

Dungeon Siege III

Opis przejścia, questy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dungeon Siege III

(opis przejścia)

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Obsidian Entertainment, Wydawca Square-Enix / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Prolog – mapy	5
M1 – posiadłość Montbarron	5
M2 – piwnica posiadłości	5
Prolog	6
Spotkanie na północy	6
Akt 1 – mapy	7
M3 – Szlak pielgrzymów i Kruczy Potok	7
M4 – Kapitułarz	8
M5 – Zachodni las i jaskinia Stormsong	9
M6 – Boris	10
M7 – Posiadłość Gunderic – górny poziom	11
M8 – Posiadłość Gunderic – dolny poziom	12
M9 – wschodni las	13
M10 – Mournweald	14
M11 – przejście Rukkenvahl	15
M12 – Cmentarz i Kruczy Potok	16
Akt 1	17
Kapitułarz	17
Zadanie poboczne – taaaka ryba	19
Zadanie poboczne – zemsta wdowy	19
Zadanie poboczne – pechowy kupiec	20
Zadanie główne – poszukiwanie ocalałych	21
Zadania poboczne – posiadłość Gunderic i niepokorna dusza	23
Zadanie poboczne – w ukryciu	26
Zadanie poboczne – brak słów	26
Zadanie główne – w głąb Mournweald	27
Zadanie główne – bitwa o Kruczy Potok	28
Akt 2 – mapy	30
M13 – górny poziom Krypty Bohaterów	30
M14 – dolny poziom Krypty Bohaterów	31
M15 – urwisko na wschodnim bagnie	32
M16 – bagna	33
M17 – droga do Stonebridge	34
M18 – wejście do Stonebridge	35
M19 – Wielki Kapitułarz: górne piętro	36
M20 – Wielki Kapitułarz: piwnica	37
Akt 2	38
Zadanie poboczne – bohaterowie dawnych dni	38
Zadanie poboczne – relikty dawnych dni	40
Zadanie główne – Na szlaku	41
Zadanie główne – Sedno sprawy	44
Zadanie poboczne – zagubieni na bagnach	45
Zadanie poboczne – praca misyjna	45
Zadanie główne – wielki kapitułarz	46
Zadanie poboczne – szlaki dostaw	47

Akt 3 – mapy	48
M21 – Stonebridge	48
M22 – Krypty świętej krwi część 1	49
M23 – Krypty świętej krwi część 2	50
M24 – wielka odlewnia – górny poziom	51
M25 – wielka odlewnia – dolny poziom	52
Akt 3	53
Zadanie główne – zasada większości	53
Zadanie główne – kłopoty w kryptach	56
Zadanie główne – strajk!	58
Zadanie poboczne – trybiki i koła zębate	60
Zadanie poboczne – zakładnicy	61
Zadanie poboczne – mediacje	62
Zadanie poboczne – poważna usterka	64
Zadanie poboczne – dowody sabotażu	65
Zadanie poboczne – tajemnicze dziedzictwo	66
Zadanie poboczne – skradzione dostawy	66
Zadanie poboczne – odkrywanie przeszłości	67
Akt 4 – mapy	68
M26 – przejście Stonebridge	68
M27 – mroźne szczyty	69
M28 – przełęcz Kaari	70
M29 – głęboki szyb	71
M30 – Dalsza część jaskini	73
Akt 4	74
Zadanie główne – opuszczony dwór	74
Zadanie główne – w poszukiwaniu samotności	77
Zadanie poboczne – mocne wejście	78
Zadanie poboczne – nieposkromiona góra	78
Zadanie poboczne – jaskinia Ibsena	79
Zadanie główne – wróg u bram	80
Zadanie główne – nieproszeni goście	81
Zadanie poboczne – prototyp	82
Zadanie poboczne – nie wszystko złoto	83
Zadanie poboczne – budując mosty	84
Zadanie główne – przyływy i odpływy	85
Zadanie główne – pułapka Lorda Devonseya	86
Akt 5 – mapy	87
M31 – twierdza Jayne Kassyder	87
M32 – lochy	88
Akt 5	89
Zadanie główne – na świętej ziemi	89
Zadanie poboczne – oblężenie lochów	92
Zadanie główne – odrodzenie	94

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Gra *Dungeon Siege III* to bardzo ciekawe połączenie cRPG z hack'n'slashem – przyjęte ciepło tak przez graczy, jak i recenzentów (**8/10** na [naszym serwisie](#)). Mnogość ciekawych elementów, częste wybory fabularne oraz cały ogrom zadań pobocznych – to czynniki, które potrafią sprawić, że niejednemu graczowi zakręci się w głowie. Z tej też przyczyny powstała niniejsza solucja – dzięki niej każdy gracz będzie mógł bezproblemowo ukończyć wszystkie misje, cieszyć się rozwiniętymi do granic możliwości bohaterami i zebrać wszystkie cenne przedmioty.

Co zawiera solucja?

- szczegółowy opis **wszystkich zadań głównych i pobocznych** (w sumie **47** misji);
- ponad **trzydzieści map**, z zaznaczonymi najważniejszymi miejscami i postaciami oraz **wszystkimi skarbami** i tajnymi przejściami;
- **tabele z wyborami fabularnymi**, ich skutkami krótko- i długofalowymi;
- szereg **praktycznych porad** dotyczących sposobu wykonywania misji i prowadzenia dialogów;
- **opis** różnych **ścieżek fabularnych** i wpływu gracza na zakończenie gry;

Uwagi ogólne

MAPY

Odniesienia do map zostały oznaczone w następujący sposób: (**Mx, y**), gdzie **x** oznacza numer mapy, a **y** pozycję na tejże mapie. Przykładowo oznaczenie (**M3, 2**) wskazuje, że na mapie 3 należy udać się w miejsce opatrzone liczbą 2.

Wszystkie skrzynie ze skarbami zostały oznaczone na mapach złotymi kwadratami – należy jednak pamiętać, że część skarbów pojawia się na swoim miejscu dopiero w określonym momencie gry.

KOLORY

Zarówno w tekście jak i na mapach użyto specjalnych wyróżników kolorystycznych, pomagających w poruszaniu się po poradniku. Barwą **czerwoną** oznaczono postaci niezależne oraz przeciwników, **zieloną** wszelkiej maści przedmioty i dzwignie, **niebieską** zadania, a **pomarańczową** tajne przejścia oraz lokacje.

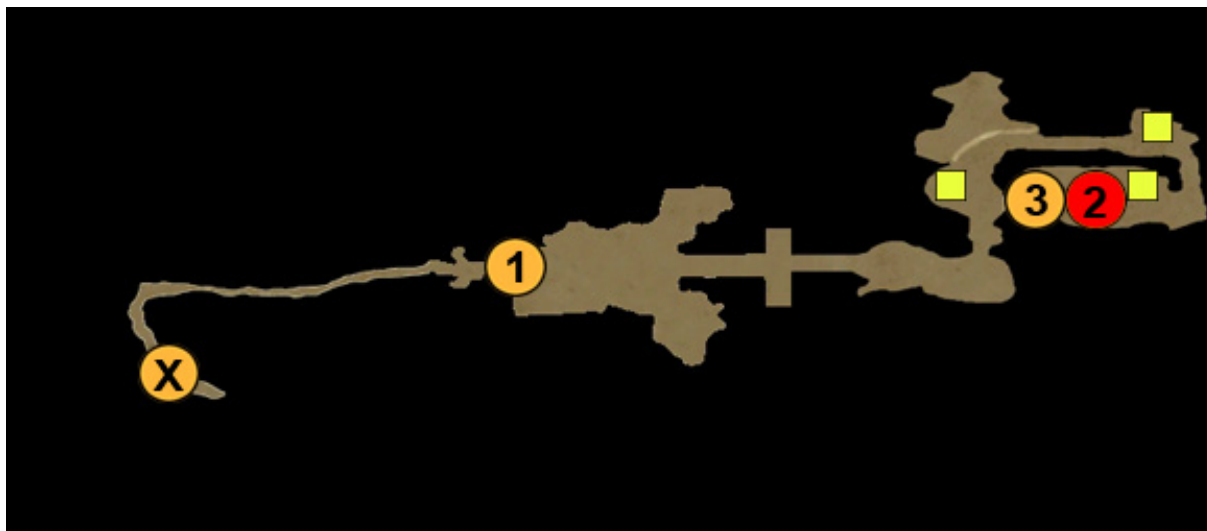
ROZKŁAD PORADNIKA

Chociaż w samej grze nie spotkamy się z podziałem fabuły na akty, w niniejszej solucji dokonano tego typu rozróżnienia dla większej przejrzystości tekstu jako całości. Za granicę między poszczególnymi częściami uznano momenty przełomowe dla fabuły. Dzięki temu nawigowanie po poradniku powinno być znacznie prostsze.

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

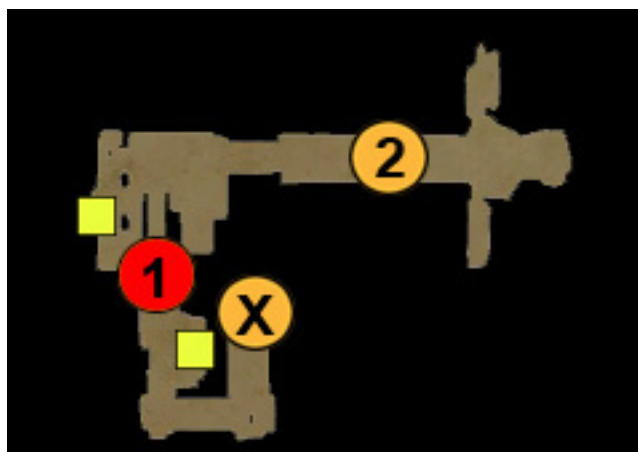
Prolog – mapy

M 1 – posiadłość Montbarron



- X – miejsce rozpoczęcie misji
- 1 – wejście do dworu Montbarron
- 2 – przeciwnicy
- 3 – wejście do piwnicy

M 2 – piwnica posiadłości



- X – zejście z górnego piętra
- 1 – Marten Guiscard
- 2 – most i beczki z prochem

Prolog

Spotkanie na północy

Po wybraniu bohatera, doborze poziomu trudności oraz obejrzeniu intra, zostajemy przeniesieni do samej gry. Naszym pierwszym celem (zadanie [spotkanie na północy](#)) jest dotarcie do [posiadłości Montbarron](#) – gdy już będziemy na miejscu, okaże się, że cel naszej podróży stoi w ogniu (**M1,1**).



Ciemność płonie.

Po wejściu przez główne drzwi, bacznie rozglądamy się po pomieszczeniach – w skrzyniach i na stojakach znajdziemy pierwsze przedmioty (**M1**). Schodzimy po schodach, likwidując barykady i zbierając skarby. Przy zejściu do piwnicy zaatakują nas pierwsi przeciwnicy (**M1,2**), jednak nie powinni stanowić dla nas żadnego wyzwania. Wchodzimy do podziemia (**M1,3**), gdzie czeka nas pojedynek z grupą wrogów. Po tym, jak pokonamy adwersarzy, do pomieszczenia wbiegnie **Marten Guiscard**, (**M2,1**) który poprosi nas o zniszczenie mostu – robimy to, podpalając trzy beczki z prochem (**M2,2**).

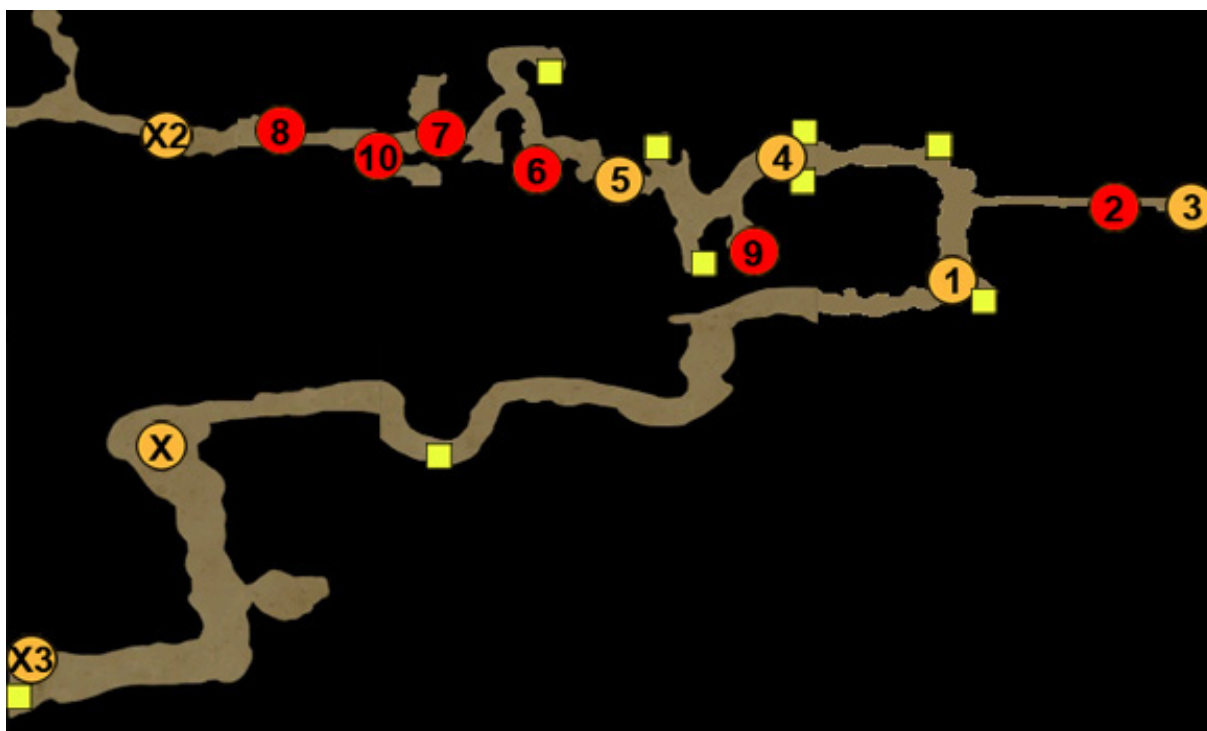


Wszystko wygląda lepiej na tle eksplozji.

W tym momencie kończy się prolog i zostajemy przeniesieni na [szlak pielgrzymów](#) (**M3**).

Akt 1 – mapy

M 3 – Szlak pielgrzymów i Kruczy Potok



X – początek podróży

X2 – przejście do zachodniego lasu

X3 – przejście do posiadłości Gunderic i na bagna

1 – obóz Lescanzi (po odwiedzinach w kapitularze spotkamy tu Florina z zadaniem [pechowy kupiec](#))

2 – przeciwnicy na moście

3 – kapitułarz (patrz **M4**)

4 – drugi obóz Lescanzi

5 – wejście do Kruczego Potoku

6 – Ludmila (zadanie [zemsta wdowy](#))

7 – Katarina lub Andriej (zadanie [poszukiwanie ocalałych](#))

8 – Yacob (zadania [taaaka ryba](#) oraz [pytania bez odpowiedzi](#))

9 – potwór rzeczny ([taaaka ryba](#))

10 – Grigorij ([pytania bez odpowiedzi](#) – dopiero po wykonaniu [taaaka ryba](#))