

Gothic II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gothic II

autor: Borys „Shuck” Zająchkowski

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
Wprowadzonko	4
Rozdział pierwszy: Zagrożenie	7
Rozdział drugi: Powrót do Kolonii	19
Rozdział trzeci: Oko Innosa	21
Rozdział czwarty: Polowanie na smoki	25
Rozdział piąty: Rozstanie	28
Rozdział szósty: Dwór Irdorath	31
Opis mapy NewWorld	33
Opis mapy Khorinis	34
Opis mapy OldWorld	35
Podstawowe wdżianka	36
Postaci neutralne	37
Sprzedawcy	40
Nauczyciele	41

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

GOthic II

Wstęp

W pokoju było ciemno i cicho. Siedziałem wpatrzony w monitor, za którego szkłem biegłem ulicami Khorinis. W słuchawkach rozbrzmiewał tupot moich nóg na chodnikach. Lubiłem to miasto – ono samo było bardzo ładne, napotykać ludzi nieprzeciętni, a walki, w których brałem udział, atrakcyjne.

Skądś, z innego świata, doszedł mnie huk przewracanego stołka z towarzyszeniem orkiestry tłuczonych butelek. Podskoczyłem na fotelu, zdarłem słuchawki z uszu i szeroko rozwarte oczy wbiłem w postać stojącą obok mnie.

- *Przepraszam za hałas. Nie zauważyłem stołka. Nie chciałem się tak pojawiać tuż obok ciebie, żeby cię nie przestraszyć.*

- *Nasrudin...* – Ochłonałem nieco. – *Ćwicz dalej nieprzestraszanie mnie. Masz talent.* – Powitałem zgryźliwie swojego dawnego mistrza.

- *Daruj. To jakieś ważne butelki były?*

- *Bardzo ważne. Każda po 35 groszy, skoro o to pytasz.*

- *W takim razie wiszę ci na oko jakieś dwie dychy.* – Nasrudin podniósł stołek, otrzepał go z tłuczki szklanej i usiadł obok mnie. – *W co ciupiesz?*

- *Gothic dwa.*

- *Fajna gra?*

- *Ujdzie w tłumie.*

- *Lepsza od Arcanum?*

- *Ty ciągle swoje... powtarzam ci, że nie mam czasu na wycieczki do Arcanum. Chciałbym, ale nie mam kiedy.*

- *Trele morele. Na Gothic masz czas.*

- *Za to mi płacą. Wprawdzie stawki są głodowe, a jeszcze spadły na łeb, odkąd wódka potaniała. Tak jakbym nie musiał również coś zagryźć czasami.*

- *Sam widzisz. O ile dobrze pamiętam, w Arcanum zostawiłeś coś koło stu tysięcy sztuk złota.*

- *Nie wiem, jak ci to wytłumaczyć – westchnąłem – rzecz idzie o pieniądze, za które da się coś kupić.*

Nasrudin nie wyglądał, jakby zrozumiał. Jego odzywka była równie mądra, jak jego mina.

- *Przecież kupiłeś cały statek na własność!*

- *Jejku... Arcanum nie istnieje... Khorinis nie istnieje... to są gry. Ja żyję w świecie rzeczywistym, ty jesteś postacią fikcyjną. Tak ciężko to pojąć twojemu fikcyjnemu mózgowi nieistniejącego elfa?*

Tak. Trochę przesadziłem. Nasrudin podniósł się z krzesła, bąknął coś o tym, że zawsze miałem trudny charakter, odkąd mnie pamięta z Caladonu, gdy miałem cztery latka. I zniknął.

- *I nie licz na żadne dwie dychy za butelki od fikcyjnych, nieistniejących postaci!* – usłyszałem jeszcze jego zirytowany głos.

Wzruszyłem ramionami dla dodania sobie otuchy, wsadziłem słuchawki z powrotem na uszy, lecz zanim wróciłem na ulice Khorinis, rzuciłem kontrolne spojrzenie na butelki. Były potłuczone.

Czego Xarda... khm... Nasrudinowi nie powiedziałem to tego, iż „Gothic 2”, nawet jeśli ze znacznie mniejszym rozmachem zaprojektowany, podoba mi się jakby bardziej... Doskonały nastrój, zauważalnie nielinowe podejście do rozwiązywania problemów, fantastycznie wymodelowany świat, niezwykle bogate i precyzyjne animacje, klimatyczna muzyka, świetnie zaprojektowane walki, bardzo zróżnicowani przeciwnicy, możliwość pływania, nurkowania i wspinania się, a w dodatku bardzo dobra polonizacja i naturalnie brzmiący lektorzy. Cóż więcej chcieć od gry fabularnej? No... można by chcieć, żeby gałązki zarośli odchyłały się przy przechodzeniu przez nie, żeby tekstuowanie obejmowało bump mapping, żeby woda wykorzystywała advanced pixel shader i żeby zwyczajne skrzynie i drzwi dało się otwierać toporkiem... Ale to wszystko może w trzeciej części tej wyjątkowej gry?

Wprowadzonko

Czyli kilka ogólnych porad bez ładu i składu zebranych... Przede wszystkim najłatwiej gra się magiem. Magia w świecie Gothica jest bardzo silna i po pierwszym pojedynku na miecze z orkiem staje się jasne, jak wielkim dobrodziejstwem są ogniste kule, święte pociski, tchnienia śmierci i niszczenie ożywieńców. Szczególnie dostrzegalna wyższość maga staje się w ostatnim rozdziale, którego przejście jest dla wyszkolonego Maga Ognia banalne. Inna rzecz, że walka za pomocą paladyna dostarcza znacznie więcej wrażeń i dużej satysfakcji w przypadku każdej wygranej.

Poza magiem, gracz może podążać ścieżkami najemnika oraz strażnika, później paladyna. Wybór jednej z trzech ścieżek jest obligujący i nie ma możliwości go później zmienić. W zależności od dokonanego wyboru, różnić się będą nieco misje otrzymywane przez gracza w trakcie trwania gry, lecz główny jej przebieg będzie niezmienny. Osobiście ukończyłem grę magiem oraz prawie że paladynem, a także przeszedłem kawałek najemnikiem. Stąd w niniejszym poradniku niektóre misje otrzymywane przez postaci inne niż mag, nie zawsze są w całości opisane. Nigdy jednak nie są to misje kluczowe dla ukończenia gry.

Map dołączonych do poradnika jest sześć. Jest to NewWorld, czyli mapa terenów Khorinis – w tekście odnośniki do zaznaczonych na niej lokacji stanowią numery ujęte w okrągłych nawiasach. Następnie mapa miasta Khorinis, do której odnośniki to liczby w nawiasach kwadratowych. Ostatnią opisaną mapą jest OldWorld, czyli mapa Górniczej Doliny – do niej odnośniki znajdują się w nawiasach klamrowych. Poza nimi jest jeszcze mapa rozkładu jaskiń – przydatna dla poszukiwaczy skarbów oraz smoczych jaj (rozdział piąty); mapa kapliczek (te zbezzczeszczone w trzecim rozdziale oznaczyłem krzyżykami); ostatnia mapą jest WapMap, czyli rozkład orkowych wojsk w piątym rozdziale (nie dla magów).



Jaskinie

Najgroźniejsze potwory czają się daleko od dróg, w lasach na północ od Khorinis oraz w jaskiniach. Nie ma co myśleć o wchodzeniu do tych ostatnich na początku gry. Z resztą tylko w jednej jaskini znaleźć można coś naprawdę cennego – miecz Smoczą Zgubę (obrażenia: 80, siła: 80, dwuręczny, wartość: 3000). Znajduje się on w jaskini pomiędzy kamiennym łukiem (33) a Słonecznym Kręgiem (36), której bronią szkielety oraz wojownicy cienia.

Obrażenia zadawane daną bronią lub czarem to (z grubsza, bo dochodzi element losowy): siła broni + siła postaci – odporność atakowanego. Wynik tego działania musi być większy od zera, żeby postać odniosła jakiegokolwiek obrażenia. Na przykład: jeśli atakowany ognistą strzałą (obrażenia od ognia 30) ma odporność na ogień ponad 30, wówczas nic mu się nie stanie. Tym samym jeden atak ognistą kulą o sile 150 powinien wyrządzić więcej szkód, niż dwa ataki o sile 75. Skoro już jesteśmy przy czarach... mag po osiągnięciu piątego kręgu może wyprodukować runę pt. „tajemnica biblioteki”. Wymagana do tego jest woda święcona, a efektem jest święty pocisk, czyli broń niemalże absolutna.

Składanie ofiar posążkom Innosa owocuje przypadkowymi poprawkami w charakterystykach gracza. Może to być siła+1 albo punkty życia+4 itp.

Otwieranie zamków po zdobyciu stosownej umiejętności polega na odkryciu właściwej kombinacji prawo, lewo i do skutku. Poruszenie wytrychem w złą stronę spowodować może jego złamanie (to zależy od zręczności postaci) oraz wrócenie zamka do wyjściowej pozycji. Większość zamków otwiera kombinacja nie dłuższa niż siedmioelementowa. W jedynym znanym mi przypadku liczy sobie ona... dwadzieścia elementów, ale nagrodą jest między innymi amulet siły (+15).

Łóżka służą do spania i odzyskiwania zdrowia oraz zasobu many. Stoły alchemiczne do przyrządzania mikstur. Stoły runiczne do tworzenia run. Kuchnie do smażenia mięsa.

Zamiana zdobytych punktów nauki na stosowną umiejętność wymaga znalezienia nauczyciela, który będzie jej w stanie wyuczyć. Nauczyciele nie są wszechpotężni i posiadają maksymalną

wartość swojej wiedzy. Niektórzy z nich również nie zechcą uczyć żółtodzioba i trzeba będzie się wstępnie podszkolić u kogoś innego.

Postaci poruszają się po świecie gry. Stąd na ich liście pojawiają się czasem odnośniki do kilku lokacji, w których można je spotkać. Również niektóre postaci giną w trakcie biegu akcji. Wiele z misji można wykonać na kilka sposobów – ja ograniczyłem się do opisanie tych „legalnych”, gdyż z pomocą włamań, kradzieży i zabójstw rozwiązać da się każdy życiowy problem. ;-) Na krótką metę. Czasem może się zdarzyć zginąć jakiemuś przydatnemu nauczycielowi. Nie da się jednak zabić żadnej postaci niezbędnej do ukończenia gry...

Całkowity czas ukończenia gry wahać się powinien w granicach 30-50 godzin, gdzie dolna granica raczej zarezerwowana jest dla postaci ukierunkowanej magicznie. Oczywiście wiedząc co i jak oraz ostro posiłkując się poradnikiem, można się pokusić o bicie rekordu, gdyż „Gothic 2” nie jest grą nadto wielką... niestety.

Rozdział pierwszy: Zagrożenie

Porozmawiaj z Xardasem, a w wyniku tej rozmowy dostaniesz pierwszy i najdłuższy quest w grze – Oko Innosa (**quest 1**). Następnie przeszukaj wieżę maga. Znajdziesz w niej podstawową broń – łagę – oraz trochę przydatnych mikstur i innych rzeczy. W bibliotece na szczycie przeczytaj wyłożone książki, co nie tylko nieco zwiększy twoją orientację w świecie gry, lecz również da ci po 25 XP przy każdej lekturze. Na stole w bibliotece leży klucz do znajdującej się tam skrzyni.

Po wyjściu z wieży (**1**) poruszaj się drogami. Im dalej od drogi, tym groźniejsze bestie napotkasz i często będą to przeciwnicy tak silni, że jeszcze długo nie dasz rady stawiać im czoła. A już na pewno nie zaglądać póki co do żadnych jaskiń, gdyż spotkania z ich mieszkańcami nie masz szans przeżyć na obecnym poziomie doświadczenia. Z napotykanymi bestiami walczyć jak najbardziej asekuracyjną techniką: uderz i odsuń się w tył, znowu uderz i znowu odskocz. Zaczynaj uczyć się konstruować kombosy. Twoja postać po każdym ciosie zatrzymuje broń na chwilę, którą możesz wykorzystać do zadania kolejnego ciosu. Każdy kolejny cios w kombosie jest silniejszy od poprzedniego, ale pamiętaj, że zadając cios sam się wystawiasz na atak. W każdej chwili możesz jednak przerwać atak i użyć bloku. Również cofając się z obnażoną bronią zasłaniasz się przed ciosami. Po drodze do miasta, wzdłuż drogi, napotkasz jedynie młode wilki, małych krwiopijców, gobliny, młode polne bestie i młode olbrzymie szczury – to dobre towarzystwo, by nauczyć się powyższej techniki walki. Zawsze staraj się walczyć tylko z jednym przeciwnikiem naraz. Jedynie w przypadku wilków i goblinów będzie to niewykonalne, gdyż te stworzenia atakują zawsze gromadnie. Pamiętaj jednak o tym, że prawie każda bestia ostrzega przed atakiem w charakterystyczny dla siebie sposób. Jeśli wycofasz się, zanim się na Ciebie rzuci, wówczas unikniesz walki. Gdy uciekasz, możesz patrzeć za siebie (domyślnie klawisz R) i w ten sposób będziesz widział, czy ktoś Cię jeszcze goni, czy już sobie darował. Gdy goni Cię kilku przeciwników, wówczas najpierw przerywają pościg ci znajdujący się najdalej. Patrząc w tył będziesz widział, jak chowają broń. Ten, który nie schowa broni podejmie pogoń, gdy się zatrzymasz – w ten sposób możesz zawsze tak wyłuskać przeciwników, by walczyć tylko z jednym naraz.



Skieruj się nad jezioro (**2**). Na jego lewym brzegu znajdziesz przy kościotrupie łuk oraz strzały. Z prawej strony bierze początek tunel prowadzący do doliny (**3**) pod wieżą. W tunelu napotkasz gobliny oraz młode polne bestie. W dolinie, przy ognisku, spotkasz swojego starego druha z kolonii karnej, Lestera. Porozmawiaj z nim i poleć mu udać się do Xardasa na rozmowę o smokach. Na drugim końcu doliny znajdziesz grotę zamieszkaną przez szczury. Na jej końcu znajduje się nagrobek, o który jest wsparty zardzewiały krótki miecz – weź go. Na razie będzie dla Ciebie bardzo dobrą bronią.

Wróć na górę i skieruj się w stronę jaskini bandytów (**4**). Po drodze zabij gobliny i spenetruj okolice ich obozowiska. Nie zapuszczaj się za daleko na skały z prawej strony, gdyż czają się tam wargowie oraz jaszczury. Rozmowę z bandytą strzegącym wejścia przeprowadź tak, by nie dać się mu zaprowadzić do szefa – i tak zostaniesz zaatakowany, a należy walczyć z jednym przeciwnikiem naraz, jako się rzekło. Walka z ludźmi i orkami wygląda inaczej niż z bestiami – musisz się nauczyć robić bloki i uniki, ale gdy opanujesz te umiejętności, okaże się znacznie łatwiejsza i dużo przyjemniejsza. Zabij bandytę przed wejściem i udaj się do jaskini. Gdy zostaniesz zaatakowany, ucieknij tak, by nie walczyć z dwoma przeciwnikami. Brago ma przy sobie klucz do skrzyni znajdującej się w środku.

Po drodze do Khorinis (**7**) znajduje się farma Lobarta (**5**). Możesz na niej zdobyć trochę punktów doświadczenia wykonując kilka zadań zleczanych Ci przez właściciela farmy, jego żonę i pracowników (**questy 3-7**). Przede wszystkim jednak musisz dostać się do miasta (**quest 2**). Zaraz za bramą zostaniesz zatrzymany przez Lothara, królewskiego paladyna, który poinformuje Cię o kilku prawach rządzących w mieście. Najważniejsze jest to, że do górnego miasta mogą się dostać jedynie obywatele