



Arcania: Gothic 4

Atlas Świata

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Arcania: Gothic 4

Atlas Świata

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Spellbound, Wydawca JoWooD, 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
Rozwój postaci	4
Wojownik	4
Łucznik	5
Mag	6
Ogólne wskazówki	7
Zdolności	8
Świat gry	15
Mapa świata	15
Obszary	17
Bestiariusz	29
Handlarze	40
Lista handlarzy	48
Zestawienia	50
Wytwarzanie przedmiotów	56
Wprowadzenie	56
Plany	58
Receptury	77
Osiągnięcia	105

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

Niniejszy atlas świata jest uzupełnieniem do głównego poradnika do gry *Arcania: Gothic 4*, stanowiąc bogaty zbiór wiedzy na temat tej produkcji i pomagający w poznaniu rządzących rozgrywką zależności. Całość podzielona została na cztery zasadnicze rozdziały:

Pierwszy rozdział skupia się na omówieniu różnic pomiędzy trzema zasadniczymi klasami postaci, podpowiadając, na którą z nich warto się zdecydować. W rozdziale tym znajduje się także lista wszystkich dostępnych zdolności, wraz z podpowiedziami, które z nich są najbardziej przydatne dla każdej z klas.

Drugi rozdział atlasu zawiera przede wszystkim mapę świata oraz omówienie jej wszystkich głównych obszarów. W rozdziale tym poruszone zostały także tematy napotykanych przeciwników oraz handlarzy (pełna lista oraz mapki pomagające w ich odnalezieniu). Dodatkowo dostępne są różnorakie zestawienia, między innymi eliksirów, mikstur, run i magicznych zwojów.

Trzeci rozdział jest bez dwóch zdań najbardziej obszerny, koncentrując się w całości na temacie wytwarzania przedmiotów, czyli na tzw. craftingu. W rozdziale tym znajdują się szczegółowe informacje na temat odnajdywania planów, receptur oraz potrzebnych składników. Ponadto wyszczególnione są wszystkie możliwe do stworzenia obiekty (z ich właściwościami). W odnajdywaniu planów i receptur pomagają zawarte w tym rozdziale szczegółowe mapki.

Ostatni **czwarty rozdział** to pełne zestawienie dostępnych osiągnięć oraz omówienie sposobów ich pozyskiwania.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

Rozwój postaci

W o j o w n i k

Dlaczego właśnie ta klasa?

Zabawa klasą wojownika nie wymaga szczególnego kombinowania. W zależności od tego czy wybrało się model zabawy z bronią jednoręczną czy dwuręczną należy pamiętać jedynie o wyprowadzaniu potężnych ciosów lub serii ataków. Bitwy z udziałem bohatera-wojownika trwają też zdecydowanie krócej aniżeli w przypadku dwóch pozostałych klas, co sprzyja dokładnej eksploracji świata i eliminowaniu wszystkich napotykanym przeciwników.

Jakie są możliwe ścieżki rozwoju?

Jak już wyżej wspomniałem, najważniejszym wyborem jakiego należy dokonać jest zdecydowanie się na broń jednoręczną lub dwuręczną. Jeżeli masz zamiar walczyć bronią jednoręczną to dodatkowo powinieneś zaopatrzyć się w tarczę i inwestować w pierwszej kolejności w umiejętności z kategorii *Dyscyplina*, dzięki czemu główny bohater będzie mógł wyprowadzać coraz bardziej skuteczne serie ciosów. Dodatkowo warto rozważyć odblokowanie jedynej zdolności z kategorii *Wigor*, tak by możliwe było ogłuszanie wrogów rękoczynem miecza lub tarczą. Musisz się niestety liczyć z tym, że Twoje ataki będą zdecydowanie słabsze, ale za to mniej prawdopodobne będzie ryzyko śmierci.

Jeżeli masz zamiar walczyć bronią dwuręczną to koniecznie zaopatrzyć się w możliwie jak najlepszy pancerz (pamiętaj, że odpada bonus gwarantowany przez tarczę) i jak najszybciej odblokuj zdolność *Potężny cios* z kategorii *Duch walki*. Musisz się niestety liczyć z tym, że Twoja postać będzie mniej wytrzymała, przez co będziesz musiał przywiązywać większą uwagę do jej paska zdrowia.

O czym warto pamiętać?

Wojownik w trakcie walk wykorzystuje przede wszystkim dużo punktów wytrzymałości. Warto więc zawsze mieć przy sobie mikstury regenerujące wytrzymałość, gdyż jej całkowite wyczerpanie znacząco obniży możliwości bojowe głównego bohatera.

W przypadku walki w zwarciu pamiętaj o unikaniu silnych ataków wyprowadzanych przez potwory, sygnalizowanych zazwyczaj pojawiającą się wokół nich różnokolorową poświatą. W takich sytuacjach zawsze warto wykonać unik i dopiero po nietrafionym ataku przeciwnika kontynuować prowadzenie walk. W przypadku atakowania wrogów preferujących walkę na dystans staraj się możliwie jak najszybciej ich dopaść, gdyż zazwyczaj w zwarciu stają się praktycznie bezbronni. Jest to szczególnie istotne w trakcie walk z istotami obdarzonymi magicznymi właściwościami.

Ł u c z n i k

Dlaczego właśnie ta klasa?

Zabawa klasą łucznika wiąże się ze zdecydowanie mniejszym ryzykiem zgonu niż ma to miejsce w przypadku wojownika, który zmuszany jest do eliminowania wrogów w bezpośrednich starciach. Warto też zwrócić uwagę na możliwość skutecznego prowadzenia ostrzału z odległości, głównie za sprawą bardzo przydatnej opcji przybliżania obrazu i premii za atakowanie wrogów z zaskoczenia.

Jakie są możliwe ścieżki rozwoju?

Łucznik teoretycznie może wybierać pomiędzy dwoma typami broni dystansowej, a mianowicie łukami oraz kuszami. Problem polega na tym, iż niestety praktycznie wszystkie powiązane z tą klasą zdolności faworyzują zabawę z użyciem łuku. Mowa tu przede wszystkim o *Zabójczej precyzji* z kategorii *Precyzja*. Przyznaje ona mianowicie bonusy za trafienia w głowę lub w szyję, które z racji braku możliwości przymierzania się do oddawania strzałów z kuszy rzadko się zdarzają. Generalnie więc radziłbym zdecydować się na dobry łuk, chyba że w Twoje ręce wpadła kusza znacznie przewyższająca swoimi parametrami inne posiadane w danym momencie bronie dystansowe.

O czym warto pamiętać?

Nie zapomnij przede wszystkim o tym by zawsze mieć na wyposażeniu strzałę do łuku lub bełty do kuszy. Obiekty te dostępne są naturalnie w wielu różnych odmianach. Najrzadsze odmiany strzał i bełtów, wyróżniające się zadawaniem większych obrażeń, zatrutowaniem celu czy innymi ciekawymi parametrami, warto stosować jedynie w trakcie potyczek z wyraźnie silniejszymi przeciwnikami, gdyż zawsze będą się one znajdowały w niedoborze.

Ważną kwestią jest dobór zbroi, która nie będzie w tak dużym stopniu ograniczała ruchów głównego bohatera, jak ma to miejsce w przypadku klasy wojownika. Łucznik musi być zdecydowanie bardziej zwinny, gdyż niejednokrotnie istotne będzie sprawne przemieszczanie się po polu bitwy. Warto się więc decydować na zbroje zapewniające mniejszą ochronę, ale za to wyraźnie lżejsze.

W przypadku klasy łucznika najważniejszym momentem każdej potyczki jest jej początek. Szczególnie przybiera to na znaczeniu po odblokowaniu zdolności *Zasadzka* z kategorii *Ukrywanie się*, gdyż celnie posłana strzała pozwoli już na starcie mocno zranić nie spodziewającego się ataku przeciwnika, a w skrajnych przypadkach go nawet zabić. W trakcie samych walk warto sobie często pomagać runą przyspieszającą ruchy bohatera, dzięki czemu łatwo będzie się można oddalić od grupy wrogów i kontynuować ostrzał z bezpiecznego miejsca.

M a g

Dlaczego właśnie ta klasa?

Zabawa klasą maga eliminuje przede wszystkim problem konieczności staczania walk w zwarciu. Warto ponadto zauważyć, iż dostępne w grze czary zadają stosunkowo duże obrażenia,. Klasa ta dysponuje ponadto trzema różnymi grupami zaklęć, w rezultacie czego zawsze można dobrać inny czar, nawet jeśli okaże się, że dany potwór jest szczególnie wytrzymały na ataki w oparciu o określony żywioł.

Jakie są możliwe ścieżki rozwoju?

Magowie w grze mogą wybierać pomiędzy trzema zasadniczymi kategoriami zaklęć, zadającymi obrażenia lodowe, związane z błyskawicami lub w oparciu o żywioł ognia. Każda z tych kategorii jest równie ciekawa, a wiele zaklęć ma dość zbliżone do siebie działanie.

Generalnie rzecz biorąc możliwe są dwa warianty zachowania. Pierwszy z nich zakłada równomierne rozłożenie punktów rozwoju pomiędzy wszystkie trzy kategorie zdolności maga. Spowoduje to, że nie będzie się on szczególnie wyróżniał w danej dziedzinie, ale za to będzie sobie mógł radzić z różnymi typami zagrożeń. Alternatywą jest wybranie jednej kategorii i dążenie do jej maksymalnego rozwinięcia. Wbrew pozorom nie jest to zły pomysł, gdyż wiele zdolności z tej samej kategorii jest ze sobą powiązanych, oferując cenne bonusy do odblokowanych wcześniej pozycji. Obranie takiego wariantu zachowania może niestety wymusić konieczność częstszego używania jednorazowych zwojów, zwłaszcza jeżeli napotka się potwora wyjątkowo odpornego na wybrany rodzaj czarów.

Niezależnie od obranej ścieżki działania warto przeznaczyć kilka punktów na rozwój umiejętności w walce wręcz lub w walce dystansowej, dzięki czemu po wyczerpaniu many czy zużyciu wszystkich zwojów mag nie będzie całkowicie bezbronny.

O czym warto pamiętać?

W przeciwieństwie do wojownika, który musi dbać o stały dostęp do mikstur wytrzymałości, w przypadku maga bardzo istotnym czynnikiem jest dysponowanie odpowiednio dużymi zapasami mikstur many oraz innych eliksirów, które potrafią podnieść jego możliwości ofensywne i defensywne. Nie zapomnij też o możliwości nabywania zwojów jednorazowego użytku, dzięki czemu uzyskasz dostęp do zaklęć standardowo niedostępnych w danym momencie.

Decydując się na wyposażenie maga warto skupić się na najlżejszych pancerzach i innych elementach stworzonych z myślą o tej klasie. Oznacza to oczywiście, iż mag będzie zdecydowanie mniej odporny na ataki wrogów od dwóch pozostałych klas, ale zdecydowanie zwiększone zostaną za to jego umiejętności magiczne. Podobnie jak w przypadku klasy łucznika, warto mieć na wyposażeniu runę przyspieszającą ruchy bohatera, dzięki czemu w sytuacji odniesienia poważnych obrażeń czy wyczerpania zapasów magicznych mikstur będzie można szybko i łatwo wycofać się z pola bitwy.

O g ó l n e w s k a z ó w k i

Wyposażenie bohatera

Na wyposażenie sterowanej postaci składa się kilka różnych elementów. Warto oczywiście dbać o to żeby w danym momencie dysponować najlepszymi dostępnymi obiektami, przy czym dwa z nich odgrywają zdecydowanie większą rolę – pancerz i broń. Przy wyborze pancerza warto się oczywiście kierować potrzebami obranej klasy postaci. Logiczne jest więc, że wojownik powinien zakładać najcięższe zbroje, a mag lekkie szaty podnoszące jego magiczne umiejętności. Jeśli zaś chodzi o broń, każda z klas ma tu swoje odrębne preferencje, które szerzej omówione zostały we wcześniejszej części tego rozdziału.

Większość nowych elementów wyposażenia będziesz odnajdywał bezpośrednio w trakcie gry. Zdecydowanie radzę dokładnie badać wszystkie odwiedzane lokacje, rozglądając się za ciałami pokonanych przeciwników i wszelakiej maści skrzyniami. W szczególności warto tu zwrócić uwagę na zamknięte skrzynie, w których zazwyczaj skrywane są cenniejsze skarby (będziesz je mógł otwierać dopiero po otrzymaniu wytrychów od Diega w Mieście Stewark). Bardzo wskazane jest również pozyskiwanie planów, z pomocą których możliwe jest tworzenie nowych przedmiotów. Co ciekawe, niektóre plany są kilkupoziomowe, tj. w celu uzyskania przedmiotu z najwyższego poziomu do jego produkcji trzeba wykorzystać obiekt pozyskany z niższego poziomu. Przedmioty takie są naturalnie znacznie lepsze, tak więc trudy skompletowania wszystkich składników są należycie wynagradzane. Nie polecam natomiast nabywać elementów wyposażenia od handlarzy, gdyż zazwyczaj nie mają oni nic szczególnego w ofercie. Pozyskiwane ze sprzedaży dóbr złoto lepiej jest przeznaczać właśnie na plany, jak również na receptury i różnego rodzaju eliksiry.

Awansowanie na wyższy poziom doświadczenia

Główny bohater w *Arcanii* może awansować maksymalnie na 30 poziom doświadczenia, przy czym już w okolicach 15-20 poziomu dysponuje się najlepszymi zdolnościami zarezerwowanymi dla danej klasy postaci. W celu zagwarantowania sobie zdobycia wymaganej liczby punktów doświadczenia do awansu na 30 poziom radzę bardzo starannie badać wszystkie obszary świata, zabijając zamieszkane przez nie potwory. Nie muszę też chyba wspominać o konieczności rozwiązywania questów, także tych pobocznych, za które przeważnie dostaje się dużo punktów doświadczenia.

Mieszanie klas postaci

Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie żeby mieszać ze sobą klasy postaci, tworząc bardziej uniwersalną postać. Jeżeli nie zamierzasz specjalizować się w tylko jednej dziedzinie to warto przede wszystkim zainteresować się dwoma poniższymi kombinacjami:

- 1) wojownikiem z lekką domieszką łucznika – zdolności łucznika przydadzą się na początku każdej walki, pomagając już na starcie przechylić nieco szalę zwycięstwa na swoją stronę.
- 2) magiem z lekką domieszką wojownika – zdolności wojownika przydadzą się w tych sytuacjach, w których mag zmuszony zostanie do wyeliminowania kogoś na krótkim dystansie lub gdy nagle skończą mu się zapasy many i/lub magicznych zwojów.