

GAMER GUIDE

DRAGON'S DOGMA
2 EDITION



the need to know you didn't know you needed

CZYM JEST?



Dragon's Dogma 2 to trzecioosobowa gra akcji RPG (gra RPG) i długo oczekiwana kontynuacja popularnej gry Dragon's Dogma z 2012 roku. Opracowana i opublikowana przez Capcom, weteranów stojących za takimi tytułami jak Resident Evil i Devil May Cry, została wydana w 2024 roku na PlayStation 5, Windows i Xbox Series X/S.



Ta gra RPG akcji o tematyce fantasy rzuca graczy w rozległy, otwarty świat, 4 razy większy niż oryginał. Gracze personalizują swojego Powstańca, bohatera wybranego przez smoka, i wyruszają na eksplorację świata, radząc sobie w skomplikowanym konflikcie geopolitycznym.

PODSTAWY GRY

Mechanika



Tworzenie Postaci

Dragon's Dogma 2 opiera się na szczegółowym systemie dostosowywania postaci znanym ze swojego poprzednika, oferując jeszcze większą głębię. Proces ten składa się z 2 faz. Stworzenie Powstańców (postaci gracza) i Głównego Pionka (towarzysza AI). W przeciwieństwie do pierwszej części, osobowość głównego pionka kształtuje się na podstawie jego wyglądu, a wybory dokonywane podczas tworzenia postaci będą w subtelny sposób wpływać na jej zachowanie w grze, dodając kolejny poziom personalizacji.

Gracze mogą wybierać spośród 2 ras:

- Człowiek: Wracając do oryginału, gracze mogą stworzyć ludzkiego Powstania z niespotykanym dotąd poziomem szczegółowości. Menu tworzenia postaci pozwala na szerokie dostosowywanie rysów twarzy, oferując szerszą gamę spersonalizowanych postaci ludzkich.
- Beastren: Nowa grywalna rasa, Beastren przypominają humanoidalne koty. Zainspirowani różnymi rasami kotów, twórcy zapewniają bogaty wybór wzorów i kolorów, aby zaspokoić potrzeby graczy poszukujących wyjątkowej estetyki.

Kiedy już ustalisz wygląd swojej postaci, możesz wrócić do głównego menu Kreatora Postaci, aby przejść do dalszych opcji dostosowywania.



Powołania

Profesje to wyspecjalizowane klasy, które definiują styl walki. Każde powołanie może poszczycić się unikalnym arsenałem broni, umiejętności i potężnych ulepszeń pozwalających pokonywać wrogów.

Gra zachęca do eksperymentowania, umożliwiając graczom odblokowywanie nowych profesji w trakcie podróży. Te zaawansowane klasy oferują dostęp do jeszcze potężniejszych umiejętności. Gracze mogą specjalizować się w jednej profesji, doskonaląc jej zawłóści, lub dowolnie przełaczać się między nimi.

Opanowanie profesji wymaga walki z trudnymi wrogami i wykonywania zadań, aby zdobywać punkty dyscypliny(DCP), aby odblokować umiejętności broni, umiejętności podstawowe i potężne ulepszenia w gildiach profesji. Ulepszeń tych, gdy się ich nauczysz, można używać we wszystkich profesjach. Podstawowe profesje są łatwo dostępne, podczas gdy inne mają określone wymagania do odblokowania. Zawód można zmienić w dowolnym momencie za pośrednictwem Gildii Zawodów za niewielką opłatą DCP.

Połączenia Początkowe:

- Wojownik: Mistrz walki wręcz z bronią jednoręczną i tarczą, wyróżniający się w walce w zwarciu i obronie.
- Łucznik: Specjalista od strzelania dystansowego z łukiem, idealny do pokonywania wrogów z daleka.
- Złodziej: Zwinna i szybka klasa walcząca w zwarciu ze sztyletami oraz umiejętnościami przydatnymi do ukrywania się, kradzieży i kontroli tłumu.
- Mag: Rzucający magię dystansową z laską, oferuje zaklęcia wspierające i ataki zadające obrażenia od żywiołów (wymaga czasu rzucania zaklęć).

Zaawansowane Powołania:

- Wojownik: niszczycielski użytkownik broni dwuręcznej, dzierżący wielkie miecze i młoty, wykonujący powolne, ale potężne ataki.
- Czarnoksiężnik: Potężny rzucający magię dystansową z archiwistą. Czary zadające duże obrażenia wymagają wytrzymałości i czasu rzucania.

Powołania Hybrydowe:

- Łucznik Magiczny: Zadaje obrażenia dystansowe z magicznymi łukami i umiejętnościami pomagającymi sojusznikom, używa żywiołów i wyniszczających strzał.
- Mistyczna Włócznia: Używa dwusiecznych Duoswłóczni do ataków siecznych/pchających, używa także magii do kontroli i mobilności wroga.
- Trickster: Używa Kadzielnicy do iluzji i bomb dymnych, zakłóca spokój wrogów i tworzy przewagę taktyczną.
- Wojownik: Najlepszy specjalista od wszystkiego, może zmieniać broń i profesje w locie, aby uzyskać różnorodne kombinacje umiejętności.



Umiejętności i Statystyki

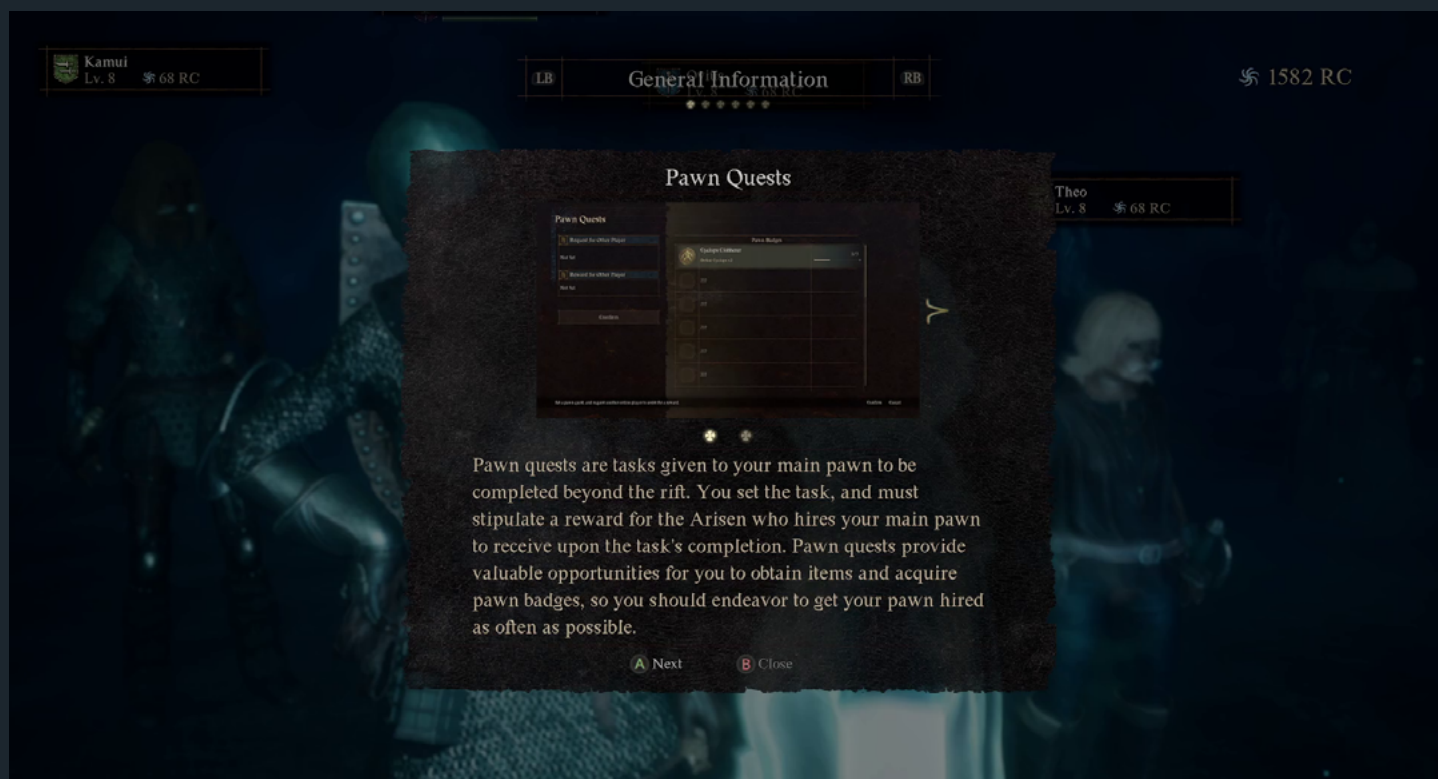
Umiejętności obejmują zarówno techniki aktywne, jak i premie pasywne. Umiejętności uczenia się pozwalają graczowi dostosować Arisena do własnego stylu gry. Choć poszczególne Umiejętności różnią się w zależności od profesji, niektóre mają podobne funkcjonalności. Istnieją 3 główne kategorie Umiejętności:

- Umiejętności Broni: Umiejętności zależne od profesji (nawet w przypadku wspólnej broni, dostęp może się różnić). Aktywowane za pomocą dedykowanego przycisku umiejętności broni.
- Umiejętności Podstawowe: Umiejętności zależne od broni, których może używać każda profesja dzierżąca tę broń. Wykonywane poprzez określone kombinacje przycisków lekkiego/ciężkiego ataku lub nawet kontroli ruchu.
- Ulepszenia: Wzmocnienia cech pasywnych uzyskiwane poprzez awansowanie określonej profesji. Po odblokowaniu tych ulepszeń można używać niezależnie od aktualnej profesji.

Gracze mogą zmieniać profesje w dowolnym momencie, a ich statystyki dostosowują się do tego, co pozwala na opanowanie różnych stylów walki. Zdobywanie poziomów w ramach określonej profesji wpływa na to, które statystyki zostaną zwiększone. Te statystyki, w połączeniu z wartościami broni i pancerza, określają rzeczywistą moc twojego sprzętu.

- Zdrowie: Suma punktów zdrowia, jakie posiada postać.
- Wytrzymałość: Potrzebna do działań takich jak atakowanie lub rzucanie zaklęć.
- Siła: Obrażenia fizyczne, jakie może zadać postać.
- Obrona: Obrażenia fizyczne, jakie postać może wytrzymać.
- Magia: Obrażenia zadawane przez zaklęcia i moce magiczne.
- Obrona Przed Magią: Obrażenia magiczne, którym postać może się oprzeć.
- Siła Cięcia: Obrażenia zadawane bronią tnącą.
- Odporność na Cięcie: Obrażenia sieczne, jakie postać może wytrzymać.
- Siła Uderzenia: Obrażenia zadawane przez broń uderzającą.
- Odporność na Uderzenie: Obrażenia uderzające, jakie postać może wytrzymać.
- Siła Powalenia: Skuteczność ataków powalenia.
- Odporność na Powalenie: Zdolność do przeciwstawienia się atakom powalonym.





Pionki

Pionki to istoty z innych światów, które pomagają Powstańcom w ich przygodach. Istnieją 2 typy:

- Główne Pionki: Przywoływane z Riftstone na początku gry, główne pionki są najbardziej zaufanym sojusznikiem gracza, zdobywając wraz z nimi poziomy i rangi powołania.
- Pionki Wsparcia: Istoty te mogą przypominać ludzi lub Bestie. Zatrudnieni w Kryształach Szczeliny pomagają w walce, dzielą się wiedzą i pełnią rolę przewodników. W dowolnym momencie można zatrudnić maksymalnie 2 pionki wsparcia.

Pionki mają specjalizacje i skłonności, które zwiększają ich zdolności i zachowanie. Specjalizacje to unikalne cechy, które umożliwiają pionkom wykonywanie czynności niezależnie od Powstańców, takich jak używanie środków leczniczych, zaznaczanie materiałów na mapie, przesuwanie przedmiotów i nie tylko. Każdy Pion może mieć jednocześnie 1 specjalizację, co pozwala na posiadanie maksymalnie 3 różnych specjalizacji w drużynie składającej się z Pionka Głównego i 2 Pionków Wsparcia. Skłonności wpływają na to, jak pionki zachowują się, reagują i mówią. Nachylenie głównego pionka jest ustalone podczas tworzenia, natomiast pionki pomocnicze mają własne nachylenie:

- Spokój: Pionki z Nastawieniem Spokoju priorytetowo traktują przetrwanie w walce, utrzymując swoje stado w porządku i unikając krzywd, dzięki czemu dobrze nadają się do ról dystansowych lub defensywnych.
- Życzliwe: Pionki życzliwe traktują priorytetowo wspieranie sojuszników w walce, często wykorzystując magię leczącą i wzmacniającą. Ta skłonność jest szczególnie korzystna dla Pionów Magów posiadających umiejętności wspierające.
- Proste: Proste Pionki to ciekawscy odkrywcy, którzy lubią zbierać przedmioty i dzielić się odkryciami, wzbogacając w ten sposób eksplorację drużyny.
- Prostota: Prostota Pionki są odważne i skupione na walce, atakują wrogów z pełną siłą i okazują się bardzo skuteczne w rolach ofensywnych ze względu na ich śmiały i nieprzewidywalny charakter.



Sprzęt

Gra oferuje różnorodną gamę elementów zbroi, z których każdy zapewnia ochronę określonych części ciała postaci. Niektóre typy Zbroi są ograniczone do określonych profesji:

- Ciężka Zbroja: Noszona głównie przez „czerwone” profesje, takie jak Wojownicy, Wojownicy i Mistyczne Włócznie. Heavy metal Armor stawia obronę nad obroną przed magią.
- Średni Pancerz: Dostosowany do „żółtych” profesji, takich jak łucznicy, złodzieje i łucznicy magiczni. Średni skórzany pancerz zapewnia równowagę pomiędzy Obroną i Obroną Magiczną.
- Lekka Zbroja: Nadaje się do „niebieskich” profesji, takich jak magowie, czarownicy i magiczni łucznicy. Zbroja z lekkiego materiału kładzie nacisk na obronę magiczną nad obronę.

Elementy zbroi posiadają zestaw statystyk, które dyktują ich skuteczność, w tym obronę fizyczną i magiczną, odporności, siłę oszołomienia i powalenia, a także obrażenia od żywiołów lub osłabienia, które mogą zadać.

- Obrona
- Obrona Magii
- Odporność na Przecięcie
- Odporność na Uderzenia
- Odporność na Ogłuszenie (Ukryty)
- Odporność na Powalenie
- Obrona Żywiołów
- Odporność na Osłabienie
- Waga

Elementy Zbroi:

- **Pancerz na Głowę:** Obejmuje hełmy, czapki, kaptury, diadem, maski i okulary, zmieniające wygląd postaci, zapewniając jednocześnie ochronę.
- **Pancerz Kuloodporny:** Obejmuje napierśniki, koszule, płaszcze, szaty, spódnice i paski, zmieniające wygląd postaci, oferując jednocześnie obronę.
- **Zbroja na Nogi:** Składa się z butów, nagołenników, nogawek, kiltów i spodni, które zmieniają wygląd postaci, zapewniając jednocześnie ochronę.
- **Płaszcz:** Płaszcz zakładane są na plecy lub szyję postaci i zapewniają właściwości obronne oraz odporność. Występują w różnych formach, takich jak peleryny i szaliki, zmieniając wygląd postaci.
- **Pierścienie:** Akcesoria, które można wyposażyć, które zapewniają bonusy i efekty specjalne statystynom Powstańców, począwszy od zwiększenia siły i obrony przed magią, po odporność na żywioły i osłabienie. Pierścieni można używać w dowolnej profesji.





Bronie

W Dragon's Dogma 2 czeka na Ciebie szeroki wachlarz broni, od potężnych mieczy i tarcz po potężne łuki, sztylety i laski. Każda broń zwiększa możliwości ofensywne, często nasycone obrażeniami od żywiołów i osłabieniami.

Broń posiada zestaw statystyk określających jej skuteczność, obejmujący obrażenia fizyczne i magiczne, charakter tnący lub tępy, siłę oszołomienia i powalenia oraz obrażenia od żywiołów lub osłabienie, jakie może zadać. Różne kategorie broni traktują priorytetowo różne aspekty tych statystyk.

- Wytrzymałość
- Magia
- Siła Cięcia
- Siła Uderzenia
- Moc Oszałamiająca
- Moc Powalania
- Pierwiastkowy
- Siła Osłabienia
- Waga



Gra wprowadza 12 typów broni, każdy dostosowany do konkretnych profesji i powiązany z odpowiednimi Umiejętnościami Broni:

- Miecze: Jednoręczna broń sieczna dla wojowników, zwiększająca siłę, siłę cięcia i siłę powalania.
- Młoty: Jednoręczna broń uderzająca dla wojowników, zwiększająca statystyki ofensywne, takie jak siła, magia, siła uderzenia i siła powalania.
- Tarcze: Sprzęt obronny dla wojowników, zapewniający ochronę przed atakami wroga.
- Łuki: Broń dystansowa dla łuczników, zwiększająca siłę ataku, siłę uderzenia i siłę powalania.
- Sztylety: Podwójna broń o ostrym ostrzu dla Złodziei, zwiększająca siłę ataku, siłę cięcia i siłę powalania.
- Laski: Broń magów umożliwiającą potężne zaklęcia, zwiększająca siłę, siłę uderzenia i magię.
- Wielkie Miecze: Potężna broń dwuręczna dla wojowników, drastycznie zwiększająca siłę, siłę cięcia i siłę powalania.
- Wielkie Młoty: Potężna broń dwuręczna dla Wojowników, zwiększająca Siłę, Magię, Siłę Uderzenia i oferująca zwiększoną Siłę Powalania.
- Archistaves: Broń rzucająca zaklęcia dla Czarowników, wzmacniająca moc potężnych zaklęć.
- Duospears: Szybka broń obosieczna dla Mystic Spearhands, wzmacniająca statystyki ofensywne, takie jak siła, siła magiczna, siła powalania, żywioł i osłabienia.
- Magiczne Łuki: Potężna broń dystansowa dla łuczników magicznych, zwiększająca siłę magii, siłę uderzenia i siłę powalania.
- Kadzielnice: Broń dymiąca dla Oszustów, wyzwalająca iluzje dezorientujące wrogów, której skuteczność jest powiązana z Siłą i Magią.



Rzeczy

W świecie gry można znaleźć różne przedmioty, które można zdobyć. Przedmioty te można zdobyć poprzez zrzuty wrogów, odkrycie skrzyń, ukończenie zadań, wytwarzanie i nie tylko. Gracze muszą mądrze zarządzać swoim ekwipunkiem, ponieważ zarówno przedmioty, jak i wyposażenie zwiększają wagę, wpływając na prędkość i zużycie wytrzymałości podczas podróży i walki.

- Środki Lecznicze: Niezbędne przedmioty, które przywracają zdrowie, wytrzymałość i łagodzą osłabienia, odgrywając kluczową rolę w przetrwaniu.
- Implementacje: Specjalistyczny sprzęt pomagający graczom w określonych rolach, ułatwiający postęp i poruszanie się po świecie gry.
- Materiały: Przedmioty używane do ulepszania i ulepszania broni i zbroi, wpływające na ogólną skuteczność bojową gracza.
- Przedmioty Wartościowe: Przedmioty związane z zadaniami, które można przerobić na duplikaty, pomagając w ukończeniu zadań i potencjalnie oszukując innych.

Rzemiosło

Crafting polega na łączeniu 2 przedmiotów w celu stworzenia nowego, korzystnego produktu. Te kreacje obejmują silne środki lecznicze, które przywracają zdrowie, wytrzymałość i leczą większość osłabień. Dostęp do rzemiosła można uzyskać w dowolnym momencie poprzez menu główne, wykorzystując materiały z ekwipunku drużyny, w tym te posiadane przez Pionki. Dostępne są 2 tryby:

- Eksperyment: Pozwala graczom łączyć dowolne 2 materiały w celu odkrycia potencjalnych wyników. Wcześniej użyte kombinacje przedstawiają gotowy produkt w celach informacyjnych.
- Użyj Przepisu: Umożliwia graczom wybranie wcześniej wytworzonego produktu i materiałów, które zostaną wykorzystane do jego wytworzenia. Jednocześnie można używać tylko 2 materiałów, które po użyciu są zużywane przez gracza.



Walka

Walka jest prosta, z 4 umiejętnościami oraz podstawowymi i ciężkimi atakami dla większości profesji. Zarządzanie wytrzymałością ma kluczowe znaczenie, ponieważ zużywa ją większość umiejętności. Gracze mogą wydawać polecenia pionkom podczas walki, wykorzystując polecenie „Pomoc” w celu uzyskania pomocy, leczenia lub powrotu do zdrowia po efektach statusu. Środowisko gry odgrywa znaczącą rolę w walce, a różnorodne regiony oferują unikalne możliwości taktyczne. Zwracanie uwagi na otoczenie, na przykład wspinanie się na wzniesienia lub wykorzystywanie zagrożeń środowiskowych, może odwrócić losy bitwy.

Wskaźnik strat reprezentuje chwilowo utracone zdrowie, które można w pełni przywrócić jedynie poprzez odpoczynek w gospodach lub na kempingach. Śmierć w walce powoduje wyczerpanie maksymalnego zdrowia, co zaleca ostrożność przy wyborze momentu natarcia do przodu lub wycofania się. Wakestones oferują opcję pełnego przywrócenia zdrowia, ale są rzadkie i najlepiej zachować je na krytyczne momenty.

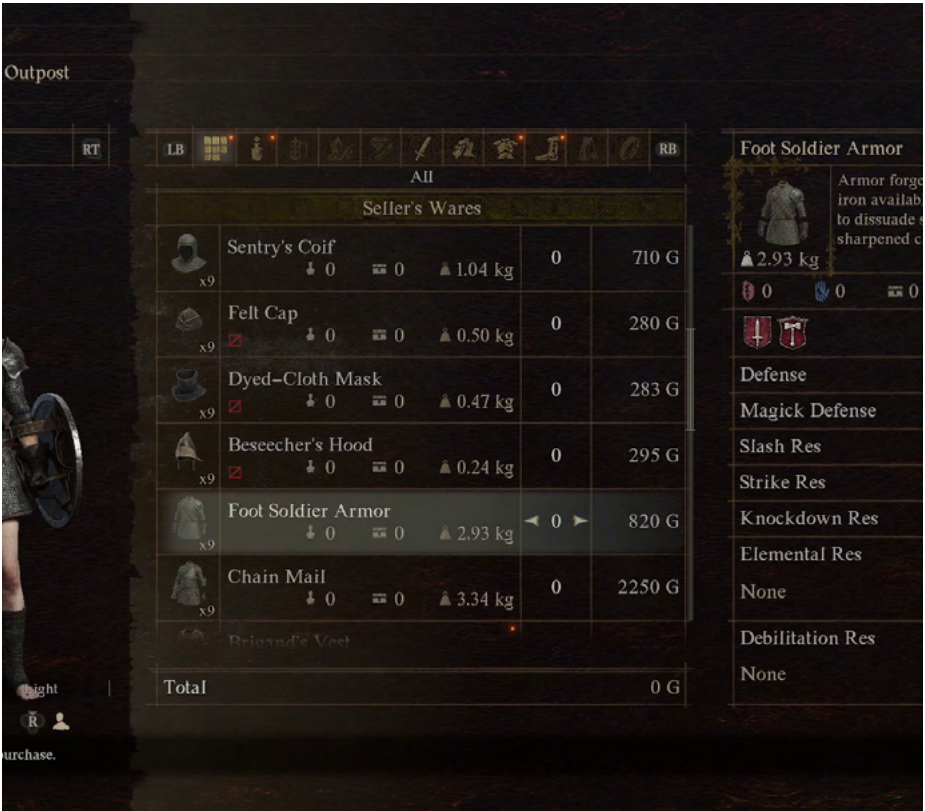
Uszkodzenia dzielą się na 2 główne grupy. Na rodzaj obrażeń wpływają różne czynniki, takie jak wyposażenie, umiejętności i tymczasowe wzmocnienia. Zarówno gracze, jak i wrogowie mogą powodować nietypowe efekty statusu, które mogą zmienić lub zadać dodatkowe obrażenia.

Obrażenia Fizyczne:

- Obrażenia Siły (Fizycznej)
- Uszkodzenia Uderzeniowe
- Obrażenia Tnące

Uszkodzenia Żywiołów:

- Obrażenia Magiczne
- Obrażenia od Ognia
- Uszkodzenie Lodu
- Uszkodzenie Pioruna
- Święta Szkod
- Ciemne Obrażenia



Środowisko

Akcja Dragon's Dogma 2 rozgrywa się w nowych regionach Vermund i Battahl, a nie na wyspie Gransys z pierwszej części gry. Czas płynie nieprzerwanie, prowadząc do nadejścia zmroku, który przynosi ciemność i zwiększone niebezpieczeństwo. Kempingi oferują schronienie w nocy, zapewniając możliwość złagodzenia zmęczenia i oferując unikalne zadania oraz interakcje z NPC (postaciami niezależnymi).



Regiony

Vermund: Vermund to królestwo rządzone przez królewską linię ludzi, z której każde pokolenie rodzi jednego Sovrana. Sovran, zawsze Powstaniec, który zabił Smoka, zostaje władcą narodu, kontynuując cykl widoczny w całej serii Dragon's Dogma. Jednak prawdziwa natura tego cyklu może być bardziej złożona, niż się wydaje.

Battahl: Battahl to naród założony przez Bestię, nową rasę wprowadzoną w Dragon's Dogma 2. Bestie to humanoidy o cechach przypominających bestie, przypominające przede wszystkim koty. Są znani ze swojej zaciekłości i sprawności bojowej. Główny konflikt w Battahl dotyczy cesarzowej Bestii, Nadinii, którą gracze prawdopodobnie spotkają, zagłębiając się w fabułę gry.



Podróż

Gra udostępnia graczom 2 metody szybkiej podróży:

- Wozy Wołowe: Transportują cię do odległych miejsc, oszczędzając czas podczas długich podróży. Można je jednak atakować i niszczyć, co czyni je nieco zawodnymi. Mogą również podzucić Cię w połowie trasy, co może być korzystne w zależności od miejsca docelowego.
- Ferrystones: Te przedmioty o ograniczonym użyciu teleportują cię do dowolnego miejsca z Portkryształem. Początkowo tylko w kilku miejscach znajdują się Portkryształy, ale w miarę postępów możesz je znaleźć i umieścić. Portkryształy można przenosić, co zapewnia elastyczność w ustalaniu punktów podróży.

PORADY & TRIKI



Nie marnuj nie chciej

Zachowaj świeżość żywności, przechowując w gospodach łatwo psujące się produkty, takie jak surowe mięso, żywność i rośliny. Dzięki temu nie zepsują się i zachowają swoją użyteczność na później, kiedy będą potrzebne.

Trafienia krytyczne

Zawsze celuj w słabe punkty, aby zmaksymalizować obrażenia. Łucznicy powinni celować w wrażliwe obszary z dystansu. Z drugiej strony Złodzieje i Wojownicy mogą się wspinać, aby dotrzeć do tych słabych punktów i zaatakować je podczas walki wręcz.

Towarzysze broni

Podczas walki zwracaj uwagę na swoje pionki. Pamiętają słabości wroga z poprzednich bitew i wezwą ich na pomoc. Te cenne informacje mogą pomóc w opracowaniu strategii i skutecznym wykorzystaniu słabych punktów wroga.



WNIOSEK

Dragon's Dogma 2 to wciągająca gra RPG akcji, która ożywia najlepsze aspekty swojej poprzedniczki z 2012 roku, oferując dynamiczny świat i doskonałą walkę wzbogaconą przez złożony system fizyki. Choć ma pewne problemy, gra pozostaje satysfakcjonująca dla tych, którzy chcą zaakceptować jej dziwactwa. Ogromny, otwarty świat i sprytny projekt zadań w połączeniu z niezachwianą pewnością w jego wyjątkowe podejście sprawiają, że jest to wyjątkowe doświadczenie. Dragon's Dogma 2 po mistrzowsku splata swoją magię, umacniając swoje miejsce jako zapadająca w pamięć i odważna pozycja w gatunku.