



Sekiro

Shadows Die Twice

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Sekiro: Shadows Die Twice

autor: Jacek "Stranger" Hałas i Patryk Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

978-83-8112-631-1

Producent FromSoftware, Wydawca Activision Blizzard, wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|--|-----|
| Wprowadzenie | 6 |
| Podstawy | 15 |
| Porady na start | 15 |
| Rozwój postaci | 32 |
| Eksploracja | 39 |
| Skradanie się | 44 |
| Śmierć i jej konsekwencje | 49 |
| Posążki rzeźbiarza (Ogniska) | 54 |
| Farmienie xp i złota | 57 |
| Ezoteryczne teksty (Księgi umiejętności) | 69 |
| Jakie umiejętności kupić jako pierwsze w Sekiro? | 79 |
| Bossowie | 82 |
| Podzamcze Ashiny | 82 |
| Generał Naomori Kawarada | 82 |
| Skuty ogr | 84 |
| Generał Tenzen Yamauchi | 87 |
| Wielki Wąż | 91 |
| Gyoubu Oniwa | 94 |
| Płonący byk | 98 |
| Headless (Bezgłowy) z podzamcza Ashiny | 101 |
| Zamek w Ashinie | 107 |
| Samotny cień fechmistrz | 107 |
| Siedem Włóczni Ashiny | 110 |
| Genichiro Ashina | 113 |
| Skuty ogr #2 (Zamek w Ashinie) | 119 |
| Lone Shadow Vilehand | 122 |
| Generał Kuranosuke Matsumoto | 126 |
| Elita Ashiny - Jinsuke Saze | 129 |
| Bezgłowy (pod wodą) | 131 |
| Lone Shadow Masanaga | 133 |
| Emma, the Gentle Blade | 136 |
| Isshin Ashina | 139 |
| Great Shinobi - Owl | 143 |
| Posiadłość Hirata | 147 |
| Łowca Shinobi Enshin z Misen | 147 |
| Juzou Pijak | 151 |
| Zamaskowany fioletowy przeciwnik | 154 |
| Pani Motyl (Lady Butterfly) | 158 |
| Świątynia Senpou | 162 |
| Armored Warrior | 162 |
| Long-arm Centipede Sen'un | 166 |
| Zatopiona Dolina | 169 |
| Małpi Strażnik | 169 |
| Wielki wąż #2 | 176 |
| Snake Eyes Shirafuji | 184 |
| Long-arm Centipede Giraffe | 188 |
| Headless (Bezgłowy) | 191 |

| | |
|--|-----|
| Głębin w Ashinie | 193 |
| Bezgłowy Małpi Strażnik | 193 |
| Tokujiro the Glutton | 198 |
| Mist Noble | 201 |
| O'Rin of the Water | 205 |
| Shinobi Eyes Shirahagi | 208 |
| Zdeprawowana mniszka | 212 |
| Shichimen Warrior #1 | 216 |
| Bezgłowy #3 | 219 |
| Opuszczony Loch | 222 |
| Wojownik Shichimen 2# | 222 |
| Źródłany Pałac | 225 |
| Prawdziwa Zdeprawowana Mniszka | 225 |
| Sakura Bull of the Palace | 230 |
| Okami Leader Shizu | 233 |
| Shichimen Warrior #3 | 235 |
| Headless (Bezgłowy, pod wodą) | 240 |
| Divine Dragon | 243 |
| Posiadłość Hirata (druga wizyta) | 247 |
| Lone Shadow Masanaga the Spear-Bearer | 247 |
| Juzou the Drunkard, drugie starcie | 251 |
| Sowa (Ojciec) | 254 |
| Zamek w Ashinie (po Divine Dragon) | 259 |
| Ashina Elite - Ujinari Mizuo | 259 |
| Shigekichi of the Red Guard | 262 |
| Demon of Hatred | 265 |
| Siedem włóczyń Ashiny | 269 |
| Genichiro & Isshin, the Sword Saint | 271 |
| FAQ | 278 |
| Jak dostać się do Źródlanego Pałacu? | 278 |
| Czy Sekiro jest grą trudniejszą niż Dark Souls? | 284 |
| Jak wyleczyć bohatera? | 286 |
| Jak zwiększyć siłę ataku bohatera? | 293 |
| Jak rzadziej ginąć? | 295 |
| Czym jest Pomoc losu? | 296 |
| Jak unikać nasilania się Smoczego Moru? | 300 |
| Jak odblokować dostęp do Posiadłości rodu Hirata? | 304 |
| W jakiej kolejności badać początkowe lokacje? | 308 |
| Jak zabijać przeciwników chowających się za tarczami? | 316 |
| Czy w Sekiro można swobodnie zapisywać stan gry? | 318 |
| Jak tworzyć ulepszenia narzędzi protezy? | 319 |
| Jak używać Kontry Mikiri? | 321 |
| Jak znaleźć i zabić Małpy z parawanu? | 324 |
| Jak uodpornić się na Strach? | 331 |
| Dlaczego nie mogę podnieść lootu? | 333 |
| Jakie przedmioty można przynieść Kuro? | 334 |
| Dlaczego nie mogę teleportować się do Zamku w Ashinie? | 338 |
| Czy można zanurkować po znalezieniu się w wodzie? | 340 |
| Jak zwiększyć liczbę użyć tykwy leczniczej? | 343 |
| Czy w Sekiro jest szybka podróż? | 345 |
| Jak dostać się do Świątyni Senpou? | 347 |
| Jak wykonać Śmiertelny cios od tyłu? | 351 |
| Gdzie zniknęła Emma? | 356 |

| | |
|---|-----|
| Czy warto uderzyć w ogromny dzwon w Świątyni Senpou? | 358 |
| Czy w Sekiro można przyzwać innego gracza na pomoc? | 360 |
| Jak tracić mniej doświadczenia i złota po śmierci? | 361 |
| Jak ograniczać problem utraty dużych ilości złota? | 362 |
| Gdzie jest klucz do drzwi Twierdzy w Zatopionej Dolinie? | 364 |
| Gdzie jest zejście do Głębin w Ashinie? | 367 |
| Jak pokonać Wielkiego Karpia Koi? | 372 |
| Narzędzia protezy | 382 |
| Hak z liną | 382 |
| Mglisty kruk | 385 |
| Wmontowany topór | 389 |
| Dysza ogniowa | 393 |
| Wmontowany shuriken | 396 |
| Petarda Shinobi | 401 |
| Gwiżdżący palec | 404 |
| Wmontowana włócznia | 407 |
| Widmowe Kunai | 411 |
| Boskie uprowadzenie | 413 |
| Sabimaru | 415 |
| Wmontowany parasol | 418 |
| Handlarze | 423 |
| Handlarz Anayama | 423 |
| Kramarz z wroniego zagonu | 426 |
| Zacny Harunaga w dzbanie | 428 |
| Kramarz z pola bitwy | 431 |
| Kramarz z lochu | 433 |
| Kramarz z Shugendo | 435 |
| Handlarz wiedzą Fujioka | 438 |
| Borsuk Czarny Kapelusz | 441 |
| Skażony kramarz | 443 |
| Wygnyany kramarz | 445 |
| Zacny Koremori w dzbanie | 447 |
| Przedmioty specjalne | 450 |
| Koraliki modlitewne | 450 |
| Podzamcze Ashiny (Ashina Outskirts) | 452 |
| Posiadłość rodu Hirata (Hirata Estate) | 455 |
| Zamek w Ashinie (Ashina Castle) | 458 |
| Świątynia Senpou (Senpou Temple) | 465 |
| Zatopiona Dolina (Sunken Valley) | 467 |
| Głębiny w Ashinie (Ashina Depths) | 470 |
| Źródlany Pałac (Fountainhead Palace) | 475 |
| Nasiona tykwy | 477 |
| Zaniedbana Świątynia (Dilapidated Temple) | 478 |
| Podzamcze Ashiny (Ashina Outskirts) | 479 |
| Zamek Ashina (Ashina Castle) | 482 |
| Świątynia Senpou (Senpou Temple) | 483 |
| Zatopiona Dolina (Sunken Valley) | 484 |
| Głębiny w Ashinie (Ashina Depths) | 486 |
| Źródlany Pałac (Fountainhead Palace) | 487 |
| Łuski karpia skarbów | 488 |
| Ryż | 493 |
| Ostrze Śmiertelności | 495 |
| Fioletowa tykwa | 499 |
| Poradnik trofeowy | 501 |
| Trofea i osiągnięcia w Sekiro Shadow Die Twice | 501 |
| Aneks | 525 |
| Sterowanie w Sekiro Shadows Die Twice | 525 |

| | |
|--|-----|
| Opis przejścia _____ | 530 |
| Solucja _____ | 530 |
| Prolog _____ | 530 |
| Zaniedbana Świątynia _____ | 535 |
| Podzamcze Ashiny _____ | 540 |
| Posiadłość rodu Hirata _____ | 556 |
| Zamek w Ashinie _____ | 569 |
| Zatopiona dolina _____ | 580 |
| Świątynia Senpou _____ | 598 |
| Opcjonalne aktywności na terenie Świątyni Senpou _____ | 614 |
| Głębiny w Ashinie (Ashina Depths) _____ | 619 |
| Źródłany pałac _____ | 643 |
| | |
| Zakończenia gry _____ | 653 |
| Ważne informacje o zakończeniach _____ | 653 |
| Zakończenie 1: Shura _____ | 655 |
| Zakończenie 2: Zerwanie nieśmiertelności (Immortal Severance) _____ | 661 |
| Zakończenie 3: Oczyszczenie (Purification) _____ | 671 |
| Zakończenie 4: Powrót (Return) _____ | 686 |

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Sekiro: Shadows Die Twice* jest kompendium wiedzy na temat tej bardzo wymagającej produkcji studia FromSoftware. Poradnik w założeniach ma usprawnić zapoznanie się z podstawami gry oraz także ułatwić zrozumienie jej bardziej złożonych mechanik. Powinien on również okazać się pomocny w wyeliminowaniu wszystkich bossów oraz w pomyślnym dotarciu do finału wyprawy.

Poradnik otwierają **porady na start**, które oferują zestawienie najważniejszych elementów gry w pigułce. Jest to również rekomendowany rozdział dla osób, które nie miały wcześniej styczności z gatunkiem soulsborne i chcą zagwarantować sobie mniej kłopotliwy początek zupełnie nowe przygody. Wszystkie ważne tematy powiązane z mechanikami gry dokładniej opisane zostały także na osobnych stronach poradnika - są to między innymi **walka**, **eksploracja**, **skradanie się** (bardzo istotna nowość w stosunku do poprzednich gier FromSoftware), **rozwój postaci** czy **śmierć i jej skutki**. Oprócz przewodnika po grze w poradniku nie zabrakło też rozdziału **FAQ** z odpowiedziami na najczęściej zadawane pytania. Informuje on między innymi o tym **jak parować ciosy przeciwników**, **jak zdobyć nowe ulepszenia protezy**, **w jakiej kolejności badać startowe lokacje** czy **jak poprawnie wyprowadzać ataki z ukrycia**.

Bardzo ważną częścią tego poradnika są **szczegółowe opisy wszystkich pojedynków z bossami**. Opis każdej potyczki informuje o lokalizacji bossa, o zalecanych przygotowaniach do walki (np. wybranie konkretnych mikstur czy ulepszenia protezy), o tym czy stoczenie walki z bossem jest wymagane do awansowania w grze, o **zestawie ataków, którymi dysponuje dany boss**, o **rekomendowanej taktyce walki**, o ewentualnych słabościach bossa (np. bardzo niska odporność na żywioł ognia) oraz o nagrodach przewidzianych za pokonanie go. Szczególnie trudne walki z bossami wzbogacone zostały dodatkowo licznymi obrazkami pokazującymi np. moment odpalenia umiejętności przez bossa czy poprawną reakcję na atak z jego strony.

W poradniku do *Sekiro: Shadows Die Twice* znalazł się **rozbudowany opis przejścia**. Dotyczy on zarówno **głównych zadań**, które wymagane są do ukończenia gry, jak również **poobocznych misji**, których można nieobowiązkowo podejmować się po drodze. Dodatkowo przygotowana została strona o **zakończeniach gry**. Inny ważny rozdział poradnika to **atlas świata**. Zawiera on przede wszystkim opisy wszystkich dostępnych w grze lokacji, jak również informuje o **unikalnych i sekretnych przedmiotach**, na które można natrafić w trakcie przemierzania świata.

Sekiro: Shadows Die Twice to gra akcji przygotowana przez studio FromSoftware znane m.in. z takich gier jak *Bloodborne*, *Demon's Souls* czy *Dark Souls*. Nowa produkcja FromSoftware wykazuje pewne cechy wspólne z grami z gatunku umownie nazywanego soulsborne, aczkolwiek wprowadza też wiele istotnych zmian i innowacji. Walki z przeciwnikami kładą większy nacisk na umiejętności gracza i jego refleks, zaś wielu przeciwników można ominąć lub zaatakować z zaskoczenia dzięki dodaniu zaawansowanych opcji skradania się. W zgodzie z duchem poprzednich tytułów FromSoftware *Sekiro* to gra o wysokim poziomie trudności, w której bardzo łatwo można doprowadzić do śmierci bohatera. Nasz poradnik powinien na szczęście pomóc w zmniejszeniu liczby niechcianych zgonów w drodze do finału przygody.

10 szybkich porad do Sekiro: Shadows Die Twice

1. **Staraj się często skradać.** Może ci to ułatwić eliminowanie lub osłabianie przeciwników atakami z zaskoczenia, aczkolwiek silniejszych oponentów możesz również całkowicie omijać nie ryzykując bezpośredniej konfrontacji.
2. **Poćwicz parowanie (odbijanie) wrogich ataków.** To zdecydowanie najważniejszy element walki w *Sekiro*. Każde udane odbicie przyczynia się do naładowania paska postury przeciwnika i przybliża cię do odpalenia śmiertelnego ciosu. Możesz za darmo trenować z Hanbei w Zaniedbanej świątyni.
3. **Naucz się odpowiednio reagować na ataki niemożliwe do zablokowania.** W zależności od rodzaju ataku musisz wykonać skok lub poprawny unik. Po tym jak odblokujesz zdolność Kontra Mikiri możesz też dla odmiany przeprowadzać kontrataki.
4. **Korzystaj z haka z linką.** *Sekiro* oferuje o wiele większe możliwości eksploracji i przemieszczania się po mapie od *Dark Souls*. Dzięki kotwiczce możesz łatwo przygotować zasadzkę, uciec wrogom czy dotrzeć do sekretnej lokacji.
5. **Bohatera można wskrzesić po śmierci.** Korzystanie z tej opcji gry jest limitowane, aczkolwiek jest to mimo wszystko przydatna funkcja i może ci zapewnić drugą szansę jeśli np. zginąłeś na krótko przed pokonaniem jakiegoś przeciwnika.
6. **Korzystanie z narzędzi protezy pomaga w wygrywaniu walk.** W grze dostępne są różne protezy pomagające np. w podpalaniu wrogów czy niszczeniu ich tarcz. Używaj ich jednak z umiarem, gdyż zużywają one każdorazowo 1 lub kilka punktów symboli ducha.
7. **Przeszukuj dokładnie wszystkie nowo odwiedzone lokacje.** W *Sekiro* nie brakuje sekretnych obszarów, które mogą skrywać bardzo wartościowe skarby lub prowadzić do legowisk ukrytych bossów. W tym drugim przypadku upewnij się, że jesteś gotowy na wyzwanie, gdyż wielu sekretnych bossów jest bardzo silnych.
8. **Nie musisz martwić się o staminę.** W *Sekiro* nie ma żadnego paska staminy. Wykorzystuj to i jak najwięcej przemieszczaj się po polu bitwy, a także bez żadnych obaw odpalaj serie ataków i polegaj na częstych unikach.
9. **Zablokuj kamerę na przeciwniku, z którym walczysz.** Może ci to znacząco pomóc w parowaniu ciosów i w odpowiednim reagowaniu na inne rodzaje ataków. Wyjątkiem są sytuacje gdy walczysz w małym pomieszczeniu lub z grupą przeciwników.
10. **Zużywaj środki lecznicze z rozsądkiem.** W *Sekiro* nie możesz sobie pozwolić na zbyt częste odnoszenie dużych obrażeń, gdyż bohater nie dysponuje dużym zapasem medykamentów i rzadko pozwalają one przywrócić pasek zdrowia do maksimum.

Więcej podpowiedzi znajdziesz w rozdziale **Porady na start** w naszym poradniku.