



God of War II

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

God of War II

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
Wstęp	3
Unlockables	6
Solucja	7
Rhodes	7
Lair of the Titan	13
The Temple of Lahkesis	18
The Steeds of Time	21
The Temple of Lahkesis 2	25
Destiny's Atrium	27
The Bog of the Forgotten	28
Temple of Euryale	31
The Ruins of the Forgotten	32
Temple of Euryale	37
Destiny's Atrium	41
The Hall of Atropos	42
Crossing the Lowlands	46
The Great Chasm	47
Atlas	48
Palace of the Fates	51
Auditorium of Lahkesis	53
Garden of the Gods	54
Auditorium of Atropos	56
The Phoenix Chamber	58
Temple of the Fates	62
The Loom Chamber	65
The Summit of Sacrifice	68
The Loom Chamber	70

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

W s t ę p

Witaj w nieoficjalnym poradniku do cudownej gry, jaką jest God of War 2. Znajdziesz w nim kompletną solucję do wszystkich poziomów gry, a także lokalizacje wszystkich power-upów (Oczu Gorgony oraz Piór Feniksa), sekretów (Urn) i skrzyń z dodatkowym doświadczeniem. Dodatkowo, pojedynki z większością bossów opatrzone zostały instruktażowymi materiałami filmowymi. A tak na dobry początek, kilka praktycznych porad...

Power-upy



Na swej drodze napotkasz 4 rodzaje tzw. orbów: zielone (punkty życia), niebieskie (mana), żółte (*Rage of the Titans*) oraz czerwone (doświadczenie). Pozostawiane są one przez pokonanych bądź zranionych wrogów, znaleźć je też można w skrzyniach, nierzadko dość dobrze ukrytych. W poradniku wskazane są rozmaite zakamarki, w które powinienes zajrzeć, by uzupełnić siły i nabrać doświadczenia. Aby stale powiększyć swój pasek energii życiowej, zbieraj przedmioty o nazwie *Gorgon Eyes*. Zwiększenie paska energii magicznej gwarantuje zbieranie *Phoenix Feathers*.

Broń



Twoim podstawowym orężem przez całą grę będą charakterystyczne *Ostrza Ateny*. Poza nimi, zdobędziesz jeszcze dwie inne bronie – młot oraz włócznię. Choć każde z nich ma pewne niezaprzeczalne zalety, czerwone orby i tak najlepiej jest poświęcić na rozwój *Athena's Blades*. Nic im nie dorówna pod względem uniwersalności i szybkości. Dopilnuj, by z biegiem gry rozwinąć je do maksymalnego poziomu.

Magia



Z biegiem gry Kratos pozna cztery magiczne techniki – *Typhon's Bane* (łuk energetyczny) *Chronos Rage* (elektryczne wyładowania), *Head of Euryale* (petryfikacja przeciwników) oraz *Atlas Quake* (trzęsienie ziemi). Najbardziej praktyczną z nich jest *Chronos Rage* – zwłaszcza pod koniec gry okaże się ona niezastąpiona w konfrontacjach z bossami oraz dużymi grupami przeciwników, a jej właściwości paraliżujące nieraz uratują ci skórę. *Atlas Quake* jest o wiele potężniejszym zaklęciem, ale bardzo szybko zużywa zapasy many, dlatego też należy go używać z rozsądkiem. Pozostałe dwie techniki są w zasadzie do zaniedbania i nawet na pierwszym poziomie rozwoju spełniają swe role we fragmentach gry, gdy wyraźnie zasugerowane nam jest ich użycie.

W a l k a



System walki w *God of War 2* nie daje graczowi szczególnie szerokiego pola do popisu, jak chodzi o technikę. Kratos napotka na swej drodze wiele rodzajów przeciwników, ale większość z nich da się pokonać używając w kółko kilku podstawowych kombinacji. Ważnym jest, by wyrobić sobie odruch używania rzutu (uruchamianego przyciskiem (O), w dalszej części poradnika nazywanego ostentacyjnie „fatality”. Ruch ten odpala właściwą danemu przeciwnikowi animację wykończenia. Czasami możemy go zastosować od razu, czasami musimy odpowiednio osłabić wroga (w takim wypadku jego „gotowość” oznaczana jest przez znak „kółka” nad głową). W większości wypadków uruchomienie rzutu wiąże się z mini-gierką polegającą na szybkim wciskaniu wyświetlanych na ekranie przycisków, ew. odpowiedniego kręcenia analogiem czy gwałtownym klepaniu O. Poza tym, uruchomienie rzutu najczęściej daje Kratosowi chwilową nieśmiertelność (inni przeciwnicy nie mogą przerwać animacji), a także daje nam kilka czerwonych orbów więcej. Innym ruchem kluczowym dla sukcesu są uniki (prawy analog) – używaj ich przy każdej sposobności.

U n l o c k a b l e s

Dodatki do odblokowania:

Nazwa	Warunek odblokowania
Challenge of the Titans	Przejdź grę;
Arena of the Fates	Uzyskaj ocenę „Titan” w Challenge of the Titans;
Titan Mode	Przejdź grę;
Urns of Power	Znajdź 6 urn rozsianych w świecie gry (4 są do znalezienia w trakcie „kampanii”, dwie w Challenge of the Titans);
Bonus Costume 1	Przejdź grę;
Bonus Costume 2	Przejdź grę;
Bonus Costume 3	Przejdź grę na poziomie trudności God;
Bonus Costume 4	Przejdź grę na poziomie trudności Titan;
Bonus Costume 5	Przejdź grę na poziomie trudności Titan;
Bonus Costume 6	Zbierz 20 cyklopich oczu;
Bonus Costume 7	Uzyskaj ocenę „God” w Challenge of the Titans;
In-Game Movies – High-Resolution	Przejdź grę;
In-Game Movies – Story Format	Przejdź grę;

U r n y :

(konkretne wskazówki związane z urnami znajdziesz w odpowiednich rozdziałach poradnika)

Nazwa	Gdzie?
Urn of Gaia	Rhodes
Urn of the Gorgons	The Ruins of the Forgotten
Urn of Olympus	Hall of Atropos (tuż przed Crossing the Lowlands)
Urn of Prometheus	Atlas
Urn of the Fates	Challenge of the Titans
Urn of Poseidon	Challenge of the Titans

Solucja

R h o d e s

Grę zaczynasz z kilkoma maksymalnie rozwiniętymi umiejętnościami. Twoje *Ostrza Ateny (Athena's Blades)* są w pełni dopakowane, podobnie jak czar o nazwie *Poseidon's Rage*. Z tego też względu na tym etapie nie powinieneś mieć większych problemów z eliminacją przeciwników. Jediną trudnością jest boss – Kolos – którym zajmiemy się dokładnie.



UWAGA: Czerwone orby (doświadczenie), które zdobędziesz na tym poziomie, całkowicie przypadną pod koniec, nie przejmuj się więc nimi za bardzo.

Pokonaj wszystkich żołnierzy w tym pomieszczeniu, a następnie otwórz wrota po lewej. Przejdź do końca korytarza. Gdy kolos rozwali ścianę swoją ręką, wejdź w otwór po lewej, zgarnij zielone orby ze skrzyni i wyjdź po drabinie.



Dojdiesz do miejsca pierwszego starcia z Kolosem. Unikaj jego ataków, walcząc jednocześnie z raczej nieszkodliwymi żołnierzami. Używaj prawej gałki analogowej, by uskakiwać przed jego dłonią, a następnie atakuj ją swoimi ostrzami. Po kilku seriach, Kolos zostanie na moment sparaliżowany. Doscocz wtedy do katapulty po lewej i użyj jej (**R1**), by wystrzelić w niego głaz. Wejdź następnie na katapultę i szybko wciskając (**O**) wystrzel sam siebie. Teraz musisz powtórzyć