

Castlevania:

Lords of Shadow

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Castlevania: Lords of Shadow

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Mercury Stream Entertainment, Wydawca Konami, Wydawca PL 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
Porady	4
Cenne wskazówki	4
Walka	7
Umiejętności	9
Bestiariusz	24
Opis przejścia gry	40
Rozdział I	40
Rozdział II	81
Rozdział III	178
Rozdział IV	207
Rozdział V	242
Rozdział VI	302
Rozdział VII	350
Rozdział VIII	385
Rozdział IX	413
Rozdział X	450
Rozdział XI	496
Rozdział XII	541
Osiągnięcia	548

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

Nieoficjalny poradnik do gry *Castlevania: Lords of Shadow* zawiera kilkusetstronicowy opis przejścia wszystkich dwunastu rozdziałów trybu dla pojedynczego gracza, składających się w sumie z kilkudziesięciu etapów. W omówieniu każdego poziomu znalazły się niezwykle szczegółowe informacje na temat wykonywanych zadań, staczanych walk oraz rozwiązywanych zagadek. Poradnik pomaga również w zaliczeniu wszystkich etapów w maksymalnym stopniu, informując o lokalizacji sekretów oraz o sposobach zaliczania dodatkowych wyzwań. Całość wzbogacona została licznymi wskazówkami dotyczącymi właściwej rozgrywki, zdobywania osiągnięć, pojedynków z potworami oraz słabych i mocnych stron poszczególnych bestii.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

Porady

C e n n e w s k a z ó w k i

WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

Castlevania: Lords of Shadow oferuje cztery poziomy trudności, przy czym najwyższy poziom Paladin jest odblokowywany dopiero po ukończeniu gry (na dowolnym poziomie trudności). Gra pozwala na zmianę poziomu trudności w dowolnym momencie rozgrywki, przy czym na taki krok warto się decydować dopiero po zakończeniu danego etapu i tylko jeśli jest to absolutnie konieczne.

Z poziomem trudności związany jest jeden bardzo istotny czynnik, a mianowicie punkty doświadczenia. Liczba zdobywanych punktów doświadczenia jest uzależniona od wybranego poziomu trudności i są one potrzebne do odblokowywania nowych umiejętności. W rezultacie zdecydowanie polecam zabawę na normalnym poziomie trudności, co pozwoli na szybsze odblokowanie ciekawszych umiejętności. Wysoki poziom trudności proponuję z kolei jedynie tym osobom, które planują ukończyć grę po raz drugi na poziomie Paladin. Przemawia za tym to, iż istotne będzie zdobycie jak największej liczby punktów doświadczenia i tym samym odblokowanie najlepszych umiejętności.

ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK

W całej grze do rozwiązania jest kilkanaście zagadek. Gra za każdym razem oferuje możliwość nabycia podpowiedzi dzięki odnajdywanym w pobliżu ich rozwiązywania zwojom, ale na takie rozwiązanie nie warto się nigdy decydować. Powód jest prosty – zaliczenie każdej zagadki wiąże się ze zdobyciem średnio kilkuset punktów doświadczenia, bardzo potrzebnych do odblokowywania nowych umiejętności. Kompletne rozwiązania wszystkich zagadek znajdują się oczywiście w opisie przejścia gry.

SEKCJE PLATFORMOWE

Sekcje platformowe w grze bywają momentami dość trudne. Mowa tu przede wszystkim o tych miejscach, w których wymagane jest skakanie po wyznaczonych półkach. Przestrzegam przede wszystkim przed niewielkim wychyleniem gałki analogowej po wylądowaniu i w momencie przygotowania się do nowego skoku. Gra może to potraktować takie działanie wprawieniem głównego bohatera w ruch i tym samym przyczynić się do spadnięcia z półki.

W sekcjach, w których wymagane jest chwytnie się dodatkowych krawędzi warto natomiast zwracać uwagę na te miejsca, w których bohater ogląda się za siebie, sygnalizując chęć doskoczenia do krawędzi zlokalizowanej bezpośrednio za jego plecami. W takich sytuacjach nie jest wymagane używanie gałki analogowej, a jedynie odczekanie na to aż się obejrzy.

ZALICZANIE ETAPÓW

Każdy z rozgrywanych etapów możesz ukończyć maksymalnie w 110 procentach. W celu maksymalnego zaliczenia poziomu musisz:

1) Odnaleźć wszystkie sekrety. Mowa tu w głównej mierze o klejnotach światła (Light Magic Gem), życia (Life Gem) oraz cienia (Shadow Magic Gem), chociaż musisz także docierać do ark zakonu (Brotherhood Ark). W tym ostatnim przypadku konieczne jest bardzo często powracanie do ukończonych już wcześniej etapów, gdyż dopiero po nabyciu określonych umiejętności lub przedmiotów droga do ark stanie otworem. Jednym z sekretów są także Zwoje (Scroll) odnajdywane przy ciałach poległych sojuszników, przy czym kolekcjonowanie ich nie jest wymagane do osiągnięcia najwyższego procentowego rezultatu.

2) Zaliczyć dodatkowe wyzwanie. Każdy etap posiada inne specjalne zadanie, którego treść jest odkrywana po jego ukończeniu. Wcześniej danego wyzwania nie można niestety zaliczyć, nawet jeżeli zna się jego założenia. W rezultacie wymusza to konieczność co najmniej dwukrotnego zaliczenia każdego poziomu.

3) Wybrać najwyższy poziom trudności Paladin. W przypadku zabawy na wysokim poziomie trudności (Hard) dany etap będziesz mógł zaliczyć maksymalnie w 100 procentach.

Ogólnie rzecz biorąc najlepiej jest więc ukończyć grę po raz pierwszy na poziomie Normal lub Hard i przystąpić do rozgrywki po raz drugi, grając na poziomie Paladin i zajmując się zbieraniem niedostępnych wcześniej sekretów.

NOWE ELEMENTY WYPOSAŻENIA

W miarę postępów w grze będziesz zdobywał nowe przedmioty, dzięki którym będziesz mógł dotrzeć do niedostępnych wcześniej przedmiotów, a także na nowe sposoby rozprawiać się z napotykanymi przeciwnikami. Oto one:

Cyclone Boots (Cyklonowe buty) – Nagroda przyznawana za pokonanie ostatniego bossa trzeciego rozdziału. Przedmiot ten odblokowuje nowe umiejętności oraz służy do sprintowania i wykonywania dłuższych skoków.

Dark Gauntlet (Mroczna rękawica) – Nagroda przyznawana za pokonanie ostatniego bossa drugiego rozdziału. Przedmiot ten odblokowuje nowe umiejętności oraz służy do przebijania się przez niektóre ściany i popychania wybranych przedmiotów z otoczenia.

Hook Tip (Hak) – Nagroda pozyskiwana w trakcie rozgrywania trzeciego etapu (The Dead Bog) pierwszego rozdziału gry. Przedmiot ten odblokowuje nowe umiejętności oraz pozwala na chwywanie wybranych wystających obiektów odnajdywanych w otoczeniu.

Seraph Shoulders (Serafinowe ramiona) – Nagroda przyznawana za pokonanie ostatniego bossa ósmego rozdziału. Przedmiot ten odblokowuje nowe umiejętności oraz pozwala wykonywać podwójne skoki w celu docierania do pozornie niedostępnych miejsc oraz chwywania się wysoko zawieszonych pólki.

Spiked Chain (Kolczasty łańcuch) – Nagroda pozyskiwana w trakcie rozgrywania drugiego etapu (Underground Caves) drugiego rozdziału gry. Przedmiot ten pozwala na rozcinanie niektórych powierzchni, jak również na przejmowanie kontroli nad wybranymi większymi kreaturami (między innymi pajakami), które zostały dostatecznie osłabione.

Stake (Kołek) – Nagroda pozyskiwana w trakcie rozgrywania drugiego etapu (Wygol Village) piątego rozdziału gry. Przedmiot ten używany jest do zabijania wampirów i innych kreatur nocy.

Wszystkie obiekty z powyższej listy uwzględnione zostały oczywiście w opisie przejścia. Niekiedy są one potrzebne do dotarcia do lepiej ukrytych sekretów, przy czym zawsze informuję o takowej konieczności powrócenia do danego miejsca w świecie gry.

MAPA ŚWIATA

Mapa świata wyświetlana jest każdorazowo po zakończeniu danego etapu. Główne punkty na mapie odpowiadają jej dwunastu rozdziałom, rozgrywanym w różnych obszarach świata gry. Po wybraniu danego rozdziału wyświetlana jest z kolei lista wchodzących w jego skład etapów (od jednego do kilku).

Bardzo przydatną informacją jest wskaźnik procentowy, wyświetlany po wybraniu dowolnego etapu. Dodatkowo możesz się zapoznać z innymi wymaganiami niezbędnymi do zaliczenia danego etapu. Do zaliczonych już etapów warto oczywiście powracać, nie tylko po to żeby zebrać brakujące sekrety, ale również w celu zwiększenia liczby zdobywanych punktów doświadczenia.

DZIENNIK GŁÓWNEGO BOHATERA

Dziennik możesz wywołać w dowolnym momencie zabawy poprzez wciśnięcie przycisku BACK. Do nawigacji pomiędzy poszczególnymi zakładkami dziennika możesz natomiast używać przycisków LB i RB. Dziennik warto odwiedzać przede wszystkim po to żeby zapoznawać się z nowo odblokowanymi umiejętnościami, kupować je i przypominać sobie metody działania już posiadanych ataków. Wszystkie nowe wpisy w zakładce umiejętności oznaczone są wykrzyknikiem. Dodatkowo polecam regularnie zaglądać do dziennika w celu zapoznawania się z kartami głównych postaci i napotykanym potworów. Nowe wpisy dodawane są w momencie spotkania danej osoby czy wpadnięcia po raz pierwszy na danego potwora. W tym drugim przypadku proponuję zwrócić szczególną uwagę na pola informujące o skuteczności wybranych przedmiotów w osłabianiu danej bestii, choć bardziej szczegółowe informacje na ten temat odnajdziesz w rozdziale poradnika zatytułowanym **Bestiariusz**.

W a l k a

WSKAZÓWKI

Opanowanie podstaw walki w *Lords of Shadow* nie jest trudną sprawą, aczkolwiek doskonalenie technik bitewnych wymaga nie tylko odpowiedniej zręczności, ale także nieco taktycznego myślenia. Odgrywa to szczególnie istotną rolę na wyższych poziomach trudności, a to dlatego, że nietrafione czy niedopasowane do sytuacji na polu bitwy akcje mogą zakończyć się szybką i bolesną śmiercią głównego bohatera.

Jedną z najważniejszych kwestii jest dopasowanie rodzajów ataków do liczebności sił wroga. W sytuacji potyczki z jednym przeciwnikiem możesz sobie pozwolić na nieco większą swobodę. Walcząc natomiast jednocześnie z kilkoma przeciwnikami musisz częściej używać umiejętności o zasięgu obszarowym, a także większą uwagę przywiązywać do tego żeby nie dać się nikomu uderzyć.

Niezwykle ważną rolę w utrzymywaniu paska zdrowia na rozsądnym poziomie odgrywają uniki, które są zdecydowanie lepszym rozwiązaniem od odskoków. W sytuacji walki z pojedynczymi i nieco słabszymi przeciwnikami warto też często pomagać sobie przyciskiem bloku. Co więcej, dzięki takim umiejętnościom jak chociażby *Synchronized Block* możliwe jest „odbicie” ataku wroga i jednocześnie natychmiastowe przejście do ofensywy.

Bardzo pomocny okazuje się pozyskany w dość wczesnej fazie gry hak, dzięki któremu możliwe jest przyciąganie do siebie słabszych przeciwników i atakowanie tych silniejszych poprzez przyciąganie głównego bohatera do nich. Walka w powietrzu jest zresztą bardzo wskazana – dobrze jest zadawać wybitym w górę przeciwnikom dodatkowe ciosy, zanim bezpiecznie opadną na ziemię.

Bardziej szczegółowe porady odnośnie pokonywania konkretnych typów potworów odnajdziesz w opisie przejścia gry, a na temat ich dodatkowych słabości możesz też dowiedzieć się ze znajdującego się w poradniku bestiariusza.

MAGIA ŚWIATŁA I CIENIA

Dostęp do magii światła (Light Magic) odblokowywany jest automatycznie w trakcie rozgrywania pierwszego etapu (Enchanted Forest) drugiego rozdziału gry, a dostęp do magii cienia (Shadow Magic) odblokowywany jest automatycznie w trakcie rozgrywania czwartego etapu (Waterfalls of Agharta) drugiego rozdziału gry.

Każda ze szkół magii ma swój pasek, ulokowany odpowiednio w lewym dolnym i prawym dolnym rogu ekranu. Uaktywnienie danej szkoły magii powoduje stopniowe wyczerpywanie danego paska. Energię magiczną można uzupełniać na dwa zasadnicze sposoby – pierwszym z nich jest skorzystanie z odpowiedniej fontanny. Obiekty tego typu występują jednak bardzo rzadko, tak więc w większym stopniu trzeba polegać na kulach energii „wyskakujących” z ciał atakowanych przeciwników. Z mechanizmem tym związane są trzy bardzo istotne zależności. W celu zwiększenia częstotliwości wypadania kul warto przede wszystkim doprowadzać do stopniowego napełniania paska Combat Focus, a mianowicie atakować przeciwników seriami i w krótkich odstępach czasu, nie dając się jednocześnie uderzyć ani trafić. Stopniowo napełniający się pasek Combat Focus pojawia się zawsze u dołu ekranu. Druga ważna informacja jest taka, iż kule po pewnym czasie znikają. Istotne jest więc to żeby je gromadzić, nawet kosztem przerwania walk. Ostatnia trzecia kwestia to sposób zbierania kul energii, a to dlatego, że mogą one zostać poświęcone na napełnienie paska magii światła (trzeba wcisnąć i przytrzymać lewą gałkę analogową) lub magii cienia (trzeba wcisnąć i przytrzymać prawą gałkę analogową). Ja proponuję utrzymywać oba paski magii na zbliżonym poziomie, choć wszystko jest tu oczywiście uzależnione od aktualnych potrzeb i obranej strategii walk.