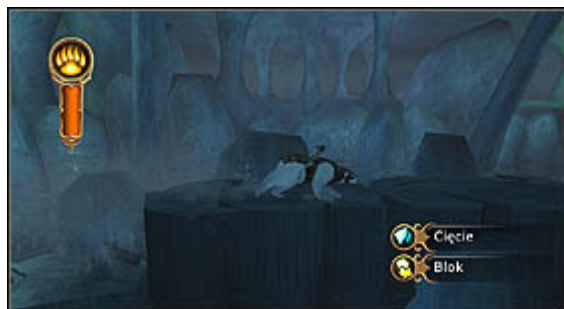
Dopiero teraz dostaniesz oficjalne informacje o wykonywaniu ataków z biegu. Zaatakuj Cię zgraja wilków, więc jeśli chcesz, możesz po raz kolejny przetestować ten rodzaj atakowania.

Po pokonaniu wrogów uzupełnij poziom zdrowia i rusz w kierunku stalagmitów blokujących drogę. Zniszcz je jednym uderzeniem i idź dalej. Wpadniesz do jaskini.

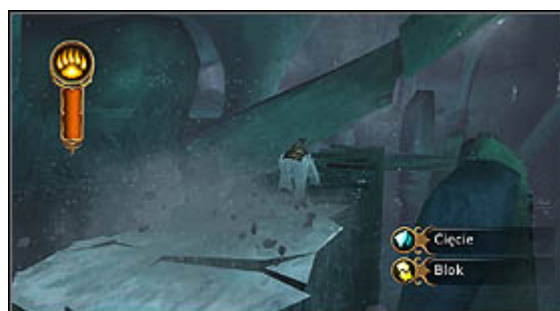


Niestabilne chodniki

Chodnik przed Tobą jest wyjątkowo niestabilny. By móc po nim bezpiecznie przejść przez jaskinię, nie możesz się zatrzymywać, gdyż chodnik będzie się zawalał tuż po przejściu po nim. Biegnij cały czas naprzód, a gdy na ekranie zobaczysz ikonę działania, kliknij klawisz akcji, by przeskoczyć kolejną przepaść. Trafisz na stały grunt i będzie można chwilę odetchnąć przed kolejnym takim biegiem.



By zapoczątkować kolejny szaleńczy bieg, przeskocz Iorkiem na niestabilny chodnik przed Tobą. Tym razem maraton będziesz urozmaicony spadającymi kawałkami stropu. Przez nie, w chodniku tworzyć się będą dziury, które oczywiście trzeba będzie przeskakiwać.



Na końcu biegu znowu czeka Cię przeskok na stabilny chodnik. Przejdź nim do wyjścia z jaskini, i dalej, wzdłuż urwiska. Przeskocz kolejną przepaść i ruszaj dalej, aż wyjdiesz na otwartą przestrzeń i ujrzysz skutły lodem okręt.

