

# Prince of Persia

## Poradnik do gry

programmer 2004

Dla Nieoficjalnego Serwisu gry Prince of Persia

Wersja 1.0

# 1. Gra Prince of Persia

Prince of Persia jest grą zręcznościową. Głównym celem jest uratowanie księżniczki Persji przed złym wezyrem Jaffarem. Gra ma 14 etapów grywalnych i 2 niegrywalne.

\*\*\*

Podczas gry książę napotyka różne pułapki. Oto ich lista i sposoby na przejście:

| Typ pułapki       | Sposób przejścia  |
|-------------------|---|
| Pojedyncza dziura | Przeskoczenie (↑↔)  |
| Podwójna dziura   | Przeskoczenie (↑↔)  |
| Potrójna dziura   | Przeskoczenie z chwytem (Shift+↑→, Shift+↑←)  |
| Poczwórna dziura  | Przeskoczenie z chwytem z rozbiegu (↔ a następnie Shift+↑↔)                                 |
| Kolce             | Przejdź powolnie (Shift+↔) lub podejście i przebieg, kiedy są wysunięte (Shift+↔, ↔)        |
| Gilotyna          | Podejście powolne (Shift+↔) a następnie przebiegnięcie (↔) tuż po „trzaśnięciu”             |
| Kraty             | Znalezienie płyty otwierającej, użycie jej (wbiegnięcie na nią), a następnie bieg do kraty. |
| Strażnik          | Walka (Shift)   |

Legenda:

- ↑ Strzałka w górę
- ↓ Strzałka w dół
- ← Strzałka w lewo
- Strzałka w prawo
- ↔ Strzałka w lewo lub w prawo

\*\*\*

„Szybka” solucja.

Szybka solucja to solucja, która opisuje tylko te etapy, w których można coś skrócić.

## Etap 1

Opuść się na dół i od razu idź do strażnika. Odwróć się do niego tyłem i poczekaj aż podejdziesz blisko. Wtedy dawaj w lewo, jak tylko dasz radę najszybciej, i poczekaj, aż przejdzie za miejsce, w którym się opuszczasz. Wtedy podnieś się do góry i na ekranie z pierwszymi kolcami znajdź w suficie zniszczoną płytę. Uderz w nią, a następnie wejdź na górę i w prawo. Teraz opuść się ponownie (po prawej stronie dziury!) i biegnij w prawo. Otwórz wyjście. Oto etap 2

## Etap 2

W tym etapie nie ma możliwości skrócenia sobie drogi :(

**Etap 3**

Nie przejmuj się napojem całkiem po prawej. Możesz spróbować uciec przed szkieletem.

**Etap 4**

Biegnij w lewo, aż do opadającej płyty. Odwróć się w prawo i podnieś z powrotem na górę. Biegnij w prawo do lokacji, gdzie możesz zejść niżej. Brama jest otwarta, a ty nie musisz się do niej spieszyć ani zabijać strażnika. Dalej graj jak zawsze.

**Etap 5**

Nie przejmuj się dużym napojem.

**Etap 6**

Brak możliwości szybszego przejścia, ew. zamień się miejscami z grubym facetem, uderz go i zwiewaj.

**Etap 7**

Nie idź korytarzem w prawo na końcu poziomu, ale od razu biegnij do wyjścia.

**Etap 8**

Brak możliwości szybkiego przejścia.

**Etap 9**

Pamiętaj o spuszczeniu płyty, aby nie musieć nadrabiać drogi.

**Etap 10**

Skradaj się pod strażnikiem na górnej platformie, a następnie zabij go. Nie idź w prawo do dwóch gilotyn.

**Etap 11**

Jak największą część etapu przejdź „górami”

**Etap 12**

Uważaj by nie spaść.

**Etapy 13, 14**

Brak możliwości szybkiego przejścia.

TIP: Naciśnij CTRL-G podczas rozpoczęcia każdego etapu, a jeśli stwierdzisz, że popełniłeś(łaś) błąd, wyłącz grę i włącz ją ponownie. W ekranie tytułowym naciśnij CTRL-L.

## 2. Edycja gry

Czas przejść do poważniejszej i dłuższej części tego poradnika. Opisuje ona edycję gry Prince of Persia na wszystkie znane mi sposoby.

\*\*\*

Część pierwsza: **Tłumaczenie tekstów na dole ekranu i grzebanie w pliku .EXE**  
Potrzebne pliki: **Edytor HEX'ów, gra Prince of Persia (najlepiej angielska)**

Na początek kopiujemy wszystkie pliki gry. Następnie otwieramy edytor HEX'ów i wybieramy plik PRINCE.EXE. Na początek zajmujemy się zmianą hasła do kodów. Odnajdujemy następującą linię (możesz szukać wyrazu 'megahit'):

```
01aabb|6e63652e|64617400|62797061|7373006d|65676168|69740064|72617700|25|nce.dat.bypass.megahit.draw.%
```

Wyraz megahit zmieniamy np. na 1234567 (musi mieć 7 znaków bez spacji). Teraz zapisujemy plik (na wszelki wypadek przed każdym zapisem rób kopię zapasową) i uruchamiamy go wpisując polecenie: „PRINCE 1234567 2”. Jeżeli wszystko poszło dobrze, to gra rozpocznie się od poziomu 2 i będą dostępne kody. Potem przechodzimy pod offset (ten numer po prawej, możemy też szukać) 01b300. Znajduje się tam napis „1 SECOND LEFT”. Tłumaczymy go np. na „JESZCZE 1 SEK” (musi mieć tyle samo albo mniej liter, jeśli mniej, to zbędne litery zastępujemy spacją) i zapisujemy plik. W ten sposób tłumaczymy podpisy na dole ekranu. Pamiętaj, że jeżeli w tekście występują wartości %d lub %s („np. „LEVEL %d” to edytujemy np. na „Et %d ap”, spowoduje to wyświetlenie zamiast „LEVEL 2” tekstu „Et 2 ap”).  
**PAMIĘTAJ: Autor tekstu nie ponosi żadnej odpowiedzialności za te instrukcje. Edytujesz plik gry na własną odpowiedzialność.**

\*\*\*

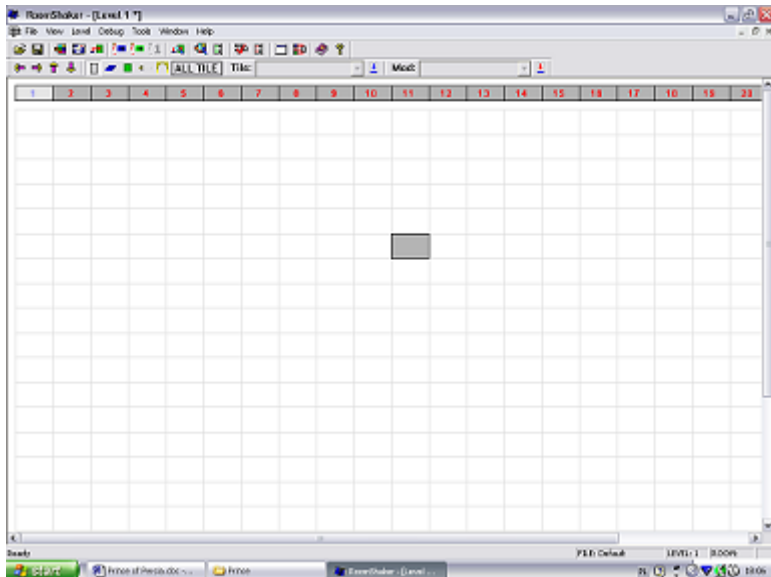
Część druga: **RoomShaker**  
Potrzebne pliki: **RoomShaker, plik LEVELS.DAT**

Obsługa RoomShaker'a jest łatwa. Wystarczy przyzwyczać się do kilku klawiszy i będziemy mogli zrobić etap w 5 minut. Tutaj przedstawiam tworzenie etapu krok po kroku, ale najpierw kilka uwag:

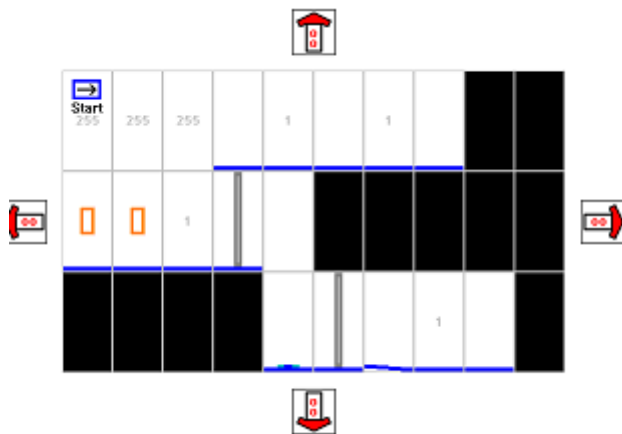
1. Nie twórz gilotyn tuż za brzegiem planszy, prawie zawsze się o nich zapomina
2. Nie twórz kolców dłuższych niż 2 pod rząd, jeżeli trzeba będzie je przeskoczyć
3. Pamiętaj, że grę trzeba ukończyć w 60 minut
4. Pamiętaj, aby nie stworzyć za dużo „dużych” butelek.
5. Pamiętaj, aby nie przyporządkowywać dwóch drzwi pod jednego linka.

A więc, jeśli mamy już RoomShakera, uruchamiamy go. Jeżeli uruchomiłeś(łaś) program po raz pierwszy, pojawi się okienko. W pierwsze pole wpisujemy ścieżkę do pliku LEVELS.DAT (np. „D:\GRY\PRINCE\LEVELS.DAT”). Następnie klikamy OK (program może wyświetlić napis 'Executable link not found', ale należy kliknąć

OK). Potem pojawi się okienko wyboru levelu. Jeśli go nie ma, to klikamy przycisk otwierania (pierwszy na przyborniku). Wybieramy etap 01 – PRISON LEVEL i klikamy OK. Zobaczymy rozmieszczenie pokoi na planszy. Teraz klikamy PPM na każdym pokoju i wybieramy 'Remove room'. Teraz z górnego paska przeciągamy pokój nr 1 na środek planszy.

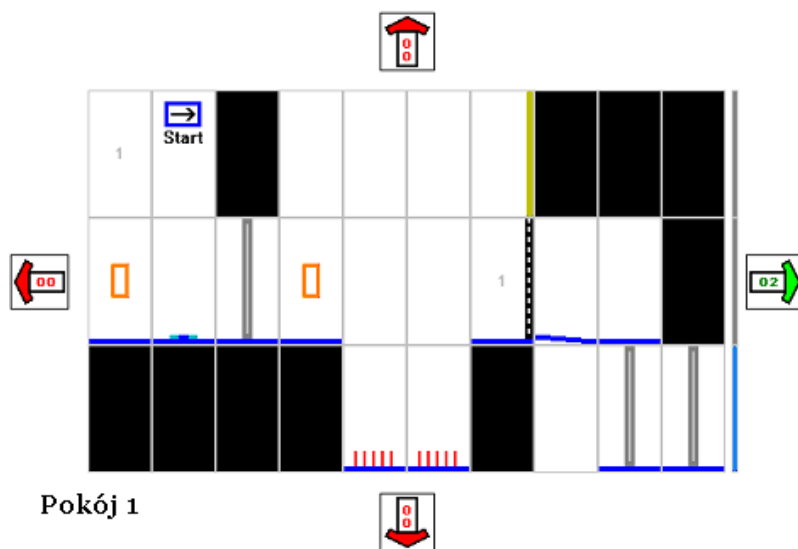


Następnie klikamy na pokoju PPM i wybieramy opcję Edit Room. Widzimy ekran edycji levelu.



Teraz czyścimy pokój wybierając w dowolnym miejscu PPM i Clear Room. Zostanie tylko strzałka z napisem 'Start'. Teraz klikamy LPM na pierwszym polu w środkowym rzędzie (czyli polu 11) i naciskamy na klawiaturze klawisz T. Pojawi się niebieska linia, a nad nią pomarańczowy prostokąt. Oznacza to, że w tym miejscu znajduje się pochodnia. Na polu 12 (obok pochodni) naciskamy F – utworzy to zwykłą, bezpieczną podłogę. Klikamy na polu po prawej (czyli 13) i naciskamy P (filar). Na następnym (13) polu tworzymy drugi filar. Teraz klikamy na polu powyżej podłogi (2) i klikamy je PPM. Wybieramy Player Start -> Player Start Here. W okienku dialogowym wybieramy OK. Teraz dodajemy pochodnię na polu 14 (T). Możemy zapisać etap (ikonka dyskietki) i uruchomić go. Jak widać, poziom nie

wygląda najlepiej, a próba zejścia na dół kończy się tajemniczą śmiercią bohatera. Musimy nadać lepszy wygląd naszym podziemią. Po pierwsze, pod wszystkimi czterema kawałkami podłogi (czyli pod pochodnią, zwykłą podłogą, filarem i drugą pochodnią) tworzymy ścianę (klawisz INSERT na polach 21-24). Po drugie, tworzymy ścianę nad filarem (INS na polu 3). Po trzecie, dodajemy ślad po rozbitej cegle na pustej podłodze (klawisz D). Po czwarte i ostatnie, na 1-szym polu naciskamy klawisz 1 – doda to efektu 'cegieł' do ściany. Teraz możemy drugi raz uruchomić naszą planszę. Wygląda chyba o wiele lepiej. Pora zrobić jakąś pułapkę. Na polu 25 (za dolną ścianą) naciskamy S. Pokażą się kolce. To samo robimy z polem 26. Na 27 polu tworzymy ścianę (INS), a nad nią, na polu 17 – bramę (G). Ustawiamy jej atrybut OPEN (1). Dzięki temu będzie otwarta. Na polu 7, nad bramą tworzymy 'Tapestry Top' (klawisz A). Za bramą tworzymy uszkodzoną podłogę (pole 18, klawisz L), zwykłą podłogę (19, F) i ścianę (20, INS). Na polach 8, 9 i 10 także tworzymy ścianę, na 30 (pod prawą ścianą) – filar (P). Na 29, na lewo od filaru tworzymy drugi filar.



Teraz dodajemy pokój po prawej – klikamy na mapie PPM i wybieramy z menu 'Insert Room -> Right'. Wybieramy pokój, np. 02 i klikamy OK. Czyścimy go (Clear Room z menu kontekstowego) i wstawiamy dwa filary, ścianę na polach 1 – 20 (2 górne rzędy) i resztę zapełniamy podłogą. Musimy też pamiętać, że pole 30 musi być ścianą. Na końcu korytarza stawiamy eliksir – klawisz O i wybieramy typ 1 – zwykły, mały eliksir. Wracamy do pokoju pierwszego i pod nim (Insert Room -> Below) wstawiamy pokój trzeci. Tworzymy go według własnego uznania, tak jak resztę etapu. Pamiętajmy o tym, aby umieścić strażnika przegradzającego drogę do wyjścia i miecz.

Aby wstawić miecz, używamy klawisza N. Aby wstawić szkielet, klikamy K.

Wstawianie bram:

Aby wstawić bramę, tworzymy pokój, a w nim zamkniętą (tryb 0) bramę.

Wskazujemy ją kursorem myszy i sprawdzamy, jakie ma pole (prawy róg paska statusu). W przykładzie będzie to ROOM 3, TILE 23. Tworzymy przycisk otwierający (R), zaznaczamy go (LPM) i klikamy go PPM. Wybieramy Set Links & Assign. W okienku w pierwszym polu wybieramy dowolny link oprócz 'LINK 0'. W drugim

polu wpisujemy numer pokoju, np. 3. W niższym polu wpisujemy pole, np. 23. Klikamy OK.

Aby wstawić strażnika, klikamy PPM na polu, w którym chcemy go wstawić i wybieramy 'Guard -> Guard Here'. W okienku, w ramce Guard w pierwszym polu wybieramy kierunek, w którym początkowo stoi strażnik. W 2 polu, wybieramy kolor, a w 3 polu poziom trudności (w skali od 1 do 10, Jaffar w oryginalnej grze ma 9). Klikamy OK.

Aby wstawić wyjście z poziomu, tworzymy zwykły 'otwieracz drzwi' i w łączy podajemy pole do pierwszej części drzwi (tworzonej klawiszem [, druga część - klawisz ]).

\*\*\*

### Część trzecia: **Schematy etapów**

Potrzebne pliki: **Pobrane pliki ze schematem, RoomShaker**

Pobrane pliki ze schematem [.SET] kopiujemy do foldera Levels w folderze RoomShaker'a. Uruchamiamy program POPLM.exe z folderu RS. Wskazujemy w nim folder z plikiem .SET i wybieramy interesujący nas plik. Klikamy przycisk 'Set Levels File (czwarty na przyborniku).

Ja nie używam POPLM'a, ponieważ działa on (według mnie) w dziwny sposób.

\*\*\*

### Część czwarta: **Princed Resources Manager**

Potrzebne pliki: **PR v0.9, pliki .DAT gry PofP**

Na początek rozpakowujemy PR np. do folderu C:\PR. Następnie uruchamiamy konsolę systemu MS-DOS (przez polecenie Uruchom, w Win9x/ME wpisujemy COMMAND, w NT/2K/XP wpisujemy CMD). W konsoli otwieramy dysk C i otwieramy folder PR (wpisujemy polecenia C:, CD \PR). Będzie to wyglądać mniej więcej tak (na czerwono zaznaczone są polecenia wpisywane przez użytkownika):

```
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.
```

```
C:\Documents and Settings\Administrator>c:
```

```
C:\Documents and Settings\Administrator>cd \pr
```

```
C:\pr>
```

Kiedy już jesteśmy w folderze c:\pr, kopiujemy (w Windowsie) do niego plik PofP, np. MIDISND2.DAT. Aby go rozpakować, wpisujemy w DOSie:

```
C:\pr>pr -x midisnd2.dat
Princed resources (PR) v0.9-R2 Win32
(c) Copyright 2003 - Princed Development Team
http://www.princed.com.ar
```

```
Extracting 'midisnd2.dat' to \.'
Result: Ok (0)
```

Program może zadać pytanie. Odpowiadamy na nie literą 'y', jeśli chcemy zastąpić plik lub 'n', jeśli nie chcemy. Aby skompilować pliki do folderu COMPILED, wpisujemy:

```
pr -c compiled
```

Program skompiluje wszystkie możliwe pliki .DAT do folderu COMPILED.

### **Dodatek do części czwartej:**

Lista plików i co w nich się ukrywa:

|              |  |
|--------------|--|
| CDUNGEON.DAT | Grafika podziemi w CGA                           |
| CPALACE.DAT  | Grafika pałacu w CGA                             |
| DIGISND1.DAT | Dźwięk dla SB, część 1                           |
| DIGISND2.DAT | j.w., część 2                                    |
| DIGISND3.DAT | j.w., część 3                                    |
| EDUNGEON.DAT | Grafika podziemi w EGA                           |
| EPALACE.DAT  | Grafika pałacu w EGA                             |
| FAT.DAT      | Grafika 'brzuchacza' z etapu 6                   |
| GUARD1.DAT   | Plik z danymi strażników                         |
| GUARD2.DAT   | j.w.   |
| GUARD.DAT    | j.w.   |
| IBM_SND1.DAT | Dźwięk przez PC Speaker, cz.1                    |
| IBM_SND2.DAT | j.w., cz.2                                       |
| KID.DAT      | Animacja głównego bohatera i jego paleta         |
| LEVELS.DAT   | Plik z układem pomieszczeń                       |
| MIDISND1.DAT | Krótkie muzyczki rozbrzmiewające w grze          |
| MIDISND2.DAT | Muzyka początkowa i końcowa                      |
| PRINCE.DAT   | Różne grafiki nie związane z pozostałymi plikami |
| PV.DAT       | Animacja księżniczki                             |
| SHADOW.DAT   | Animacja odbicia lustrzanego                     |
| SKEL.DAT     | Animacja szkieletu                               |
| TITLE.DAT    | Wprowadzenie do gry                              |
| VDUNGEON.DAT | Grafika podziemi w VGA                           |
| VPALACE.DAT  | Grafika pałacu w VGA                             |
| VIZIER.DAT   | Animacja Jaffara                                 |

\*\*\*

Część piąta: **Princed Resources w akcji**

Potrzebne pliki: **PR v0.9, pliki .DAT gry Prince of Persia**

Rozpoczniemy od zmiany ekranu tytułowego gry. Kopiujemy do foldera pr plik title.dat i rozpakowujemy go:

```
pr -x title.dat
```

Następnie otwieramy folder 'title' a w nim 'main titles'. W pliku 'Text background.bmp' znajduje się tło tzw. bajki, czyli historii początkowej. Otwieramy



folder 'backgrounds'. Znajdziemy tu wiele plików - z tłem, logo gry itp. Można edytować je dowolnie, ale nie można zmieniać ich wymiarów. Potem wracamy do foldera 'title' i otwieramy 'texts'. Są tu cztery pliki .BMP w których znajduje się „bajka”. Możemy tłumaczyć je w programie Paint, kasując wszystko i narzędziem tekstu wpisując nową treść. Teksty są czarno-białe, więc lepiej nie dodawać do nich obrazków.

Następnie spróbujemy zmienić „strzałeczki” życia na jedną długą kreskę. Rozpakowujemy (pamiętaj o kopiowaniu) plik KID.DAT:

```
pr.exe -x kid.dat
```

Kiedy już rozpakujemy plik KID.DAT, otwieramy folder 'kid', a w nim kolejny - 'objects'. W pliku 'empty live.bmp' znajduje się „pusta” strzałka życia, a w 'full live.bmp' - „pełna” strzałka. Aby zrobić z tego pasek, w pliku 'full live' zapełniamy wszystko kolorem czerwonym, a w pliku 'empty live' tworzymy dwie kreski - jedną u góry, a drugą z dołu (polecam powiększenie x8). Możemy też edytować animację bohatera, ale to trudne zajęcie.

W ten sposób można edytować wszystkie pliki. Muzyka początkowa znajduje się w pliku MIDISND2.DAT. Trzeba pamiętać, że jest „rozbita” na kawałki i o długości, która będzie pasowała do każdego z nich.

### 3. Inne informacje o grze Prince of Persia (F.A.Q.)

#### **Wczytywanie gry**

Wczytywanie gry jest jednym z najczęstszych problemów na forum. Osobiście uważam, że gra nie powinna być zapisywana lub wczytywana, ponieważ nie na tym polega. Wg mnie zapis jest dobry po to, aby np. jednego dnia przejść ¼ gry, zapisać, drugiego dnia przejść kolejną ¼ część, save, trzeciego dnia przejść pozostałe ½ gry. Zapis wykonany nawet w środku poziomu odnosi się do jego początku. Aby zapisać grę, należy użyć kombinacji klawiszy CTRL-G.

Aby wczytać grę, należy zamknąć Prince of Persia, a następnie uruchomić grę ponownie. W momencie, kiedy pojawiają się napisy początkowe, naciskamy CTRL-L i gra przenosi nas do etapu, w którym skończyliśmy grę.

#### **Problemy z dźwiękiem w PoP1**

Pod Windowsem (nawet 9x!) mogą wystąpić problemy z dźwiękiem w PoP (gra działa przez PC Speaker'a). W tym przypadku rozwiązaniem jest emulator. Możemy to zrobić na dwa sposoby:

1. Pobierając darmowy program DOSBox (<http://dosbox.sourceforge.net/>)
2. Kupując stację typu VMWare i instalując na niej DOS'a lub FreeDOS'a

Ja wybrałem pierwszy sposób.

#### **Problemy z dźwiękiem i muzyką w PoP2**

##### Windows 95/98

W tych systemach mogą wystąpić problemy z dźwiękiem. Najpierw należy sprawdzić, czy gra ma folder 'SNDDRVRS'. Jeśli go nie ma, to należy ściągnąć wersję, która go ma. Jeżeli problem nadal występuje, to radzę użyć DOSBox'a (symulator DOS'a) - <http://dosbox.sourceforge.net/>

##### Windows XP

Ta porada pokaże, jak prawdziwa jest krążąca po Internecie pogłoska, że „pod XP gry nie działają”. Moja odpowiedź nie brzmi „zainstaluj 98”. Najpierw sprawdź SNDDRVRS. Jeśli go masz, to potrzebny jest emulator DOS'a, ale w przypadku PoP2 pod XP (ew. 2000) od DOSBox'a lepszy jest VDMSound. Link do VDMS'a jest np. na stronie <http://download.chip.pl/>.

Kiedy już zainstalujemy VDMSa, to kliknij PPM na ikonie PRINCE.EXE a następnie kliknij Run with VDMS. Nie zapomnij o konfiguracji dźwięku.

#### **Problemy z PoP1**

##### Strażnik w etapie 1

Zdobądź miecz. Jest za przeszkodami po lewej stronie. Aby go podnieść, naciśnij ↓ i SHIFT.

##### Etap trzeci - trup

Kiedy otworzysz drzwi wyjściowe i wrócisz do pokoju ze szkieletem, to on ożyje. Możesz spróbować zwiewać, ale to raczej się nie uda. Drugim rozwiązaniem jest zepchnięcie trupa na dół, a następnie zrzucenie do przepaści.

##### Etap czwarty - magiczne lustro

Innym problemem w PoP1 jest lustro w etapie 4. Aby je zniszczyć, to musisz

przeskoczyć je z rozbiegu. Stracisz wtedy dużo życia i wyjdzie twój sobowtór, ale wyjście z etapu jest niedaleko.

Etap 5

Nie próbuj wypić eliksiru! Stracisz tylko czas, sobowtór wypije.

Etap szósty

Na końcu po prostu zeskocz do przepaści nie przejmując się odbiciem.

Etap 8

Spróbuj wbiec w zamkniętą kratę. Myszka ją otworzy.

Etap 11

Uderz w płytę na górze i biegnij nad kratami zamykającymi

Sobowtór w dwunastej planszy

Schowaj miecz i przebiegnij przez niego

Jeżeli pojawił się problem, którego tu nie wypisano, to napisz do mnie:

[programmer.dm@wp.pl](mailto:programmer.dm@wp.pl) – uwzględnię problem w następnej wersji poradnika.