



# **Legend of Grimrock II**

## **PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# Legend of Grimrock II

**autorzy: Kuba "Zaan" Zgierski, Marcin "Xanas" Baran**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Almost Human Ltd., Wydawca Almost Human Ltd.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## S p i s   t r e ę c i

|                                                       |            |
|-------------------------------------------------------|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>                                   | <b>4</b>   |
| <b>Sterowanie</b>                                     | <b>5</b>   |
| <b>Interface rozgrywki</b>                            | <b>6</b>   |
| <b>Tryby rozgrywki</b>                                | <b>8</b>   |
| <b>Kreacja i rozwój postaci</b>                       | <b>10</b>  |
| Rasy postaci                                          | 11         |
| Klasy postaci                                         | 12         |
| Wskaźniki, atrybuty i odporności                      | 14         |
| Pomniejsze statystyki i cechy                         | 15         |
| Umiejętności                                          | 17         |
| <b>10 złotych zasad</b>                               | <b>18</b>  |
| <b>Mechanika rozgrywki</b>                            | <b>20</b>  |
| Eksploracja świata przedstawionego                    | 20         |
| System walki                                          | 25         |
| Magia                                                 | 27         |
| Leczenie i zapisywanie stanu rozgrywki                | 29         |
| <b>Kompozycja drużyny</b>                             | <b>30</b>  |
| Wojownik                                              | 31         |
| Zabójca                                               | 34         |
| Czarodziej                                            | 38         |
| Inżynier                                              | 41         |
| <b>Przeciwnicy</b>                                    | <b>44</b>  |
| <b>Shipwreck Beach</b>                                | <b>60</b>  |
| Hall of Dead                                          | 66         |
| <b>Twigroot Forest</b>                                | <b>69</b>  |
| Twigroot Tunnel I                                     | 74         |
| Twigroot Tunnel II                                    | 77         |
| <b>Forgotten River</b>                                | <b>82</b>  |
| River Tunnels (The Cache, The Hub, Shrine of Balance) | 88         |
| <b>Keelbreach Bog</b>                                 | <b>91</b>  |
| Herder's Den                                          | 95         |
| <b>Sleet Island</b>                                   | <b>99</b>  |
| Flooded Dungeon                                       | 104        |
| <b>Cemetery</b>                                       | <b>107</b> |
| Wormbound Dungeon                                     | 112        |
| Orul's Crypt                                          | 118        |
| <b>Ruins of Desaure</b>                               | <b>122</b> |
| Archives                                              | 128        |
| Lexiconary                                            | 132        |
| <b>Hamlet of Stormbreach</b>                          | <b>138</b> |
| Sewers                                                | 143        |
| <b>Crystal Mine Entrance</b>                          | <b>150</b> |
| Crystal Mine Core                                     | 156        |
| Crystal Mine Abyss                                    | 161        |

---

|                                                |            |
|------------------------------------------------|------------|
| <b>Pyramid of Umas</b>                         | <b>165</b> |
| Tomb Undergorund                               | 172        |
| Tomb of Rites                                  | 176        |
| Ceremonial Chamber                             | 182        |
| <b>Barren Desert</b>                           | <b>185</b> |
| <b>Castle Nex</b>                              | <b>188</b> |
| Library                                        | 191        |
| Twisted Passage                                | 194        |
| Test Chamber                                   | 197        |
| Void                                           | 201        |
| Castle Roof                                    | 205        |
| Trickster's Lair                               | 209        |
| <b>Wymagania sprzętowe</b>                     | <b>212</b> |
| PC - informacje ogólne                         | 213        |
| Legend of Grimrock II - wymagania sprzętowe PC | 213        |

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

# Wprowadzenie



Poradnik do gry *Legend of Grimrock II* stanowi kompleksowy przewodnik po wykreowanym świecie fantasy, który składa się zasadniczo z dwóch części - **mechanicznej** oraz **fabularnej**. Pierwsza z nich porusza wątki związane z tworzeniem i rozwojem postaci, a także w czytelny sposób objaśnia obowiązujący system walki oraz wykorzystywania sztuk magicznych. Druga natomiast jest swoistą solucją, która w rzetelnej i bardzo skrupulatnej formie zestawienia map przedstawia sposób przejścia całego wątku fabularnego od początku do końca z uwzględnieniem zagadek oraz poukrywanych sekretów. *Legend of Grimrock II* to jak sama nazwa wskazuje druga część wydanej w 2012 roku gry niezależnej z gatunku dungeon crawlerów, czyli innymi słowy przygotówek nastawionych na przemierzanie i penetrację mrocznych lochów, które skrywają w sobie nie tylko drogocenne skarby, ale i także mroczne moce o niepoznanej dotąd sile. Rozgrywka podobnie jak w pierwowzorze skupia się na losie czteroosobowej grupki skazańców, którzy tworzą główną oś fabularną kampanii jednoosobowej przygotowanej przez twórców ze studia **Almost Human**. Nowa część prócz zastosowanych już rozwiązań wprowadza także szereg aktualizacji i udogodnień, a między innymi ulepszoną sztuczną inteligencję, lokacje o charakterze otwartym (między innymi lasy, plaże i bagniska) czy też bardziej różnorodny zbiór występujących w grze przedmiotów. Na wyróżnienie w szczególności zasługuje wprowadzenie do obiegu broni palnej czy też rozbudowanie systemu craftingowego.

**Poradnik do gry *Legend of Grimrock II* zawiera:**

- Sterowanie
- Interface rozgrywki
- Tryby gry
- Kreacja i rozwój postaci
- Komponowanie drużyny
- System walki oraz użytkowanie sztuk magicznych
- Praktyczne porady
- Przebieg kampanii dla jednego gracza z uwzględnieniem sekretów
- Wymagania sprzętowe

**Kuba "Zaan" Zgierski, Marcin "Xanas" Baran (www.gry-online.pl)**

# Sterowanie

|                                                                                     |                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
|    | <b>Poruszanie się postacią</b>           |
|    | <b>Obracanie kamery na boki</b>          |
|    | <b>Odpoczynek</b>                        |
|    | <b>Mapa</b>                              |
|    | <b>Przełącznik aktualnego uzbrojenia</b> |
|    | <b>Okna postaci</b>                      |
|  | <b>Szybki zapis</b>                      |
|  | <b>Szybkie wczytanie</b>                 |

# Interface rozgrywki

## Legend of Grimrock II - Interfejs



## Opis Legend of Grimrock II - Interfejs

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Drużyna</b> - Praktyczny panel, który reprezentuje naszych bohaterów. Poprzez kliknięcie na ich podobizny uzyskujemy dostęp do bardziej rozbudowanych okienek, w których widzimy uzbrojenie herosów oraz ich parametry bojowe, natomiast sloty na przedmioty użytkowe pełnią bezpośrednią funkcję bitewną. |
|  | <b>Element interakcji</b> - Integralny obiekt otoczenia, przedmiot bądź przeciwnik, z którym można wejść w bezpośrednią konfrontację.                                                                                                                                                                         |

W niniejszym rozdziale możesz dokładnie przyjrzeć się interfejsowi rozgrywki w **Legend of Grimrock II**. Każdy jego element został oznaczony odpowiednim symbolem i opisany w czytelny sposób tak, aby żaden z początkujących graczy nie miał problemów ze swobodnym rozpoczęciem zabawy. Nie jest on zbyt rozbudowany i zasadniczo składa się niejako z **dwóch głównych elementów**, które warto dokładnie objaśnić. Pierwszy z nich to **wielofunkcyjny panel w prawym dolnym rogu ekranu**, który symbolizuje naszą drużynę, jej aktualny stan oraz zestaw uzbrojenia, a także pełni bezpośrednią funkcję bojową. Drugi natomiast jest zaznaczony umownie, odnosi się bowiem do **wszelkich interaktywnych elementów rozgrywki** - czy to różnych obiektów, oponentów czy też przedmiotów - z którymi można wejść w bezpośrednią konfrontację.