

A close-up photograph of a woman wearing detailed, weathered medieval plate armor. She is holding a sword with a wooden hilt. The armor is made of dark metal with some scuffing and is layered over a quilted gambeson. The background is a plain, light-colored wall.

Two Worlds

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Two Worlds

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Mapa Świata	4
Nauczyciele	6
Questy	8
Zbrukana Krew (Główny Wątek)	8
Komorin	15
Oberża pod Zardzewiałym Ogrem	19
Bastion Bractwa	21
Wioska Covengor	22
Wioska Gorelin	24
Oberża na Rozdrożu Tharbakin	25
Tharbakin	26
Obozowisko Karga	30
Schronienie Samotnego Leśnika	32
Wykopaliska	33
Zapomniane Miejsce	36
Cztery Głazy	37
Windbreak	39
Clovelly	42
Cathalon	44
Obozowisko Wschodniej Armii	48
Zachodni Obóz	50
Qudinar	51
Pustynia Drak'ar	55
Enklawa	57
Gor Gammar	58
Ashos	60

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



Wprowadzenie

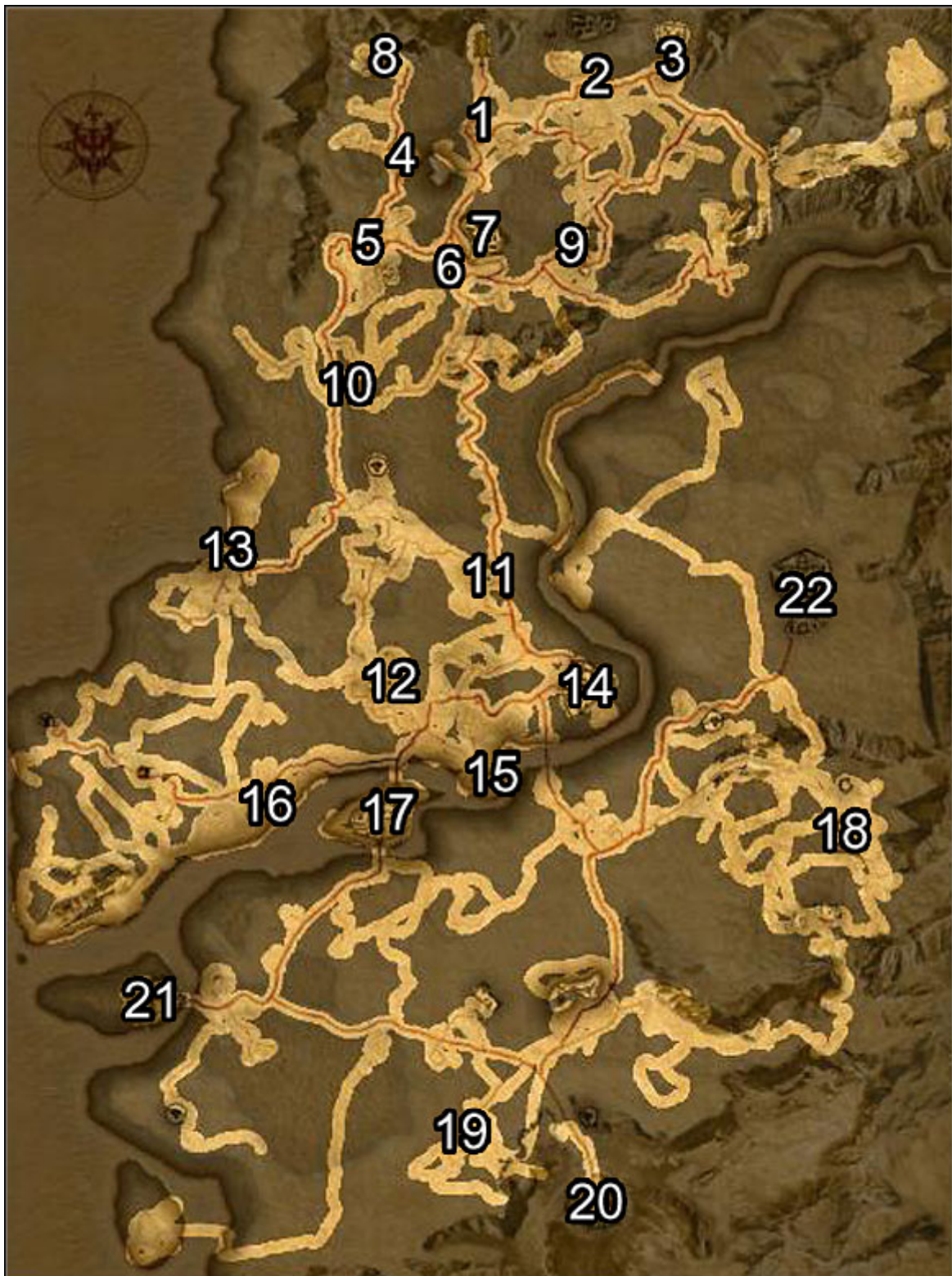
Przed tobą poradnik do *Two Worlds* – wielkiej produkcji cRPG, dzieła krakowskiego studia Reality Pump. Znajdziesz w nim opis głównego wątku oraz wszystkich sub-questów, w zestawie ze szczegółowymi instrukcjami oraz mapkami. Ponadto, we wstępie zawarliśmy mapę świata oraz listę nauczycieli wszystkich umiejętności. Baw się dobrze!

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

Garść uwag ogólnych:

- Jako że *Two Worlds* jest grą z gatunku cRPG, nie ma w niej misji stricte „łatwych” ani „trudnych”. Wszystko jest kwestią tego, jaką postacią operujesz oraz w jakim momencie jej rozwoju decydujesz się na wyprawę w dane rejony. Tytuł ten daje bardzo dużą swobodę wyboru, jeśli chodzi o kolejność wykonywania zadań, dlatego też jeśli pewna misja sprawia ci szczególną trudność, po prostu spróbuj wziąć się za jakąś inną.
- Poradnik podzielony został na dwie główne sekcje: omówienie głównego wątku oraz geograficznie posegregowane opisy sub-questów. Ze względu na specyficzny charakter gry, ten pierwszy rozdział kilkakrotnie przejmuje rolę „zakładki” – aby ukończyć pewien etap głównego scenariusza, musisz wykonać szereg misji pobocznych. Tego typu „oszukane” sub-questy oznaczone są gwiazdką („*”) w nazwie.
- Gra staje się coraz bardziej stabilna, coraz fajniejsza i coraz trudniejsza z każdym kolejnym patchem. Polska wersja wydana została na bazie wersji 1.4, która wprowadza całą masę skutecznych korekt w porównaniu z poprzedniczkami. Jako że poradnik w dużej mierze powstawał w oparciu o wersje 1.2 oraz 1.3, w opisach misji mogą pojawić się bardzo drobne różnice w stosunku do stanu faktycznego. Co bardziej podatne na bugi misje zostały przetestowane również pod najnowszą wersją gry. Poza tym, miej na uwadze, że korekty developerów mają za zadanie tylko i wyłącznie rozjaśnić sytuację: jeśli coś w grze jest rozwiązane inaczej, niż w poradniku, na pewno jest to rozwiązanie prostsze i bardziej przyjazne graczowi.
- Podstawą konstrukcyjną poradnika był dziennik, dostępny pod przyciskiem F4. Questy są tak podzielone, by odpowiadały klasyfikacjom geograficznym przewidzianym przez autorów gry. Jeśli szukasz porady do konkretnej misji, sprawdź przede wszystkim, do jakiego miejsca podpięta jest ona w dzienniku.

Mapa Świata

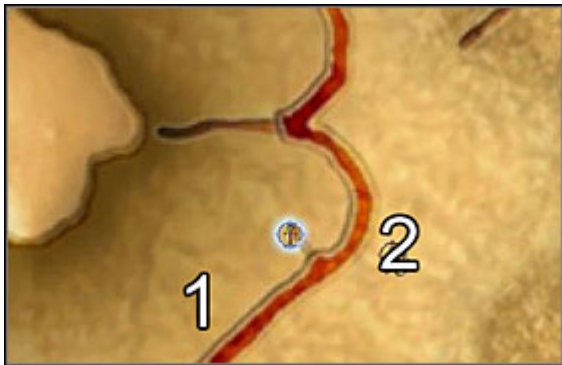


UWAGA: Celem powyższej mapy nie jest oczywiście wylistowanie wszystkich godnych uwagi miejsc w świecie gry. Wymienione lokacje są odpowiednikami kategorii questów, które wyszczególnione są w naszym dzienniku (dostępnym pod klawiszem *F4*). Jeśli masz problem z daną misją, sprawdź jak jest ona wpisana w świecie gry, a następnie porównaj to z zapiskami w odpowiednim rozdziale poradnika.

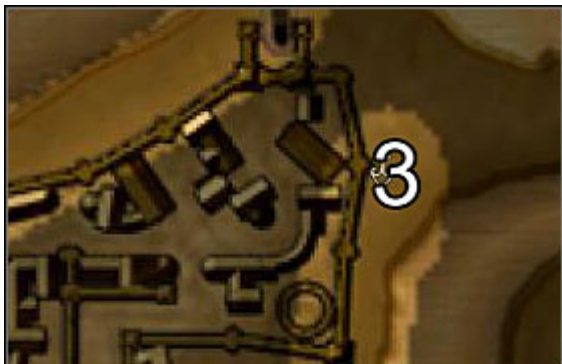
- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 1 Komorin | 12 Windbreak |
| 2 Oberża pod Zardzewiałym Ogrem | 13 Clovelly |
| 3 Bastion Bractwa | 14 Cathalon |
| 4 Covengor | 15 Obozowisko Wschodniej Armii |
| 5 Rovant | 16 Zachodni Obóz |
| 6 Oberża na Rozdrożu Tharbakin | 17 Qudinar |
| 7 Tharbakin | 18 Pustynia Dak'ar |
| 8 Obóz Klanu Karga | 19 Enklawa |
| 9 Wykopaliska | 20 Gor Gamma |
| 10 Zapomniane Miejsce | 21 Ashos |
| 11 Cztery Głazy | 22 Oswaroth |

N a u c z y c i e l e

Poniższa lista z pewnością nie wymienia wszystkich nauczycieli, jakich można spotkać w grze – staraliśmy się jednak wypisać przynajmniej po jednym dla każdej umiejętności, tak abyś mógł szybko wyćwiczyć preferowany styl gry. Ogólnie można przyjąć, że największe miasta (Tharbakin, Cathalon, Qudinar) pokrywają prawie wszystkie potrzeby, jakie może mieć skory do nauki bohater – dlatego też jeśli nie możesz znaleźć konkretnego nauczyciela, najlepiej skieruj się właśnie do jednego z nich.



Dość problematyczne może być znalezienie trenerów dla złodziei (**1**) oraz łuczników (**2**), którzy znajdują się w okolicach Komorin. Poniższy fragment mapy przedstawia farmę Vesita Delurny (tego z misji „Wyludzenie”). Na pewno pomoże ci się zorientować w terenie.



Drugim newralgicznym punktem jest nauka nekromancji. Trener w Rovant jest łatwy do znalezienia (choć zabugowany we wcześniejszych wersjach gry, niż wydana w Polsce 1.4), ale jeśli z jakichś powodów nie chce ci się wracać w tamte okolice, oto lokalizacja nauczyciela w Qudinar. Zwróć uwagę, że znajduje się on poza murami miasta.

Nazwa umiejętności	Lokalizacje
Alchemia	Rovant, Qudinar, Enklawa
Finta	Cathalon,
Kamienna Skóra	Rovant, Qudinar, Enklawa
Kradzież	Komorin (na południe od wioski)
Magia Wody	Tharbakin, Cathalon, Qudinar
Magia Ziemi	Tharbakin, Cathalon, Qudinar
Naciągnięcie Początkowe	Komorin (na południe od wioski)
Naprężenie	Komorin (na południe od wioski)
Nekromancja	Rovant, Qudinar, Enklawa
Ogłuszenie	Bastion
Oparzenie	Cathalon
Oślepiająca Strzała	Cathalon
Powalenie	Bastion
Przebijająca Strzała	Cathalon
Rozbrajająca Strzała	Cathalon
Równowaga	Bastion
Szał Bojowy	Bastion
Walka Dwuręczna	Bastion
Wiele Strzał	Cathalon
Wysadzenie z Siodła	Bastion
Wytrącenie Tarczy	Cathalon
Zabójczy Cios	Komorin (na południe od wioski)
Zabójczy Piruet	Bastion
Złamanie Miecza	Cathalon