



Wiedźmin 3: Dziki Gon

przewodnik po grze

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Wiedźmin 3: Dziki Gon (przewodnik po grze)

**autorzy: Jacek "Stranger" Hałas, Krystian Smoszna
i Patrick "YxU" Homa**

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-226-7

Producent CD Projekt RED, Wydawca Bandai Namco Entertainment, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Sterowanie	6
PC	6
PlayStation 4	9
Xbox One	16
Świat gry Wiedźmin 3: Dziki Gon	23
Porady na start	24
Zarys fabuły Wiedźmin 3: Dziki Gon	26
Eksploracja świata gry	29
Podstawowe informacje o eksploracji	29
Jazda konno i pływanie	33
Spotkania z postaciami niezależnymi	36
Kradzież i zła reputacja	38
Rodzaje zadań (questów)	39
Opcjonalne lokacje (pytajniki na mapie)	40
Tablice ogłoszeniowe	42
Walka	43
Zestaw porad związanych z walką	43
Leczenie się w trakcie walk i medytacja	45
Przygotowywanie się do pojedynków z trudniejszymi przeciwnikami	47
Adrenalina - jak ją zdobywać i do czego jest potrzebna?	49
Rozwój postaci	51
Awansowanie na wyższe poziomy doświadczenia	51
Punkty umiejętności (rozwoju)	53
Mutageny	55
Jak rozwinąć bohatera? (build postaci)	56
Zresetowanie umiejętności (ustawienie ich od nowa)	59
Pytania i odpowiedzi (FAQ)	61
Jak zarabiać pieniądze?	61
Jak szybko zdobywać doświadczenie?	63
Jak zabić gryfa napotkanego na początku Wiedźmima 3?	66
Jak maksymalnie zwiększyć limit udźwigu?	68
Jak dostać się na wyspy Skellige?	70
Gdzie wymieniać monety?	73
Gdzie oddawać trofea ze zleceń wiedźmińskich?	75
Gdzie zdobyć podstawowe wyposażenie dla konia Geralta?	77
Dlaczego nie dostaję punktów doświadczenia za niektóre zadania?	79
Gdzie można odnaleźć składniki do przygotowania Białej Mewy (White Gull)?	81
Romanse i sceny miłosne	84
Keira, Triss i Yennefer - główne romanse	85
Inne sceny miłosne	92

Easter eggs	97
Zarządzanie ekwipunkiem	100
Inwentarz	100
Handlarze	103
Rzemiosło (crafting)	105
Alchemia	108
Miejsca pobytu najlepszego kowala i najlepszego płatnerza	111
Gra w gwinta	113
Podstawy rozgrywki	113
Strategie i wskazówki	118
Przeciwnicy	120
Kody (cheaty) do Wiedźmina 3	137
Odblokowanie kodów	137
Najważniejsze kody	138
Dodatkowe kody	141
Kody na zmianę wyglądu Ciri, Triss, Yennefer i Keiry Metz	149
Kod na przedmioty	151
Osiągnięcia	189
Instalacja darmowych dodatków DLC do Wiedźmina 3	196
Wiedźmin 3: Dzikie Gon - wymagania sprzętowe	199

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



Przewodnik po grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* ma do zaoferowania **wszystkie najważniejsze informacje** dotyczące rządzących nią zasad. Oferuje on ponadto **różnorakie odpowiedzi**, które mogą okazać się bardzo pomocne w trakcie gry. Jednym z największych rozdziałów niniejszego poradnika jest ten poświęcony **eksploracji świata gry**. Z rozdziału tego można dowiedzieć się między innymi na temat reguł podróżowania po dostępnych krainach, typów atrakcji czekających na Geralta (wioski, obozy bandytów, skarby strzeżone przez potwory itp.), sposobów odblokowywania nowych zadań czy dostępnych walut (korony, floreny i oreny). Innym obszernym rozdziałem jest ten poruszający kwestię **staczania walk** z potworami i żywymi przeciwnikami. Ma on do zaoferowania między innymi przydatne wskazówki odnośnie parowania ciosów czy stosowania kontrataków, a także objaśnia w jaki sposób należy przygotowywać się do bardziej wymagających bitew (nakładanie olejków na broń, produkcja petard itp.). Istotną rolę w przewodniku pełni również rozdział skupiony na tematyce **romansów**. Wyjaśnia on z kim główny bohater może nawiązać romans (dokładne objaśnienie kolejnych kroków i najważniejszych decyzji), jak również zestawia wszystkie dostępne w grze **sceny erotyczne**.

Pozostałe rozdziały niniejszego przewodnika dotyczą między innymi **rozwaju postaci** (system zbierania doświadczenia, umiejętności i dobór najlepszych z nich), **zarządzania ekwipunkiem** (limit udźwigu, alchemia, rzemiosło itp.), **gry w karty o nazwie Gwint** (rekomendowane taktyki gry, miejsca odnajdywania lub kupowania nowych kart) oraz **najczęściej zadawanych pytań (jak zdobywać złoto, jak szybko awansować, gdzie oddawać trofea, gdzie wymieniać złoto itp.)**. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* to RPG akcji, w której sterujemy tytułowym wiedźminem Geralem i przemierzamy ogromną krainę fantasy. Na głównego bohatera czekają ciekawe przygody, podboje miłosne, ale i różnorakie niebezpieczeństwa, którym musi stawić czoła.

Oznaczenia użyte w poradniku:

Brązowy - Kolorem tym oznaczone zostały postaci niezależne oraz potwory

Niebieski - Kolor ten użyty został do wyróżniania nazw lokacji

Zielony - Koloru tego użyty do zaznaczania miejsc odnajdywania lub otrzymywania nowych przedmiotów

Pogrubiona czcionka - Pogrubienie pojawia się w tych miejscach, w których znajdują się nazwa jakiegoś zadania (questu)

Jacek "Stranger" Hałas & Krystian Smoszna & Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Sterowanie

PC

	Poruszanie się
	Rozglądanie się
	Bieg / Modyfikacja typu ataku / Galop na koniu
	Przełączanie między biegiem i chodem
	Skok / Odskok w walce / Wynurzenie się podczas pływania
	Namierzenie przeciwnika
	Interakcja / Zejście z konia
	Szybki atak
	Użycie wiedźmińskich zmysłów / Parowanie ciosów / Kontratak
	Aktywacja znaku
	Przełączanie między znakami

	Użycie przedmiotu pod ręką
	Unik
	Wezwanie konia / Zatrzymanie konia
	Zanurzenie się podczas pływania
	Menu szybkiego wyboru
	Wybranie eliksiru 1 z inwentarza
	Wybranie eliksiru 2 z inwentarza
	Wybranie stalowego miecza
	Wybranie srebrnego miecza
	Wybranie znaku Aard
	Wybranie znaku Yrden
	Wybranie znaku Igni
	Wybranie znaku Quen
	Wybranie znaku Axii
	Zmiana aktualnego celu
	Karta postaci