



# **Dark Souls III**

**w 10 prostych krokach**

**PORADNIK DO GRY**

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

# **Dark Souls III w 10 prostych krokach**

**autor: Norbert "Norek" Jędrychowski**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8060-368-4

Producent From Software, Wydawca Bandai Namco Entertainment, 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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>1. Tworzenie postaci</b>	<b>4</b>
<b>2. Porady na start</b>	<b>7</b>
<b>3. Kapliczka Zjednoczenia</b>	<b>10</b>
<b>4. Śmierć i levelowanie</b>	<b>15</b>
<b>5. Odzyskiwanie zdrowia</b>	<b>18</b>
<b>6. Przymierza</b>	<b>20</b>
<b>7. Wyposażenie i ulepszenia</b>	<b>22</b>
<b>8. Ogniska i skróty</b>	<b>23</b>
<b>9. Walka</b>	<b>25</b>
<b>10. Porady ogólne</b>	<b>27</b>
<b>Bonus - Cmentarz Popiołu i Iudex Gundyr</b>	<b>29</b>

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

# Wprowadzenie



Niniejszy poradnik do **Dark Souls III** opisuje w 10 prostych krokach najważniejsze informacje dotyczące tego tytułu oraz ważne mechaniki i zasady rządzące światem gry. W pierwszym rozdziale zaprezentowane zostały informacje dotyczące tworzenia postaci, opis cech oraz darów pogrzebowych. Kolejny został poświęcony pierwszym chwilom w **Dark Souls III** - znajdziesz tutaj szereg porad, przydatnych szczególnie na początku rozgrywki. Rozdział trzeci poświęcony został Kapliczce Zjednoczenia, która stanowi bazę wypadową do wszelkich podróży. Następne dwa rozdziały zostały kolejno dedykowane zagadnieniu śmierci oraz levelowania, a także odzyskiwaniu zdrowia i uleczeniu się. Rozdział szósty zawiera opis mechanizmu związanego z przymierzami i ich rodzajami, natomiast w rozdziale siódmym znalazły się informacje dotyczące ulepszania wyposażenia. W rozdziale ósmym opisano interakcje związane z ogniskami, natomiast w kolejnym znajdziesz porady dotyczące walki. Ostatni rozdział stanowi podsumowanie i zaprezentowano w nim szereg porad ogólnych. Dodatkowo do poradnika jest kompleksowy opis pierwszej odwiedzanej w grze lokacji, który wyczerpująco opisuje najważniejsze mechaniki oraz sposób pokonania pierwszego bossa.

**Dark Souls III** to kolejna część serii, za sukcesem której stoi studio From Software. Gracz po raz kolejny trafia do mrocznego uniwersum fantasy, w którym śmierć czai się na każdym kroku. Rozgrywka została oparta o podobne zasady w stosunku do poprzednich części, nacisk jest więc położony na walkę oraz eksplorację, czyniąc **Dark Souls III** wymagającym RPG akcji.

**Norbert "Norek" Jędrychowski** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# 1. Tworzenie postaci



Początkowo wybrana klasa nie ma bardzo dużego znaczenia w trakcie rozgrywki, gdyż tak naprawdę bohater będzie rozwijał się w taki sposób, jaki został przez Ciebie zaplanowany. Oznacza to, że jeżeli chcesz nic nie stoi na przeszkodzie, aby początkowo wybrać Rycerza, a następnie inwestować w jego umiejętność inteligencji i skupić się na czarach. Lepiej jednak od razu wybrać taką klasę, która będzie odzwierciedlać Twój sposób rozgrywki. Dzięki temu nie będziesz musiał wydawać cennych punktów umiejętności na rozwój nieprzydatnych w danym buildzie statystyk. Pamiętaj, że z każdym kolejnym poziomem będziesz miał do rozdysponowania tylko 1 punkt umiejętności.

Opisy w grze dobrze definiują styl, jaki pasuje do danej klasy. W przypadku początkujących graczy dobrze wybrać najlepiej opancerzonego Rycerza lub potężnego wojownika. Gracze nastawieni na szybki styl walki powinni zastanowić się raczej nad Złodziejem lub Zabójcą. Postacie nastawione na magię to oczywiście Czarodziej oraz Piromanta i Kapłan (Ci ostatni stanowią wyważenie pomiędzy postacią Wojownika, a Czarodzieja). Na koniec zostaje Człowiek znikąd - początkowo może wydawać on się beznadziejnym wyborem, gdyż nie ma sensownego ekwipunku i zaczyna na najniższym poziomie. Po głębszym zastanowieniu się jest to jednak świetny wybór dla osób zaznajomionych z rozgrywką, gdyż daje Ci kilka dodatkowych poziomów i możliwość dostosowania umiejętności od samego początku wedle rozwoju, jaki narzucisz swojej postaci.

Pamiętaj, że dokonany tutaj wybór to tylko sugestia co do drogi, jaką powinieneś obrać przy rozwoju postaci.

## Początkowe klasy

**Rycerz** - dobrze opancerzona klasa, nastawiona na rozwój witalności, siły i wigoru. Grę rozpoczyna z tarczą i mieczem oraz dobrą zbroją, co czyni ją jedną z łatwiejszych na początek.

**Najemnik** - klasa nastawiona na rozwój związany z szybkim stylem walki, oferując przy tym rozsądną wytrzymałość.

**Wojownik** - potężny wojownik, silniejszy początkowo od rycerza za cenę mniejszej odporności na otrzymywane ciosy.

**Herold** - postać będące połączeniem wojownika, posiadając przy tym możliwość używania czarów uzdrawiających. Dzięki tarczy i możliwości leczenia także jest sensownym wyborem dla graczy początkujących.

**Złodziej** - klasa niezalecana początkującym graczom. Mało wytrzymała, nadrabia to wysoką możliwością i szukaniem okazji do zadawania ciosów w plecy. Wymaga to jednak pewnej wprawy w wykonywaniu uników.

**Zabójca** - połączenie wojownika, wspomagającego się czarami ofensywnymi.

**Czarodziej** - klasa raczej dla zaawansowanych graczy, nastawionych na korzystanie z czarów ofensywnych.

**Piromanta** - połączenie wojownika z czarodziejem. Jest przez to słabszym magiem, jednakże pozwala na zaadaptowanie się do sytuacji i w razie potrzeby walkę wręcz.

**Kapłan** - podobne połączenie jak Piromanta, z tą różnicą, że Kapłan nastawiony jest na używanie cudów leczniczych i defensywnych.

**Człowiek znikąd** - postać dla zaawansowanych. Nie posiada rozwiniętego poziomu, przez co początkowo jest bardzo słaba. Wybór tego bohatera daje jednak możliwość dowolności w rozdzielaniu statystyk już od początku rozgrywki.

## Umiejętności

**Witalność** - przekłada się na ilość punktów życia. Wzmacnia także odporność na mróz.

**Dostrojenie** - przekłada się na ilość punktów skupienia. Pozwala także na używanie większej ilości zaklęć.

**Wytrzymałość** - zwiększa energię, która jest potrzebna do wykonywania ciosów, bloków oraz uników. Ponadto podnosi odporność na krwawienie oraz błyskawice.

**Wigor** - podnosi ogólną obronę fizyczną, zwiększa udźwig oraz odporność na truciznę.

**Siła** - zwiększa zadawane obrażenia oraz odporność na ogień. Cecha potrzebna do ubierania niektórych broni, które wymagają odpowiednio rozwiniętej tej statystyki.

**Zręczność** - zwiększa zadawane obrażenia i zmniejsza czas potrzebny na rzucanie czarów. Ponadto obniża obrażenia przyjmowane przy upadku z wysokości. Podobnie jak siła zręczność potrzebna jest do zakładania niektórych broni.

**Inteligencja** - wzmacnia moc czarów ofensywnych oraz obronę przed atakami tego samego typu.

**Wiara** - wzmacnia moc cudów oraz piromancji, zwiększa obronę przed mrokiem.

**Szczęście** - wpływa na ilość znajdujących przedmiotów, zwiększa szansę na zadanie dodatkowych obrażeń (trucizna, krwotok) oraz zwiększa ochronę gracza przed klątwami.

## Dary pogrzebowe

Możesz wybrać dodatkowy przedmiot, który Twoja postać otrzyma na początku rozgrywki. Wszystkie z nich można zdobyć w trakcie jej trwania, jest to więc dodatkowy bonus unikalny tylko na starcie.

**Pierścień życia** - zwiększa maksymalną ilość punktów życia o 6.5%.

**Boskie błogosławieństwo** - odnawia punkty życia oraz leczy negatywne efekty (np. odmrożenie).

**Skryte błogosławieństwo** - odnawia punkty życia.

**Czarna bomba zapalająca** - rzucona wybuchą, zadając większe obrażenia od standardowej bomby.

**Ognisty klejnot** - potrzebny do ulepszenia broni.

**Bezpańska dusza** - skonsumowana daje 2000 dusz.

**Zardzewiała złota moneta** - tymczasowo zwiększa szansę na znalezienie przedmiotów.

**Pęknięta czerwona kula oka** - pozwala jednorazowo najechać świat innego gracza.

**Młoda biała gałąź** - raz użyta pozwala na wtopienie się w otoczenie jako jego element.

## 2. Porady na start



*Dark Souls III* zgodnie z poprzednimi odsłonami serii jest grą wymagającą, w której w przypadku większości starć bardzo ważne jest odpowiednie podejście do przeciwnika oraz wykorzystanie jego słabych punktów. Śmierć i powtarzanie kolejnych walk jest tutaj naturalnym zjawiskiem, do którego trzeba przywyknąć. Mechanika znana z wcześniejszych odsłon nie uległa zmianie, więc zaznajomieni z nią gracze będą czuli się jak w domu. Warto jednak zapoznać się z kilkoma wymienionymi poniżej poradami, aby już na starcie poznać podstawy.

Przede wszystkim **nie śpiesz się**. W wielu miejscach może się to okazać bardzo zgubne. Przeciwnicy mogą czaić się za rogiem lub przygotowywać zasadzkę w ciemnych pomieszczeniach. Poprzez pośpiech możesz ściągnąć na siebie zbyt dużą liczbę wrogów, przed którymi ciężko będzie się uchronić. Dodatkowo, jeżeli zbyt szybko będziesz przechodził kolejne lokacje istnieje spora szansa, że ominiesz większość ciekawych miejsc, postaci lub ekwipunku. Pamiętaj, że każde miejsce ma wiele odnóg i ukrytych przejść, które warto zwiedzić, aby uzyskać przewagę i zdobyć lepsze wyposażenie. Pośpiech jest uzasadniony, gdy już zwiedziłeś dokładnie daną miejscówkę i pozostała Ci jedynie walka z bossem.

Pamiętaj, że **nie musisz walczyć z każdym przeciwnikiem**. Jeżeli już zrobiłeś wszystko, co było do zrobienia, idąc do bossa po prostu omiń wrogów, szybko przebiegając pomiędzy nimi. W większości wypadków to wystarcza, aby bez problemu dobiec na arenę.