



# 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](http://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.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Zadania główne</b>	<b>5</b>
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
<b>Zadania poboczne</b>	<b>226</b>
Południowe Stewark	226
Północne Stewark	234
Srebrowód	242
Bagna	259
Czarne Jary i dżungla	271
Thorniara	279
<b>Sekrety</b>	<b>284</b>
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](http://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 Beliara, 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](http://www.gry-online.pl))



# Zadania główne

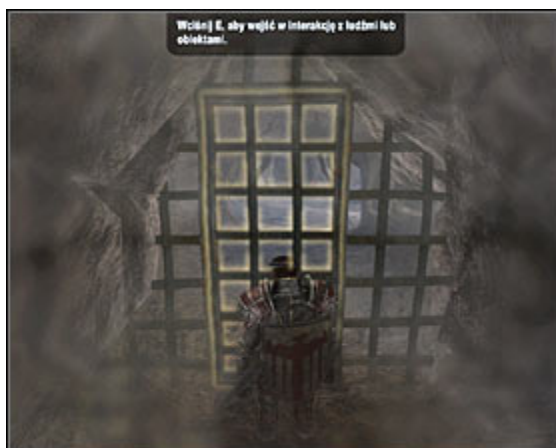
## Prolog

### Mapa



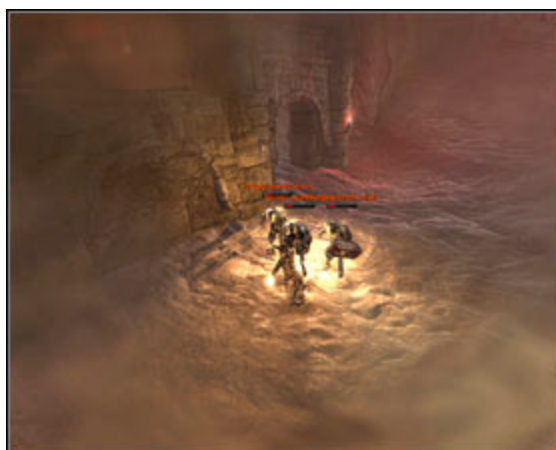
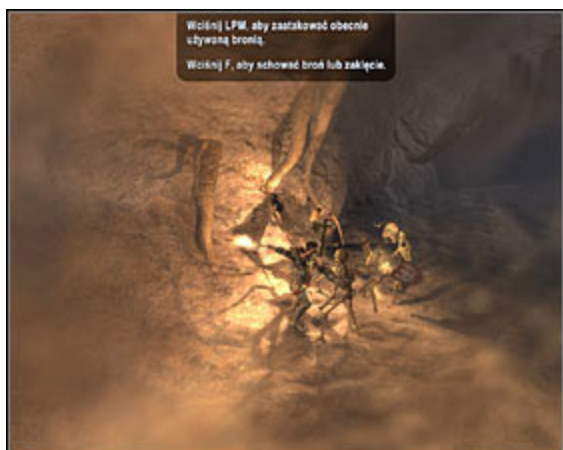
1. Miejsce rozpoczęcia gry
2. Miejsce pobytu **Gromara** (główny quest **Ostre słowa**).
3. Most przy północnym wyjściu z wioski i miejsce pobytu **Knuta** (główny quest **Polowanie na kretoszczury**).
4. Grupki **spalonych kretoszczurów** (główny quest **Polowanie na kretoszczury**).
5. Miejsce pobytu **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.