

Darksiders II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Darksiders II

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Vigil Games, Wydawca THQ Inc., Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ę c i

Wstęp	5
Znajdź sposób na ocalenie Wojny	6
Znajdź Strażnika Tajemnic	6
Dotrzyj na szczyt Mrocznej Twierdzy (1)	9
Boss 1 – Lodowy gigant	13
Dotrzyj na szczyt Mrocznej Twierdzy (2)	15
Boss 2 – Wojna	22
Zakończenie zadania	25
Górski Ogień	28
Pomów z Alyą	28
Pomów z Thanem	31
Znajdź Kocioł	32
Pomóż Karnowi pokonać konstrukty	36
Przywróć Górski Ogień (1)	37
Boss 3 – Gharn	54
Przywróć Górski Ogień (2)	56
Wróć do Alyi	57
Górskie Łzy	58
Pomów z Karnem	58
Znajdź Podmokły Fort	59
Przywróć Górskie Łzy (1)	64
Boss 4 – Karkinos	86
Przywróć Górskie Łzy (2)	90
Wróć do Kuźni Twórców i pomów z Alyą	91
Wiara góry przenosi	92
Znajdź Zagubioną Świątynię	92
Zbudź konstrukta (1)	99
Boss 5 – Konstruktor gigant	122
Zbudź konstrukta (2)	126
Pomów z Eideardem	127
Serce Góry	128
Pomów ze Stróżem	128
Wejdź do Odlewni	129
Zbudź Wartownika (1)	130
Boss 6 – Spaczony dozorca	170
Zbudź Wartownika (2)	173
Znajdź Wartownika	174
Boss 7 – Wartownik	177
Drzewo Życia	184
Udaj się do Drzewa Życia	184
Władca Kości	186
Znajdź Wiekuisty Tron	186
Udaj się do sali tronowej	201
Pomów z Władcą Kości	208
Królewska zapłata	209
Znajdź wejście na Złoconą Arenę	209
Przyzwij Mistrza Areny	211
Boss 8 – Chrzęściej	236
Zanieś czaszkę do Wiekuistego Tronu	243
Faryzjoner	244
Znajdź grobowiec Faryzjonera	244
Wskrześ Faryzjonera	245
Boss 9 – Faryzjoner	267
Zakończenie zadania	270

Sędzia	275
Znajdź grobowiec Sędziego	275
Pomów z Sędzią	279
Znajdź pierwszą duszę	283
Zabierz pierwszą duszę do Sędziego	291
Znajdź drugą duszę (1)	292
Boss 10 – Dręczyciel	293
Znajdź drugą duszę (2)	295
Przyprowadź drugą duszę	304
Znajdź ostatnią duszę	306
Boss 11 – Strażnik Kości	312
Boss 12 – Kościany olbrzym	314
Przyprowadź ostatnią duszę	316
Zakończenie zadania	317
Bazyleus	319
Znajdź Psychameron	319
Przetrwaj Psychameron	321
Boss 13, 14 – Bazyleus, Achidna	336
Zaprowadź Lordów do Martwego Króla	342
Miasto Umarłych	343
Udaj się do Miasta Umarłych	343
Przeszukaj Miasto Umarłych – początek	346
Przeszukaj Miasto Umarłych – zachodnia część	350
Przeszukaj Miasto Umarłych – wschodnia część	355
Przeszukaj Miasto Umarłych – powrót do zachodniej części	359
Przeszukaj Miasto Umarłych – powrót do wschodniej części	365
Przeszukaj Miasto Umarłych – górne poziomy	371
Przeszukaj Miasto Umarłych – koniec	388
Boss 15 – Dręczyciel Dusz	390
Spotkaj się z Duszą	395
Wróć do Drzewa Śmierci	396
Przejdź przez anielski portal	397
Klucz do odkupienia	398
Znajdź klucz w Bezświatlu	398
Zabij spaczonych aniołów	399
Znajdź Archonta	401
Kostur Arafela	406
Udaj się na Ziemię	406
Pomóż Uriel pokonać Rój	407
Pomów z Uriel	409
Znajdź pierwszą część Kostura	410
Wróć do Uriel z pierwszą częścią	417
Znajdź drugą część Kostura (1)	418
Boss 16 – Nhoss	423
Znajdź drugą część Kostura (2)	425
Wróć do Uriel z drugą częścią	429
Znajdź ostatnią część Kostura	430
Wróć do Kryształowej Wieży	436
Skaza herezji	439
Dotrzyj do Cytadeli	439
Odszukaj skrybę – początek	440
Odszukaj skrybę – wschodnia część cytadeli	442
Odszukaj skrybę – zachodnia część cytadeli	470
Odszukaj skrybę – północna część cytadeli	485
Odszukaj skrybę – koniec	506
Boss 17 – Skryba Jamaerah	511
Staw czoła Archontowi	519
Boss 18 – Archont	520
Wróć do Wroniarza	526
Udaj się na Kraniec Cieni	527

Szalona Królowa	528
Zbadaj Kraniec Cieni	528
Znajdź Szaloną Królową	531
Władca Czarnej Skały	533
Znajdź Samaela – początek	533
Znajdź Samaela – wschodnia część Czarnej Skały	536
Znajdź Samaela – zachodnia część Czarnej Skały	545
Znajdź Samaela – koniec	556
Boss 19 – Samael	562
Wróć do Wroniarza	567
Studnia Dusz	568
Wejdź do Studni Dusz	568
Boss 20 – Awatar Chaosu	570
Poboczne zadania	576
Bezkrwiści	576
Blask upadłych	586
Gnomy GnoMADa	598
Kamień z serca	609
Kronika Twórców	685
Księga Umarłych	691
Młot kowalski	742
Szamańska sztuka	745
Wędrujący głaz	751
Wojowniczy Twórca	757
Zaginione artefakty	760
Zaginiony kamień	793
Zagubiona dusza	796
Zdobycz Kanclerza	800
Zguba	851
Zguba – część II	854
Zguba – część III	857
Znajdź Achidnę i zgładź ją	860
Znajdź Bheithir i zgładź ją	863
Znajdź Krwibora i zgładź go	865
Znajdź Obalonego Króla i zgładź go	867
Życiodajna iskra	869
Dodatkowe lokacje	871
Wprowadzenie	871
Grań Płaczu	872
Zakątek	885
Szrama	904
Strzaskana Kuźnia	929
Kraina Kuźni – Inne	942
Leże Obalonego Króla	952
Wyłom	964
Oko Zwiadowcy	981
Inne	1000
Tygiel	1000
Nauczyciele i handlarze	1005
Osiągnięcia Steam	1013

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

Wstęp

Nieoficjalny poradnik do gry *Darksiders II* zawiera bardzo szczegółowy opis jej przejścia. W tekście znalazły się przede wszystkim dokładne wskazówki na temat **eksploracji dostępnych obszarów świata, skutecznego eliminowania napotykanym przeciwników, technik pokonywania wielkich bossów** oraz **rozwiązywania krok po kroku trudnych niekiedy zagadek logicznych**. Opis przejścia informuje ponadto o możliwych do pozyskania cennych przedmiotach i **sekreтах**, a także o dostępnych w danym momencie gry **zadaniach pobocznych**.



Oznaczenia w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia:

- **Brazowy** kolor użyty został do oznaczania nazw ataków oraz umiejętności Śmierci (ofensywnych i wykorzystywanych wyłącznie do rozwiązywania zagadek).
- **Niebieski** kolor użyty został do oznaczania nazw lokacji, które aktualnie się bada lub do których należy się udać.
- **Zielony** kolor użyty został do oznaczania nazw odnajdywanych przedmiotów (tylko tych, które nie są przyznawane w sposób losowy).
- **Pomarańczowy** kolor użyty został do oznaczania nazw otrzymywanych głównych i pobocznych zadań.
- **Pogrubiona** czcionka użyta została do oznaczania nazw postaci niezależnych, przeciwników oraz bossów.

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

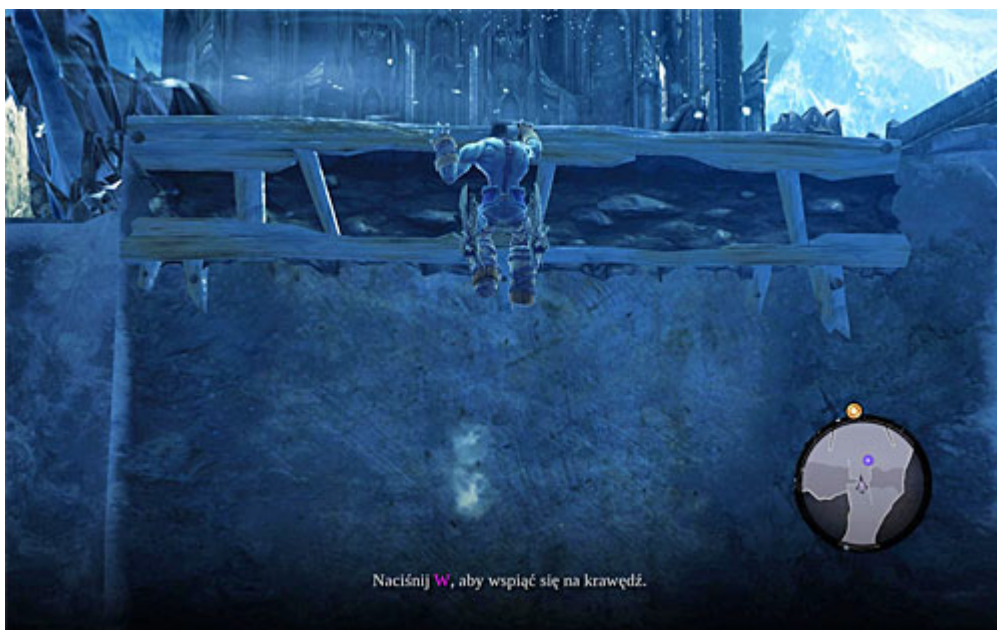
Znajdź sposób na ocalenie Wojny

Z n a j d ź S t r a ż n i k a T a j e m n i c



Gra rozpoczyna się w lokacji [[Całun](#)], zaś Śmierć domyślnie dosiada już swojego rumaka (Rozpacz). Nie próbuj zawracać, bo wóz zostałby zablokowany. Zamiast tego ruszaj na północ, podążając bardzo liniową ścieżką.

[WSKAZÓWKA: W trakcie jazdy konnej możesz korzystać z kilku dodatkowych klawiszy. ALT aktywuje galop, ale każda taka akcja pobiera punkt wytrzymałości Rozpaczy i po ich wyczerpaniu trzeba poczekać aż ponownie się zregenerują. Dodatkowo możesz wykonywać skoki (SPACJA) oraz wyprowadzać ataki kosami (lewy przycisk myszy), ale akcje te chwilowo w ogóle Ci się nie przydadzą.]



Zatrzymaj się po dotarciu do pionowej ściany. Odeślij konia (klawisz C), podbiegnij do ściany i przytrzymaj SPACJĘ żeby się po niej automatycznie wspiąć.



Wykonaj kilka kroków do przodu i przystąp do atakowania grupy **lodowych szkieletów**. Standardowe ataki kosami wyprowadza się wciskając lewy przycisk myszy. Dodatkowo przeciwcz wykonywanie uników, odpalanych poprzez wciskanie klawisza ALT.

[**WSKAZÓWKA:** Dokładnie potrenuj uniki, bo bardzo przydają się one w każdej walce. Do czasu odblokowania lepszych umiejętności radzę ograniczyć się do wykonywania prostych uników na boki (wciśnięcie ALT oraz A lub D).]

[**WSKAZÓWKA:** Za każdym razem gdy zauważysz niewielką ikonę nad głową przeciwnika będziesz mógł wykonać na nim egzekucję. W tym celu podbiegnij do niego i wciśnij klawisz E.]