



# **Guild Wars 2**

**PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Guild Wars 2**

**autor: Sławomir „Asmodeusz” Michniewski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent ArenaNet Inc., Wydawca NCsoft, 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

|                                              |           |
|----------------------------------------------|-----------|
| <b>Wprowadzenie</b>                          | <b>4</b>  |
| <b>Jak zacząć?</b>                           | <b>5</b>  |
| Wybór świata                                 | 5         |
| Tworzenie postaci                            | 6         |
| Wspólne granie                               | 8         |
| <b>Podstawy rozgrywki</b>                    | <b>11</b> |
| Eksploracja świata                           | 11        |
| Walka                                        | 16        |
| Obrażenia                                    | 20        |
| Kontrola                                     | 24        |
| Wsparcie, ataki łączone                      | 26        |
| Bonusy/statusy                               | 28        |
| Podziemia                                    | 31        |
| <b>Bohater i jego rozwój</b>                 | <b>34</b> |
| Współczynniki główne                         | 35        |
| Współczynniki drugorzędne                    | 36        |
| Współczynniki zależne od profesji            | 37        |
| Statystyki                                   | 38        |
| Rozwój postaci                               | 40        |
| Skalowanie poziomu postaci                   | 41        |
| Cechy (Traits)                               | 41        |
| Umiejętności (Skills)                        | 45        |
| Umiejętności rasowe                          | 51        |
| Umiejętności – broń                          | 54        |
| <b>Klasy postaci</b>                         | <b>56</b> |
| Elementalista                                | 56        |
| Łowca                                        | 58        |
| Wojownik                                     | 59        |
| Nekromanta                                   | 60        |
| Strażnik                                     | 62        |
| Złodziej                                     | 64        |
| Inżynier                                     | 66        |
| Mesmer                                       | 68        |
| <b>Gildie</b>                                | <b>70</b> |
| Organizacja gildii                           | 72        |
| Emblemat                                     | 74        |
| Punkty Influence                             | 75        |
| Ulepszenia                                   | 77        |
| <b>Crafting, czyli tworzenie przedmiotów</b> | <b>82</b> |
| Materiały – surowce                          | 83        |
| Materiały – rośliny                          | 87        |
| Materiały – rozkładanie przedmiotów          | 89        |
| Materiały zdobyte po walce                   | 91        |
| Zarządzanie materiałami w ekwipunku          | 94        |
| Produkcja, doświadczenie                     | 95        |
| Profesje                                     | 101       |
| Mistyczna kuźnia                             | 107       |
| Broń Legendarna                              | 111       |
| Broń egzotyczna-prekursor                    | 113       |

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| <b>Rywalizacja z innymi graczami</b> | <b>116</b> |
| Player vs Player                     | 116        |
| World vs World – wprowadzenie        | 118        |
| World vs World – cel gry             | 119        |
| World vs World – umocnienia i obrona | 120        |
| <b>Mapy</b>                          | <b>123</b> |
| Black Citadel City                   | 123        |
| Blazeridge Steppes                   | 128        |
| Bloodtide Coast                      | 135        |
| Brisban Wildlands                    | 145        |
| Caledon Forest                       | 152        |
| Cursed Shore                         | 159        |
| Diessa Plateau                       | 172        |
| Divinity’s Reach City                | 181        |
| Dredgehaunt Cliffs                   | 186        |
| Fields of Ruin                       | 196        |
| Fireheart Rise                       | 209        |
| Frostgorge Sound                     | 222        |
| Gendarran Fields                     | 235        |
| Harathi Hinderlands                  | 246        |
| Hoelbrak City                        | 259        |
| Iron Marches                         | 262        |
| Kessex Hills                         | 269        |
| Lion’s Arch City                     | 278        |
| Lonar’s Pass                         | 281        |
| Malchor’s Leap                       | 290        |
| Metrica Province                     | 298        |
| Mount Maelstrom                      | 305        |
| Plains of Ashford                    | 316        |
| Rata Sum City                        | 324        |
| Queensdale                           | 328        |
| Snowden Drifts                       | 335        |
| Sparkfly Fen                         | 346        |
| Straits of Devastation               | 356        |
| The Grove City                       | 365        |
| Timberline Falls                     | 369        |
| Wayfarer Foothills                   | 379        |

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Guild Wars 2* jest idealnym przewodnikiem dla graczy rozpoczynających swoją przygodę z produktem firmy ArenaNet. Zawiera on kluczowe informacje dotyczące rozpoczęcia zabawy, szczegółowo opisuje też istotne elementy mechaniki rozgrywki, w tym rywalizacji z innymi graczami. W niniejszym poradniku znajdują się też dokładne mapy, wskazujące położenie wszelkich istotnych obiektów i bohaterów w świecie gry.

Poradnik do *Guild Wars 2* to:

- **Krótki przewodnik omawiający jak zacząć zmagania;**
- **Dokładny opis mechaniki rozgrywki;**
- **Informacje o trybach pozwalających rywalizować z innymi graczami;**
- **Szczegółowy opis dostępnych klas postaci;**
- **Informacje dotyczące tworzenia przedmiotów;**
- **Metody współpracy z innymi graczami: drużyny, gildie;**
- **Szczegółowe mapy poszczególnych krain, wraz z dokładnymi oznaczeniami.**

Sławomir „Asmodeusz” Michniewski ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Jak zacząć?

## W y b ó r ś w i a t a

Pierwszą czynnością, jaką będziemy musieli wykonać po zalogowaniu się do gry jest wybór świata (serwera), na którym zamierzamy grać. Jeśli zamierzamy bawić się wspólnie z kolegami, wszystkie osoby powinny wybrać tę samą lokację: dzięki temu będzie można handlować bądź też wzajemnie sobie pomagać podczas wypełniania zadań. Warto zapamiętać, że **wybrany świat będzie używany przez wszystkie stworzone przez nas postacie** – niemożliwe jest posiadanie bohaterów na różnych serwerach. W przypadku podjęcia błędnej decyzji istnieje opcja pozwalająca na odpłatną zmianę serwera.



Wybór serwera to jedna z najważniejszych początkowych decyzji.

## Tworzenie postaci

Po określeniu świata, w którym zamierzamy grać, nadchodzi czas na najważniejszą dla nas decyzję – stworzenie awatara. Do wyboru mamy jedną z pięciu ras: Ludzi, Asurów, Nornów, Sylvari i Charrów, przy czym selekcja jakiej dokonamy będzie miała wpływ jedynie na dostępne dla nas misje fabularne oraz kilka umiejętności.



Wybór rasy to kwestia gustu: żadna z nich nie ma przewagi nad inną, chociaż każda posiada unikalne umiejętności..

Następnym krokiem jest przypisanie do naszej postaci jednej z ośmiu dostępnych profesji:

|                                                                                                      |                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Elementalista | <p>Mag posiadający władzę nad żywiołami: ognia, powietrza, ziemi i wody. Używa głównie magicznej broni dystansowej i nosi lekki pancerz.</p>                                               |
| <br>Łowca         | <p>W starciu z wrogiem wykorzystuje pułapki i jest wspomagany przez zwierzęta. Nosi on średni pancerz zaś walczy zarówno bronią białą jak i zasięgową.</p>                                 |
| <br>Wojownik      | <p>Jego podstawowym zadaniem jest zadawanie jak największych obrażeń przeciwnikom – w tym celu wykorzystuje zarówno broń białą jak i dystansową a osłonę gwarantuje mu ciężki pancerz.</p> |

|                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Nekromanta | <p>Przywołuje kreatury, zatrzuwa i wykrwawia wrogów, nakłada na nich klątwy. Do wyboru ma zarówno magiczną broń dystansową jak i sztylety czy topory. Odziany jest w lekki pancerz.</p>                 |
| <br>Strażnik   | <p>Skupia się głównie na zdolnościach obronnych i defensywnych. Najlepiej sprawdza się w grupach, lecz nawet samotnie potrafi sprostać każdemu wyzwaniu. Używa broni białej oraz ciężkich pancerzy.</p> |
| <br>Złodziej   | <p>Jest najbardziej mobilną z dostępnych klas postaci. Atakuje z ukrycia wykorzystując pułapki, miecze, sztylety oraz broń dystansową. Odziany jest w lekki pancerz.</p>                                |
| <br>Inżynier  | <p>W walce rozstawia wieżyczki i miny, rzuca granaty oraz wzmacnia siebie i towarzyszy za pomocą eliksirów. Używa pistoletów, strzelb oraz średnich pancerzy.</p>                                       |
| <br>Mesmer   | <p>Wykorzystuje iluzje aby zdezorientować i ranić przeciwników. Ma dostęp do różnorodnej broni oraz nosi lekki pancerz.</p>                                                                             |

Po ustaleniu rasy, profesji oraz pasującego nam wyglądu naszego awatara przechodzimy do ostatniego fragmentu tworzenia postaci: wyboru początkowego ekwipunku, osobowości i historii naszego bohatera. Sprzęt będzie służył nam jedynie przez kilka początkowych poziomów doświadczenia, zaś osobowość będzie odzwierciedlona w dialogach, jakie będziemy prowadzili ze spotkanymi postaciami niezależnymi. **Nasza przeszłość będzie miała większe znaczenie, gdyż podyktuje nam, jakie misje i wyzwania napotkamy na swojej drodze.** Dopiero w okolicach 30 poziomu doświadczenia, drogi obrane przez różne postacie zbiegną się ze sobą.