



Arcania: Gothic 4

Opis przejścia, questy

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Arcania: Gothic 4

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
Zadania główne	5
Prolog	5
Południowe Stewark	25
Północne Stewark	44
Srebrowód	65
Bagna	86
Klasztor	121
Czarne Jary i dżungla	127
Zagubiona świątynia	142
Thorniara	161
Finał	209
Zadania poboczne	226
Południowe Stewark	226
Północne Stewark	234
Srebrowód	242
Bagna	259
Czarne Jary i dżungla	271
Thorniara	279
Sekrety	284
Wprowadzenie	284
Pradawne relikwie	285
Kosiarz Nienawiści	295
Posążki lorda Dominique'a	306
Zapomniane groby	317

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 Atlas Świata, który stanowi rozszerzenie podstawowego poradnika.



Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Arcania: Gothic 4* zawiera bardzo szczegółowy opis przejścia gry z uwzględnieniem wszystkich zadań, zarówno głównych, jak i pobocznych. Całość podzielona została na trzy zasadnicze rozdziały:

Pierwszy rozdział zawiera opisy głównych zadań, których wykonywanie jest wymagane do ukończenia kampanii dla pojedynczego gracza. Warto dodać, iż niektóre główne questy można zaliczyć na kilka różnych sposobów i naturalnie wszystkie możliwe warianty uwzględnione zostały w poradniku.

Drugi rozdział zawiera opisy zadań pobocznych, zleczanych zazwyczaj przez postaci niezależne. Ich zaliczanie nie jest wymagane, choć pozwala zazwyczaj na zdobycie punktów doświadczenia czy cennych skarbów.

Trzeci rozdział poradnika to zestawienie wszystkich sekretów gry (pradawne relikwie, artefakty Beliarda, posążki Innosa i zapomniane groby), odnajdywanych w ramach czterech różnych questów.

Do poradnika dołączone zostały liczne mapki, pomagające w odnajdywaniu miejsc wykonywania questów.

Skrócona instrukcja korzystania z poradnika:

1) Każdy quest zawiera szczegółową informację na temat zleceniodawcy oraz potencjalnych nagród za jego wypełnienie (włącznie ze zdobywanymi punktami doświadczenia).

2) W celu odnalezienia pożądanego questu musisz w pierwszej kolejności wybrać właściwy rozdział poradnika. Dla przykład, jeśli chcesz dowiedzieć się w jaki sposób wykonać jedno z obowiązkowych zadań musisz odwiedzić pierwszy rozdział (*Zadania główne*). Po wybraniu właściwego rozdziału musisz ponadto wybrać konkretny obszar świata (np. Południowe Stewark). Gra na szczęście w liniowy sposób odkrywa dostęp do kolejnych lokacji, tak więc nie powinieneś mieć żadnych problemów z ustaleniem gdzie się aktualnie znajdujesz.

3) Dodatkowe oznaczenia w poradniku typu (**M11, 5**) są odwołaniami do mapek znajdujących się w tej samej części danego rozdziału. W omawianym przykładzie musisz zerknąć na mapę M11 i odszukać punkt o numerze 5.

4) W poradniku dodatkowo zastosowane zostały oznaczenia kolorystyczne. Kolor **czzerwony** odnosi się do postaci niezależnych oraz potworów, kolor **niebieski** do lokacji, kolor **zielony** do standardowych przedmiotów, a kolor **pomarańczowy** do specjalnych przedmiotów (składniki mikstur, magiczne zwoje, receptury, plany, runa itp.).

Miłego grania!

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

Zadania główne

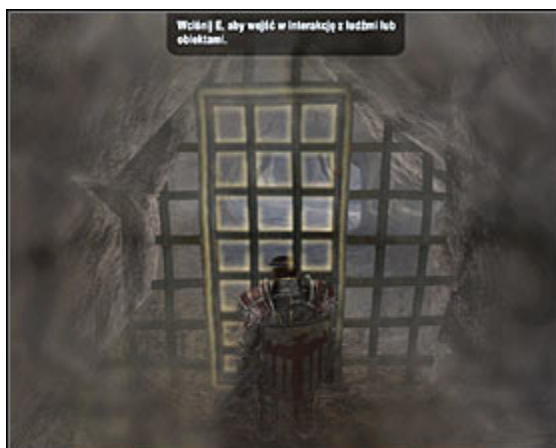
P r o l o g

M a p a



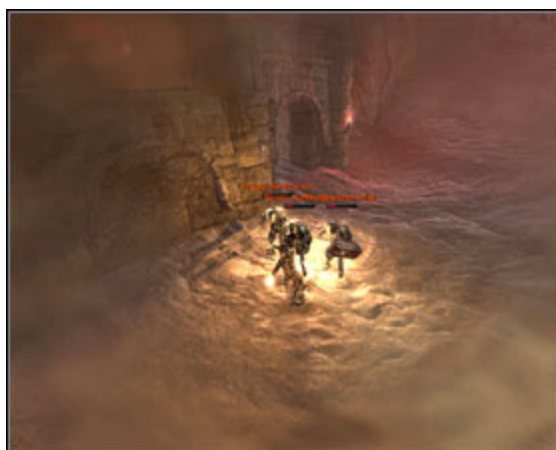
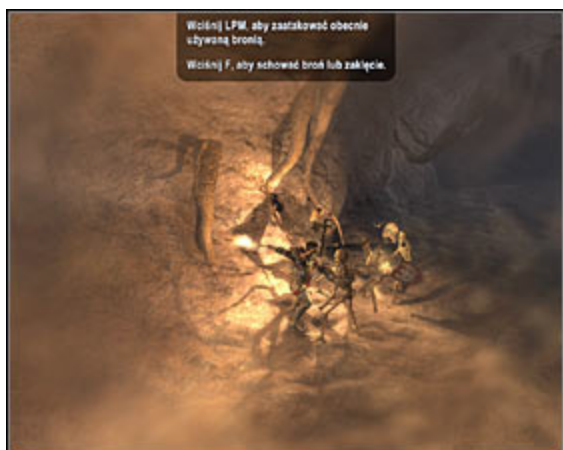
1. Miejsce rozpoczęcia gry
2. Miejsce pobytu **Gromara** (główny quest **Ostre słowa**).
3. Most przy północnym wyjściu z wioski i miejsce pobytu **Knuta** (główny quest **Polowanie na kretoszczury**).
4. Grupki **spalonych kretoszczurów** (główny quest **Polowanie na kretoszczury**).
5. Miejsce pobytu **Knuta** (końcówka głównego questu **Polowanie na kretoszczury**).
6. Wejście do jaskiń (główny quest **Grobowiec Melgana**).
7. Miejsce pobytu **Gromara** (końcówka głównego questu **Grobowiec Melgana**, główny quest **Tak bez łuku?**). W dalszej części gry będzie tu stał **Halwen** (główny quest **Dla Ivy**).
8. Północno-zachodnia w zachodniej części wioski.
9. Miejsce pobytu **Diega** (główny quest **Przemytnik w lesie**).
10. Grupa **goblinów** (główny quest **Przemytnik w lesie**).
11. Miejsce pobytu **Diega** (końcówka głównego questu **Przemytnik w lesie**). Dróżka prowadząca do kryjówki Diega.
12. Południowo-zachodnia brama wioski i miejsce pobytu **Ivy** (główny quest **Tak bez łuku?**). W dalszej fazie gry będzie tu stał **Orruk** (końcówka głównego questu **Grzyby dla pana**).
13. Punkt obserwacyjny i miejsce odnalezienia łuku (główny quest **Tak bez łuku?**).
14. Miejsce pobytu **Gromara** (końcówka głównego questu **Z łukiem i strzałą**).
15. Miejsce pobytu **Orruka** (główny quest **Grzyby dla pana**).
16. Wejście do jaskiń (główny quest **Grzyby dla pana**).
17. Wyjście z jaskiń (główny quest **Grzyby dla pana**).
18. Miejsce pobytu **Halwena** (końcówka głównego questu **Dla Ivy**).
19. Miejsce pobytu **Ivy** (główny quest **Dowód miłości**).
20. Miejsce pojawienia się **Knuta** (główny quest **Zazdrosny rolnik**).
21. Wejście do kryjówki **Diega** (główny quest **Niespokojny duch**).
22. Wyjście z jaskiń (główny quest **Wiedźma z lasu**).
23. Jaskinia (główny quest **Wiedźma z lasu**).
24. Chatka **wiedźmy** (główny quest **Wiedźma z lasu**).

Król Rhobar III



Zleceniodawca: automatycznie po rozpoczęciu gry

Opis przejścia: Kilka następnych minut spędzisz w schorowanym umyśle króla Rhobara III, zapoznając się jednocześnie z podstawami gry. Ruszaj prosto, opuszczając salę tronową **#1**. Po dotarciu do zamkniętej kraty wciśnij klawisz E, dzięki czemu będziesz mógł przejść dalej **#2**.



W trakcie eksploracji jaskiń będziesz dość regularnie atakowany przez **poległych mieszczan, członków milicji i rycerzy #1 #2**. To dobry moment do tego by przećwiczyć wyprowadzanie ataków, blokowanie ciosów tarczą i wykonywanie uników.