

Dark Souls II
w 10 prostych krokach
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dark Souls II

(w 10 prostych krokach)

autor: Jacek „Ramzes” Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Obsidian Entertainment, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
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
10 prostych kroków	4
1. Bohater	5
Statystyki i klasy	5
Przedmioty	8
2. Pierwszy dzień w Dark Souls 2	10
Podstawy rozgrywki	10
Things Betwixt – opis przejścia	12
3. Level Up	15
4. Leczenie	17
Przedmioty leczące	17
Śmierć oraz jej konsekwencje	19
5. Ogniska	20
6. Handel	21
7. Ulepszenia i sprzęt	23
8. Covenant	25
9. Magia	26
10. Walka	28
Style walki	28
Złote zasady	30

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 w 10 prostych krokach, to poradnik do gry Dark Souls II, który zawiera opis 10 wybranych zagadnień dotyczących tego trudnego i skomplikowanego tytułu. W pierwszym rozdziale znajdziesz informacje na temat postaci sterowanej przez gracza. Procesie jej kreacji, wyborze klas oraz początkowego przedmiotu. Drugi rozdział poświęcony został opisowi pierwszego dnia w świecie *Dark Souls II*. Zawiera porady dla początkujących oraz opis przejścia początku przygody. Z trzeciego rozdziału dowiesz się wszystkiego na temat zdobywania poziomów doświadczenia, a w czwartym zawarto informacje na temat sposobów leczenia dostępnych w grze. Piąty rozdział dotyczy ognisk, które stanowią bardzo istotny element *Dark Souls II*. W kolejnej części poradnika opisano handel oraz pierwszych kupców, których spotkasz na początku przygody. W tekście znajdziesz m.in. listę sprzedawanych przez nich przedmiotów. Rozdział siódmy dotyczy dostępnych w grze ulepszeń. Dowiesz się z niego gdzie i w jaki sposób wzmocnić swój ekwipunek. Informacje na temat początkowych Przymierzy (Covenants) zawarto w rozdziale ósmym. Dziewiąta część poradnika poświęcona została magii, a dziesiąta walce. Dzięki licznym poradom większość początkowych przeciwników nie powinno sprawić ci większych kłopotów. Dark Souls II to kontynuacja popularnej gry akcji RPG z 2011 roku. Za produkcję odpowiada studio From Software, czyli to samo japońskie studio, które stworzyło część pierwszą. Gra ponownie przenosi nas do ponurego świata fantasy znanego z pierwowzoru, którego akcja toczyła się w krainie zwanej Lordran. Tym razem jednak odwiedzamy inne jego rejony i robimy to w skórze nowego bohatera.

Jacek „Ramzes” Winkler (www.gry-online.pl)

10 prostych kroków

Krok 1: Bohater

Rozdział mówiący o tworzeniu postaci. Szczegółowe omówienie klas oraz statystyk dostępnych w grze.

Krok 2: Pierwszy dzień w Dark Souls 2

W tej części poradnika, dowiesz się jak grać, aby przeżyć jak najdłużej. Porady, taktyka oraz ogólne omówienie mechaniki gry.

Krok 3: Level up

W tym rozdziale dowiesz się gdzie i w jaki sposób podnieść poziom postaci.

Krok 4: Leczenie

Rozdział, w którym znajdziesz szczegółowe informacje na temat sposobów leczenia twojej postaci.

Krok 5: Ogniska

Rozdział mówiący o tym, czym są ogniska oraz jakie opcje są przy nich dostępne. Dowiesz się także jak wpływają na twoją postać.

Krok 6: Handel

W tej części poradnika dowiesz się gdzie znajdują się kupcy, których można spotkać na początku gry. Znajduje się tutaj także spis przedmiotów, które oferują.

Krok 7: Ulepszenia

Z tego rozdziału dowiesz się gdzie i w jaki sposób ulepszyć swój ekwipunek (broń, tarcze, zbroje oraz przedmioty).

Krok 8: Covenants (Przymierza)

Rozdział mówiący o Przymierzach, do których możesz dołączyć już na początku rozgrywki.

Krok 9: Magia

W tym rozdziale dowiesz się wszystkiego na temat magii w *Dark Souls 2*, jakie są jej rodzaje oraz co jest potrzebne do rzucania czarów.

Krok 10: Walka

W tej części poradnika, dowiesz się jak dostosować styl walki do różnych rodzajów przeciwników. Znajdziesz tutaj także kilka złotych zasad dotyczących pojedynków.

1. Bohater

W tym rozdziale dowiesz się w jaki sposób stworzyć postać, którą będziesz kierował podczas gry. Dowiesz się tutaj wszystkiego na temat dostępnych klas postaci, ich początkowych statystyk oraz ekwipunku, który jest dostępny podczas rozpoczęcia przygody. Jest tu także opis wszystkich prezentów, które możesz wybrać podczas tworzenia postaci

S t a t y s t y k i i k l a s y



Wybór klasy

Grę rozpoczynasz zawsze jako „nieokreślony”. Aby stworzyć postać, musisz dojść do małego domku w okolicy. Droga jest bardzo prosta, musisz iść cały czas przed siebie. Pierwszym krokiem podczas tworzenia własnego bohatera będzie wybór imienia. Twórcy gry pozostawili dużą elastyczność, jeśli chodzi o wygląd zewnętrzny. Tak naprawdę, jeśli się postarasz i poświęcisz trochę czasu, będziesz w stanie stworzyć bohatera bardzo podobnego do siebie.

Przejdźmy jednak do najważniejszego, czyli do klas postaci. W grze występuje ich osiem. Najistotniejszą informacją dotyczącą klas jest to, że wbrew pozorom nie narzucają one stylu rozgrywki, a jedynie sugerują pewne pomysły. Mówiąc inaczej, klasy postaci są rzeczą umowną, bo w samej grze możesz rozwijać postać w dowolny sposób (np. wybór maga nie oznacza, że musisz używać magii). Klasy definiują tylko początkowe statystyki, poziom ogólny i – co chyba najważniejsze – startowy ekwipunek.

- **Warrior** – typowy wojownik, cechujący się wysoką siłą i zręcznością. Jego specjalnością są ciężkie, zadające duże obrażenia bronie dwuręczne.
- **Knight** – wysoki wskaźnik wytrzymałości sprawia, że trudniej go zabić. Ulubione bronie to jednoręczne miecze i tarcze.
- **Swordsman** – jest drobny i bardzo zręczny. Jego specjalnością są miecze dzierżone w obu rękach.
- **Bandit** – cechuje się wysokim wskaźnikiem zręczności. Ulubione bronie to łuk i topory.
- **Cleric** – specjalizuje się w cudach, czyli jednym z rodzajów magii.
- **Sorcerer** – typowy mag. Włada czarami na co pozwalają zwiększone statystyki inteligencji oraz dostrojenia.
- **Explorer** – najbardziej wszechstronna klasa postaci. Statystyki są rozłożone po równo. Na starcie posiada dużą ilość przedmiotów.
- **Deprived** – postać, która jako jedyna rozpoczyna na pierwszym poziomie trudności. Na starcie nie posiada żadnej broni, zbroi ani przedmiotów.

Statystyki określające twoją postać:

- **Level** – statystyka, ukazująca poziom doświadczenia twojej postaci
- **Strenghth** – im większą siłą dysponuje twój bohater, tym większe zadaje obrażenia. Rozwinięcie tej statystyki pozwala także na efektywne używanie ciężkich, dwuręcznych broni.
- **Vigor** – statystyka mająca wpływ na pasek zdrowia twojej postaci. Zdrowie obrazowane jest czerwonym paskiem na głównym ekranie gry.
- **Dexterity** – obrazuje siłę ataku. Potrzebna także do używania niektórych broni.
- **Endurance** – im większa wytrzymałość, tym wolniej męczy się twój bohater. Wytrzymałość obrazowana jest zielonym paskiem na głównym ekranie gry.
- **Adaptability** – wpływa na szybkości ruchów twojej postaci, na jej odporność oraz
- **Vitality** – ta statystyka ma wpływ na ciężar ekwipunku, który możesz na siebie założyć. Bardzo ważna dla postaci, które chcą używać ciężkich zbroi oraz broni.
- **Intelligence** – statystyka przeznaczona dla magów. Pozwala na używanie czarów oraz wzmacnia obronę przed nimi.
- **Attunement** – statystyka, która ma wpływ na ilość dostępnych slotów na czary. Zwiększa także szybkość ich rzucania.
- **Faith** – pozwala na używanie cudów. Zwiększa odporność na ataki od błyskawic

Każda z klas postaci posiada odmienne statystyki na początku gry. W poniższej tabeli znajdziesz ich szczegółowy podział.

Klasa	Warrior	Knight	Swordsman	Bandit	Cleric	Sorcerer	Explorer	Deprived
Level	12	13	12	11	14	11	10	1
Strenght	15	11	9	9	11	3	6	6
Vigor	7	12	4	9	10	5	7	6
Dexterity	11	8	16	14	5	7	6	6
Endurance	6	6	8	7	3	6	6	6
Adaptability	5	9	6	3	4	8	12	6
Vitality	6	7	4	11	8	5	9	6
Intelligence	5	3	7	1	4	14	5	6
Attunement	5	4	6	2	10	12	7	6
Faith	5	6	5	8	12	4	5	6