

Demon's Souls

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Demon's Souls

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent From Software, Wydawca Atlus, 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](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy	5
Tendencje/stany bohatera i światów	5
Statystyki postaci	7
Lista najważniejszych NPC	8
Klasy początkowe	11
Soldier	11
Knight	12
Hunter	12
Priest	13
Magician	13
Wanderer	14
Barbarian	14
Thief	15
Temple Knight	15
Royalty	16
Przedmioty	17
Podstawowe	17
Dusze	18
Klucze	20
Pociski	22
Hełmy	24
Napierśniki	25
Spodnie	26
Rękawice	27
Noże	28
Miecze	29
Szable	34
Katany	35
Włócznie i halabardy	37
Topory i młoty	39
Bronie naręczne	42
Broń dystansowa	43
Katalizatory i talizmany	44
Tarcze	45
Unikalne bronie/tarcze	48
Pierścienie	50
Czary	53
Cuda	55
Kowal	56
Ulepszenia	56
Kamienie	58
Unikalne bronie do wykucia	64
Kącik farmera	65
Opis przejścia	66
Journey to the Nexus	66
Nexus	70
Boletarian Palace	71
Boletarian Palace – Thief's Ring	86
Phalanx	87
Nexus 2	89
Boletarian Palace – Phalanx Archstone	90
Tower Knight	97
Red Dragon	100
Stonefang Tunnel	102
Armor Spider	116
Armor Spider Archstone	119

Armor Spider Archstone – Lewy korytarz	120
Armor Spider Archstone – Prawy korytarz	128
Flamelurker	132
Flamelurker Archstone - Dragon God	135
Tower of Latria	139
Fool's Idol	148
Fool's Idol Archstone	150
Maneater	160
Old Monk	163
Shrine of Storms	165
Adjudicator	177
Adjudicator Archstone	179
Old Hero	187
Storm King	189
Valley od Defilement	191
Leechmonger	196
Leechmonger Archstone	198
Dirty Colossus	205
Maiden Astraea	208
Boletarian Palace – Old King Doran	211
Tower Knight Archstone	212
Penetrator	221
Penetrator Archstone (+ Blue Dragon)	223
False King	229
Epilog (+ King Allant)	231
Trofea	232

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



Wprowadzenie

Demon's Souls to jedna z najciekawszych produkcji ostatnich lat. Niezwykła oprawa stylistyczna, świetnie zaprojektowany model walki, mnóstwo możliwości i wyśrubowany poziom trudności sprawiają, że gra wyróżnia się na tle współczesnych tytułów.

Dzieło studia **From Software** jest wymagające, ale i piękne. W tym poradniku staramy się wydobyć te właściwości produkcji i odkryć jej najważniejsze sekrety. Materiał jest przeznaczony przede wszystkim dla początkujących i średnio zaawansowanych miłośników gry, chociaż powinien przydać się także doświadczonym bywalcom krainy Boletaria.

W poradniku znajdziecie wszystko to, co przyda się na szlaku:

- Kompletny opis przejścia całej gry krok po kroku.
- Wyczerpujące uwagi odnośnie walk z wszystkimi demonami, wzbogacone w większości przypadków materiałami filmowymi.
- Kompletną listę sprzętu zwykłego i unikalnego.
- Informacje na temat ulepszania przedmiotów.
- Listę i opis najważniejszych postaci NPC.
- Porady dotyczące wpływania na świat gry oraz informacje o statystykach i klasach postaci.

Wszystkim graczom autor życzy oczywiście udanych polowań na demony i jak najmniej frustracji w najtrudniejszych momentach gry. Mamy nadzieję, że poradnik pomoże przebrnąć przez nie w łagodniejszy sposób.

Szymon „Hed” Liebert (www.gry-online.pl)

Podstawy

T e n d e n c j e / s t a n y b o h a t e r a i ś w i a t ó w

Forma bohatera

Bohater gracza w grze może być w dwóch stanach:

- **Body Form** (forma cielesna) – mamy 100 procent życia. Grając online możemy przyzywać niebieskie fantomy (innych graczy), używając niebieskich znaków, które zostawia. Możemy też zostać zaatakowani przez czarne fantomy (innych uczestników zabawy).
- **Soul Form** (forma ducha) – mamy 50% życia, ale zadajemy nieco więcej obrażeń. W tej formie możemy zostawiać niebieskie znaki (prośby o przywołanie przez innych graczy) lub atakować innych uczestników zabawy. Ożywić możemy się przez: zabicie demona (we własnym lub innym świecie), zabicie innego gracza lub użycie przedmiotu (Stone of Ephemeral Eyes).

Tendencje światów/postaci

W *Demon's Souls* gracz kreuje charakter otoczenia i swojego herosa. Każdy bohater i świat mają swoją „tendencję” (Character/World Tendency), która oscyluje od doskonale „czystej” (Pure White) do doskonale „mrocznej” (Pure Black). Tak więc dany bohater może być w dwóch skrajnych stanach i każdy świat z osobna może być w dwóch skrajnych stanach.



Powyższe elementy możemy sprawdzić na jednym z ekranów interfejsu (obrazek powyżej):

- **stan postaci** reprezentuje figurka w środku, osiągająca wygląd od świecącej jaskrawym światłem, aż po pogrążoną w ciemności
- **stan danego świata** pokazują odpowiednie monumenty - od jaskrawo białego, po bardzo czarny

Jak zmienić tendencję światów

- **Świat zmierza w kierunku Black Tendency gdy:** zginiemy w formie ciała, zabijemy wybranych NPC (Executioner Miralda, Old King Doran, Scirvir, the Wanderer, Lord Rydell, Satsuki, Selen Vinland).
- **Świat zmierza w kierunku White Tendency gdy:** zabijemy demona, zabijemy czarne fantomy NPC (Executioner Miralda, Scirvir, Lord Rydell, Satsuki, Selen Vinland), pokonamy Primeval Demona.

Jak zmienić tendencję bohatera

Nasz bohater może być w trzech stanach:

- Pure White – w rozmowie z **Monumentalem** otrzymamy **Friend's Ring**. W tym stanie siła ataku jest zwiększona w Soul Form.
- Neutralny – maksymalny poziom życia w Soul Form jest ograniczony do 95%.
- Pure Black – maksymalny poziom życia w Soul Form jest ograniczony do 90%. Pojawia się Mefistoteles – na drugim piętrze Nexusa.

Żeby wpłynąć na stan tendencji bohatera możemy:

- W stronę **Pure White** – pokonujemy czarne fantomy (innych graczy), kiedy nas atakują. Pokonujemy Old Monka w trybie online. Pokonujemy wybrane czarne fantomy NPC (Executioner Miralda, Scirvir the Wanderer, Lord Rydell, Satsuki, Selen Vinland).
- W stronę **Pure Black** – atakujemy innych graczy jako czarny fantom. Zabijamy bezbronnych NPC (także kupców w poszczególnych poziomach). Zabijamy pięciu NPC, który pojawiają się przy maksymalnie białej tendencji światów (Lord Rydell, Executioner Miralda, Scirvir the Wanderer, Satsuki, Selen Vinland, Ostrava). Zabijamy opcjonalnego bossa – Old King Dorana.

S t a t y s t y k i p o s t a c i

Symbol	Nazwa	Efekty	Wymagania	Uwagi
	Vitality	Zwiększa maksymalny poziom życia Zwiększa Item Burden	brak	brak
	Intelligence	Zwiększa maksymalny poziom energii magicznej Zwiększa ilość slotów na czary	Sloty na czary (10+)	Od 1 do 6 slotów. Dostajemy kolejne na poziomach: 10, 14, 18, 24, 30, 40.
	Endurance	Zwiększa maksymalną wytrzymałość Zwiększa wagę możliwego ekwipunku Zwiększa odporność na ogień Zwiększa odporność na truciznę Zwiększa odporność na krwawienie	brak	Equip Burden wpływa na poruszanie się. Jeśli mamy poniżej 50% obciążenia wyposażenia to jesteśmy szybsi.
	Strength	Zwiększa obrażenia fizyczne	Miecze, topory, łuki i inne bronie.	Bonusy do ataku w wybranych broniach
	Dexterity	Zwiększa obrażenia fizyczne Zmniejsza obrażenia od upadków	Łuki, mniejsze bronie białe.	Bonusy do ataku w wybranych broniach
	Magic	Zwiększa moc magiczną	Czary (10+), niektóre bronie	brak
	Faith	Zwiększa moc cudów Zwiększa ilość slotów na cuda Zwiększa odporność na obrażenia magiczne	Cuda (10+), niektóre bronie	brak
	Luck	Zwiększa drop przedmiotów Zwiększa odporność na choroby	brak	Dodaje bonus do Blueblood Sword.
	Soul Level	Zwiększa odporność fizyczną	brak	Poziom doświadczenia bohatera. Nabijamy go przez zwiększenie wybranej statystyki.