

Gra o tron

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Gra o tron

autor: Piotr „MaxiM” Kulka

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Cyanide Studio, Wydawca Atlus, Wydawca PL Ubisoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Rozdział 1 – Mors Westford	5
Na tę noc i wszystkie pozostałe [ZG]	6
Ich warta dobiega końca [ZP]	15
Rozdział 2 – Alester Sarwyck	18
Za wszystkie dni, które przeminęły [ZG]	18
Rozdział 3 – Mors Westford	38
Między myśliwym, a zwierzyną [ZG]	38
Poszukiwanie skarbów [ZP]	47
Rozdział 4 – Alester Sarwyck	50
Wola Lwa [ZG]	50
Rozdział 5 – Mors Westford	76
Piękna i Bestia [ZG]	76
Rozdział 6 – Alester Sarwyck	98
Królewskie Psy [ZG]	98
Cisza w szeregach [ZP]	115
Rozdział 7 – Mors Westford	117
Bezpański pies [ZG]	117
Czarny ogar [ZP]	145
Rozdział 8 – Alester Sarwyck	151
Nowa nadzieja [ZG]	151
Krew i piach [ZP]	197
Obrączki i łańcuchy [ZP]	205
Rozdział 9 – Mors Westford	211
Obietnica [ZG]	211
Rozdział 10 – Alester Sarwyck	230
Rozstaje [ZG]	230
Robak w jabłku [ZP]	250
Rozdział 11 – Mors i Alester	255
Punkt zwrotny [ZG]	255
Bezpieczniejsze ulice [ZP]	263
Rozdział 12 – Mors i Alester	267
Ogień zwalczaj ogniem [ZG]	267
Rozdział 13 – Mors i Alester	286
Okowy [ZG]	286
Nie taki dziki [ZP]	303
Rytuały i litanie [ZP]	313
Rozdział 14 – Mors i Alester	320
Światło i cień [ZG]	320
Rozdział 15	338
Stara blizna [ZG]	338
Rozdział 16 – Mors lub Alester	341
Ogień i lód [ZG]	341
Zadania ciągłe	346
Objaśnienie	346
Wiara naszych przodków – rozdziały 1 do 13	346
Świeża Krew – rozdziały 7 do 13	351
Od nędzy do pieniędzy – rozdziały 8 do 13	364
Pomścij Riverspring – rozdziały 8 do 13	371

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













Poradnik ten jest szczegółową solucją, która pozwoli Ci na pozytywne zakończenie wszystkich zadań głównych (oznaczonych przy rozdziałach jako **[ZG]**) oraz pobocznych **[ZP]**. Okraszony jest szczegółowymi mapami oraz zrzutami ekranu, które ułatwią Ci odnalezienie się w każdym momencie gry i odszukanie wszystkich znajdziek.

Znajdziesz tu informacje o tym, w jaki sposób rozwiązywać zadania główne, tak, aby twoje postaci zyskały jak najwięcej pozytywnych cech dodatkowych. Dowiesz się jak i kiedy można uniknąć trudnych walk (zyskując tyle samo doświadczenia) oraz jak pozyskać cennych sojuszników, co bardzo ułatwi przejście gry. Dowiesz się również, jakie decyzje podejmować w kluczowych momentach, tak aby odblokować najlepsze z czterech możliwych zakończeń gry.

Szczegółowe omówienie systemu walki oraz klas postaci znajduje się zarówno w instrukcji do gry, jak i podczas licznych samouczków w grze (polecam dokładne zapoznanie się z nimi). W tym poradniku podpowiem tylko jak poradzić sobie podczas najtrudniejszych walk, abyś nie musiał zbyt często powtarzać trudniejszych sekcji.

Piotr „MaxiM” Kulka (www.gry-online.pl)

Oznaczenia na mapach

	Cel misji/ważne punkty na mapie
	Zadanie poboczne
	Obiekt interaktywny
	Kodeks (Archiwa Westeros)
	Łup
	Ukryty łup (pies Morsa , Widzenie R'hllora Alester)
	NPC/dialog
	Kupiec
	Wejście/wyjście
	Schody w górę
	Schody w dół
	Zmiana lokacji

Rozdział 1 – Mors Westford

Swoją przygodę w *Grze o Tron* rozpoczynasz wcielając się w rolę **Morsa Westforda**, zwiadowcy **Nocnej Straży**. Tworząc postać masz do wyboru trzy klasy: Magnar (średni pancerz, dwie bronie jednoręczne), Rycerz Feudalny (ciężki pancerz, miecz i tarcza) oraz Błądny Rycerz (ciężki pancerz, broń dwuręczna). Więcej informacji na temat klas, postaw, atrybutów i cech postaci znajdziesz w instrukcji do gry. Drobną radą dotyczącą tworzenia postaci: wybieraj cechy, które uzupełniają się z postawami danej klasy, a nie przeczą im. Bezsensownym byłoby wybieranie cechy ujemnej "Hemofobia" (postać na widok krwi "słabnie") dla Magnara, który specjalizuje się w wywoływaniu krwotoków. Przykładem cechy, która idealnie uzupełnia postawę Magnara jest "Kwiopijca". Dobrze jest też z góry zaplanować klasę postaci drugiego z bohaterów, Alestera Sarwycka, tak, aby potem wzajemnie się uzupełniały (np. jak "tank" i "damage dealer" w grach typu MMO). Polecam dokładne przestudiowanie instrukcji jeszcze przed rozpoczęciem gry, co ułatwi dobranie odpowiednich klas oraz atrybutów.

N a t ę n o c i w s z y s t k i e p o z o s t a ł e [Z G]

Czarny zamek



- **Punkt 1**



Po stworzeniu postaci oraz pierwszych interaktywnych scenach przejmiesz w końcu kontrolę nad postacią. Zaczynaj od zebrania Topora katowskiego, którym Mors zdekapitował przyjaciela i rusz za pozostałymi Strażnikami. Póki co, wybory podczas dialogów nie będą miały większego znaczenia dla rozwoju fabuły.

- **Punkt 2**



Na placu, na którym czekają na Ciebie młodzi strażnicy przejdiesz krótki tutorial z podstaw walki wręcz, sprytnie zakamuflowane jako szkolenie nowych rekrutów. Podążaj za instrukcjami pojawiającymi się na ekranie, a wszystko pójdzie gładko. W tym miejscu znajduje się również kupiec, u którego będziesz mógł sprzedać niepotrzebne łupy.