

PRINCE OF PERSIA 2

Etap 1

Grę rozpoczynasz na tarasie zamkowym. Wokół Ciebie zbierają się uzbrojeni strażnicy. Musisz więc szybko wyciągnąć miecz (klawiszem [Ctrl]). Obróć się w lewo. Zabij wroga i poczekaj na następnego. Tego również się pozbądź i udaj się do sąsiedniej komnaty. Pozbądź się dwóch następnych strażników. Następnie biegnij w lewo i przeskocz na dach stojącego obok budynku. Biegnij dalej. Przeskocz na kolejny dach i odwróć się w prawo. Zobaczysz uzbrojonych wojowników, biegnących w Twoją stronę. Stań tak, by skacząc pomiędzy budynkami, sami wpadali na Twój miecz. Gdy pokonasz trzech, przejdź na sąsiedni ekran. Zabij stojącego tam wojownika i poczekaj, aż kolejny przybiegnie i zeskoczy do Ciebie na dół. Pozbądź się go i podciągnij się na wyższy budynek. Biegnij dalej w lewo, wykonaj długi skok na budynek znajdujący się poniżej i biegnij na jego koniec. Kucnij i opuść się na dół trzymając się ściany ([Shift] + [strzałka w dół]) a następnie puść [Shift]). Zeskocz dół. Nie walcz, lecz biegnij w lewo po pomoście. Zobaczysz odpływający statek. Odbij się od końca pomostu i skocz w jego kierunku. Musisz się złapać jego burty i podciągnąć do góry ([Shift] + [strzałka w górę]).

Etap 2

Udaj się w lewo, by dotrzeć do ruchomych piasków. Po chwili wyłonią się z niego kamienie. Na jednym z nich znajduje się coś, co wyglądem przypomina słońce. Jak spojrzysz, takie samo słońce znajduje się na skale stojącej naprzeciwko Ciebie. Musisz przejść po głazach na drugą stronę. Pamiętaj, że one się zapadają chwilę po tym, jak na nich staniesz. Koniecznie omiń kamień

ze słońcem - to pułapka. Jak już będziesz bezpiecznie stał po drugiej stronie piasków, otworzą się wrota.

Etap 3

Idź w prawo, zejźdź trzy poziomy na dół i ponownie udaj się w prawą stronę. Na ziemi znajdują się kamienie oraz płyty. Stąpienie na płytę oznacza wystrzelenie w Twoim kierunku płomienia, który pozbawia Cię energii. Koniecznie więc musisz omijać płyty. Idą dalej w prawo, natkniesz się na ruchomą płytę, która otwiera wrota znajdujące się na niższym poziomie. Zejźdź na dół i przejdź przez nie. W komnacie obok zejźdź na dół, uważając na opadającą płytę. Idź na dół i w prawo. Przeskocz nad lawą i pokonaj szkielet stojącego tuż za nią. Ponownie posuwaj się w prawo. Podciągnij się do góry i uruchom kładkę. Otworzą się drzwi znajdujące się po drugiej stronie korytarza. Przeskocz nad dziurą i przejdź otwartymi drzwiami. Idź w prawo i zejźdź na dół. Ponownie idź w prawo, by dotrzeć do drzwi pozwalających przejść do następnego etapu. Niestety, są one zamknięte. Musisz zejść jeszcze na dół i w prawo. W sąsiedniej komnacie wejźdź na samą górę i przejdź do komnaty, w której jest przejście do następnego etapu. Wduś kładkę, a drzwi się otworzą.

Etap 4

Idź w prawo i wykonaj długi skok na drugą stronę dziury. Spadając, chwyć się krawędzi. Nie podciągaj się, lecz delikatnie spadnij w dół, by znaleźć się na dolnym poziomie. Wówczas podciągnij się i idź w prawo. Zeskocz po wino i opuść na dół. Zrób to delikatnie, by kolce wyskakujące ze ściany nie zrobiły Ci krzywdy. Zejźdź poziom niżej i idź w prawo. Otwieraj drzwi i biegnij naprzód. Zabierz wino i natychmiast wracaj tą samą drogą. Skieruj się w lewo a następnie idź na dół. Zrób krok w prawo, odwróć się i skocz w lewo. Musisz się nauczyć

odbicia od ściany. Gdy odbijając się od niej będziesz spadał w dół, szybko złap się ściany i podciągaj w górę. W ten sposób ominiesz strzelającą przeszkodę. Później udaj się w lewo i przed otchłanią opuść się na dół. Nie wdawaj się w walkę, lecz ponownie opuść się na dół. Wypij wino i idź w prawo pod drzwiami do samego końca. Podciągnij się i nadepnij na kładkę. Dzięki temu otworzą się drzwi na następny etap. Musisz szybko biec, by uciec przed kościotrupami oraz zdążyć opuścić poziom.

Etap 5

Udaj się w prawo. Przeskocz nad strzelającą kładką a następnie podciągnij się i zeskocz na dół. Pozbądź się kościotrupa i przeskocz nad lawą. Dalej idź w prawo. Naciśnij kładkę na dole. Otworzą się drzwi na górze. Szybko podciągnij się poziom wyżej, weź rozbieg i przeskocz pod zamykającymi się drzwiami. Następnie przeskocz dziurę i kładkę z kamieniami. Biegnij aż dotrzesz do komnaty z latającym dywanem. Ni ruszaj go, lecz przejdź na drugą stronę pomieszczenia i podciągnij się do góry. Udaj się w lewo i zejdz na kładkę niżej. Będąc przy jej końcu skocz w prawo. Powinieneś się znaleźć na występie skalnym. Wypij wino i skocz na kolejną kładkę znajdującą się po lewej stronie. Opuść się dwukrotnie na dół. Skocz na prawo i podążaj w tym kierunku. Otwórz drzwi, wypij wino i przeskocz dziurę oraz kładkę. Następnie omiń kładkę zawieszoną nad jeziorem lawy i udaj się do komnaty po prawej. Podciągnij się pięć razy do góry. Znajdziesz się w pobliżu kamiennych drzwi. Przejdź na kładkę po prawej, a następnie skocz w prawo. Wejdz na zarywającą się kładkę. Spadnie ona na dół otwierając drzwi po lewej. Musisz szybko przejść pod nimi, bowiem zaraz się zamkną. Bardzo ostrożnie wejdz do następnej komnaty, przeskocz nad zapadającą się kładką i dziurą. Kolejnymi drzwiami przedostań się dalej. Wejdz trzykrotnie w górę i zabierz wino. Wówczas udaj się w prawo. Otwórz kamienny blok po prawej i skocz w jego kierunku. Musisz znaleźć się

niedaleko poniżej niego, tak aby ruchoma kładka mogła opaść w dół i otworzyć przejście. Przejdź pod nim i idź w górę a następnie w lewo. Znajdziesz się przy wiszącym moście pilnowanym przez kościotrupa. Niestety nie można go pokonać. Musisz się więc przedostać za jego plecy i zacząć go atakować. Musisz z nim walczyć tak długo, aż most zacznie się zarywać i spadać. Wówczas szybko skręć w lewo i złap się mostu. Zgubisz miecz, ale tym się nie martw. Podciągnij się i idź na lewo. Następnie przeskocz nad strzelającą kładką i dziurą. Podciągnij się i biegnij w lewo. Nie wdawaj się w żadną walkę. Przeskocz na drugą stronę korytarza, a w sąsiedniej komnacie zeskocz na dół. Wróciłeś do pomieszczenia z latającym dywanem. Teraz możesz na niego wsiąść.

Etap 6

Idź w lewo. Przeskocz kładkę znajdującą się przed kratami. Przeskocz także nad kolejną kładką, która zamyka kratę, lądując ekran niżej. Udaj się dziurą w murze. W tajemnej komnacie odnajdziesz magiczny miecz. Idź w górę i skacząc zniszcz sufit. Wówczas wejdź na wyższy poziom. Zabij latającą głowę. Podskokami zniszcz kładkę znajdującą się na wyższym poziomie i wejdź cztery poziomy wyżej. Tam przeskocz w prawo na kładkę. Z rozbiegu skocz na drugą stronę dziury i weź wino. Wykonaj zwis w dół i spadnij na kładkę. Wróć do miejsca, gdzie pokonałeś latającą głowę i idź w górę. Jak znajdziesz się na samej górze przejdź kawałek w lewo i zacznij schodzić. Weź wino i idź na dół. Skocz w lewo i podążaj w tym kierunku. Dojdiesz do rysy w ścianie. Przeczółgaj się pod nią, gdyż jest to śmiertelna pułapka. Idź dalej w lewo a później zjeżdż na dół. Idź w prawo, gdzie musisz pokonać dwie latające głowy. Wejdź przez prawe drzwi.

Etap 7

Udaj się w lewo i idź w górę. Przejdź pod kratami, przeczołgaj się pod wyskakującym ze ściany ostrzem. Pokonaj latającą głowę i idź dalej w lewo. Skorzystaj z wina i wyjdź z komnaty przez dziurę w suficie. Stań na kładce, by podniosła się krata. Biegnij w prawo, przeskocz nad dziurą i zawisnij po drugiej stronie chwytając się krawędzi. Podciągnij się i idź w lewo. Wypij wino, głową zniszcz sufit, podciągnij się i idź dalej w prawo. Zostaniesz zaatakowany przez węże, które możesz zabić lub przeskoczyć. Przejdź pod ostrzem i wejdź do następnej komnaty. Tam także znajdziesz węże. Poczekaj aż pójda i spokojnie zabierz wino. Idź w górę i pozbądź się latającej głowy. Weź kolejne wino i idź na samą górę. Podciągnij się i idź w lewo. Zniszcz latającą głowę i podciągnij się na wyższy poziom. Idź w lewo nad zamkniętymi kratami. Z rozbiegu zeskocz niżej i wyeliminuj węża. Ponownie z rozbiegu przeskocz na drugą stronę dziury po lewej. Chwyć się krawędzi, podciągnij i idź w lewo. Przejdź dziurą w ścianie, użyj wina i wróć nad przepaść. Zejdź dwa poziomy niżej i opuść się w dół. Z rozbiegu przeskocz w prawo i podążaj w tym kierunku, aż dojdiesz do ostrza. Przejdź pod nim i wduś kładkę. Otworzą się drzwi do następnego etapu.

Etap 8

Musisz działać szybko. Uciekaj w lewo, żeby wąż nie zdążył Cię ukąsić. Zejdź dwa poziomy w dół i skocz tak, aby kładka pod Tobą nie zarwała się. Idź w dół, lecz uważaj by nie spaść na kładkę zamykającą kraty. Skocz w lewo i przejdź pod kratami. Pozbądź się latającej głowy i wejdź poziom wyżej. Biegnij w lewo i przeskocz nad dwoma zarywającymi się kładkami. Przejdź pod kratami. Idź dalej, spadnij poziom niżej i przeskocz nad dwoma węzami. Zabij latającą głowę i przeczołgaj się pod ostrzem. Idź w lewo, pozbądź się kolejnej głowy i zejdź dwa poziomy niżej. Weź nowy miecz i idź w lewo. W każdej

komnacie musisz zabić trzy latające głowy. Podążaj nadal w lewo, aż dojdiesz do kładki otwierającej drzwi do kolejnego etapu.

Etap 9

Idź w lewo, przebiegnij nad zapadającymi się kładkami i zabij latającą głowę. Przeskocz dziurę i zejź poziom niżej. Tam wyeliminuj węża. Następnie idź w lewo i niszcząc napotkane głowy. Uważaj także na wyskakujące ze ściany ostrza. Musisz dojść do figury konia i wówczas wrócić do miejsca, w którym pozbyłeś się węża. Tam wejź na najwyższy poziom. Biegnij w lewo uważając na zapadające się kładki, skocz i zatrzymaj się. Z rozbiegu skocz i lądując złap się kładki. Podciągnij się i skocz w lewo. Idź górą do końca korytarza i skocz na grzbiet konia.

Etap 10

Idź w prawo, gdzie zostaniesz zaatakowany przez dwóch wojowników. Pozbądź się ich i wejź poziom wyżej. Tam zabierz wino i udaj się w prawo. Przeskocz w prawo i zejź na dół. Wyeliminuj stojącego tam wojownika i zeskocz na niższy poziom. Uważaj na kolce znajdujące się po prawej stronie i nadepnij na kładkę otwierającą drzwi. Wówczas idź w lewo, podciągnij się, podnieś kraty i biegnij przed siebie. Zejź na dół i pozbądź się kolejnego wroga. Wówczas skieruj swe kroki w prawą stronę. Weź wino i przejdź pod ostrzem zanim zaatakuje cię kolejny wojownik. Biegnij do końca korytarza, pozbądź się wojownika i weź wino. Wejź cztery poziomy w górę. Skieruj się w lewo, gdzie będziesz musiał pokonać trzech wojowników i przeskocz nad dziurą. Idź cały czas w lewo, przeskocz nad kolejną dziurą i przejdź pod kratami. Tam będzie przejście do kolejnego etapu.

Etap 11

Powoli idź w lewo i wejdź trzy poziomy w górę. Przejdź w lewo pod kratami i idź dwa poziomy w górę. Skacząc zniszcz sufit i wejdź na górę. Wduś kładkę w podłódze po lewej. Podniesie się krata po prawej. Z rozbiegu przeskocz na drugą stronę przepaści łapiąc się krawędzi. Wejdź na samą górę i idź w prawo. Skacząc ponownie zniszcz sufit. Idź dalej w górę. Wykonaj skok w prawo, wduś kładkę i biegnij w lewo. Wykonaj długi skok na drugą stronę. Przebiegnij pod kratami i udaj się pięć poziomów w górę. Następnie idź w prawo aż do kładki. Wówczas szybko w lewo i dwa poziomy w dół. Tam wykonaj skok w lewo i zabierz wino. W sąsiedniej komnacie musisz pokonać czterech wojowników. Następnie idź w górę, weź wino i podążaj w prawo. Skacząc zniszcz sufit i idź w górę. Pobiegnij w prawo, nadepnij na kładkę i biegnij w lewo. Przeskocz nad dziurą, podciągnij się poziom wyżej i przejdź pod kratami. Zlikwiduj następnego wojownika i idź dwa poziomy w górę. Tam zniszcz sufit i wejdź w lewo. Przeskocz na drugą stronę, przejdź pod ostrzem i idź w prawo. Wówczas zniszcz sufit i idź trzy poziomy w górę. Przeskocz nad dziurą i idź w prawo. Zejdź poziom niżej i poskacz chwilkę. Za ścianą zawałiła się kładka. Wówczas idź dwukrotnie w górę i w prawo. Zeskocz na dół i biegnij do dziury, którą przed chwilą zrobiłeś skacząc. Wejdź w nią i skieruj się w lewo. Przejdź pod ostrzem. Weź rozbieg i przeskocz na drugą stronę dziury. Podciągnij się i podskocz. Uważając na ostrze idź do końca w lewo, następnie w dół i w prawo. Tam znajdziesz przejście do następnego etapu.

Etap 12

Jest to najdłuższy poziom. Idź w lewo i wduś kładkę. Przeskocz nad kolejną kładką i idź na lewo. Ponownie przeskocz kładkę i przejdź pod kratami. Zejdź poziom niżej. Z rozbiegu przeskocz na drugą stronę, tak aby kraty były

otwarte. Spadając uważaj byś ich nie zamknął. Idź ostrożnie w prawo uważając na ostrza. Po drodze pozbadź się wojownika i zabierz dwa wina. Wejdź dwa poziomy w górę i skreć w prawo. Wówczas zejź dwa poziomy w dół do jaskini i tam wduś kładkę. Wejdź poziom wyżej i skocz w prawo. Wduś drugą kładkę od ściany. Przejdź do komnaty po prawej i wypij zielone wino. Znajdziesz się w komnacie. Biegnij w lewo, przeskocz nad kładką otwierającą główne drzwi oraz następną zamykającą kraty. Podejź do kolców wyskakujących ze ściany i podciągnij się. Idź w lewo aż do końca i wejdź na samą górę. Tam skacząc zniszcz sufit. Skieruj się w prawo i ponownie w górę. Po lewej stronie będzie wojownika. Nie walcz z nim, lecz udaj się w górę. Będąc na szczycie wykonaj dwa kroki w prawo, by spadła kładka przygniatając kładkę poziom niżej. Wówczas zejź trzy poziomy w dół i wejdź na kładkę przy świeczniku. Ta zapadnie się przygniatając kolejną kładkę. Zejź poziom niżej i przeskocz na drugą stronę. Zawisniesz tuż za plecami wojownika, którego widziałeś wcześniej. Teraz możesz się go pozbyć. Musisz jednak zrobić tak, aby ciało spadło na kolejną kładkę znajdującą się na dole. Wejdź poziom wyżej i zrzuć znajdujące się tam kładki na tę przy kolcach. Wówczas cztery kraty zostaną otwarte. Weź rozbieg i przeskocz w lewo. Przejdź pod czterema kratami i ponownie z rozbiegu skocz w lewo. Powinieneś wylądować obok zapadającej się kładki i wina. Delikatnie przeskocz na drugą stronę, tak aby kładka nie zapadła się. Skorzystaj z wina i z rozbiegu skocz w prawo. Spadnij dwa poziomy niżej. Idź w prawo i trzy poziomy w górę. Podążaj dalej w prawo aż do dziury. Przy niej zniszcz sufit i wejdź na górę. Idź do komnaty z prawej strony i skacząc zniszcz kładkę w podłodze. Ta spadając poniesie jedne z krat. Wróc w lewo, zejź poziom niżej i ponownie idź w lewo. Następnie trzykrotnie w górę. Tam skreć w prawo. Przeskocz nad zapadnią, przejdź pod kratami i ponownie idź w prawo. Przejdź pod kolejnymi kratami, które otwiera kładka znajdująca się bezpośrednio przed nimi. Z rozbiegu skocz na drugą stronę dziury. Przejdź pod kładką i cofnij się do samej kraty. Ponownie z rozbiegu skocz w prawo.

Zostaniesz zaatakowany przez płonący miecz. Szybko wyciągnij swój i postaraj się przejść na jego prawą stronę. Wówczas schowaj miecz i biegnij w prawo. Skocz nad dziurą i z rozbiegu skocz w lewo. Musisz zdążyć, zanim opadnie krata. Zejdź poziom niżej i wduś kładkę. Wówczas idź w prawo i spadnij na dół. Biegnij do końca w lewo, wejdź na górę, w prawo, na górę i znowu w prawo. Później jeszcze w dół i na prawo. Znajdziesz się przy wyjściu.

Etap 13

Po prawej stronie jest kładka, którą można zniszczyć. Zrób to, dzięki czemu podniesie się krata po lewej. Udaj się tam i ostrożnie przejdź pod ostrzem. Następnie przeskocz dziurę i pozbądź się trzech wojowników. Następnie kieruj się w lewo. Tam czekają na Ciebie kolejni przeciwnicy. Gdy pozbędziesz się już wszystkich wrogów, przeskocz nad dziurą i przejdź do następnej komnaty. Odwróć się i wyciągnij miecz. Ponownie zniszcz wroga, ale tak by jego ciało znalazło się na kładce znajdującej się przy dziurze. Wówczas biegnij w lewo, przeskocz dziurę i podciągnij się na wyższy poziom. Biegnij w lewo i skocz chwytając się krawędzi. Podciągnij się i idź w lewo. Usuń trzech wojowników i kolejnych trzech w następnej komnacie. Ponownie zostaniesz zaatakowany z prawej strony, ale tym razem zamiast walczyć uciekaj w lewo. Przeskocz przez dziurę, weź wino i biegnij do komnaty z płomieniem. Pozwól się zabić wojownikowi. Za chwilę się ockniesz, a wroga już nie będzie. Biegnij więc w prawo, przeskocz nad dziurą. Tam znajdziesz przejście do kolejnego poziomu.

Etap 14

Stań przy prawej krawędzi wieży i opuść się. Musisz spaść na dół i znaleźć się na parapecie. Wejdź do środka budynku. Zostaniesz przeniesiony na szachownicę.

Etap 15

Przesuń się o krok w lewo i spuść na dół. Przejdź na drugą stronę podestu i zeskocz na dół. Przed Tobą trudne zadanie. Musisz walczyć z wrogiem, który się co chwila odradza. Niektórzy zostawiają po sobie wino, które koniecznie musisz zbierać. Będziesz musiał tak długo walczyć, aż uzbierasz 11 punktów życia. Dopiero wówczas możesz wrócić na szachownicę. Stamtąd udaj się w prawo. Przeskocz dwie dziury i wejdź do lodowej komnaty. Zobaczysz tam cztery kopie Twojej postaci. Zaczynij się kręcić ([strzałka w lewo] i [strzałka w prawo]). Stracisz w ten sposób sporo punktów życia, ale jest to jedyny sposób na wyzwolenie ducha. Pokieruj nim tak, aby zniszczył trzy kopie. Czwarta sama zniknie. Następnie wejdź na górę. Idź bardzo ostrożnie, gdyż wchodzisz w świat iluzji i to co się wydaje odległe może być bardzo bliskie i odwrotnie. Na końcu spotkasz Jaffara w Twojej postaci. Twoje zadanie jest dość trudne: dogonić go i strzelić płomieniem. Jeśli Ci się to uda, to właśnie dotarłeś do końca gry.

Gratuję!