



Sekiro

Shadows Die Twice

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Sekiro: Shadows Die Twice

autor: Jacek "Stranger" Hałas i Patryk Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

978-83-8112-631-1

Producent FromSoftware, Wydawca Activision Blizzard, wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	6
Podstawy	15
Porady na start	15
Rozwój postaci	32
Eksploracja	39
Skradanie się	44
Śmierć i jej konsekwencje	49
Posążki rzeźbiarza (Ogniska)	54
Farmienie xp i złota	57
Ezoteryczne teksty (Księgi umiejętności)	69
Jakie umiejętności kupić jako pierwsze w Sekiro?	79
Bossowie	82
Podzamcze Ashiny	82
Generał Naomori Kawarada	82
Skuty ogr	84
Generał Tenzen Yamauchi	87
Wielki Wąż	91
Gyoubu Oniwa	94
Płonący byk	98
Headless (Bezgłowy) z podzamcza Ashiny	101
Zamek w Ashinie	107
Samotny cień fechmistrz	107
Siedem Włóczyń Ashiny	110
Genichiro Ashina	113
Skuty ogr #2 (Zamek w Ashinie)	119
Lone Shadow Vilehand	122
Generał Kuranosuke Matsumoto	126
Elita Ashiny - Jinsuke Saze	129
Bezgłowy (pod wodą)	131
Lone Shadow Masanaga	133
Emma, the Gentle Blade	136
Is shin Ashina	139
Great Shinobi - Owl	143
Posiadłość Hirata	147
Łowca Shinobi Enshin z Misen	147
Juzou Pijak	151
Zamaskowany fioletowy przeciwnik	154
Pani Motyl (Lady Butterfly)	158
Świątynia Senpou	162
Armored Warrior	162
Long-arm Centipede Sen'un	166
Zatopiona Dolina	169
Małpi Strażnik	169
Wielki wąż #2	176
Snake Eyes Shirafuji	184
Long-arm Centipede Giraffe	188
Headless (Bezgłowy)	191

Głębiny w Ashinie	193
Bezgłowy Małpi Strażnik	193
Tokujiro the Glutton	198
Mist Noble	201
O'Rin of the Water	205
Shinobi Eyes Shirahagi	208
Zdeprawowana mniszka	212
Shichimen Warrior #1	216
Bezgłowy #3	219
Opuszczony Loch	222
Wojownik Shichimen 2 #	222
Źródłany Pałac	225
Prawdziwa Zdeprawowana Mniszka	225
Sakura Bull of the Palace	230
Okami Leader Shizu	233
Shichimen Warrior #3	235
Headless (Bezgłowy, pod wodą)	240
Divine Dragon	243
Posiadłość Hirata (druga wizyta)	247
Lone Shadow Masanaga the Spear-Bearer	247
Juzou the Drunkard, drugie starcie	251
Sowa (Ojciec)	254
Zamek w Ashinie (po Divine Dragon)	259
Ashina Elite - Ujinari Mizuo	259
Shigekichi of the Red Guard	262
Demon of Hatred	265
Siedem włóczyń Ashiny	269
Genichiro & Isshin, the Sword Saint	271
FAQ	278
Jak dostać się do Źródlanego Pałacu?	278
Czy Sekiro jest grą trudniejszą niż Dark Souls?	284
Jak wyleczyć bohatera?	286
Jak zwiększyć siłę ataku bohatera?	293
Jak rzadziej ginąć?	295
Czym jest Pomoc losu?	296
Jak unikać nasilania się Smoczego Moru?	300
Jak odblokować dostęp do Posiadłości rodu Hirata?	304
W jakiej kolejności badać początkowe lokacje?	308
Jak zabijać przeciwników chowających się za tarczami?	316
Czy w Sekiro można swobodnie zapisywać stan gry?	318
Jak tworzyć ulepszenia narzędzi protezy?	319
Jak używać Kontry Mikiri?	321
Jak znaleźć i zabić Małpy z parawanu?	324
Jak uodpornić się na Strach?	331
Dlaczego nie mogę podnieść lootu?	333
Jakie przedmioty można przynieść Kuro?	334
Dlaczego nie mogę teleportować się do Zamku w Ashinie?	338
Czy można zanurkować po znalezieniu się w wodzie?	340
Jak zwiększyć liczbę użyć tykwy leczniczej?	343
Czy w Sekiro jest szybka podróż?	345
Jak dostać się do Świątyni Senpou?	347
Jak wykonać Śmiertelny cios od tyłu?	351
Gdzie zniknęła Emma?	356

Czy warto uderzyć w ogromny dzwon w Świątyni Senpou?	358
Czy w Sekiro można przyzwać innego gracza na pomoc?	360
Jak tracić mniej doświadczenia i złota po śmierci?	361
Jak ograniczać problem utraty dużych ilości złota?	362
Gdzie jest klucz do drzwi Twierdzy w Zatopionej Dolinie?	364
Gdzie jest zejście do Głębin w Ashinie?	367
Jak pokonać Wielkiego Karpia Koi?	372
Narzędzia protezy	382
Hak z liną	382
Mglisty kruk	385
Wmontowany topór	389
Dysza ogniowa	393
Wmontowany shuriken	396
Petarda Shinobi	401
Gwiżdżący palec	404
Wmontowana włócznia	407
Widmowe Kunai	411
Boskie uprowadzenie	413
Sabimaru	415
Wmontowany parasol	418
Handlarze	423
Handlarz Anayama	423
Kramarz z wroniego zagonu	426
Zacny Harunaga w dzbanie	428
Kramarz z pola bitwy	431
Kramarz z lochu	433
Kramarz z Shugendo	435
Handlarz wiedzą Fujioka	438
Borsuk Czarny Kapelusz	441
Skażony kramarz	443
Wygnany kramarz	445
Zacny Koremori w dzbanie	447
Przedmioty specjalne	450
Koraliki modlitewne	450
Podzamcze Ashiny (Ashina Outskirts)	452
Posiadłość rodu Hirata (Hirata Estate)	455
Zamek w Ashinie (Ashina Castle)	458
Świątynia Senpou (Senpou Temple)	465
Zatopiona Dolina (Sunken Valley)	467
Głębin w Ashinie (Ashina Depths)	470
Źródlany Pałac (Fountainhead Palace)	475
Nasiona tykwy	477
Zaniedbana Świątynia (Dilapidated Temple)	478
Podzamcze Ashiny (Ashina Outskirts)	479
Zamek Ashina (Ashina Castle)	482
Świątynia Senpou (Senpou Temple)	483
Zatopiona Dolina (Sunken Valley)	484
Głębin w Ashinie (Ashina Depths)	486
Źródlany Pałac (Fountainhead Palace)	487
Łuski karpia skarbów	488
Ryż	493
Ostrze Śmiertelności	495
Fioletowa tykwa	499
Poradnik trofeowy	501
Trofea i osiągnięcia w Sekiro Shadow Die Twice	501
Aneks	525
Sterowanie w Sekiro Shadows Die Twice	525

Opis przejścia	530
Solucja	530
Prolog	530
Zaniedbana Świątynia	535
Podzamcze Ashiny	540
Posiadłość rodu Hirata	556
Zamek w Ashinie	569
Zatopiona dolina	580
Świątynia Senpou	598
Opcjonalne aktywności na terenie Świątyni Senpou	614
Głębiny w Ashinie (Ashina Depths)	619
Źródlany pałac	643
Zakończenia gry	653
Ważne informacje o zakończeniach	653
Zakończenie 1: Shura	655
Zakończenie 2: Zerwanie nieśmiertelności (Immortal Severance)	661
Zakończenie 3: Oczyszczenie (Purification)	671
Zakończenie 4: Powrót (Return)	686

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Sekiro: Shadows Die Twice* jest kompendium wiedzy na temat tej bardzo wymagającej produkcji studia FromSoftware. Poradnik w założeniach ma usprawnić zapoznanie się z podstawami gry oraz także ułatwić zrozumienie jej bardziej złożonych mechanik. Powinien on również okazać się pomocny w wyeliminowaniu wszystkich bossów oraz w pomyślnym dotarciu do finału wyprawy.

Poradnik otwierają **porady na start**, które oferują zestawienie najważniejszych elementów gry w pigułce. Jest to również rekomendowany rozdział dla osób, które nie miały wcześniej styczności z gatunkiem soulsborne i chcą zagwarantować sobie mniej kłopotliwy początek zupełnie nowych przygód. Wszystkie ważne tematy powiązane z mechanikami gry dokładnie opisane zostały także na osobnych stronach poradnika - są to między innymi **walka**, **eksploracja**, **skradanie się** (bardzo istotna nowość w stosunku do poprzednich gier FromSoftware), **rozwój postaci** czy **śmierć i jej skutki**. Oprócz przewodnika po grze w poradniku nie zabrakło też rozdziału **FAQ** z odpowiedziami na najczęściej zadawane pytania. Informuje on między innymi o tym **jak parować ciosy przeciwników**, **jak zdobyć nowe ulepszenia protezy**, **w jakiej kolejności badać startowe lokacje** czy **jak poprawnie wyprowadzać ataki z ukrycia**.

Bardzo ważną częścią tego poradnika są **szczegółowe opisy wszystkich pojedynków z bossami**. Opis każdej potyczki informuje o lokalizacji bossa, o zalecanych przygotowaniach do walki (np. wybranie konkretnych mikstur czy ulepszenia protezy), o tym czy stoczenie walki z bossem jest wymagane do awansowania w grze, o **zestawie ataków, którymi dysponuje dany boss**, o **rekomendowanej taktyce walki**, o ewentualnych słabościach bossa (np. bardzo niska odporność na żywioł ognia) oraz o nagrodach przewidzianych za pokonanie go. Szczególnie trudne walki z bossami wzbogacone zostały dodatkowo licznymi obrazkami pokazującymi np. moment odpalenia umiejętności przez bossa czy poprawną reakcję na atak z jego strony.

W poradniku do *Sekiro: Shadows Die Twice* znalazł się **rozbudowany opis przejścia**. Dotyczy on zarówno **głównych zadań**, które wymagane są do ukończenia gry, jak również **pobocznych misji**, których można nieobowiązkowo podejmować się po drodze. Dodatkowo przygotowana została strona o **zakończeniach gry**. Inny ważny rozdział poradnika to **atlas świata**. Zawiera on przede wszystkim opisy wszystkich dostępnych w grze lokacji, jak również informuje o **unikalnych i sekretnych przedmiotach**, na które można natrafić w trakcie przemierzania świata.

Sekiro: Shadows Die Twice to gra akcji przygotowana przez studio FromSoftware znane m.in. z takich gier jak *Bloodborne*, *Demon's Souls* czy *Dark Souls*. Nowa produkcja FromSoftware wykazuje pewne cechy wspólne z grami z gatunku umownie nazywanego soulsborne, aczkolwiek wprowadza też wiele istotnych zmian i innowacji. Walki z przeciwnikami kładą większy nacisk na umiejętności gracza i jego refleks, zaś wielu przeciwników można ominąć lub zaatakować z zaskoczenia dzięki dodaniu zaawansowanych opcji skradania się. W zgodzie z duchem poprzednich tytułów FromSoftware *Sekiro* to gra o wysokim poziomie trudności, w której bardzo łatwo można doprowadzić do śmierci bohatera. Nasz poradnik powinien na szczęście pomóc w zmniejszeniu liczby niechcianych zgonów w drodze do finału przygody.

10 szybkich porad do Sekiro: Shadows Die Twice

1. **Staraj się często skradać.** Może ci to ułatwić eliminowanie lub osłabianie przeciwników atakami z zaskoczenia, aczkolwiek silniejszych oponentów możesz również całkowicie omijać nie ryzykując bezpośredniej konfrontacji.
2. **Poćwicz parowanie (odbijanie) wrogich ataków.** To zdecydowanie najważniejszy element walki w *Sekiro*. Każde udane odbicie przyczynia się do naładowania paska postury przeciwnika i przybliża cię do odpalenia śmiertelnego ciosu. Możesz za darmo trenować z Hanbei w Zaniedbanej świątyni.
3. **Naucz się odpowiednio reagować na ataki niemożliwe do zablokowania.** W zależności od rodzaju ataku musisz wykonać skok lub poprawny unik. Po tym jak odblokujesz zdolność Kontra Mikiri możesz też dla odmiany przeprowadzać kontrataki.
4. **Korzystaj z haka z linką.** *Sekiro* oferuje o wiele większe możliwości eksploracji i przemieszczania się po mapie od *Dark Souls*. Dzięki kotwiczce możesz łatwo przygotować zasadzkę, uciec wrogom czy dotrzeć do sekretnej lokacji.
5. **Bohatera można wskrzesić po śmierci.** Korzystanie z tej opcji gry jest limitowane, aczkolwiek jest to mimo wszystko przydatna funkcja i może ci zapewnić drugą szansę jeśli np. zginąłeś na krótko przed pokonaniem jakiegoś przeciwnika.
6. **Korzystanie z narzędzi protezy pomaga w wygrywaniu walk.** W grze dostępne są różne protezy pomagające np. w podpalaniu wrogów czy niszczeniu ich tarcz. Używaj ich jednak z umiarem, gdyż zużywają one każdorazowo 1 lub kilka punktów symboli ducha.
7. **Przeszukuj dokładnie wszystkie nowo odwiedzane lokacje.** W *Sekiro* nie brakuje sekretnych obszarów, które mogą skrywać bardzo wartościowe skarby lub prowadzić do legowisk ukrytych bossów. W tym drugim przypadku upewnij się, że jesteś gotowy na wyzwanie, gdyż wielu sekretnych bossów jest bardzo silnych.
8. **Nie musisz martwić się o staminę.** W *Sekiro* nie ma żadnego paska staminy. Wykorzystuj to i jak najwięcej przemieszczaj się po polu bitwy, a także bez żadnych obaw odpalaj serie ataków i polegaj na częstych unikach.
9. **Zablokuj kamerę na przeciwniku, z którym walczysz.** Może ci to znacząco pomóc w parowaniu ciosów i w odpowiednim reagowaniu na inne rodzaje ataków. Wyjątkiem są sytuacje gdy walczysz w małym pomieszczeniu lub z grupą przeciwników.
10. **Zużywaj środki lecznicze z rozsądkiem.** W *Sekiro* nie możesz sobie pozwolić na zbyt częste odnoszenie dużych obrażeń, gdyż bohater nie dysponuje dużym zapasem medykamentów i rzadko pozwalają one przywrócić pasek zdrowia do maksimum.

Więcej odpowiedzi znajdziesz w rozdziale **Porady na start** w naszym poradniku.