

Gothic

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gothic

autor: Łukasz „Boolseye” Michalski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Podstawy	4
Rozdział 1 „Witamy w Koloni”	6
Rozdział 2 „Gniazdo Pełzaczy”	37
Rozdział 3 „Starożytna magia”	49
Rozdział 4 „Xardas”	70
Rozdział 5 „Strażnicy portalu”	81
Rozdział 6 „Leże Śniącego”	97
Mapy	103
Mapa Główna Koloni Więziennej	103
Mapa (plan) Starego Obozu	104
Mapa (plan) Nowego Obozu	105
Mapa (plan) Obozu na Bagnach	106
Wyposażenie	107
Lista pancerzy	107
Lista Broni Białej	108
Lista Broni Miotanej	112
NPC	113
Nauczyciele	113
Sprzedawcy i Handlarze	114

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



Wstęp

Witaj w świecie Gothika wędrowcze!!! Właśnie tutaj rozpoczyna się twoja przygoda. Jako skazaniec w kolonii więziennej Khorinis rozpocznieś drogę do sławy i chwały.

Na początek przyda się kilka informacji ogólnych. Otóż jest to rozbudowana gra RPG z wieloma wątkami pobocznymi oraz w pełni swobodną ścieżką rozwoju.

W grze będziesz miał okazję wybrać jedną z trzech ścieżek, a dokładniej obozów. Co za tym idzie, każdy z obozów różni się od poprzednika rodzajami zadań do wykonania, a także innymi ważnymi aspektami poczynając od wyglądu, a kończąc na lokalizacji.

Naturalnie występuje tutaj tak zwana linia podstawowa fabuły, czyli zadania główne, które po prostu musisz wykonać, aby zakończyć grę. Co ważniejsze, wykonując wspomniane zadania zwiedzisz całą kolonię i będziesz miał okazję udać się do każdego obozu z osobna.

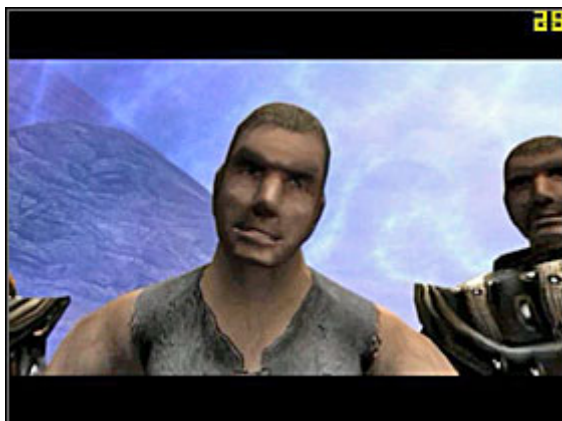
Dlaczego o tym piszę, otóż każdy obóz to pewien rodzaj poziomu trudności. I tak żółtodzioby, a więc nowicjusze najlepiej poradzą sobie w Starym Obozie, średnio zaawansowani lepiej poczną się w Nowym Obozie, natomiast wyjadacze i weterani doskonale sprawdzą się w Obozie na Bagnach.

Jednak to jeszcze nie wszystko. *Gothic* jest grą wielce interaktywną i tworzy osobną rzeczywistość, gdzie wszystko tętni życiem. Pisanie poradnika opisującego każde zadanie i każdy zakątek gry po prostu psuje całą zabawę i prowadzi do bezkompromisowego zaliczenia tej wspaniałej gry do grona „mogło być lepiej” albo „ta, grywałem w fajniejsze”.

Aby uniknąć tego rodzaju stwierdzeń, mój poradnik będzie się skupiał na samej kwintesencji gry, jak również pomoże niedoświadczonym graczom przejść grę bazując na Starym Obozie. Wedle upodobań, każdy będzie mógł później rozegrać grę, jakoby na nowo w innym obozie. Naturalnie bazując na tym poradniku będziesz posiadał podstawy ułatwiające dalszy przebieg gry.

I tak nie przedłużając już dłużej, zwróćmy się ku grze.

Podstawy



Po iście emocjonującej wstawce filmowej oraz, aż nadto serdecznym powitaniu. Odnajdujesz się za barierą z twarzą w rynsztoku. Naprzeciwko ciebie stoi Diego, pierwszy NPC i przyjaciel, którego tutaj poznasz. Ma dla ciebie propozycję. Porozmawiaj z nim i koniecznie wypytaj się o wszystko.

Jak już podkreślałem, jest to osobna rzeczywistość. *Dla wtajemniczonych inny wymiar!

Po tym wstępie powinieneś już zebrać sporo ciekawych informacji. Przede wszystkim jak do tego wszystkiego doszło, że więźniowie rządzą w koloni karnej. A także kim tak właściwie jesteś. W odróżnieniu od innych gier tego typu tutaj jesteś zwykłym przestępcą, skazańcem do którego szczerze się nie uśmiecha.

Co to znaczy? Otóż tyle, że zmienia się przede wszystkim sposób w jaki odbierasz rzeczywistość. Tutaj nikt cię nie wsadzi za kradzież, bo nie ma żadnych praw, ani ludzi egzekwujących te prawa. Wolna Amerykanka? Nie do końca, to że cię nikt do więzienia nie wsadzi, nie oznacza, że cię nie zabije na miejscu.

To są ciężkie czasy, powodem do roztrzaskania ci czaszki może być stary kilof, nie wspominając o złym humorze. Nie ma tutaj nawet miejsca na jakieś ceregiele, albo jesteś w porządku albo gryziesz glebę. Pamiętaj o tym.

Teraz przejdźmy do sterowania, które jest bardzo interesujące. W sumie myszka + klawiatura to podstawa wszystkich akcji. I tak, aby wykonać jakąkolwiek akcję, czy to zebranie przedmiotu, czy rozpoczęcie rozmowy, aż w końcu otworenie skrzyni, czy drzwi, we wszystkich tych przypadkach naciskasz lewy przycisk myszy i trzymając go wciskasz strzałkę w górę.

Aby wykonać skok, należy przytrzymać prawy przycisk myszy i nacisnąć strzałkę w górę. Tyczy się to samo wspinaczki. Ważnym elementem jest inicjacja walki, gdzie należy nacisnąć spację w celu wyciągnięcia broni. Jednak to jeszcze nie wszystko sama walka to tak naprawdę nic przyjemnego.

Na początku masz tylko dwa warianty. W związku, że jesteś żółtodziobem możesz wymachiwać mieczem na boki, bądź zaatakować wymachem do przodu (nie polecam tego wariantu ze względu na długi okres reakcji, kończący się zazwyczaj zgonem).

Jeśli sprawa dotyczy taktyki, to na początek powinieneś opanować sterowanie. A więc wciskasz spację i z wyciągniętą bronią przytrzymujesz lewy przycisk myszy (LPM), a następnie strzałkami w lewo i prawo, wymachujesz mieczem. Ważną rzeczą jest odpowiednie zgranie w czasie.

Nie ma tutaj mowy o bezcelowym klikaniu jak najszybciej na strzałki, bo to się skończy zacięciem i krótko mówiąc dostaniem po głowie. Jeśli to opanujesz to możesz się pokusić o zadanie pierwszego ataku szarżą na przód, po czym automatycznie przejść do wymachiwania.

Jednak tym tematem zajmę się dokładniej przy poszczególnych przeciwnikach.

No to, to by było wystarczająco dużo, jak na początek. Aha jeszcze trzy klawisze skrótów. Tab służy do oglądania ekwipunku. Warto tutaj dodać, iż ekwipunek został podzielony tematycznie na broń, pancerze, jedzenie etc. Zmienia się je poprzez naciskanie strzałek w lewo i prawo, natomiast góra i dół do najechania na konkretny przedmiot. Dodatkowo uaktywnia się każdy przedmiot przez zainicjowanie akcji, czyli LPM+góra. Kombinacja LPM+dół prowadzi do upuszczenia przedmiotu.

GILDIA: (brak)		WALKA / TRAFIENIE KRYTYCZNE	
Porzecz	0	Brak jednoręczna	brak 0%
Doświadczenie	0	Brak dwuręczna	brak 0%
Nast. Porzecz	500	Łuk	brak 0%
Punkty wniej.	0	Kutza	brak 0%
ATRYBUTY		KRADZIEŻ / SZANSA PORAZKI	
Sila	10/10	Otwieranie zamków	brak 50%
Zręczność	10/10	Kradzież	brak 50%
Mana	5/5		
PZ	40/40	Magia	brak
OCHRONA		SPECJALNE	
przed bronią	0	Skradanie się	Nie
przed pociskami	0	Akrobatyka	Nie
przed ogniem	0		
przed magią	0		



Kolejnymi bardzo ważnymi klawiszami są B oraz L. Pierwszy otwiera okno statystyk (obrazek z lewej). Tutaj są zawarte wszystkie najważniejsze informacje o twojej postaci, umiejętności, poziom doświadczenia, przynależność do gildii itp. Natomiast drugi klawisz L, jest odpowiedzialny za wyświetlanie się dziennika, w którym są umieszczane informacje o zadaniach. Bardzo użyteczna rzecz, nie raz pomaga w przy zadaniach.

Rozdział 1 „Witamy w Koloni”

Rozdział rozpoczyna się automatycznie po zakończeniu rozmowy z Diego.

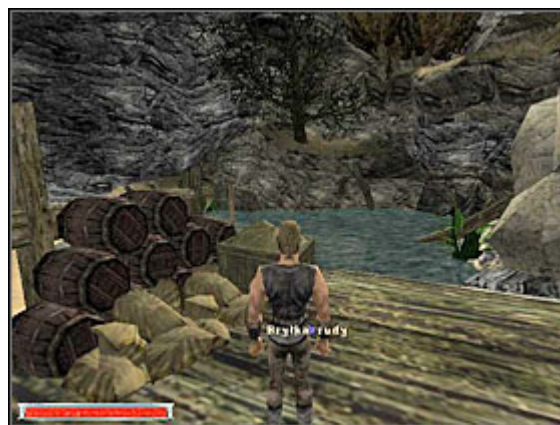
1. Dostarcz list arcymagowi ognia.

Zadanie zleca Pyrokar podczas wygłoszenia wyroku przez sędziego. Trzeba udać się do magów ognia i oddać list w ręce Corristo. Znajdziesz ich w starym obozie (główna mapa 1)



Pierwsze kroki kierujesz w lewo, gdzie znajduje się plac wymiany i dźwig towarowy (obrazek z prawej) Przy płocie leży pochodnia, naturalnie zabierasz ją. I tutaj muszę nadmienić, że jako nowy nie masz nic. Ani pieniędzy, ani broni, ani przyjaciół, po prostu nic. Dlatego zbierasz wszystko, dosłownie wszystko co znajdziesz.

Drugą bardzo istotną sprawą jest waluta. Otóż, jak doszły cię zapewne słuchy, król wymienia wszystko za bryłki rudy, toteż jest ona ważniejsza i cenniejsza od złota, które nawiasem mówiąc w koloni jest nic nie warte. Toteż pod żadnym pozorem nie przeocz choćby jednej bryłki.



Idąc dalej zauważysz, że spowija cię dziwne niebieskie światło (przez niektórych zwane oktarynowym) jest to magiczne światło powodowane przez barierę (obrazek z lewej), które ma za zadanie trzymać cię na terenie koloni. Jeśli jednak uprzesz się przekroczyć tę barierę i zignorować ostrzeżenie, to cię porazi i stracisz sporo punktów życia (PŻ), więc miej się na baczności i jeśli widzisz takie światło lepiej zawrócić.

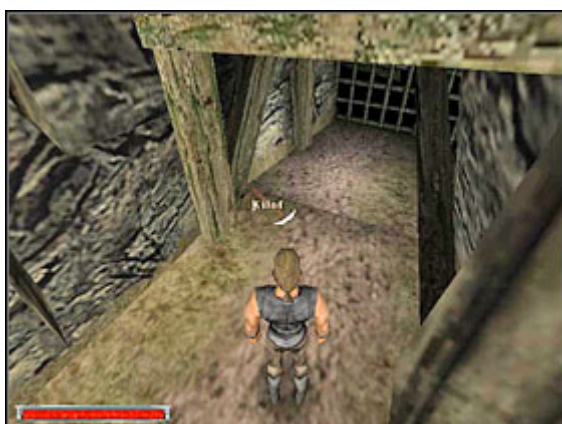
Na pomoście (obrazek z prawej) znajduje się twoja pierwsza bryłka rudy. Pomijam już pozostałe przedmioty, które powinieś zebrać, ponieważ jak już wspominałem zabierasz wszystko co ci wpadnie w rączki.



Wracasz do punktu wyjścia i udajesz się na wprost, tam gdzie oddalił się Diego. Za zakrętem znajduje się brama (obrazek z lewej) na górze jest Orry, możesz z nim pogadać i dowiedzieć się paru ciekawych rzeczy.

Dalej za bramą znajduje się pierwszy twój przeciwnik (obrazek z prawej) chrząszcz. Choć przeciwnik to za duże słowo, to mimo wszystko dostarcza ci 10 pkt doświadczenia oraz daje mięso chrząszcza. Nieco paskudne, ale w ciężkich chwilach pomaga przetrwać.

Niestety w dalszym ciągu nie masz żadnej broni, ale nie martw się – chrząszcze nie gryzą, więc jesteś w 100% bezpieczny. Idź dalej.



Natrafisz na wejście do kopalni (obrazek z lewej), a tuż koło niego leży kilof. Naturalnie zbierasz go, następnie wchodzisz do ekwipunku klawiszem Tab. Przeskakujesz na podmenu broni i trzymając LPM wciskasz strzałkę w górę na kilofie. Gratuluję, właśnie wyekwipowałeś się w nową broń: kilof.

Niestety jest to straszna broń, ale zawsze jakaś. Teraz wracasz do chrząszczy i dokładnie wymierzając zyskujesz 20 pkt doświadczenia. Następnie używasz kombinacji akcji na ciele chrząszcza i otwierasz menu ekwipunku (obrazek z prawej) teraz trzymając LPM wciskasz strzałkę w prawo i przerzucasz mięso z chrząszcza do swojego plecaka. Dzięki temu masz dwie porcje mięsa.