

Dark Souls II
poradnik, opis przejścia, bossowie
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Dark Souls II

(poradnik, opis przejścia, bossowie)

autor: Damian Kubik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent From Software, Wydawca Bandai Namco Games, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Początkowe klasy	6
Dary	7
Cechy	8
Efekty statusu	9
Walka	10
Śmierć	12
Ogniska	13
Przymierza	14
Multiplayer	17
Ulepszenia	19
Opis przejścia	21
Things Betwixt	21
Majula	28
Forest Of The Fallen Giants (I)	33
Forest Of The Fallen Giants (II)	41
Forest Of The Fallen Giants - Pójdźmy dalej	46
Heide's Tower Of Flame	50
Heide's Tower Of Flame - Podziemia	57
No Man's Wharf	59
The Lost Bastille	69
The Lost Bastille - Wnętrza	78
Belfry Luna	80
The Lost Bastille - ciąg dalszy	82
Sinner's Rise	89
Huntsman's Copse - droga do Undead Purgatory	93
Huntsman's Copse - droga przez góry	101
Harvest Valley	104
Earthen Peak	114
Iron Keep - droga przez fortecę	125
Iron Keep - droga do króla	135
Grave Of Saints	139
The Gutter	148
Black Gulch	159
Shaded woods	168
Shaded Ruins	177
Doors Of Pharros	186
Brightstone Cove Of Tseldora - obóz	196
Brightstone Cove Of Tseldora - leże królowej	205
Shrine Of Winter	213
Drangleic Castle - dziedziniec	216
Drangleic Castle - wnętrza	228
Shrine Of Amana	234
Undead Crypt	245
Aldia's Keep	252
Dragon Aerie	266
Dragon Shrine	273
Dream Of Giants / Throne Of Want	279

Jak pokonać bossa	280
The Last Giant	280
The Pursuer	282
Old Dragonslayer	284
Dragonrider	286
Flexile Sentry	288
Ruin Sentriels	290
Belfry Gargoyle	292
Lost Sinner	294
Executioner Chariot	296
Skeleton Lords	298
Covetous Demon	300
Mytha, the Baneful Queen	302
Old Iron King	304
Smelter Demon	306
Royal Vanguard	308
The Rotten	309
Scorpioness Najka	311
Royal Rat Authority	313
Prowling Magus and Congregation	314
The Duke's Dear Freja	316
Twin Dragonriders	318
Looking Glass Knight	320
Demon of Song	322
Velstadt, The Royal Aegis	324
Vendrick	326
Guardian Dragon	327
Ancient Dragon	328
Giant Lord	329
Throne Watcher and Throne Defender	330
Nashandra	331
Darklurker	332
Dark Souls II - wymagania sprzętowe	333
PC - wymagania sprzętowe	333

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



Dark Souls II - poradnik, opis przejścia, bossowie zawiera kompletny opis **przebiegu wątku głównego** oraz dokładne przedstawienie **walk ze wszystkimi bossami**. Solucja jest bogato ilustrowana, dlatego nie będzie dla ciebie problemem **znalezienie sekretnych przejść**, czy odszukanie miejsc, w których możesz odblokować skróty w danej lokacji. Zawarte są tutaj także informacje na temat ważnych elementów gry (m.in. rozwoju postaci, leczenia, walki) czy lokalizacji **wszystkich przedmiotów**, rozsypanych po krainie *Drangleic*. Gra stworzona przez *From Software* jest grą trudną a przeciwnicy często bardzo wymagający, dlatego też, w tym poradniku uzyskasz informację, **w jaki sposób walczyć z napotkanymi wrogami**. Nie zabraknie tutaj także miejsca dla opisu i charakterystyki NPC-ów, których spotykamy na swojej drodze, przemierzając, powoli umierającą *Drangleic*. Poradnik pozwoli ci w miarę bezpiecznie i bez zbędnego stresu przemierzać świat gry, dzięki proponowanej ścieżce odwiedzania lokacji. Gra jest bardzo nieliniowa i już na samym jej początku możesz trafić do miejsca, w którym bardzo szybko, na ekranie pojawi się napis YOU DIED! Jeśli chodzi o sprawy czysto techniczne, znajdziesz tutaj także informacje na temat **sterowania** oraz **wymaganiach sprzętowych**, które są niezbędne do uruchomienia gry. *Dark Souls 2* jest to trzecia część (po *Demon's Souls* i *Dark Souls*) "hardcorowego" RPG, opowiadającego o walce samotnego Wojownika, który tym razem przemierza krainę *Drangleic*, walcząc z bardzo wymagającymi przeciwnikami i próbując odmienić losy świata. Studio *From Software* wspięło się szczyty możliwości i po świetnej, wręcz idealnej *Dark Souls*, stworzyli grę jeszcze lepszą i jeszcze bardziej wciągającą. Produkcja zdecydowanie nastawiona na eksplorację, z pewnością zapewni ci długie godziny niezapomnianej przygody.



W poradniku do gry *Dark Souls 2* znajdują się:

- Opis przejścia głównego wątku
- Porady dotyczące walk z bossami
- Porady dotyczące walk z pomniejszymi przeciwnikami
- Lokalizacja najważniejszych i najpotężniejszych broni oraz przedmiotów
- Lokalizacja wszystkich przedmiotów i tzw. "znajdziek"
- Porady dotyczące magii
- Porady dotyczące uzbrojenia, ekwipunku oraz ulepszania przedmiotów
- Informacje na temat gry wieloosobowej

Damian Kubik (www.gry-online.pl)

Początkowe klasy



Dostępne klasy

Wybór klasy dokonywany jest podczas tworzenia nowej postaci. Wpływa to jedynie na początkowy etap rozgrywki, zmieniając rozłożenie punktów pomiędzy statystykami oraz posiadane uzbrojenie. Klasy nie narzucają żadnych restrykcji, dlatego można zacząć jako klasa wojownika, na przykład dla dobrego sprzętu, a rozwijać się jako czysty mag.

Klasa	Poz	Wit	Wyt	Wig	Dos	Siła	Zr	Ad	Int	Wiara	Suma
Wojownik	12	7	6	6	5	15	11	5	5	5	65
Rycerz	13	12	6	7	4	11	8	9	3	6	66
Szermierz	12	4	8	4	6	9	16	6	7	5	65
Bandyta	11	9	7	11	2	9	14	3	1	8	64
Kapłan	14	10	3	8	10	11	5	4	4	12	67
Czarodziej	11	5	6	5	12	3	7	8	14	4	64
Odkrywca	10	7	6	9	7	6	6	12	5	5	63
Człowiek znikąd	1	8	6	6	6	6	6	6	6	6	54

Gdzie: Poz - Poziom; Wit - Witalność; Wyt - Wytrzymałość; Wig - Wigor; Dos - Dostrojenie; Zr - Zręczność; Ad - Adaptacja; Int - Inteligencja

Najlepszymi klasami dla początkujących graczy, są **Cleric** oraz **Warrior**. Zapewniają one najkorzystniejsze rozłożenie statystyk, jak również w miarę solidny sprzęt. Dodatkowo, Cleric posiada cud **Heal**, który jest niesamowicie przydatny w początkowych etapach gry, gdzie nie ma zbyt wielu sposobów na leczenie w trakcie starć.

Dary



Pokażna ilość darów

Dary (Gifts) to przedmioty, które wybierasz podczas tworzenia nowego bohatera. Istnieje siedem różnych darów, a każdy z nich można zdobyć w trakcie gry, dlatego mają one znaczenie głównie w początkowych sekcjach gry, gdzie dają ci pewną przewagę. Możesz również odpuścić sobie dary i nie wybierać żadnego, jednak nic na tym nie zyskasz.

Nazwa	Opis
Life Ring	Zwiększa maksymalną ilość życia o 5%
Human Effigy	- Odwraca pustkę, zmieniając postać w człowieka - Leczy efekt kłutwy - Można ją spalić w ognisku, by zmniejszyć szansę inwazji
Healing Wares	- 10x Lifegem - 5x Radiant Lifegem - 1x Old Radiant Lifegem
Homeward Bone	Przenosi do ostatniego używanego ogniska
Seed of a Tree of Giants	Pozwala komputerowym przeciwnikom atakować najeźdźców
Bonfire Ascetic	Można spalić w ognisku, by zwiększyć poziom lokacji o jeden, co zwiększa poziom trudności przeciwników (np. z NG do NG+, NG++ do NG+++)
Petrified Something	Może być wymieniony u Dyny i Tillo (Things Betwixt) na losowy przedmiot

Dary o największej wartości dla nowych graczy, to **Human Effigy**, **Petrified Something** oraz **Healing Wares**. **Homeward Bone** jest bardzo łatwa do pozyskania. **Bonfire Ascetic** jest stosunkowo rzadki, ale przydatny tylko dla bardziej doświadczonych graczy. **Seed of a Tree of Giants** jest bardzo rzadkie, ale nieprzydatne przez większość gry. **Life Ring** może być kuszący, ale 5% to bardzo mała różnica.