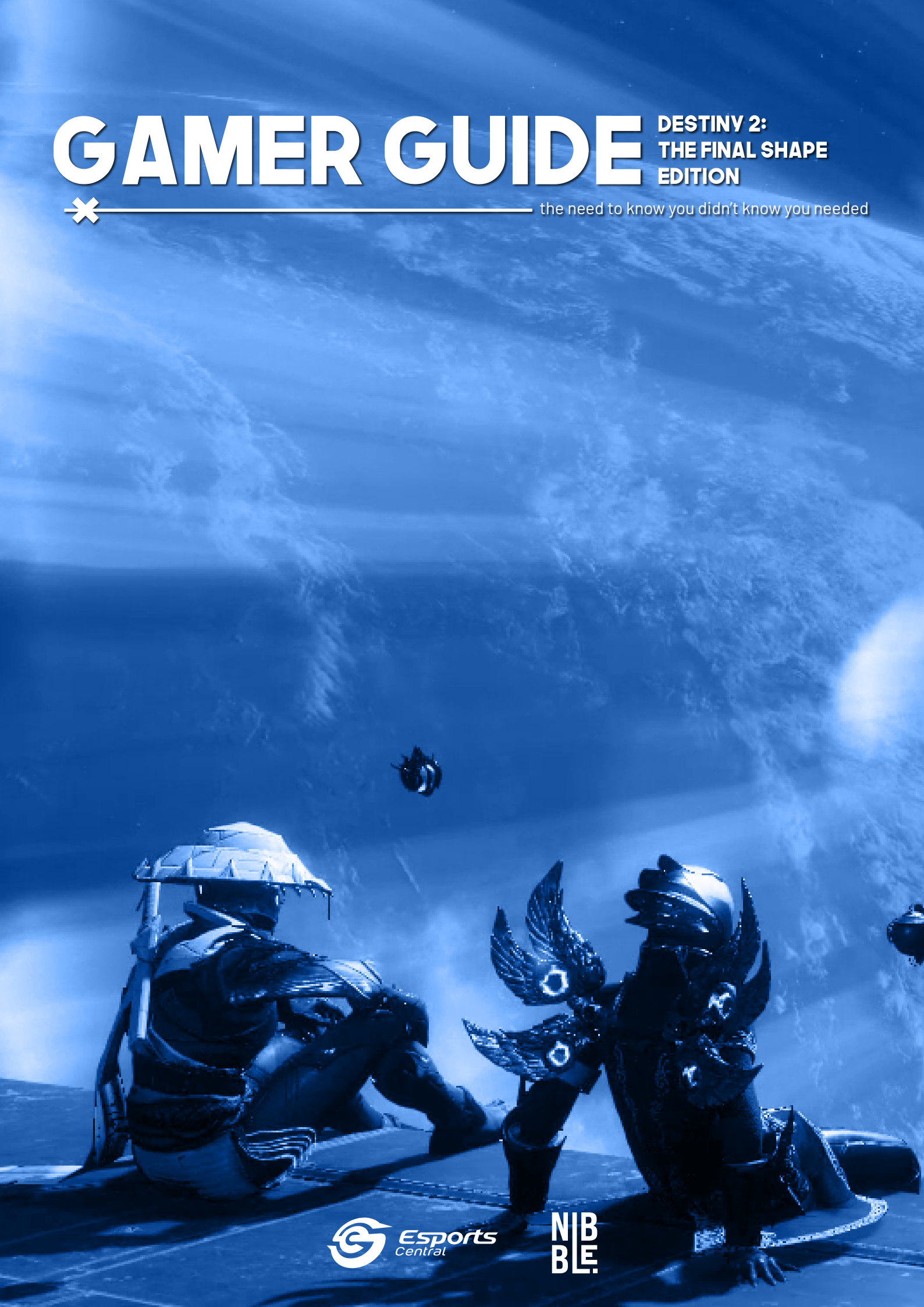


GAMER GUIDE

DESTINY 2:
THE FINAL SHAPE
EDITION



the need to know you didn't know you needed



CZYM JEST?



The Final Shape to znaczące rozszerzenie do strzelanki pierwszoosobowej firmy Bungie, Destiny 2. Wydane w czerwcu 2024 r. to rozszerzenie oznacza ósmy rok wydawania gry i 10. rok istnienia serii. W przeciwieństwie do poprzednich rozszerzeń opartych na modelu sezonowym, The Final Shape wprowadza 3 duże odcinki, każdy po 3 akty, wydawane przez cały rok.

DESTINY 2 THE FINAL SHAPE

Narracja The Final Shape koncentruje się na Strażniku gracza ścigającym głównego antagonistę, Świadka, kontynuując historię z rozszerzenia Lightfall. Strażnik wraz z Strażą Przednią muszą pokrzyżować plany Świadka dotyczące stworzenia Ostatecznego Kształtu, co doprowadziłoby do zwapnienia i unicestwienia całego życia we wszechświecie. To rozszerzenie ma na celu zakończenie sagi Światła i Ciemności i zakończenie wojny pomiędzy tymi dwoma przeciwstawnymi siłami.

PODSTAWY GRY

Mechanika



Klasy i Podklasy

Gracze mogą wybierać spośród 3 różnych klas Strażników. Każda klasa charakteryzuje się unikalnym wyglądem i zestawem umiejętności, ale zostały one zaprojektowane tak, aby były zrównoważone, tak aby żadna pojedyncza klasa nie była ogólnie lepsza. Każda klasa ma dostęp do określonego pancerza, podklas i umiejętności. Broń generalnie nie jest ograniczona klasą, dzięki czemu każda klasa może używać większości broni dostępnych w grze.

- **Myśliwy:** Myśliwy są zwinni i potrafią się skradać, a ich umiejętności skupiają się na szybkości, użyteczności i szybkich zabójstwach. Są znani ze swojej przebiegłej i bezwzględnej taktyki na polu bitwy. Pierwotnie wyjęci spod prawa i skłonni do podejmowania ryzyka, Myśliwy teraz naginają zasady, aby uzyskać cel.
- **Tytan:** Tytani są silni i odporni, zbudowani do walki w zwarciu i zadających duże obrażenia. Uosabiają siłę i poświęcenie, walcząc z wrogami z niszczycielską siłą. Ich styl gry jest wolniejszy, ale potężny, doskonały w obronie i brutalnej sile.
- **Czarnoksiężnik:** Czarnoksiężnicy to wojownicy-uczeni, wykorzystujący tajemne energie, których nauczyli się studiując Podróżnika. Często służą jako wsparcie, wzmacniając umiejętności i broń swojej drużyny ogniowej, a jednocześnie zadając potężne obrażenia obszarowe. Ich umiejętności skupiają się na leczeniu i wzmacnianiu sojuszników, a także niszczycielskich wrogów.

Każda klasa ma 6 podklas. Podklasy opierają się na elementach i zapewniają graczom zdolności zadające odpowiednie typy obrażeń.

- Łuk: Łuk Światło wykorzystuje energię elektryczną i elektromagnetyzm, pozwalając Strażnikom zwiększyć prędkość i siłę w walce w zwarcu.
- Energia Słoneczna: Energia słoneczna wiąże się ze spalaniem, ciepłem i fuzją nuklearną, umożliwiając Strażnikom podpalanie wrogów i leczenie sojuszników.
- Pustka: Energia Pustki obejmuje ciemną energię/materię i siły grawitacyjne, umożliwiając Strażnikom obezwładnianie wrogów i ochronę sojuszników.
- Staza: Staza, elementarna moc Ciemności, koncentruje się na chłodzie i zmniejszaniu entropii, skutecznie spowalniając, zatrzymując i niszcząc cele.
- Strand: Strand, kolejny element oparty na Ciemności wprowadzony w rozszerzeniu Lightfall, pozwala Strażnikom przerywać połączenia wroga i poruszać się po otoczeniu.
- Pryzmatyczna: Wprowadzona w rozszerzeniu Final Shape, podklasa Pryzmatyczna łączy energie Światła i Ciemności, umożliwiając graczom mieszanie i dopasowywanie umiejętności w ramach różnych typów obrażeń. Ten nowy element miernik znajduje się poniżej supermetru: obrażenia Pustki, Słońca i Łuku wpływają na miernik Światła; Obrażenia od stazy i nici wypełniają miernik Ciemności; oraz Obrażenia kinetyczne wpływają na oba liczniki. Gdy oba wskaźniki się zapełnią, gracze mogą aktywować Transcendencję, zapewniając bonusowe Obrażenia od broni i granatów, dodatkowe obrażenia od broni i granat, który wykorzystuje zarówno typy obrażeń Światła, jak i Ciemności, w zależności od klasy.





ARC

Become a current of Light, moving with blinding speed and amplifying your capabilities.

ABILITIES



ASPECTS & FRAGMENTS



Zdolności

Umiejętności gracza różnią się w zależności od klasy i podklasy. Zdolności obejmują:

- Zdolności Ruchu: Wpływają na ruchy pionowe, takie jak szybowanie, podnoszenie lub podwójny skok.
- Zdolności Walki Wręcz: Zwiększ styl i obrażenia ataku wręcz.
- Zdolności Granatów: Obejmują użycie granatów.
- Super Zdolności: Potężne zdolności do celów ofensywnych, defensywnych lub leczących.

Podklasy obejmują także Aspekty wzmacniające budowę i moc gracza. Fragmenty, które są pasywnymi atutami modyfikującymi zdolności. Korzystając z nich, gracze mogą dostosować swój styl gry i stworzyć potężne synergie.

Final Shape wprowadza nowe superzdolności i aspekty dla każdej klasy. Te nowe zdolności są dostępne zarówno dla podklas Pryzmatycznych, jak i odpowiednich podklas Żywiołów.

Myśliwy:

- Storm's Edge (Super): Arc Super, który pozwala na 3 rzuty nożem i doskoki, zadając solidne obrażenia i nadając się do PvP.
- Wniebowstąpienie (Aspekt): Wyrzuca Łowców w powietrze, jednocześnie kręcąc Kosturkiem Łuku, wzmacniając pobliskich sojuszników i wstrząsając wrogów.

Czarnoksiężnik:

- Pieśń Płomienia (Super): Słoneczna superzdolność, która wzmacnia zdolności granatów i walki wręcz, zapewniając sojusznikom lepszą regenerację umiejętności i odporność na obrażenia oraz nakładając oparzenie na wrogów.
- Hellion (Aspekt): Przywołuje młot słońca, który miota pociskami, parząc wrogów.

Tytan:

- Arsenał Zmierzchu (Super): Superpuchar Pustki przywołujący 3 masywne topory Pustki, które eksplodują przy uderzeniu i można ich używać jako broni.
- Niezniszczalny (Aspekt): Przywołuje tarczę Pustki, która blokuje obrażenia i zapewnia osłonę, kończącą się podmuchem energii Pustki.



Tryby i Zadania

Dostępnych jest wiele trybów gry, dostosowanych zarówno do rozgrywki PvP, jak i kooperacyjnej PvE.

Straż Przednia: Misje Kooperacyjne

- Operacje Straży Przedniej (PvE): Misje o wysokim priorytecie (Uderzenia) dla Strażników.
- Nightfall (PvE): Ataki o wysokim stopniu trudności z bohaterami i modyfikatorami.
- Arcymistrz Nocnych Szturmów (PvE): Najtrudniejsza wersja szturm tygodnia.
- Playlista Szturm (PvE): Broń się przed 10 falami wrogów.
- Szturm: Obroń się przed 50 falami wrogów ze zwiększonym poziomem trudności i dodatkowymi modyfikatorami.

Gambit: Tryb PvPvE 4 na 4 zarządzany przez Włóczęgę. Zbieraj i odkładaj okruchy, aby przywołać Pierwotnego. Pierwsza drużyna, która pokona swojego Pierwotnego, wygrywa.

Tygiel: Gracz Kontra Gracz

- Rywalizacja: Tryb rankingowy 3 na 3.
- Dodatkowe Tryby: Różne tryby gry, które zmieniają się co tydzień.

Legendy: Starsza Zawartość

Naloty:

- Vault of Glass
- Crota's End
- King's Fall



Lochy:

- Ghosts of the Deep
- Prophecy

Misje Egzotyczne:

- The Whisper
- Node.OVRD.AVALON
- Zero Hour

Najazdy: Najazdy to wymagające misje kooperacyjne dla 6 graczy, uważane za najtrudniejszą zawartość w Destiny 2. Wymagają szeroko zakrojonej komunikacji i pracy zespołowej, bez punktów orientacyjnych ani jednoznacznych celów. Gracze podejmują się określonych zadań i stają w obliczu epickich starć z różnymi bossami, których kulminacją są intensywne bitwy końcowe. Rozszerzenie Final Shape wprowadza nowy najazd o nazwie Salvation's Edge.

Lochy: Lochy są zasadniczo mniejszymi, prostszymi rajdami i do ich ukończenia potrzeba tylko 3 Strażników, z możliwością ukończenia w pojedynkę po praktyce. The Final Shape będzie udostępniać 2 nowe lochy przez cały rok w ramach swojej zawartości epizodycznej.



Zlecenia i Pathfinder

Rozszerzenie Final Shape wprowadza nowy system Pathfinder, który łączy zlecenia i wyzwania Straży Przedniej, Tygla i Gambitu w jeden, usprawniony system dostępny za pośrednictwem Nawigatora. Kampania Ostateczny Kształt odblokowuje dodatkowego Pathfindera skupiającego się wyłącznie na zadaniach w Bładym Sercu. Ten nowy system usprawnia cotygodniowe cele, zapewniając bardziej wciągający i efektywny sposób kończenia działań i zdobywania nagród.

Pathfindery mają drzewo postępu składające się z 20 węzłów, które pełnią funkcję kart celów. Węzły ułożone są od lewej do prawej, malejąco, a na każdej karcie węzła znajdują się symbole aktywności i określone zadania, takie jak zbieranie ciężkiej amunicji w Tyglu lub używanie obrażeń od żywiołów. Po ukończeniu gracze mogą odebrać nagrodę w postaci engramu i zresetować ścieżkę do nowych losowych celów.

Pierwsze ukończenie każdego tygodnia gwarantuje rzadkie nagrody, takie jak najlepsze engramy i przyzmaty ulepszeń, przy malejących zyskach przy kolejnych ukończeniach.



Bronie

Broń jest prawdopodobnie najważniejszą mechaniką w Destiny 2. Jednakże mechanika ta może być nieco zagmatwana. Broń jest podzielona na 3 miejsca w zależności od rodzaju amunicji i charakterystyki obrażeń:

- **Broń Kinetyczna:** Zadaje obrażenia kinetyczne i nie może zadawać obrażeń od żywiołów (łukowych, próżniowych lub słonecznych). Są skuteczniejsze przeciwko wrogom nieosłoniętym, ale mniej skuteczne przeciwko wrogom z tarczą. Warto zauważyć, że broń Strand i Stasis, która również zajmuje miejsce Kinetic, nie korzysta z premii do obrażeń przeciwko nieosłoniętym wrogom.
- **Broń Energetyczna:** Zadaje obrażenia od żywiołów (łukowe, próżniowe lub słoneczne), dzięki czemu jest skuteczna przeciwko wrogom wyposażonym w odpowiednie tarcze. Są szczególnie dobre w przebijaniu się przez tarcze wroga w porównaniu do broni kinetycznej.
- **Broń Ciężka:** Używając ciężkiej amunicji, broń ta jest najpotężniejsza i zadaje również obrażenia od żywiołów (Staza, Strand, Solar, Arc lub Void). Są idealne do trudnych spotkań i walk z bossami, ale są najrzadszym rodzajem amunicji, jaki można znaleźć.

Rodzaje Amunicji:

- **Amunicja Podstawowa (Białe Skrzynki):** Nieskończona ilość amunicji, używana z bronią podstawową. Idealny do walki ogólnej i rozprawienia się ze standardowymi wrogami.
- **Amunicja Specjalna (Zielone Skrzynki):** Ograniczona ilość, używana z bronią specjalną. Najlepszy do radzenia sobie z trudniejszymi wrogami lub zadawania znacznych obrażeń w krytycznych momentach.
- **Ciężka Amunicja (Fioletowe Skrzynki):** Rzadka i potężna, używana z bronią ciężką. Zarezerwowane dla najbardziej wymagających spotkań i walk z bossami.

Klasy Broni:

- **Bronie Podstawowe:** Mają nieskończoną amunicję i są Twoim ulubionym narzędziem w regularnej walce.
- **Broń Specjalna:** Wykorzystuje amunicję specjalną i jest zarezerwowana dla trudniejszych sytuacji lub wrogów.
- **Broń Ciężka:** Wykorzystuje ciężką amunicję i jest najpotężniejsza, używana w sytuacjach awaryjnych i w fazach obrażeń krytycznych.

Egzotyczna broń oferuje unikalne atuty i umiejętności, które mogą znacząco wpłynąć na rozgrywkę. Jednocześnie można wyposażyć tylko 1 broń egzotyczną. W chwili pisania tego przewodnika rozszerzenie Final Shape wprowadziło 8 nowych broni egzotycznych:

- Tessellation: Karabin Termojądrowy
- Red Death Reformed: Karabin na Puls Słoneczny
- Still Hunt: Słoneczny Karabin Snajperski
- Microcosm: Ciężki Karabin Kinetyczny
- Khvostov 7g-0x: Kinetyczny Karabin Automatyczny
- Ergo Sum: Specjalny Miecz Wieleelementowy
- Euphony: Specjalny Liniowy Karabin Fuzyjny



Bieg

Pancerz w Destiny 2 jest kluczem do wzmocnienia umiejętności Strażnika i dostosowania rozgrywki. Elementy zbroi dzielą się na różne kategorie, z których każda zapewnia określone premie i współdziała z podklasami i bronią:

- Hełmy
- Rękawice
- Zbroja Klatki Piersiowej
- Nogi/Buty
- Zbroja Klasowa
 - » Myśliwy: Płaszcz
 - » Czarnoksiężnicy: Więzy
 - » Tytani: Znaki

Każdy element będzie miał losowy zestaw punktów statystycznych przypisanych do następujących kategorii:

- Mobilność: Wpływa na prędkość ruchu i wysokość skoku.
- Odporność: Wpływa na odporność na obrażenia, HP i odporność na wzdrygnięcie.
- Regeneracja: Wpływa na regenerację zdrowia.
- Dyscyplina: Określa czas odnowienia granatu.
- Intelpekt: Wpływa na czas odnowienia superzdolności.
- Siła: Reguluje czas odnowienia umiejętności walki wręcz.

Elementy zbroi można również personalizować za pomocą modów. Każdy element zawiera 1 mod ogólny i 3 modyfikacje specyficzne dla slotu:

- Modyfikacje Ogólne: Oferują wzmocnienia statystyk (+5 lub +10).
- Modyfikacje Specyficzne dla Slotu: Zapewniają korzyści, takie jak superenergia przy umiejętności w zabijaniu lub generowaniu Kul Mocy.

Egzotyczna zbroja, podobnie jak broń, posiada unikalne cechy, które mogą radykalnie zmienić rozgrywkę. Są najwyższą rzadkością i różnią się od wyposażenia legendarnego. Jednocześnie można założyć tylko 1 egzotyczny pancerz. Final Shape wprowadza nowe przedmioty egzotyczne dla każdej klasy:

Tytan:

- Życzeniowa Ignorancja (Rękawice): Zwiększa ładunek i obrażenia Szałowego Ostrza; zwrot energii walki wręcz z impulsów Sztandaru Wojny.
- Niebezpieczny Napęd (Skrzynia): Przechowuje i wystrzeliwuje rakiety Exodus; wzmocnienie obrażeń od wyrzutni rakiet.

Myśliwy:

- Utalentowane Przekonanie (Skrzynia): Uwalnia ładunki wybuchowe łukowe; zapewnia odporność na obrażenia w przypadku Wstrząsu.
- Równowaga Mocy (Nogi): Zwiększa czas trwania i trwałość Przewleczzonego Widma; staje się niewidoczny w pobliżu Threaded Spectre.



Czarnoksiężnik:

- Wzrok Mówcy (Hełm): Granaty lecznicze tworzą Wieżyczki Regeneracyjne; szansa na pojawienie się Kul Mocy u leczących sojuszników.
- Mataiodoxia (Skrzynia): Zawiesza wrogów po zabiciu Tajemną Igłą; zapewnia energię do walki wręcz i przebija Bariery.

Nowe przedmioty klas egzotycznych działają podobnie pomimo różnych nazw. Każdy przedmiot klasowy ma losowe rzuty i zawiera 1 egzotyczny atut w każdej z 2 kolumn. Przedmioty te umożliwiają łączenie wielu efektów egzotycznych, ale korzyści są w większości zależne od klasy: na przykład Tytani mają zazwyczaj dostęp tylko do efektów związanych z Tytanami. Profity tych przedmiotów klasowych, zwane wersjami „duchowymi”, nie są kompletnymi kopiami oryginalnych atutów egzotycznych i często brakuje im pewnych efektów.

Dodatkowo te egzotyczne przedmioty klasowe są skuteczne tylko wtedy, gdy są używane z nową podklasą Pryzmatyczną.



Frakcje

Strach to pierwsza od lat wprowadzona nowa wroga frakcja. Są wyposażeni w broń palną i mogą również krzyczeć, aby spowolnić i stłumić twoje umiejętności. Wśród nich Husk to atakujący wręcz, który szarżuje na ciebie, a jeśli zostanie niepoprawnie pokonany, tworzy Geista, który namierza cię i eksploduje. Dodatkowo wrogowie Tkacz i Towarzysz używają zdolności Strand i Stasis, aby zakłócać twoje ruchy, co czyni ich celami o wysokim priorytecie w walce.





Lokalizacje

Gracze mogą podróżować do różnych miejsc docelowych z poziomu Nawigatora, w tym do lokalizacji PvE i przestrzeni społecznościowych. Te miejsca docelowe PvE oferują rozbudowaną rozgrywkę z działaniami takimi jak patrole, misje fabularne, szturm i najazdy. Oto krótki przegląd aktualnych lokalizacji:

- Neptun: Ukryta metropolia technologiczna, która przetrwała Upadek.
- Europa: Zamrożony księżyc ukazujący ambicje i niepowodzenia ludzkości.
- Świat Tronowy Savathuna: Kraina stworzona z umysłu Savathuna, pełna tajemnic.
- Nessus: Planetoida zmieniona przez Weksów z nieznanego powodu.
- Księżyc: Miejsce starożytnego zła czającego się pod powierzchnią.
- Śniące Miasto: Od dawna ukryta twierdza poświęcona Przebudzonym z Rafy.
- Wieczność: Kieszonkowy wymiar, w którym krzyżuje się wiele rzeczywistości.
- EDZ: Miejsce starożytnej cywilizacji ludzkiej oczekujące na rekultywację.
- Kosmodrom: Zrujnowany kompleks lotów kosmicznych w Starej Rosji.
- Pale Heart: Ta surrealistyczna kraina wewnątrz Podróżnika, wprowadzona w rozszerzeniu Final Shape, została zepsuta przez Świadka. Zawiera różnorodne biomy i znaczące elementy narracyjne, oferując graczom rozległe i rozwijające się środowisko.

Przestrzenie Społecznościowe:

- Wieża: Centrum Ostatniego Miasta, w którym Strażnicy zarządzają swoim sprzętem, zadaniami i aktywnościami.
- H.E.L.M.: Baza działań Vanguard, gdzie odbywają się sezonowi sprzedawcy i działania badawcze. Obecnie jest to centrum wszystkich działań związanych z Echoes.

PORADY & TRIKI



Przygotowanie Białego Serca

Zanim udasz się do Białego Serca, zapoznaj się z celami Pathfindera i ustal priorytety, ponieważ ukończenie pierwszych 2 Pathfinderów zapewni ci naprawdę cenne nagrody. Jeśli grasz solo, wybierz dobranej wersji Overthrow, która jest zawsze dostępna, aby przyspieszyć swoje wysiłki związane z rolnictwem.

As Próby Ozyrysa

W Próbach sukces zależy od strategii, a nie od brutalnej siły. Wykorzystaj pierwszą rundę, aby obserwować styl gry, błędy i taktykę przeciwników. Zwróć uwagę na skład drużyny przeciwnej, aby wykorzystać jej słabości i skutecznie przeciwstawić się mocnym stronom. Wykorzystanie tych informacji może znacząco zwiększyć Twoje szanse na zwycięstwo.

Usuń 50 fal

Nie wahaj się użyć ciężkiej broni w Rzezi. Ukończenie celów dodatkowych często powoduje pojawienie się ciężkiej skrzynki w pobliżu ADU, która w pełni przywraca amunicję podczas interakcji. Wyposaż się w wykrywacze amunicji i egzotyczną broń główną, aby zmaksymalizować wykorzystanie broni ciężkiej podczas całego biegu. Jest to szczególnie ważne w walce z trudniejszymi falami, ponieważ ciężka amunicja jest kluczowa w walce z dużymi grupami i potężnymi wrogami.



WNIOSEK

Destiny 2 The Final Shape triumfuje, dostarczając fascynującego zakończenia swojej długotrwałej sagi, przekraczając oczekiwania i zapewniając satysfakcjonujące zakończenie. Choć pewne pytania pozostają otwarte i przewiduje się dalszy rozwój wydarzeń, to rozszerzenie stanowi satysfakcjonujące zakończenie głównego wątku, oferując epickie bitwy i emocjonujące momenty. Choć złożone systemy RPG i fabuła gry pozostają zawile, The Final Shape stanowi silną rekomendację, aby wytrwać, ponieważ oznacza pełne nadziei i satysfakcjonujące zakończenie podróży.