

A close-up photograph of a woman wearing detailed medieval plate armor. She has a serious expression and is looking directly at the camera. Her armor is dark and shows signs of wear, with some red staining. She is holding a sword with a dark hilt. The background is a solid light blue color.

# 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](http://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.

## Spis treści

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>                  | <b>3</b>   |
| <b>Rozwój postaci</b>                | <b>4</b>   |
| Tworzenie postaci                    | 4          |
| Parametry                            | 5          |
| Umiejętności wojownika               | 6          |
| Umiejętności łowcy                   | 9          |
| Umiejętności maga                    | 11         |
| Umiejętności skrytobójcy             | 13         |
| Umiejętności rzemieślnika            | 14         |
| Umiejętności ogólne                  | 16         |
| <b>Porady</b>                        | <b>17</b>  |
| Otwieranie zamków                    | 17         |
| Kradzież                             | 19         |
| Rzemiosło                            | 20         |
| Alchemia                             | 21         |
| Gra w kości                          | 22         |
| Gra na instrumentach                 | 24         |
| Pływanie łodzią                      | 25         |
| <b>Zestawienia</b>                   | <b>26</b>  |
| Handlarze                            | 26         |
| Księgi umiejętności                  | 28         |
| <b>Magia</b>                         | <b>31</b>  |
| Zasada działania                     | 31         |
| Karty                                | 33         |
| <b>Kombinacje zaklęć</b>             | <b>38</b>  |
| Zaklęcia wyróżnione                  | 38         |
| Ołtarz                               | 42         |
| Obszar                               | 43         |
| Zaklęcie                             | 47         |
| Pocisk                               | 51         |
| Przywołanie                          | 53         |
| Pułapka                              | 54         |
| <b>Mapy</b>                          | <b>56</b>  |
| 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        |
| <b>Bestiariusz</b>                   | <b>111</b> |
| Zwierzęta                            | 111        |
| Humanoidalne                         | 114        |
| Potwory                              | 117        |
| <b>Osiągnięcia (PC i konsole)</b>    | <b>121</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 GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://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](http://www.gry-online.pl))

# Rozwój postaci

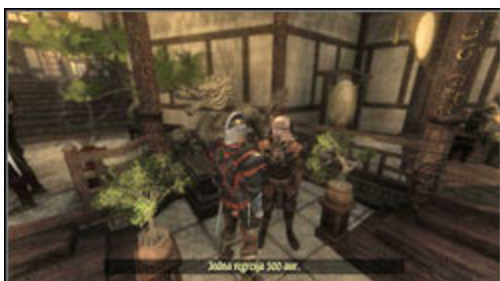
## T w o r z e n i e   p o s t a c i



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.

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

## Umiejętności wojownika

|   |  |
|---|--|
|    | <p><b>Blok</b></p> <p><b>Opis:</b> Aktywny blok zmniejsza otrzymywane obrażenia o <b>60-96%</b>.</p> <p><b>Komentarz:</b> 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.</p> |
|    | <p><b>Nieuczciwy chwyt</b></p> <p><b>Opis:</b> <b>25-70%</b> szansy oślepienia przeciwnika na <b>9s</b>. Twoja lewa ręka musi być wolna.</p> <p><b>Komentarz:</b> Możliwość użycia tylko podczas walki jedną bronią, co nie do końca czyni tę umiejętność przydatną.</p>   |
|    | <p><b>Odepchnięcie</b></p> <p><b>Opis:</b> Użyj tarczy lub broni drzewcowej, by odepchnąć wroga z premią <b>20-100%</b> do obrażeń.</p> <p><b>Komentarz:</b> 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.</p>     |
|  | <p><b>Ogniste uderzenie</b></p> <p><b>Opis:</b> Może zostać wykonane tylko z pochodnią w lewej ręce. Zadaje przeciwnikowi <b>55-100%</b> obrażeń gracza jako obrażenia od ognia.</p> <p><b>Komentarz:</b> Umiejętność bardzo przydatna na potwory, które są podatne na ogień, jak na przykład mumie.</p>   |
|  | <p><b>Piruet</b></p> <p><b>Opis:</b> Działa tylko z bronią dwuręczną. Atakujesz wszystkich przeciwników wokół siebie z premią <b>5-50%</b> do obrażeń.</p> <p><b>Komentarz:</b> 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.</p>                              |
|  | <p><b>Ogłuszenie</b></p> <p><b>Opis:</b> <b>30-75%</b> szansy ogłuszenia celu na <b>9s</b>. Działa tylko z buławami.</p> <p><b>Komentarz:</b> Kolejna umiejętność, która wykorzystuje konkretny typ broni. Po ogłuszeniu celu, kiedy tylko go zaatakujemy, ten przestaje być ogłuszony.</p>  |
|  | <p><b>Pociągnięcie tarczy</b></p> <p><b>Opis:</b> <b>30-75%</b> szansy na pozbawienie przeciwnika tarczy. Działa tylko z toporami.</p> <p><b>Komentarz:</b> Z uwagi na niewielką ilość przeciwników wykorzystujących tarczę, umiejętność nie ma zbyt wielkiego zastosowania, zdecydowanie lepszym wyborem jest przełamanie bloku.</p>  |

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

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