



Wiedźmin 2: Zabójcy Królów
Wybory i ich konsekwencje
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Wiedźmin 2: Zabójcy Królów (wybory i ich konsekwencje)

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent CD Projekt Red Studio, Wydawca Namco Bandai Games, Wydawca PL CD Projekt
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	3
Legenda	4
Ścieżki i konsekwencje – cykliczne	5
Rzeka tajemnic	5
Rachunki do wyrównania	6
Sprzed stuleci	7
Ścieżki i konsekwencje – prolog	8
Ścieżki i konsekwencje – akt 1	9
Niemoralna propozycja	9
Kejran	10
Zabójcy królów	11
Róża pamięci	12
Gdzie jest Triss Merigold?	13
Śmierć zdrajcy	14
Na rozstajach: Scoia'tael	15
Pływające więzienie	16
Balista	17
Kłopoty z trollem	18
Zapach kadzideł	19
W szponach szaleństwa	20
Malena	21
Ścieżki i konsekwencje – akt 2	22
Królewska krew	22
Gdzie jest Triss Merigold?	23
Symbol śmierci	24
Koszmar Baltimore'a	25
Z drążym sercem	26
Droga ku natchnieniu	27
Ave Henselt	28
Siostrzyczki	29
Ścieżki i konsekwencje – akt 3	30
W imię wyższych racji!	30
W imię Temerii!	31
Kość z kości	31
Zjazd czarodziejów	32
Wejście smoka	32
Ścieżki i konsekwencje – epilog	33
Zakończenia	34

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



Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).



Wprowadzenie

Możliwych ścieżek przejścia poszczególnych zadań w grze *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* jest bardzo dużo. W celu ułatwienia zobrazowania najważniejszych ścieżek i konsekwencji powstał ten właśnie oto poradnik. Jeśli zastanawiasz się jak bardzo zawiła mogła być ścieżka zadania, które właśnie wykonałeś bądź czy istnieje alternatywne zakończenie, w tym poradniku możesz to bardzo łatwo sprawdzić – co najważniejsze całość została przedstawiona wizualnie!

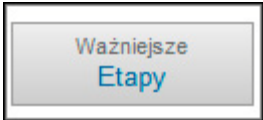
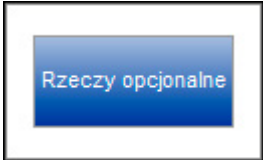
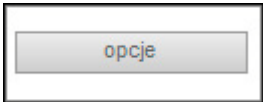
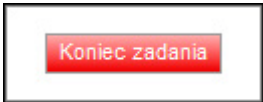
Pierwsza część zawiera grafy, wraz z ich opisem, **możliwych ścieżek i konsekwencji poszczególnych zadań**. Warto zaznaczyć, iż w przypadku zadań głównych możliwe jest tylko jedno zakończenie, natomiast w zadaniach pobocznych tych zakończeń może być kilka.

Drugą część poradnika stanowi **opis możliwych zakończeń gry**, a raczej ważniejszych wyborów podczas rozgrywki, które najprawdopodobniej mają największy wpływ na podział sił w królestwie – zważywszy na fakt, iż zakończenie jest jedno.

Uwaga: Poradnik nie stanowi informacji o tym jak przechodzić konkretne zadania (opis zadań znajduje się w głównym poradniku do gry), ukazuje jedynie możliwe ścieżki ukończenia!

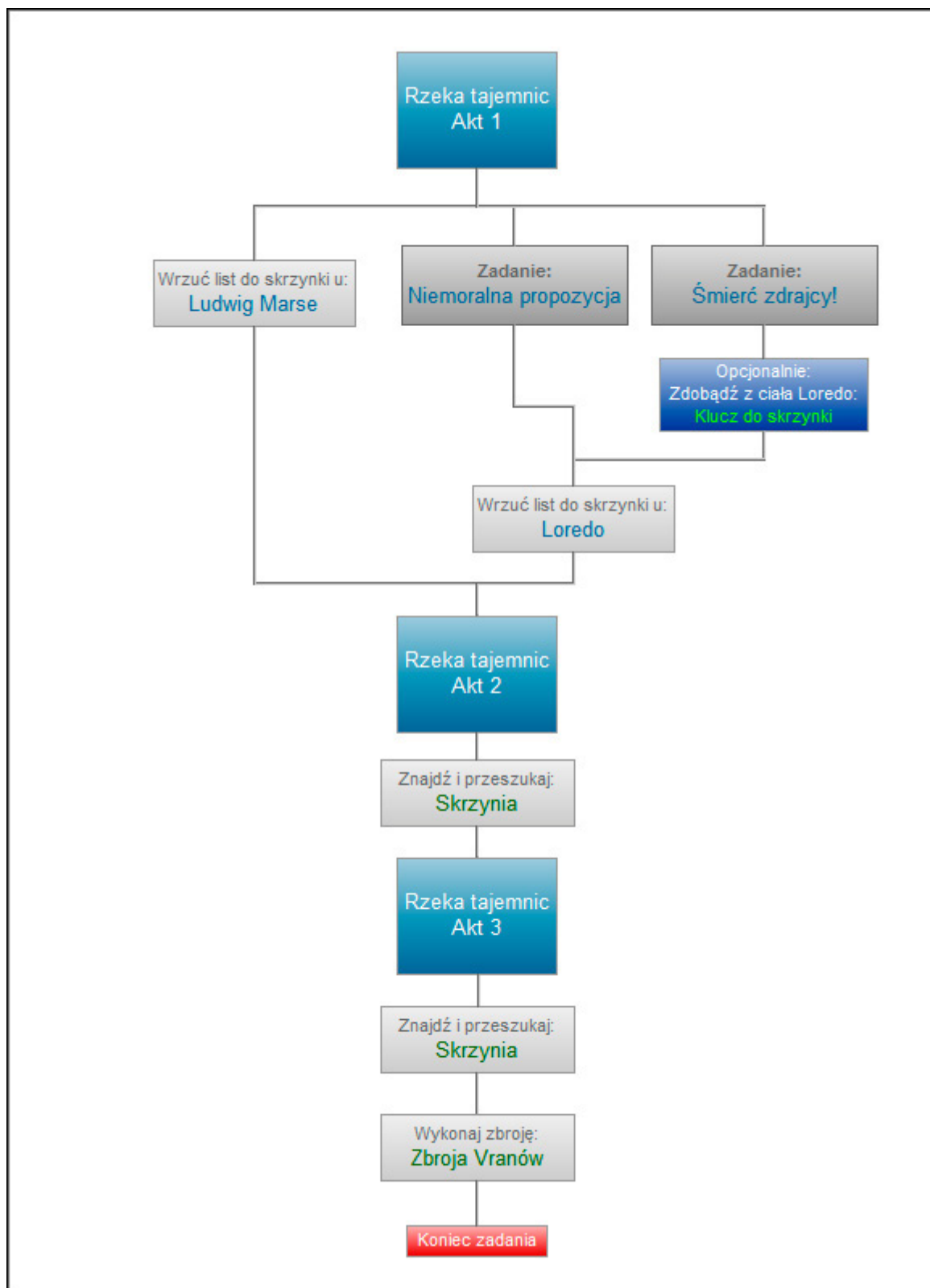
Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Legenda

	Oznaczenie rozpoczynające opisywane zadanie.
	Wyszczególnione ważniejsze etapy – takie, w których będą podejmowane decyzje, bądź mają konsekwencje w przyszłości.
	Zwrócenie uwagi, iż w danym etapie mamy do czynienia z konsekwencją wyboru w podanym zadaniu. Oznaczenie zawsze podpięte jest z góry!
	Zwrócenie uwagi, iż wybór w danym miejscu ma konsekwencje w przyszłej rozgrywce, w podanym zadaniu. Oznaczenie zawsze podpięte jest u dołu!
	Elementy rozgrywki, których nie trzeba wykonywać, oznaczenia w kilku kolorach: postacie , przedmioty , zadania .
	Możliwe opcje przeprowadzenia konkretnego etapu, np. możliwość użycia perswazji, znaku axii, konieczność walki itp.
	Oznaczenie dotarcia do końca zadania.

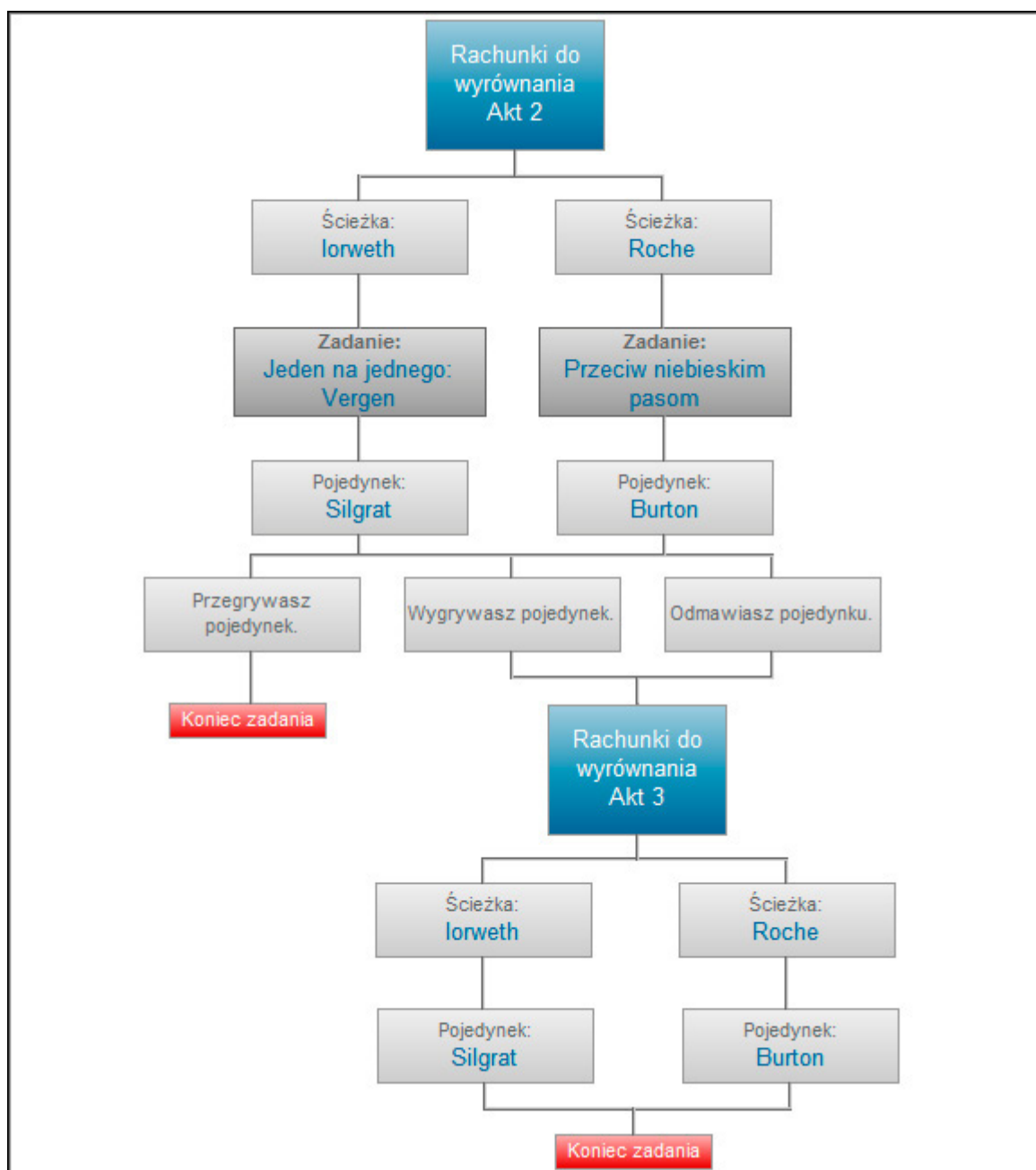
Ścieżki i konsekwencje – cykliczne

R z e k a t a j e m n i c



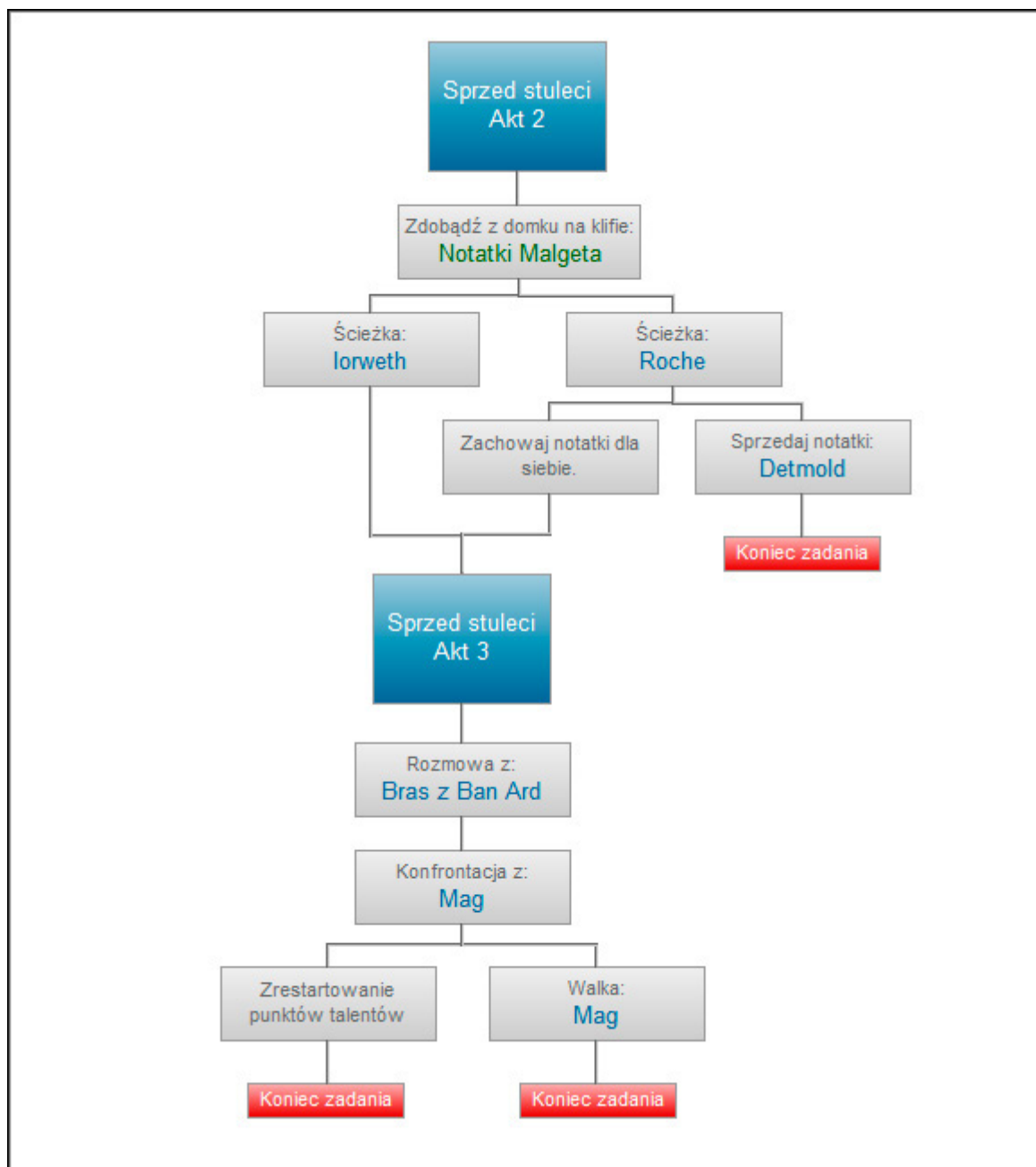
Nie ma żadnego znaczenia, czy wrzucisz list do skrzynki u Ludwiga Marse'a czy też u Loredó. Również co ważne, jeśli omyłkowo wykorzystałeś przedmioty zabrane ze skrzyni w akcie pierwszym, w trzecim akcie możesz je zakupić u Felicji Cori (przedmioty zostały dodane w patchu).

Rachunki do wyrównania



Najważniejszym elementem tego zadania jest wygranie pojedynku bądź odmówienie go, tylko wtedy będziesz miał okazję spotkać w trzecim akcie jedną z dwóch postaci by stanąć do ponownego pojedynku (w zależności od wybranej ścieżki).

S p r z e d s t u l e c i



Krocząc ścieżką Iorwetha nie będziesz miał bezpośredniej sposobności, by odkryć domek na klifie, a jeśli już się nadarzy to niestety tylko w określonym momencie. Kierując się zaś ścieżką Roche'a należy pod żadnym pozorem **nie sprzedawać** notatek Detmoldowi. Po zlokalizowaniu maga pod koniec zadania stajesz przed trudną decyzją – zabić go i zdobyć w miarę dobrą broń, czy zrestartować punkty talentów (w tym wypadku nie będziesz musiał walczyć).