

A woman with blue eyes and brown hair is wearing a detailed medieval metal helmet and armor. She is holding a sword with a dark hilt. The background is a solid light blue.

Two Worlds II

Atlas Świata

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Two Worlds II

Atlas Świata

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Reality Pump, Wydawca Zuxxez, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	3
Rozwój postaci	4
Tworzenie postaci	4
Parametry	5
Umiejętności wojownika	6
Umiejętności łowcy	9
Umiejętności maga	11
Umiejętności skrytobójcy	13
Umiejętności rzemieślnika	14
Umiejętności ogólne	16
Porady	17
Otwieranie zamków	17
Kradzież	19
Rzemiosło	20
Alchemia	21
Gra w kości	22
Gra na instrumentach	24
Pływanie łodzią	25
Zestawienia	26
Handlarze	26
Księgi umiejętności	28
Magia	31
Zasada działania	31
Karty	33
Kombinacje zaklęć	38
Zaklęcia wyróżnione	38
Ołtarz	42
Obszar	43
Zaklęcie	47
Pocisk	51
Przywołanie	53
Pułapka	54
Mapy	56
Mapa świata, Legenda	56
Alsorna	59
Bayan	61
Sawanna – część północna	64
Sawanna – część południowo-zachodnia	69
Sawanna – część południowo-wschodnia	74
Okolice Hatmandoru	77
Pustynia	82
Nowe Ashos	85
Gardziele	87
Okolice Nowego Ashos	92
Obrzeża Gardzieli	95
Bagna	97
Zamek Vahkmaar	98
Grobowce	101
Bestiariusz	111
Zwierzęta	111
Humanoidalne	114
Potwory	117
Osiągnięcia (PC i konsole)	121

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



Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).



Wprowadzenie

Niniejszy Atlas świata jest uzupełnieniem poradnika do gry *Two Worlds II*. Całość została podzielona na kilka rozdziałów:

- 1. Rozwój postaci:** porady dotyczące kreacji i rozwoju bohatera, opis wszystkich umiejętności wraz z niewielkimi wskazówkami.
 - 2. Porady:** pomocny opis podstawowych aktywności, z którymi masz styczność w grze.
 - 3. Zestawienia:** dwa rozdziały zawierające spis handlarzy z podziałem na asortyment, który oferują oraz lokalizację wszystkich ksiąg umiejętności.
 - 4. Magia i zaklęcia:** obszerne kompendium wiedzy odkrywające tajniki magii wraz z listą wszystkich możliwych kombinacji czarów.
 - 5. Mapy:** Zestawienie wszystkich map (podzielonych obszarami) ze wskazaną lokalizacją potworów, skrzyń itd. Znajdziesz tu również mapy niedostępne w grze.
 - 6. Bestiariusz:** Spis potworów wraz z ich zdjęciami i informacją o występowaniu, poziomach i niewrażliwościach na poszczególne ataki.
 - 7. Osiągnięcia:** Lista wszystkich osiągnięć, które możesz zdobyć w grze.
- Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Rozwój postaci

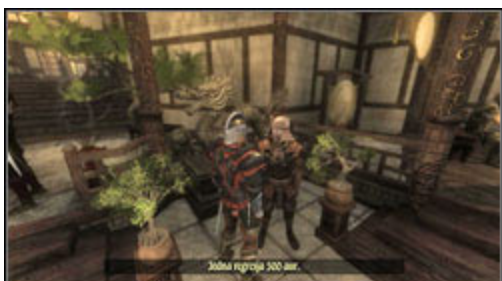
T w o r z e n i e p o s t a c i



Ekran tworzenia bohatera.

Stworzenie nowej postaci ogranicza się do nadania bohaterowi wybranych przez Ciebie cech budowy ciała (aż 40) bądź wygenerowaniu losowych. Ponadto możesz ustawić poziom trudności.

Wybór rasy jest możliwy tylko w trybie gry dla wielu graczy!



Ratownik dusz – jest to postać, która za niewielką opłatą (500 aur) jest w stanie usunąć 10 rozdanych punktów umiejętności, dzięki czemu będziesz mógł ponownie je przydzielić.

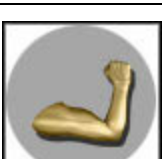
Znajdziesz ją w dwóch miejscach: Kasyno „Lew” **Nowe Ashos** (**M36:10**) oraz gospoda **Bagna** (**M53:1**).

Punktów parametrów nie da się zresetować!

P a r a m e t r y

W zależności od specjalizacji, którą wybierzesz, będziesz musiał skupić się na jednym z trzech parametrów: siła (wojownik), celność (łucznik), siła woli (mag).

Dodane punkty parametrów możesz odejmować tylko do momentu, aż nie opuścisz zakładki bądź nie przełączysz się na inną. Kiedy to zrobisz – nie będziesz mógł już nigdy zresetować tych punktów, jak to ma miejsce w przypadku punktów umiejętności.

	Wytrzymałość Zwiększa zdrowie – podstawowy parametr, który powinien być rozwijany niemal zawsze po zdobyciu nowego poziomu.
	Siła Inwestuj w ten parametr w przypadku, jeśli rozwijasz się jako wojownik.
	Celność Inwestuj w ten parametr w przypadku, jeśli rozwijasz się jako łucznik.
	Siła woli Inwestuj w ten parametr w przypadku, jeśli rozwijasz się jako mag.

Umiejętności wojownika

	Blok Opis: Aktywny blok zmniejsza otrzymywane obrażenia o 60-96%. Komentarz: Podstawowa umiejętność przy grze wojownikiem. Blok działa w momencie, gdy przytrzymasz prawy przycisk myszy. Każdy zablokowany atak pozwala dodatkowo na wyprowadzenie kontrataku (jeśli posiadasz odblokowaną umiejętność), dzięki czemu stosowanie bloku staje się niemal nieodzowne w każdej walce.
	Nieuczciwy chwyt Opis: 25-70% szansy oślepienia przeciwnika na 9s. Twoja lewa ręka musi być wolna. Komentarz: Możliwość użycia tylko podczas walki jedną bronią, co nie do końca czyni tę umiejętność przydatną.
	Odepchnięcie Opis: Użyj tarczy lub broni drzewcowej, by odepchnąć wroga z premią 20-100% do obrażeń. Komentarz: Umiejętność mało przydatna, chyba że na początku, kiedy chcemy odepchnąć wroga, by móc łatwiej przed nim uciec. Konieczność posiadania konkretnego typu broni (bądź tarczy) dodatkowo ogranicza korzystanie z pozostałej gamy dostępnych środków eksterminacji.
	Ogniste uderzenie Opis: Może zostać wykonane tylko z pochodnią w lewej ręce. Zadaje przeciwnikowi 55-100% obrażeń gracza jako obrażenia od ognia. Komentarz: Umiejętność bardzo przydatna na potwory, które są podatne na ogień, jak na przykład mumie.
	Piruet Opis: Działa tylko z bronią dwuręczną. Atakujesz wszystkich przeciwników wokół siebie z premią 5-50% do obrażeń. Komentarz: Mimo niezbyt olbrzymiej premii do obrażeń, umiejętność jest podstawową w przypadku rozwijania się w kierunku używania broni dwuręcznej, dzięki której można z łatwością stawiać czoła większym grupom przeciwników.
	Ogłuszenie Opis: 30-75% szansy ogłuszenia celu na 9s. Działa tylko z buławami. Komentarz: Kolejna umiejętność, która wykorzystuje konkretny typ broni. Po ogłuszeniu celu, kiedy tylko go zaatakujemy, ten przestaje być ogłuszony.
	Pociągnięcie tarczy Opis: 30-75% szansy na pozbawienie przeciwnika tarczy. Działa tylko z toporami. Komentarz: Z uwagi na niewielką ilość przeciwników wykorzystujących tarczę, umiejętność nie ma zbyt wielkiego zastosowania, zdecydowanie lepszym wyborem jest przełamanie bloku.

	Przełamanie bloku Opis: Przełamujące blok przeciwnika uderzenie o obrażeniach zwiększonych o 20-200%. Komentarz: Jedna z podstawowych umiejętności, w którą warto inwestować. Nie dość, że przełamuje blok przeciwnika, to zadaje bonusowe obrażenia.
	Wybuch psychiczny Opis: Zadanie 30-75% obrażeń fizycznych gracza jako obrażenia duchowe wszystkim wrogom w pobliżu. 5-50% szansy ogłuszenia. Komentarz: Przydatne w momencie, gdy zostaniemy otoczeni, lecz należy pamiętać, że niektóre potwory są niewrażliwe na ten typ obrażeń.
	Powalenie Opis: 6-60% szansy na zabicie przeciwnika z nóg (tylko wrogowie humanoidalni). Ataki na leżących wrogów kończą się natychmiastowym zabiciem. Komentarz: Co prawda zbić z nóg można tylko przeciwników humanoidalnych, co nie zawsze można wykorzystać, lecz przydaje się do ewentualnej ucieczki, bądź szybkiego zabicia wroga, kiedy ten padnie na ziemię.
	Kontratak Opis: Pasywna szansa trafienia krytycznego wszystkich twoich ciosów wynosi 1-10%. Obrażenia z kontrataku zwiększone o 5-50%. 3-30% szansy na manewr specjalny. Komentarz: Pasywna umiejętność, która najlepiej sprawdza się w parze z blokiem.
	Potężny sztych Opis: Można używać tylko z mieczami. Potężne pchnięcie z premią 20-200% do obrażeń. Komentarz: Niestety działa tylko na pojedynczych celach, lecz zważywszy na sporą premię do obrażeń czyni to tę umiejętność przydatną.

Liczby zaznaczone na **zielono**, które znajdziesz w tabeli, reprezentują poziom danej umiejętności (od poziomu 1 do 10).