



Pillars of Eternity 2

Deadfire

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Pillars of Eternity 2 Deadfire

autor: Jacek "Stranger" Hałas i Radosław "Wacha" Wasik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-542-0

Producent Obsidian Entertainment, Wydawca Versus Evil, wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	6
Podstawy	8
Porady na start	8
PoE vs PoE 2 - Największe zmiany	21
Wybór poziomu trudności	24
Interfejs	26
Eksploracja i interakcja z otoczeniem	27
Walka czyli jak walczyć?	31
Skradanie się i kradzież	40
Sceny paragrafowe	45
Rzemiosło, crafting, zaklinanie przedmiotów	48
Źródła siły klas	52
Sztuczna inteligencja (AI) drużyny	58
Lista kodów (cheatów)	60
FAQ	61
Jak zaimportować zapis z pierwszej części?	61
Zagadka z próbą ognia	64
Zagadka z malowidłem w ruinach Cignath Mór	66
Zagadka z kamiennym dyskiem w zadaniu Ostatnie Sanktuarium	68
Jak otworzyć drzwi w zadaniu Cienie Neketaki?	70
Gdzie łatwo zdobyć broń i pancerz?	71
Czy mogę zresetować punkty rozwoju?	74
Jak otwierać drzwi i skrzynie?	75
Wytrychy	75
Jak szybko się wzbogacić?	78
Jak łatwo zrekrutować pierwszych towarzyszy?	79
Jak zdobyć lunetę?	84
Gdzie znaleźć gadający miecz Modwyr?	85
Jak mieć własnego zwierzaka (peta)?	89
Grać postacią jednoklasową czy wieloklasową?	92
Jak wydostać się z pierwszej wyspy?	94
Jak łatwo zdobywać punkty doświadczenia (XP)?	95
Jak i gdzie odpoczywać?	98
Jak łatwo zmienić porę dnia?	100
Jak odblokować ukryte zakończenie?	101
Czy w Pillars of Eternity 2 można odwiedzić dom uciech?	102
Jak przedostać się do posiadłości Arkemyra w Neketace?	103
Jak zjadać trupy?	106
Podróżowanie statkiem	107
Podróżowanie statkiem	107
Zarządzanie statkiem i załogą	115
Bitwy morskie	121
Drużyna	124
Drużyna, najlepszy skład	124
Towarzysze, lokalizacja towarzyszy i relacje	129
Najlepsza drużyna	138
Lokalizacja pomocników	140
Romanse	144

Rozwój postaci	146
Tworzenie postaci	146
Opis klas postaci	146
Krok 1 - Płeć i rasa	146
Krok 2 - Wybieramy klasę	148
Krok 3 - Atrybuty	149
Krok 4 - Pochodzenie i zawód postaci	150
Krok 5 - Przegląd dostępnych specjalizacji	152
Krok 6 - Wygląd i cechy dodatkowe	155
Karta postaci - omówienie	156
Umiejętności aktywne i pasywne	158
Awansowanie na wyższe poziomy doświadczenia	162
Drużyna	165
Klasy postaci	165
Barbarzyńca, klasa postaci	165
Pieśniarz, klasa postaci	168
Enigmatyk, klasa postaci	173
Druid, klasa postaci	176
Wojownik, klasa postaci	180
Mnich, klasa postaci	183
Paladyn, klasa postaci	186
Kapłan, klasa postaci	189
Łowca, klasa postaci	192
Łotrzyk, klasa postaci	195
Mag, klasa postaci	198
Osiągnięcia	203
Lista osiągnięć	203
Aneks	216
Sterowanie	216
Wymagania sprzętowe	219
Zestawienia	220
Lista pupilów (petów)	220
Wszystkie statki	225
Lista trenerów umiejętności	227
Opis przejścia	229
Wyspa Maje	229
Mapy	229
Zacisze Vilariego M1	229
Jaskinia morska M2	233
Przystań w Port Maje M3	236
Oko Krakena M4	241
Posiadłość gubernatora M5	244
Ulica Gorecci M6	247
Satahuzi M7	250
Engwitańskie wykopaliska M8	253
Podpoziom areny M9	256
Engwitańskie wykopaliska - Wnętrze ruin M10	260
Wydarzenia i pozostałe lokacje na wyspie Maje	263
Zadania	266
Prolog	266
Los rozbitka	269
Ścigając boga	272
Żył Eory	275
Poboczne zadania na wyspie Maje	278

Wyspa Neketaka	287
Mapy	287
Królewska Przystań M11	287
Gardziel M12	294
Mosiężna Cytadela M13	299
Święty Stopień M14	303
Taras Periki M15	308
Wężowa Korona M16	315
Posiadłość Bardatto M17	319
Siedziba Vailiańskiej Kompanii Handlowej M18	322
Dzika Klacz M19	326
Zaplecze i Trzewia M20	330
Stare Miasto M21	336
Dziura M22	344
Sztab imperialny M23	347
Lśniący Łażnia M24	351
Pałac Kahanga M25	355
Wiszące Grobowce M31	358
Posiadłość Arkemyra M32	363
Gildia Zaklinaczy Fal M33	372
Zadania	377
Poboczne zadania - konflikt pomiędzy rodzinami Valera i Bardatto	377
Na tacę albo na tacy	393
Epitafium umarłego	397
Skarbiec arcymaga	401
Cienie Neketaki	408
Zadania poboczne	413
 Wyspa Hasongo	 441
Hasongo M26	441
Odległe światło	448
 Wyspa Tikawara	 452
Tikawara M27	452
Wąwóz Hohina M28	459
Pozostałe zadania poboczne	462
 Wyspa Poko Kohara	 466
Ruiny Poko Kohary M29	466
Engwitańska przystań M30	472
Burze Poko Kohary	478
 Fort Martwego Światła	 487
Fort Martwego Światła	487
Porachunki z piratem	494
 Wyspa Sayuka	 500
Sayuka M35	500
Cignath Mór M39	506
Zadania poboczne	510
 Zęza	 517
Zęza M36	517
Chytra propozycja	523
Zadania poboczne	529
 Wyspa Picera	 534
Wyspa Picera M27	534
Zadania poboczne	541
 Wyspa Ori o Koiki	 543
Wyspa Ori o Koiki M38	543
Wyspa Ori o Koiki	548

Wyspa Motare o Kozi	549
Motare o Kozi M41	549
Ostatnie Sanktuarium	554
Paszczka Popiołów	559
Paszczka Popiołów M40	559
Oczekuje w ogniu	567
Strzaskana Rafa	572
Strzaskana Rafa	572
Kraina marzeń	579
Wioska Junvików	584
Nemnok Pożeracz	584
Zaginione grymuary	588
Obserwatorium Bekarny	593
Obserwatorium Bekarny 42	593
Badania Bekarny	598
Pahowane	605
Pahowane	605
Na skróty	609
Nadciągająca burza	613
Ogólne informacje o wyprawie do Ukaizo i przygotowaniach do finału	613
Wariant 1 - Dotarcie do Ukaizo bez pomocy żadnej z frakcji	615
Wariant 2 - Współpraca z frakcją Królewska Kompania Martwego Ognia	618
Wariant 3 - Współpraca z frakcją Principi	623
Wariant 4 - Współpraca z frakcją Vailiańska Kompania Handlowa	628
Wariant 5 - Współpraca z frakcją Huana	634
Ukaizo - finałowa lokacja gry	639
Ukaizo M45	639
Miasto zaginione w czasie - ostatnie główne zadanie	643
Główne zakończenia	647
Zadania towarzyszy	649
Latarnia Gauna, zadanie Xoti	649
Oświecona Droga, zadanie Edera	653
Zew kuriera, zadanie Mai	658
Czarnoksiężnik i dżentelmen, zadanie Serafena	662
Ostatni dzwonek, zadanie Pellaginy	666
Malowanie Maski, zadanie Alotha	672

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

Niniejszy nieoficjalny poradnik do gry *Pillars of Eternity 2 Deadfire* to potężne **kompedium wiedzy**, z którym każdy poszukiwacz przygód powinien zapoznać się nim zbierze drużynę i wyruszy ocalić świat. Na początkowych stronach naszego poradnika znajduje się **przewodnik po grze Pillars of Eternity 2 Deadfire**. Porusza on wszystkie najistotniejsze kwestie, takie jak **utworzenie i rozwój postaci, odnajdywanie towarzyszy i zarządzanie drużyną, dowodzenie statkiem, staczanie walk, eksplorowanie świata gry, poleganie na craftingu i zaklinaniu przedmiotów, skradanie się** czy **konfigurowanie sztucznej inteligencji członków drużyny**.

Przewodnik otwiera **porady na start**, które pozwalają w zrozumieniu najważniejszych tematów jeszcze przed przystąpieniem do rozgrywki. W przewodniku nie mogło również zabraknąć rozdziału z listą **wszystkich dostępnych osiągnięć Steam**. Ważną część przewodnika po *Pillars of Eternity 2 Deadfire* stanowi **rozdział FAQ** z odpowiedziami na najczęściej zadawane pytania. Podpowiada on między innymi **jak łatwo zdobywać punkty doświadczenia, jak szybko wzbogacić się, jak otwierać zamknięte pojemniki, jak odpoczywać, gdzie łatwo zdobyć dobre bronie i pancerze** czy **jak ponownie rozdysponować punkty rozwoju postaci**.

W naszym poradniku do *Pillars of Eternity 2 Deadfire* połączyliśmy **atlas świata** oraz **opis przejścia gry**. Dokonaliśmy tu podziału na najważniejsze wyspy na mapie świata. Każdy z tych obszarów ma **wysokiej jakości mapy wszystkich najważniejszych lokacji** oraz **solucje do wszystkie głównych i pobocznych questów**. Opisy przejścia poszczególnych zadań uwzględniają **różne warianty zachowania** w zależności od dysponowania różnymi umiejętnościami i statystykami postaci oraz **dostępne decyzje i konsekwencje dokonywanych wyborów**. Atlas świata zamyka rozdział z najważniejszymi **zestawieniami**. Zawiera on między innymi **listę pupilów** (zwierzaków mogących dodać premię do statystyk drużyny) oraz **listę rzadkich artefaktów** wraz z miejscami ich odnajdywania lub zdobywania.

Pillars of Eternity 2 Deadfire to kontynuacja udanego klasycznego RPG-a z 2015 roku. Tym razem przenosimy się na tytułowy Archipelag Martwego Ognia, zaś celem przewodnim gry jest doświadczenie boga światła Eothasa, który niespodziewanie powrócił do życia. Podobnie jak w pierwszej części *Pillars of Eternity* wydarzenia obserwowane są w rzucie izometrycznym, a gracz kontroluje drużynę śmiałków. Walki w dalszym ciągu rozgrywane są w czasie rzeczywistym z opcją aktywnej pauzy, przy czym w *Deadfire* gracz ma jeszcze więcej wyborów i dzięki temu wielu bitew łatwiej jest unikać polegając na sprycie czy perswazji.

Jacek "Stranger" Hałas & Radosław Wasik (www.gry-online.pl)

Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W atlasie i opisie przejścia w naszym poradniku do *Pillars of Eternity 2 Deadfire* zastosowaliśmy następujące oznaczenia kolorystyczne:

Czerwonym kolorem oznaczone zostały napotymane postacie niezależne oraz przeciwnicy i potwory, których musimy pokonywać w trakcie przechodzenia gry.

Niebieskim kolorem oznaczone zostały nazwy odwiedzanych w grze wysp, miast, wiosek, lochów i wszystkich innych unikalnych lokacji.

Zielonym kolorem oznaczone zostały przedmioty - te, które sami odnajdujemy, te, które otrzymujemy w formie nagród za zaliczone questy, oraz te, które możemy kupować od handlarzy.

Pomarańczowym kolorem oznaczone zostały te miejsca w grze, w których musimy polegać na statystykach postaci lub na ich konkretnych umiejętnościach po to żeby np. zaliczyć próbę w scenie paragrafowej czy przekonać rozmówcę do swoich racji.

Pogrubioną czcionką oznaczone zostały tytuły questów.