



Lords of the Fallen

Przewodnik

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Lords of the Fallen

Przewodnik

autor: Michał "Kwiść" Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent CI Games, Wydawca Bandai Namco Games, Wydawca PL CI Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Informacje ogólne	4
Fabuła Lords of the Fallen	4
Bohater Lords of the Fallen - Harkyn	5
Świat Lords of the Fallen	6
Sterowanie	7
PS4	7
Xbox ONE	9
PC	11
Porady ogólne	13
Bohater - Harkyn	15
Kreacja postaci	15
Zestawy ekwipunku	16
Statystyki bohatera	19
Jak rozwijać postać?	20
Atrybuty	21
Jak zapisać grę i kiedy jej nie zapisywać?	23
Śmierć i jej konsekwencje	24
Resetowanie postaci	25
Zestawy zaklęć	28
Ukojenie	28
Burda	29
Podstęp	31
Ekwipunek	32
Walka	37
Energia i sekwencje ciosów	37
Tarcza czy unik?	38
Cios w plecy	39
Rzemiosło - runy wzmacniające przedmioty	40
Sekrety	41
Przeciwnicy	44
Lords of the Fallen - wymagania sprzętowe	53
Lords of the Fallen wymagania sprzętowe PC	53

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



Przewodnik do gry *Lords of the Fallen*, to rozbudowany tekst opisujący wszystkie najważniejsze elementy gry i w prosty sposób wyjaśniający ich działanie. W pierwszej części poradnika znajdziesz informacje na temat kierowanego przez siebie bohatera - Harkyna. **Dowiesz się jak wygląda proces kreacji postaci, jak działają opisujące herosa cechy, w jakiś sposób rozwijać atrybuty oraz poznasz konsekwencje śmierci bohatera.** Kolejny rozdział opisuje dostępne w grze zaklęcia. Poznasz sposób działania każdego z nich oraz dowiesz się, które warto rozwijać. Rozdział "Ekwipunek" wyjaśnia natomiast sposób działania różnych typów wyposażenia: broni, zbroi, tarczy czy przedmiotów podręcznych. W poradniku znalazły się również informacje na temat sposobu walki oraz liczne porady poświęcone temu aspektowi rozgrywki. **Dowiesz się jakie zalety i wady mają blok oraz unik, a także jak poprawnie wykonać sekwencję ataków oraz cios w plecy.** W *Lords of the Fallen* poukrywana jest cała masa sekretów. Ich rodzaje również opisano w niniejszym poradniku. Osobny rozdział poświęcony został runom i ich zastosowaniu, a na końcu poradnika znajdziesz szczegółowy opis każdego z występujących w grze zwykłych przeciwników, wraz z poradami jak ich pokonać. *Lords of the Fallen* to dynamiczny RPG akcji, skierowany do dojrzałych graczy. Rozgrywka skupia się na walce, rozwijaniu cech postaci, kompletowaniu ekwipunku i eksploracji otoczenia. Duży nacisk położony został na dostosowanie mechaniki i fabuły do naszego indywidualnego stylu gry.

Michał "Kwiść" Chwistek (www.gry-online.pl)

Informacje ogólne

F a b u ł a L o r d s o f t h e F a l l e n

Gra *Lords of the Fallen*, określana jest, jako polski *Dark Souls*. Sami twórcy często powtarzali, że wzorowali się na produkcjach From Software. Zasadniczą różnicą między tymi dwoma tytułami jest sposób przedstawienia fabuły w grze. W *Dark Souls* gracz nieraz sam musiał dopowiadać sobie wiele rzeczy a fabuła była przedstawiana w formie strzępów informacji. W *Lords of the Fallen* ma to wyglądać w całkowicie inny sposób. Gracz sam będzie mógł decydować czy chce się zagłębiać w opowieść, czy po prostu iść przed siebie i mierzyć się z kolejnymi przeciwnikami. Błażej Żywiczyński, jeden z producentów z CI Games, w wywiadzie przeprowadzonym podczas tegorocznych targów Gamescom powiedział, że w każdym okienku dialogowym jest opcja, która pozwala od razu zakończyć konwersację i udać się w dalszą podróż. Dodatkowo, rozmawiając często z tymi samymi postaciami, możemy liczyć na dodatkowe zadania oraz dowiedzieć się więcej na temat całej historii.

Cała historia ma swój początek, kiedy ludzkość zbuntowała się przeciwko swojemu bogu i używając podstęp, człowiekowi udało się go zabić. Wydając ostatnie tchnienie, bóg zdołał jeszcze wznieść swoją dłoń. Dzięki temu powstał masyw górski, który nazywa się Hand Of God Mountains. Ludzie myśleli, że skoro udało im się zabić samego boga, to mogą zrobić wszystko. Chcieli zmienić ludzką naturę i stworzyć świat bez przemocy. Nawet za największe zbrodnie nie karano nikogo na śmierć.

Po ośmiu tysiącach lat bóg powstaje z martwych i wraca do ludzkiego świata wraz z armią demonów. Niestety zwyczajni ludzie nie są w stanie stanąć do równej walki z tak potężnym przeciwnikiem. Aby wyrównać szanse i dać możliwość choćby częściowego odkupienia win, władcy świata postanawiają uwolnić najgroźniejszych więźniów, aby stanęli do walki z demonami. Jednym z "wybrańców" jest Harkyn, człowiek, który popełnił chyba wszystkie z możliwych zbrodni. Świadczy o tym fakt, że cała jego twarz pokryta jest tatuażami, którymi piętnowano przestępców. Harkyn przybywa do klasztoru (jedna z trzech dużych lokacji) wraz ze swoim mentorem i przewodnikiem. Podstawowym zadaniem naszego bohatera będzie ochrona ówczesnego świata. Podczas swojej podróży odkryje powody, dla których bóg powstał z martwych i ochroni świat przed zagładą.

B o h a t e r L o r d s o f t h e F a l l e n - H a r k y n

W świecie gry, nawet za najgorsze zbrodnie nikt nie był karany na śmierć. Przesłupcy za swoje wykroczenia trafiali za kraty. Jednak nawet po wyjściu z więzienia, każdy wiedział, że dany człowiek nie ma chlubnej przeszłości. Każdy przestępca za swoją zbrodnię miał tatuowany znak na twarzy. Twórcy tłumaczą to tym, że w świecie gry można wyjść z więzienia, uciec z niego, lecz twarzy nie można przed wszystkimi ukryć. Jedną z takich osób jest Harkyn, który zostaje wypuszczony z więzienia podczas tzw. poboru. Ludzkość potrzebowała ochrony przed demoniczną armią upadłego boga.

Harkyn przybywa do klasztoru wraz ze swoim mentorem. Twórcy już w pierwszych informacjach na temat gry mówili, że główny bohater nie będzie człowiekiem, który musi coś udowodnić. Od samego początku gry ma być doświadczonym wojownikiem, któremu nie strasze wszelkie wyzwania. Producenci powtarzają także, że Harkyn patrzy na świat w nieco inny sposób niż inni ludzie, co pozwoli mu nie tylko na ochronę przed demonami, ale także na odkrycie tajemnicy powrotu upadłego boga.

W grze będą dostępne trzy klasy postaci. Wojownik, mag oraz łotrzyk. Podobnie jak w *Dark Souls 2*, wybór klasy postaci nie będzie miał tak dużego znaczenia jak w innych grach cRPG. Wybór klasy będzie miał wpływ na początkowe statystyki oraz elementy uzbrojenia. Wraz z rozwojem postaci gracz będzie mógł inwestować w dowolne statystyki. Nie ma problemu, aby mag stał się wojownikiem (i na odwrót). Jednym z ograniczeń dotyczących postaci jest płeć. W *Lords of the Fallen* będzie można grać tylko mężczyzną.

Oprócz rozwoju bohatera, będzie można także ulepszać broń. Podstawowym elementem craftingu mają być runy, które będzie można wyjmować z poszczególnych elementów uzbrojenia w dowolnym momencie. Jest jeszcze jedna rzecz, która zapewne ucieszy wielu graczy. Nie ważne ile przedmiotów Harkyn będzie miał przy sobie, na szybkość ruchów i obciążenie postaci wpływ będą miały tylko te elementy, których obecnie używa.

Ś w i a t L o r d s o f t h e F a l l e n

W grze Lords Of The Fallen, w przeciwieństwie do aktualnego trendu w grach akcji/RPG, nie będzie otwartego świata. Gracz dostanie do dyspozycji trzy duże lokacje, które będzie odwiedzał po kolei. Trzy miejsca wydają się dość małą przestrzenią, jednak twórcy gry mówią, że w zależności od zaangażowania gracza, jedno miejsce można zwiedzać od 2 do nawet 20 godzin. Każdy z trzech światów ma być podzielony na kilka mniejszych lokacji.

Na samym początku gry, nasz bohater trafi do starego klasztoru, w którym pozna cel swojej misji. Tutaj po raz pierwszy przyjdzie mu walczyć z posłańcami upadłego boga. Klasztor jest swego rodzaju centrum całej gry, to tutaj rozpocznie się podróż Harkyna i tutaj w późniejszym czasie będzie mógł powrócić. Twórcy mówią, że do każdej wcześniej odwiedzonej lokacji będzie można powrócić, tym bardziej, że do części miejsc będzie można dotrzeć tylko w późniejszych momentach fabuły.

Kolejnym światem do jakiego dotrze nasz bohater jest świątynia. W tym miejscu Harkyn będzie musiał stawić czoła nie tylko nowym rodzajom przeciwników, ale także sobie samemu. To tutaj zobaczy jak wygląda świat demonów i jakimi prawami się rządzi. W tej lokacji Harkyn będzie już doświadczonym wojownikiem i siłą rzeczy przeciwnicy też będą o wiele potężniejsi.

Ostatnie miejsce do jakiego trafi nasz bohater będzie swego rodzaju zwieńczeniem wszystkich trudów jakie poznał na swojej drodze. To tutaj będzie musiał zdecydować po której stronie staną w walce ludzie i demonów. Gracze stawiający na fabułę, będą mogli tutaj poznać wszystkie odpowiedzi na pytania, które nasuwały się im podczas rozgrywki. Natomiast ci, dla których historia jest sprawą drugorzędną, staną oko w oko z kolejnymi morderczymi przeciwnikami.

W grze znajduje się lokacja, która mi osobiście podoba się najbardziej, Hand Of God Mountains. Tysiące lat temu, kiedy człowiek pokonał boga, ten w ostatnim tchnieniu zdołał jeszcze wzniesć swoją rękę ponad ziemię. Jego dłoń utworzyła masyw górski, jednak po tak długim czasie, ludzie zapomnieli, że to zdarzyło się naprawdę i całą historię włożyli między bajki i legendy. A góry w kształcie ogromnej dłoni uznali jako zbieg okoliczności i dar natury.

Sterowanie

P S 4

	Poruszanie się
	Obracanie kamery
	Śledzenie celu
	Lekki atak
	Mocny atak
	Blok
	Użycie tarczy (osłona/wybiecie z równowagi/kontra)/Użycie magicznej rękawicy
	Unik (wciśnij)/Bieg i skok (przytrzymaj)
	Interakcja/Zmiana zestawu broni
	Zmiana przedmiotu podręcznego (wciśnij)/ Użycie przedmiotu podręcznego (przytrzymaj)
	Zmiana zaklęcia (wciśnij)/ Użycie zaklęcia (przytrzymaj)
	Ekran postaci
	Menu gry