



Game of Thrones: A Telltale Games Series

The Ice Dragon

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Game of Thrones

The Ice Dragon

autor: Jacek "Ramzes" Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-288-5

Producent Telltale Games, Wydawca Telltale Games

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Ważne wybory	4
Rozdział 1	6
Rozdział 2	12
Rozdział 3	18
Rozdział 4	25
Rozdział 5	31
Rozdział 6	34
Zakończenia	38

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



The Ice Dragon to szósty, a zarazem ostatni już odcinek epizodycznej przygodówki studia *Telltale Games*. Niniejszy poradnik prezentuje pełen opis przejścia gry. W pierwszym rozdziale poradnika znajdziesz ilustrowany opis przejścia wraz z tłumaczeniem części dialogów na język polski w taki sposób byś poznał ogólny zarys przedstawionej sytuacji. Kolejna część poradnika zawiera osobny opis ważnych wyborów, które spotykają cię podczas rozgrywki i ich konsekwencji, którym stawisz czoła w przyszłych przygodach. Szczegółowo omówione zostały tu ewentualne różnice pomiędzy nimi oraz wyjaśnienie ich znaczeń. Ostatnim rozdziałem będzie prezentacja wszystkich dostępnych zakończeń gry. Spotkasz tu dokładne ich omówienie oraz wskazówki, w jaki sposób je osiągnąć. *Game of Thrones A Telltale Games Series - The Ice Dragon* opowiada o poczynaniach bohaterów znanych z serialowej adaptacji sagi *George'a R.R. Martina*. W grze spotykać będziesz postacie znane z poprzednich epizodów oraz dowiesz się jak potoczą się sprawy Rodrika bądź Ashera. Twoje wcześniejsze decyzje będą mieć odzwierciedlenie w tym odcinku i to w jaki sposób podejdziesz do tego świata będzie determinować zakończenie całego sezonu gry.

Poradnik do *Game of Thrones - The Ice Dragon* zawiera:

- Szczegółowy opis przejścia gry
- Spis najważniejszych dialogów wraz z tłumaczeniem ich na język polski
- Opis ważnych wyborów oraz ich potencjalnych konsekwencji
- Rozdział poświęcony zakończeniom sezonu gry o tron

Jacek "Ramzes" Winkler (www.gry-online.pl)

Ważne wybory

Ważny wybór #1

Pierwszy ważny wybór w tym epizodzie znajdziesz w pierwszym rozdziale gry. Do ciebie należy decyzja czy chcesz przyznać się do winy przed **Margaery** czy skłamać i zrzucić winę na **Serę**.

- ***It was all Sera's idea*** - To był pomysł Sery. Po wybraniu tej opcji, Sera zostanie zwolniona z usług służącej Margaery.
- ***It is true, I used Sera*** - To prawda, wykorzystałam Serę. Po wybraniu tej opcji, to Ty zostajesz zwolniony z usług służącej Margaery.

Jeżeli wybrałeś opcję pierwszą: *It was all Sera's idea* - **Sera** będzie rozwścieczona przez twoje kłamstwo. Sama **Margaery** zaufa twojemu osądowi co oznaczać będzie koniec pobytu **Sery** na dworze oraz przekreślenie jej związku z **Tarwickiem**. Musisz użyć tej opcji by uzyskać zakończenie dotyczące strategii przebiegłości *Cunning strategy* oraz *Unwavering Conviction*. Jeżeli chcesz uzyskać czerwone zakończenie *Instinct and Nobility* lub *Fierce Passion* musisz przyznać się do winy.

Ważny wybór #2

Drugi ważny wybór znajdziesz w czwartym rozdziale gry. Do ciebie należeć będzie decyzja czy chcesz poślubić **Morgryna** czy zostać stracony poprzez ścięcie.

- ***I am yours*** - Jestem twoja: Po wybraniu tej opcji zgadzasz się na małżeństwo z przymusu z Morgrynem. Unikasz tym samym śmierci, lecz poświęcasz Toma. Wybór rekomendowany przy chęci uzyskania niebieskich zakończeń *Cunning Strategy* oraz *Unwavering Conviction*.
- ***I will never be yours*** - Nigdy nie będę twoja: Po wybraniu tej opcji nie zgadzasz się na małżeństwo z Morgrynem. W związku ze spiskiem Morgryna przeciwko tobie, nie udaje ci się uniknąć kary. Zostajesz stracony poprzez ścięcie. Wybór rekomendowany przy chęci uzyskania czerwonego zakończenia *Instinct and Nobility* oraz *Fierce Passion*.

Ważny wybór #3

Trzeci ważny wybór znajdziesz w piątym rozdziale gry. Do ciebie należeć będzie decyzja w jaki sposób chcesz rozwiązać problem z **Cotterem**. Możesz go poświęcić dla magii krwi by wzmocnić szeregi Północnego Gaju bądź podać mu Nightshade by skrócić jego cierpienie i wypełnić wolę jego siostry - **Sylvii**.

- ***Give Cotter the poison*** - Podaje Cotterowi Nightshade. Opcją tą wypełniasz jego ostatnią wolę oraz sprawiasz, że siostra Cottera - Sylvii, jest zadowolona. Wybór ten powinien być dla osób, którzy chcą czerwone zakończenie gry *Instinct and Nobility* oraz *Fierce Passion*.
- ***Use him for bloodmagic*** - Wykrawasz bijące serce Cottera, by później spalić je w trakcie rytuału magii krwi. Umacniasz tym samym siłę by uchronić się przed atakami ze strony stworów. Wybór ten jest powiązany z zakończeniem niebieskim *Cunning Strategy* oraz *Unwavering Conviction*.

Ważny wybór #4

Kolejny ważny wybór odnosi się do sytuacji przedstawionej w ostatnim rozdziale gry. Do Ciebie należeć będzie decyzja czy zabijesz **Ludda Whitehill** czy **Gryffa**.

Sytuacja Rodrika:

- **Follow Ludd** - Opcją tą powinni zainteresować się gracze, którzy chcą otrzymać niebieskie zakończenie cunning strategy oraz unwavering conviction. Pójście na Luddem zamyka także dostęp do uratowania Ryona. W trakcie walki z Luddem będziesz mógł go oszczędzić.
- **Follow Gryff** - Opcją tą powinni zainteresować się gracze, którzy chcą otrzymać czerwone zakończenie Instinct and nobility oraz fierce passion. Pójście za Gryffem powoduje, że możesz uratować Ryona lecz tym sposobem zamykasz dostęp do głównego celu twojej podróży - Ludda. W trakcie walki z Gryffem będziesz mógł go oszczędzić.

Sytuacja Ashera:

1.) Posion Ludd - W trakcie wznoszenia toastu Ludd oczywiście domysli się, że trzeba dać jego wino do skosztowania Asherowi. Matka Ashera go w tym ubiegnie i możesz jej na to pozwolić wybierając opcję Let her drink lub uratować ją przed otruciem Don't let her drink.

- **Let her drink** - Jeżeli wybierzesz tę opcję, Ludd oraz twoja matka zostają otruci.
- **Don't let her drink** - Jeżeli wybrałeś tę opcję, Ludd ucieknie lecz zginie Gryff.

2.) Ambush Ludd - W trakcie rozmowy z Luddem, wykonaj ruch, który da sygnał dla zaczajonych w cieniu najemników. Tym sposobem jednak Ludd ucieknie, a twoją zemstą będzie zabicie Gryffa.

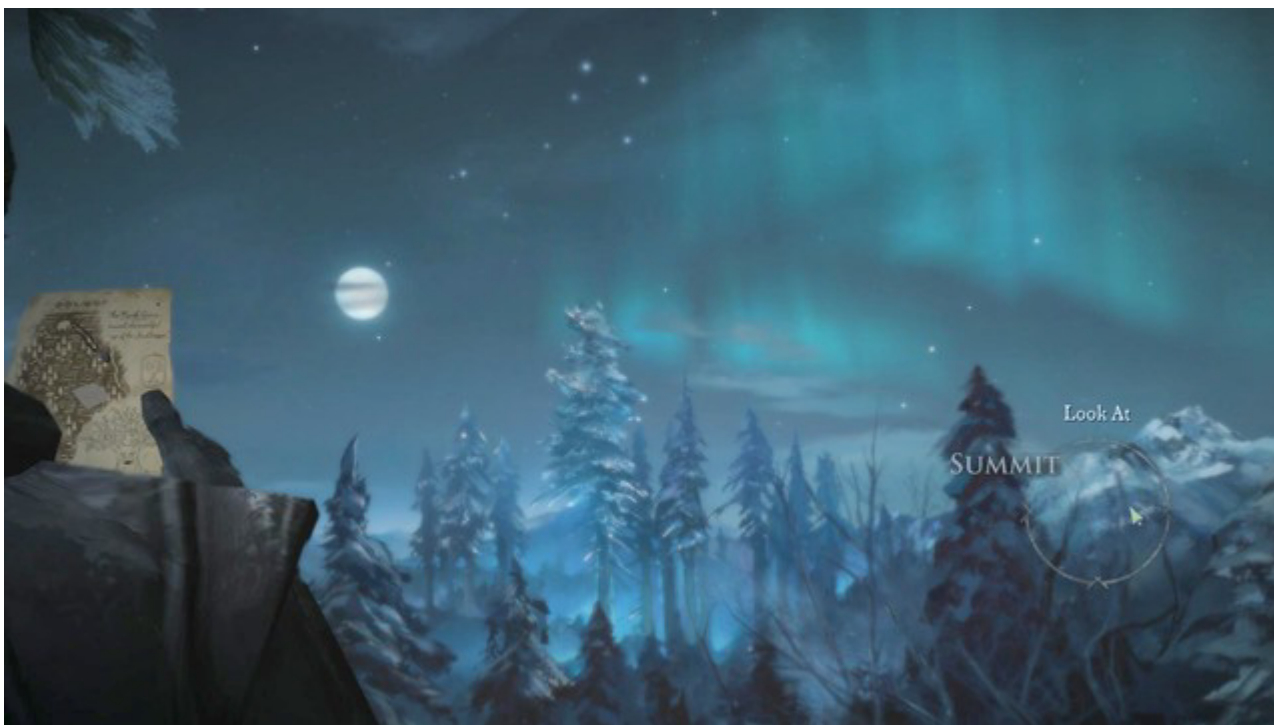
Ważny wybór #5

Ostatnim już ważnym wyborem będzie decyzja podjęta podczas pobytu w Północnym gaju. Jako **Gared** możesz go opuścić lub zostać na miejscu.

- **We will stay here** - Opcja ta powoduje, że zostajesz wraz z nowopoznanymi towarzyszami w Północnym Gaju i wypełniasz wolę poległego już Lorda Gregora.
- **We march south** - Opcja ta powoduje, że wyruszasz wraz z wojskiem na pomoc Ironrath. Tym sposobem opuszczasz Północny Gaj i nie wypełniasz woli poległego Lorda Gregora.

Brak jakichkolwiek konsekwencji wyboru w tym sezonie.

Rozdział 1



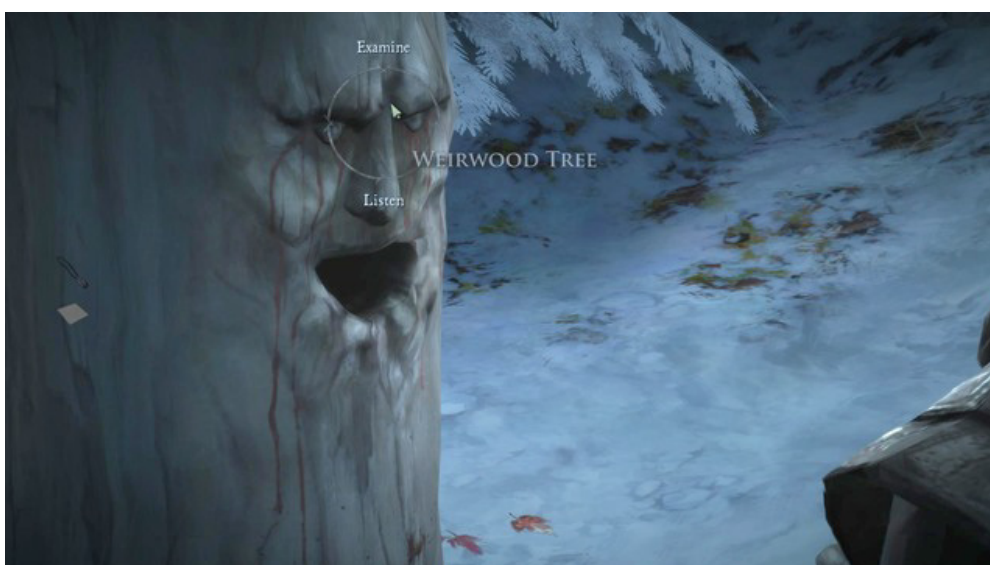
Pierwszy rozdział, który rozpoczyna epizod szósty, rozpoczyna się od przygód **Gareda**. Po wdrapaniu się na drzewo popatrz na mapę i wybierz z niej odpowiednie opcje: Ice Dragon - **Look At**, Forrester Sigil - **Look At** oraz Weirwood Quote - **Look At**. Po sprawdzeniu mapy spójrz w stronę drzew lub gwiazd by odnaleźć dokładnie położenie **Północnego Gaju** po czym porozmawiaj z **Cotterem**.

I did find it!	Znalazłem to!
We should find shelter	Powinniśmy poszukać schronienia
We've made it this far	Teraz nie możemy się cofnąć
...	Milczenie

Sylvi wouldn't want that	Sylvi by tego nie chciała
Only if i have to	Tylko jeżeli będę musiał
I'm not leaving you	Nie zostawię cię
...	Milczenie

Sylvi can look after herself	Sylvi potrafi o siebie zadbać
You can count on me	Możesz na mnie liczyć
Stop talking this way	Nie mów tak
...	Milczenie

It sounds dangerous	Brzmi groźnie
We should keep moving!	Nie powinniśmy się zatrzymywać
Cotter could use that	Cotterowi by się przydało
...	Milczenie



Po rozmowie, schyl się by zerwać roślinę Nightshade po czym podejdź do pobliskiego drzewa i zbadaj je Scratcher - **Examine/Touch**. Po zbadaniu jednej strony drzewa, spójrz na drugą. Zauważysz, że to Weirwood, który dokładnie odpowiada twojej mapie Weirwood Tree - **Listen**. Po zbadaniu drzewa, zostaniecie zaatakowani przez niedźwiedzia. Wykonuj odpowiednie sekwencje przycisków, które pojawią się na ekranie i ucieknij do jaskini. Po drugiej stronie zauważysz, że dotarliście na miejsce.

I knew it was real	Wiedziałem, że jest Gaj istnieje
We found it	Znaleźliśmy to
It's amazing	Jest wspaniały
...	Milczenie