

# Two Worlds II:

## Pirates of The Flying Fortress

### PORADNIK DO GRY



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

# **Two Worlds II: Pirates of The Flying Fortress**

**autor: Piotr „Ziuziek” Deja**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Reality Pump, Wydawca Zuxxez  
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>Opis przejścia</b>	<b>6</b>
Alfabetyczny spis zadań	6
01-G Zlecenie od pirata	8
02-G Łódka	10
03-P Jedwabna suknia	12
04-P Dzienniki kapitańskie – Tom I	14
05-P Tajemnica zaginionej skrzynki	16
06-G Intryga kochanków (1/2)	19
07-G Skarb (1/2)	21
08-G Zagubione dusze	23
09-P Giełda Organów dla Nieumarłych	26
10-G Przenosiny przodków	30
11-G Pracownia	32
12-G Ikayorte Teala	34
13-G Szklany słój	36
14-G Duchy natury	39
15-G Szklana mapa – część druga	42
16-P Dzienniki kapitańskie – Tom II	44
17-P Piraci nie płaczą	45
18-P Szyszak iskier	50
19-G Szklana mapa – część trzecia	53
20-G Igła w stogu siana	56
21-P Varn przewodnik	63
22-P Rewolucja naukowa	66
23-P Wyzwanie Billy'ego	71
24-P Dzienniki kapitańskie – Tom III	73
25-G Skrawek śmiertelnego ciała	74
26-P Wiadomość w butelce	75
27-G I stańcie dookoła trumny	77
27-G Wszyscy jesteśmy z tej samej gliny	79
29-P Niespokojny duch	83
30-P Quercus Robur Lecterus	87
31-G Szklana mapa	90
32-G Archiwa	92
33-G Intryga kochanków (2/2)	95
34-P Latarnia morska „Pochodnia”	100
35-P Latarnia morska „Płomień”	104
36-P Latarnia morska „Pożoga”	106
37-G Legenda kartografa	108
38-G Obce miejsce	112
39-G Nieświadomość	115
40-G Nieświadomość: Amnezjofobia	117

<b>41-G</b>	<b>Nieświadomość: Arachnofobia</b>	119
<b>42-G</b>	<b>Nieświadomość: Atelofobia</b>	121
<b>43-P</b>	<b>Dwanaście zaginionych myśli</b>	123
<b>44-G</b>	<b>Podświadomość / Świadomość (1/2)</b>	125
<b>45-G</b>	<b>Podświadomość: Konflikt pokoleniowy</b>	127
<b>46-G</b>	<b>Podświadomość: Konflikt światopoglądowy</b>	134
<b>47-P</b>	<b>Dzieła sztuki</b>	141
<b>48-P</b>	<b>Oko za oko</b>	144
<b>49-G</b>	<b>Podświadomość: Konflikt rodzinny</b>	147
<b>50-G</b>	<b>Podświadomość / Świadomość (2/2)</b>	151
<b>51</b>	<b>Skarb (2/2)</b>	155
<b>Osiągnięcia (Achievements)</b>		<b>157</b>

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 *Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress* zawiera **szczegółowy i ilustrowany opis wszystkich zadań głównych i pobocznych**, jakie można spotkać w grze. Każde zadanie zostało opatrzone jedną lub kilkoma **mapami**, do których odnosi się opis.

Numeracja zadań jest proponowaną kolejnością ich wykonywania przy założeniu, że gracz interesuje wykonanie wszystkich zadań głównych i pobocznych (tym bardziej, że możliwość ukończenia niektórych zadań pobocznych w miarę rozwoju fabuły przepada).

Przed korzystaniem z poradnika dobrze jest zapoznać się z legendą oznaczeń w tekście i na mapach.

**Piotr „Ziuziek” Deja ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

## Oznaczenia w tekście

**„Rozpoczęcie”** zadania opisuje pokrótce, w jakich okolicznościach dostajesz lub możesz dostać zadanie.

**„Opcjonalnie”** opisuje czynności, które można, ale nie trzeba wykonywać (np. przeszukanie grobowca niezwiązanego ani z opisywanym, ani z żadnym innym zadaniem).

Wszelkie postacie niezależne, z którymi będziesz rozmawiał podczas wykonywania zadań oraz przeciwnicy (potwory, zwierzęta itp.) zostały oznaczone **kolorem brązowym**.

Ważne przedmioty, jakie będziesz zdobywał podczas zadań, jak również cenniejsze artefakty (np. nagroda za wykonanie jakiejś misji) zostały oznaczone **kolorem zielonym**.

Nazwy zadań głównych i pobocznych zostały oznaczone **kolorem pomarańczowym**. Dodatkowo każde zadanie ma swój numer, zaś litera przy numerze oznacza, czy zadanie jest główne (**G**), czy poboczne (**P**). Do ukończenia gry niezbędne jest wykonanie wszystkich zadań głównych.

- Wypunktowany fragment tekstu oznacza, że w tym momencie trzeba wykonać inne zadanie główne lub dobrze jest wykonać wskazane zadanie poboczne.

Wszelkie liczby oznaczone **kolorem niebieskim** odnoszą się do map. Wskazują ważniejsze miejsca, postacie, teleportery itp.

Nazwy własne lokacji, jak również wszelkie ołtarze (siły, wytrzymałości, celności i siły woli) zostały oznaczone **pogrubioną czcionką**.

## Legenda map



Wszystkie liczby na mapie odnoszą się do zaznaczonych **niebieskim kolorem** liczb w opisie misji. Dodatkowo żółte liczby na mapie oznaczają teleportery.

Kwadraty otoczone czerwonym kolorem wskazują przeciwników, zaś zielonym – wszelkie pojemniki, które można przeszukać (skrzynie, szafy itp.) lub pojedyncze przedmioty.

Niebieskie litery wskazują ołtarze: siły (**S**), celności (**C**), wytrzymałości (**W**) i siły woli (**O**).

## Porady i wskazówki

- Piracki okręt „**Wędrujący Gniew**” to Twoja baza wypadowa. Prócz postaci, które będą zlecały ci zadania główne i poboczne, spotkasz tu **Muzyka** (sprzedaje instrumenty muzyczne i nuty do pieśni), zaś pod pokładem możesz zagrać z piratami w jedną z kilku gier.
- Jeśli chcesz skorzystać z usług **Ratownika Dusz** w celu ponownego rozdysponowania punktów umiejętności, to znajdziesz go na plaży, dokładnie na wschód od teleportera **Pracownia Maren**.
- W rozmowach z postaciami zawsze najlepiej jest wybierać tematy od góry, dzięki czemu wyciągniesz z danej postaci wszystkie informacje, jakie tylko możesz. Wszystkie opcje dialogowe, które mają jakiś konkretny wpływ na rozwój fabuły lub konkretnego zadania, zostały wyszczególnione w poradniku.
- Korzystaj ze wszystkich ołtarzy (niezależnie od profesji) w celu uleczenia się. Często ołtarze są blisko teleporterów, co oznacza, że podczas ciężkiej walki, po otrzymaniu dotkliwych obrażeń, możesz za pomocą kamienia teleportacyjnego błyskawicznie przenieść się w pobliże któregoś z ołtarzy, uleczyć się, a potem wrócić do walki. Niestety, ta sztuczka nie działa w podziemiach.
- Jest kilka miejsc niezwiązanych z żadnym zadaniem głównym czy pobocznym, a które możesz odwiedzić. Są to grobowce na cmentarzu (opisane w zadaniu **[08-G] Zagubione dusze**), kryjówka przemytników (opisana w zadaniu **[17-P] Piraci nie płaczą**) i schowek rabusiów (opisany w zadaniu **[30-P] Quercus Robur Lecterus**).

# Opis przejścia

## A l f a b e t y c z n y s p i s z a d a ń

Jak już zapewne zauważyłeś, każde zadanie w poradniku posiada swój numer. Jest to jednocześnie proponowana i najwygodniejsza kolejność wykonywania tych zadań, z założeniem, że chcesz nie pominąć żadnego. Jeśli utknąłeś w jakimś konkretnym zadaniu, poniższy alfabetyczny spis zadań powinien ułatwić ci wyszukanie numeru zadania, a potem znalezieniu opisu tego w spisie treści.

Niektóre zadania główne składają się dwóch części, są też zadania, których nie ma w spisie treści, ale widnieją na poniższej liście. Te zadania wykonywane są automatycznie wraz z innymi (pokażą się w twoim dzienniku, ale jako wykonane) i dla obu wskazany jest ten sam numer. Dodatkowo przy każdym zadaniu znajduje się informacja, czy jest to zadanie **główne**, czy też **poboczne**.

Nazwa zadania	Rodzaj zadania	Numer zadania
Archiwa	Główne	32
Dostęp do pirackich dóbr	Poboczne	05
Duchy natury	Główne	14
Dwanaście zaginionych myśli	Poboczne	43
Dzieła sztuki	Poboczne	47
Dzienniki kapitańskie	Poboczne	04, 17, 24
Dzienniki kapitańskie – tom I	Poboczne	04
Dzienniki kapitańskie – tom II	Poboczne	16
Dzienniki kapitańskie – tom III	Poboczne	24
Giełda Organów dla Nieumarłych	Poboczne	09
I stańcie dookoła trumny	Główne	27
Igła w stogu siana	Główne	20
Ikayorte Teala	Główne	12
Intryga kochanków	Główne	06, 33
Jedwabna suknia	Poboczne	03
Latarnia morska „Płomień”	Poboczne	35
Latarnia morska „Pochodnia”	Poboczne	34
Latarnia morska „Pożoga”	Poboczne	36
Legenda Kartografa	Główne	37
Łódka	Główne	02
Niespokojny duch	Poboczne	29
Nieświadomość	Główne	39
Nieświadomość: Amnezjofobia	Główne	40
Nieświadomość: Arachofobia	Główne	41

Nazwa zadania	Rodzaj zadania	Numer zadania
Nieświadomość: Atelofobia	Główne	42
Obce miejsce	Główne	38
Oko za oko	Poboczne	48
Piraci nie płaczą	Poboczne	17
Podświadomość	Główne	44, 50
Podświadomość: Konflikt pokoleniowy	Główne	45
Podświadomość: Konflikt rodzinny	Główne	49
Podświadomość: Konflikt światopoglądowy	Główne	46
Pracownia	Główne	11
Przenosiny przodków	Główne	10
Quercus Robur Lecterus	Główne	30
Rewolucja naukowa	Poboczne	22
Skarb	Główne	07, 51
Skrawek śmiertelnego ciała	Główne	25
Szklana mapa	Główne	31
Szklana mapa – część druga	Główne	15
Szklana mapa – część pierwsza	Główne	11
Szklana mapa – część trzecia	Główne	19
Szklany słoć	Główne	13
Szyszak iskier	Poboczne	18
Świadomość	Główne	44, 50
Tajemnica zaginionej skrzyni	Poboczne	05
Varn przewodnik	Poboczne	21
Wiadomość w butelce	Poboczne	26
Wszyscy jesteśmy z tej samej gliny	Główne	28
Wyzwanie Billy'ego	Poboczne	23
Zagubione dusze	Główne	08
Zlecenie od pirata	Główne	01