

OPIS PRZEJŚCIA GRY PRINCE OF PERSIA W WERSJI 1.0 (TZW. „SOLUCJA”)

Cóż... Większą przyjemność sprawia samodzielne ukończenie gry, ale ze względu na liczne prośby odwiedzających stronę opiszę jak „przejść” tą gierkę. Zaznaczam jednak, że nie jest to „jedyny właściwy” opis przejścia i grę można ukończyć także innymi sposobami.

Na początek kwestia czasu. Otóż na ukończenie gry mamy aż/tylko 1 godzinę, a do pokonania 13 etapów. W grze nie występuje zjawisko „definitywnej śmierci” bohatera. Po zgonie znów rozpoczynamy grę na początku sektora, w którym heros zginął. Oczywiście wypadki śmiertelne zabierają nam cenny czas potrzebny do ukończenia gry. Opisem świata gry, napotykanym wrogów i przedmiotów nie będę się tu zajmował. Odsyłam do Nieoficjalnego Serwisu Gry (<http://www.princeofpersia.ppa.pl>).

Do rzeczy... Czas na **etap nr 1**

Schodzimy herosem na dół, a następnie kierujemy się w lewo. W korytarzu na prawo napotkamy muzułmańskiego wroga, z którym na razie nie możemy walczyć, gdyż nie mamy broni... W sektorze 1 chodzi właśnie o zdobycie oręża. Biegniemy cały czas w lewo. Napotkamy tu różnego rodzaju pułapki; są one jednak dość łatwe do pokonania. W końcu znajdujemy miecz (leży na ziemi) i zabieramy go przy pomocy klawisza SHIFT. Teraz wracamy do punktu skąd przyszliśmy, pokonujemy wroga, a następnie otwieramy wrota przy pomocy klapki umieszczonej na podwyższeniu w tej samej sali, gdzie znajduje się brama do następnego sektora.

Etap 2

Biegniemy, walczymy. W końcu docieramy do wrót. Klapka otwierająca je jest umieszczona w końcu korytarza po lewej. Trzeba będzie przeskoczyć dość sporą przepaść. Aby wrócić z powrotem podchodzimy do krańca przepaści (małe kroczyki z klawiszem SHIFT), a następnie skaczemy trzymając klawisz SHIFT. Tym sposobem heros zawisnie po drugiej stronie. SHIFT wydłuża skoki z miejsca i z rozbiegu. Etap 3 stoi otworem.

Etap 3

Wymaga dość dużej zręczności i szybkości. Biegniemy w prawo i wspinamy się na samą górę. Następnie przeskakujemy w prawo, aż do klapki otwierającej kraty. Teraz szybko zawracamy i biegniemy w lewo. Przydadzą się skoki z SHIFTEM. Wykonujemy duży skok i zawisamy przed zamykającą się kratą. Teraz podciągamy się szybko (jeżeli się spóźnimy kraty obetnie nam paluszki). Idziemy w lewo. Przeszkodę stanowi tu gilotynka, potem schodzimy na dół, otwieramy wrota i wracamy na górę. Docierając do sali z leżącym szkieletem bądźmy czujni i gotowi. Po wejściu Szkielet ożywa i rozpoczyna walkę. Nie jest to potyczka łatwa, gdyż Szkielet nie daje się zabić (jest już trupem). Należy dźgać go i popychać w kierunku przepaści. Po zrzuceniu wroga szybko schodzimy na dół i znów rozpoczynamy walkę (Szkielet jeszcze „ciągnie kierat”). Tą samą taktyką popchnięć zrzucamy Szkielet do następnej, wąskiej przepaści. Nie ma z niej już wyjścia...

Etap 4

Otwieramy kraty i biegniemy w lewo. Następnie w dół i znów w lewo. Napotkamy tu wroga do pokonania. Przeskakujemy w lewo i otwieramy kraty. Potem bieg w prawo, w górę i cały czas w prawo. Po otwarciu wrót na naszej drodze stanie lustro. Należy je przeskoczyć z rozbiegu. Nasz bohater straci dużo energii i uwolni swego Sobowtóra, ale cóż... Takie życie.

Etap 5

Czeka nas sporo potyczek ze sługusami Jaffara oraz przejście przez dwie gilotyny ustawione tuż obok siebie (małe kroczyki z SHIFTEM). Sobowtór i tak wypije napój wzmacniający, więc nie ma się co spieszyć.

Etap 6

Po prostu biegniemy (uwaga na kolce), aż do spotkania z Brzuchaczem. Wygląda groźnie i nieźle walczy. Podczas walki należy podnosić miecz odparowując ciosy (strzałka w górę), a potem atakować. Po zlikwidowaniu wroga czeka nas niespodzianka (niemiła)...

Etap 7

Zawisamy trzymając klawisz SHIFT. Następnie przeskok z rozbiegu z SHIFTEM. Dość obszerny poziom. Cały czas poruszamy się w prawo. W końcu dojdziemy do przepaści. Odwracamy się i schodzimy w dół, puszczamy herosa i w odpowiednim momencie naciskamy SHIFT, aby zawisł na jednym z kamiennych występów. Czynność powtarzamy. W ten sposób bohater opadł 2 piętra w dół bez uszczerbku na zdrowiu. Napój w dużym flaconie (zielone bąbelki) spowalnia czas. Wypijamy i możemy skakać z dużej wysokości.

Etap 8

Na początku spotykamy Stoika. Trudny przeciwnik... Jednym ze sposobów na jego anihilację jest odejście na pewną odległość, schowanie miecza (strzałka w dół), a potem szybkie jego wyciągnięcie (SHIFT) i ugodzenie wroga. Po otwarciu wrót zostaniemy zamknięci w pułapce. Należy trochę poczekać, a myszka otworzy nam kraty.

Etap 9

Spory kawał kazamatów do przejścia. Najważniejsze to zrzucić skruszoną platformę na klapę otwierającą kraty na ekranie z wrotami do następnego poziomu (trzeba wejść na górę). W ten sposób kraty pozostaną otwarte. Nie należy wypijać napojów w dużych flaszkach (zielone bąbelki). Konsumpcja spowoduje odwrócenie ekranu „do góry nogami”.

Etap 10

Idziemy w prawo. Po pokonaniu jednego wroga w fioletowym ubraniu zobaczymy drugiego w takim samym ubraniu, stojącego piętro wyżej. Przechodzimy małymi kroczykami (SHIFT) tak, aby nas nie usłyszał i wchodzimy na górę. Wykonujemy szybki atak („nóż w plecy”). Przechodzenie przez podwójne gilotyny (za „fioletowym” w prawo) niewiele nam da. Za nimi znajdziemy tylko kolejnego wroga i flakonik uzupełniający jedną „pustą” strzałkę.

Etap 11

W tym sektorze przyda się umiejętność wykonywania długich skoków (z SHIFTEM) i z rozbiegu. Na cztery klapy zamykające kraty (ułożone obok siebie) należy spuścić kruche platformy z góry. To zablokuje klapy zamykające.

Etap 12

Wchodzimy na samą górę. Napotkamy tam Sobowtóra, który chce nawiązać z nami walkę. Ponieważ Sobowtór robi dokładnie to samo co my wykorzystajmy tą jego właściwość. Chowamy miecz, a następnie wbiegamy w niego. Utracona część jestestwa naszego herosa powróci do swego właściciela. Potem obrót w lewo i bieg przed siebie. Czeką nas niespodzianka (przyjemna).

Etap 12 i 1/2

Na początku należy uważać na spadające kruche platformy. Jedynym ich celem jest zabranie naszemu herosowi strzałek życia. Po wejściu na górę będziemy mogli powalczyć z samym Jaffarem. Walka oczywiście z użyciem techniki podnoszenia miecza (odparowanie) i szybkiego ataku. Po zlikwidowaniu wezyra wrota do ostatniego etapu otworzą się same.

Etap 13

Po prostu biegnij...

I to by było na tyle. Nie opisałem tu miejsc ukrycia flakonów z napojami wzmacniającymi (dodają jedną strzałkę energii). Gracz będzie musiał poszukać ich sam. To pierwsza solucja napisana przeze mnie, więc jeżeli coś jest niezrozumiałe to nie miejcie do mnie żalu...

Autor Nieoficjalnego Serwisu Gry
<http://www.princeofpersia.ppa.pl>