



# Guild Wars 2

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Guild Wars 2**

**autor: Sławomir „Asmodeusz” Michniewski**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent ArenaNet Inc., Wydawca NCsoft, 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>4</b>
<b>Jak zacząć?</b>	<b>5</b>
Wybór świata	5
Tworzenie postaci	6
Wspólne granie	8
<b>Podstawy rozgrywki</b>	<b>11</b>
Eksploracja świata	11
Walka	16
Obrażenia	20
Kontrola	24
Wsparcie, ataki łączone	26
Bonusy/statusy	28
Podziemia	31
<b>Bohater i jego rozwój</b>	<b>34</b>
Współczynniki główne	35
Współczynniki drugorzędne	36
Współczynniki zależne od profesji	37
Statystyki	38
Rozwój postaci	40
Skalowanie poziomu postaci	41
Cechy (Traits)	41
Umiejętności (Skills)	45
Umiejętności rasowe	51
Umiejętności – broń	54
<b>Klasy postaci</b>	<b>56</b>
Elementalista	56
Łowca	58
Wojownik	59
Nekromanta	60
Strażnik	62
Złodziej	64
Inżynier	66
Mesmer	68
<b>Gildie</b>	<b>70</b>
Organizacja gildii	72
Emblemat	74
Punkty Influence	75
Ulepszenia	77
<b>Crafting, czyli tworzenie przedmiotów</b>	<b>82</b>
Materiały – surowce	83
Materiały – rośliny	87
Materiały – rozkładanie przedmiotów	89
Materiały zdobyte po walce	91
Zarządzanie materiałami w ekwipunku	94
Produkcja, doświadczenie	95
Profesje	101
Mistyczna kuźnia	107
Broń Legendarna	111
Broń egzotyczna-prekursor	113

<b>Rywalizacja z innymi graczami</b>	<b>116</b>
Player vs Player	116
World vs World – wprowadzenie	118
World vs World – cel gry	119
World vs World – umocnienia i obrona	120
<b>Mapy</b>	<b>123</b>
Black Citadel City	123
Blazeridge Steppes	128
Bloodtide Coast	135
Brisban Wildlands	145
Caledon Forest	152
Cursed Shore	159
Diessa Plateau	172
Divinity’s Reach City	181
Dredgehaunt Cliffs	186
Fields of Ruin	196
Fireheart Rise	209
Frostgorge Sound	222
Gendarran Fields	235
Harathi Hinderlands	246
Hoelbrak City	259
Iron Marches	262
Kessex Hills	269
Lion’s Arch City	278
Lonar’s Pass	281
Malchor’s Leap	290
Metrica Province	298
Mount Maelstrom	305
Plains of Ashford	316
Rata Sum City	324
Queensdale	328
Snowden Drifts	335
Sparkfly Fen	346
Straits of Devastation	356
The Grove City	365
Timberline Falls	369
Wayfarer Foothills	379

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)

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Guild Wars 2* jest idealnym przewodnikiem dla graczy rozpoczynających swoją przygodę z produktem firmy ArenaNet. Zawiera on kluczowe informacje dotyczące rozpoczęcia zabawy, szczegółowo opisuje też istotne elementy mechaniki rozgrywki, w tym rywalizacji z innymi graczami. W niniejszym poradniku znajdują się też dokładne mapy, wskazujące położenie wszelkich istotnych obiektów i bohaterów w świecie gry.

Poradnik do *Guild Wars 2* to:

- **Krótki przewodnik omawiający jak zacząć zmagania;**
- **Dokładny opis mechaniki rozgrywki;**
- **Informacje o trybach pozwalających rywalizować z innymi graczami;**
- **Szczegółowy opis dostępnych klas postaci;**
- **Informacje dotyczące tworzenia przedmiotów;**
- **Metody współpracy z innymi graczami: drużyny, gildie;**
- **Szczegółowe mapy poszczególnych krain, wraz z dokładnymi oznaczeniami.**

Sławomir „Asmodeusz” Michniewski ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Jak zacząć?

## W y b ó r ś w i a t a

Pierwszą czynnością, jaką będziemy musieli wykonać po zalogowaniu się do gry jest wybór świata (serwera), na którym zamierzamy grać. Jeśli zamierzamy bawić się wspólnie z kolegami, wszystkie osoby powinny wybrać tę samą lokację: dzięki temu będzie można handlować bądź też wzajemnie sobie pomagać podczas wypełniania zadań. Warto zapamiętać, że **wybrany świat będzie używany przez wszystkie stworzone przez nas postacie** – niemożliwe jest posiadanie bohaterów na różnych serwerach. W przypadku podjęcia błędnej decyzji istnieje opcja pozwalająca na odpłatną zmianę serwera.



Wybór serwera to jedna z najważniejszych początkowych decyzji.



## T w o r z e n i e   p o s t a c i

Po określeniu świata, w którym zamierzamy grać, nadchodzi czas na najważniejszą dla nas decyzję – stworzenie awatara. Do wyboru mamy jedną z pięciu ras: Ludzi, Asurów, Nornów, Sylvari i Charrów, przy czym selekcja jakiej dokonamy będzie miała wpływ jedynie na dostępne dla nas misje fabularne oraz kilka umiejętności.



Wybór rasy to kwestia gustu: żadna z nich nie ma przewagi nad inną, chociaż każda posiada unikalne umiejętności..

Następnym krokiem jest przypisanie do naszej postaci jednej z ośmiu dostępnych profesji:

 <p style="text-align: center;">Elementalista</p>	<p>Mag posiadający władzę nad żywiołami: ognia, powietrza, ziemi i wody. Używa głównie magicznej broni dystansowej i nosi lekki pancerz.</p>
 <p style="text-align: center;">Łowca</p>	<p>W starciu z wrogiem wykorzystuje pułapki i jest wspomagany przez zwierzęta. Nosi on średni pancerz zaś walczy zarówno bronią białą jak i zasięgową.</p>
 <p style="text-align: center;">Wojownik</p>	<p>Jego podstawowym zadaniem jest zadawanie jak największych obrażeń przeciwnikom – w tym celu wykorzystuje zarówno broń białą jak i dystansową a osłonę gwarantuje mu ciężki pancerz.</p>

 <p>Nekromanta</p>	<p>Przywołuje kreatury, zatrzuwa i wykrwawia wrogów, nakłada na nich klątwy. Do wyboru ma zarówno magiczną broń dystansową jak i sztylety czy topory. Odziany jest w lekki pancerz.</p>
 <p>Strażnik</p>	<p>Skupia się głównie na zdolnościach obronnych i defensywnych. Najlepiej sprawdza się w grupach, lecz nawet samotnie potrafi sprostać każdemu wyzwaniu. Używa broni białej oraz ciężkich pancerzy.</p>
 <p>Złodziej</p>	<p>Jest najbardziej mobilną z dostępnych klas postaci. Atakuje z ukrycia wykorzystując pułapki, miecze, sztylety oraz broń dystansową. Odziany jest w lekki pancerz.</p>
 <p>Inżynier</p>	<p>W walce rozstawia wieżyczki i miny, rzuca granaty oraz wzmacnia siebie i towarzyszy za pomocą eliksirów. Używa pistoletów, strzelb oraz średnich pancerzy.</p>
 <p>Mesmer</p>	<p>Wykorzystuje iluzje aby zdezorientować i ranić przeciwników. Ma dostęp do różnorodnej broni oraz nosi lekki pancerz.</p>

Po ustaleniu rasy, profesji oraz pasującego nam wyglądu naszego awatara przechodzimy do ostatniego fragmentu tworzenia postaci: wyboru początkowego ekwipunku, osobowości i historii naszego bohatera. Sprzęt będzie służył nam jedynie przez kilka początkowych poziomów doświadczenia, zaś osobowość będzie odzwierciedlona w dialogach, jakie będziemy prowadzili ze spotkanymi postaciami niezależnymi. **Nasza przeszłość będzie miała większe znaczenie, gdyż podyktuje nam, jakie misje i wyzwania napotkamy na swojej drodze.** Dopiero w okolicach 30 poziomu doświadczenia, drogi obrane przez różne postacie zbiegną się ze sobą.