

Gothic 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gothic 3

autor: Andrzej „Rylak” Rylski

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Ardea	6
Reddock	10
Cape Dun	16
Montera	26
Gotha	43
Okara	45
Trelis	52
Nemora	61
Geldern	67
Silden	78
Faring	92
Vengard	101
Nordmar - Klan Ognia	106
Nordmar - Klan Wilka	116
Nordmar - Klan Młota	124
Klasztor	133
Bezdroża Nordmaru	135
Braga	136
Ben Erai	143
Ben Sala	149
Lago	154
Bakaresh	158
Ishtar	168
Wykopaliska Al Shedim	177
Mora Sul	181
Bezdroża Varantu	203
Inne	204
Główne zadania	207
Rozwijanie postaci	217
Wojownik	217
Łucznik	218
Mag	219
Najważniejsze przedmioty i postaci	220
Ogniste puchary	220
Klucze	221
Artefakty Pradawnych (Artefakty Adanosa)	222
Kamienie teleportacyjne	222
Nauczyciele	223
Trzy sposoby ukończenia	225
Ścieżka Rebeliantów	225
Ścieżka Orków	227
Ścieżka Asasynów	229

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



Wprowadzenie

Zapraszam do lektury poradnika do jednej z najbardziej wyczekiwanych gier – Gothic III. Od razu muszę zaznaczyć, że nie jest to poradnik w klasycznej formie. Ogrom gothikowego świata oraz olbrzymia liczba zadań i misji, nie pozwalają na skonstruowanie solucji prowadzącej graczy za rękę, krok po kroku. Dlatego też zdecydowałem się na podanie sposobu wykonania wszystkich zadań w grze bez wdawania się w szczegóły. Ograniczam się do podania informacji kto i gdzie daje zadanie oraz w którym miejscu należy je wykonać. Oczywiście w miarę możliwości podpowiadam jak to zrobić by wszystko szło gładko i przyjemnie (jeśli jest to możliwe).

Na początek proponuję zapoznać się z kilkoma podpowiedziami ułatwiającymi grę i zrozumienie moich podpowiedzi.

1. Zadania są pogrupowane według miast w których je wykonujemy. W ramach jednego miasta zapisane są w kolejności alfabetycznej. Jako ostatnie zamieszczam główne questy, wykonywane czasem przez całą rozgrywkę.
2. Nie wszystkie questy da się wykonać podczas jednej gry. Część będzie niedostępna po zdecydowaniu się na współpracę z konkretną frakcją (wtedy druga strona nie będzie z nami rozmawiać). Niektórych pewnie nie uda się znaleźć bo świat jest ogromny i trudno będzie odszukać wszystkie postaci. No i niestety nie raz pewnie zmierzymy się z błędem gry, kiedy to niektóre osoby nie będą z nami rozmawiać (choć powinny) albo też ignorują nas choć dajemy im właściwy przedmiot.
3. Kolejność odwiedzania miast jest w zasadzie dowolna, trzeba jednak uważać na niektóre questy, bo mają ograniczenie czasowe (muszą być wykonane np. w dwa dni).
4. Zapisuj stan gry bardzo często (nawet przed każdą walką, przynajmniej na początku grania). W Gothic III każda potyczka może okazać się ostatnią. Nawet najsłabszy potwór może zabić Cię udaną serią ciosów, a takie sytuacje zdarzają się bardzo często. Nie wiem czy to ma być jakieś combo, czy też błąd gry (raczej to drugie) ale z pewnością nie raz doświadczysz sytuacji kiedy to po przyjęciu ciosu jesteś bity aż do śmierci, bez możliwości skontrowania.

5. W trakcie walki nie wahaj się uciekać na bezpieczniejsze pozycje. Niemal cały czas będziesz zmagał się z przeważającymi siłami wroga, nie ma więc nic wstydliwego w wycofywaniu się w celu uleczenia i przygotowania do dalszej walki. Właściwie to jest jedyna skuteczna taktyka, kiedy przyjdzie Ci na przykład uwolnić miasto spod okupacji Orków (stajesz wtedy przed koniecznością pokonania ponad stu wrogów).
6. Bardzo skutecznym narzędziem walki są łuki i kusze (te pierwsze szybciej strzelają, te drugie zadają większe obrażenia). Po wyuczeniu się efektywnego korzystania z łuku (wraz z bonusami), będziesz w stanie wystrzelać większość wrogów, zanim do Ciebie dobiegną.
7. Bronią strzelecką posługują się także wrogowie, musisz więc szczególnie uważać na przeciwników dysponujących łukami i kuszami. Jeśli zostaniesz otoczony przez siły wroga, a wokół rozstawią się łucznicy, zostaniesz naszpikowany strzałami. Takich rywali musisz likwidować na początku. Jeszcze groźniejsi są magowie. Szamani Orków czy nawet goblinów, ciskają ogniste kule z szybkością karabinu maszynowego, potrafią też na chwilę Cię zamrozić. Jeśli wtedy mają wsparcie wojowników, z reguły kończy się marnie. Magów likwiduj w pierwszej kolejności, najlepiej bronią dystansową.
8. Uważaj na starcia w ciasnych miejscach. Jednym z błędów gry jest notoryczne wstrzymywanie Twoich ruchów, przez przeszkody terenowe. Niby nic w tym dziwnego, ale jak zdarzy się tak, że w walce przez trzy sekundy nie możesz się poruszyć bo w jakiś dziwny sposób trzyma Cię ściana, albo też w trakcie ucieczki nie możesz przejść po małym kamieniu lub gałęzi, to robi się nieco frustrujące. Za każdym razem kiedy wróg zaskoczy Cię w np. w ciasnym korytarzu staraj się wycofać do bardziej przestrzennej lokacji.
9. Możesz nosić przy sobie nieograniczoną ilość przedmiotów, korzystaj więc z tego. Wszystko można sprzedać, a pieniędzy nigdy za wiele (jednorazowo będziesz wydawał nawet kilkadziesiąt tysięcy złotych monet).
10. Zbieraj także wszystkie rośliny, minerały, skóry, zęby itp. W grze jest całe mnóstwo questów polegających na przyniesieniu nawet kilkadziesiątu sztuk różnych przedmiotów. W związku z tym, musisz także dbać o wszechstronny rozwój postaci, tak byś mógł oprawiać ze skóry zwierzęta, wydobywać rudę i złoto itd.
11. Przed rozpoczęciem wykonywania zadań w danym mieście, dobrze jest najpierw oczyścić teren z wałęsających się wokół potworów i dzikich zwierząt. Bardzo duża liczba zadań dotyczy eskortowania postaci w dane miejsce. Wtedy Twoi towarzysze mają tendencje do wybierania fatalnych dróg, notorycznie wchodząc w sam środek grupy wrogów. Ty musisz dbać o to by przeżyli a jest to niemal niemożliwe po wejściu w stado lodowych wilków albo nosorożców. Jeśli je wcześniej wybijesz oszczędzisz sobie kłopotów.
12. W trakcie gry spotkasz postaci, które chcą się przyłączyć do Ciebie. Czasem na czas nieokreślony a czasem tylko by wykonać dane zadanie. Z reguły nie jest to ułatwienie gry tylko utrudnienie. Oprócz przypadków opisanych powyżej, najczęściej takie zadania dotyczą pokonania licznej grupy przeciwników. W takich przypadkach masz olbrzymie kłopoty by samemu przeżyć, a Twoi towarzysze zginą niemal na pewno. Żeby nie tracić punktów doświadczenia za niewykonanie zadania postępuj w taki sposób: najpierw zaproponuj danej postaci wspólny atak, podprowadź ją w pobliże miejsca starcia i tam każ poczekać na sygnał. Potem samotnie udaj się na miejsce, załatw sprawę i wróć po towarzysza by zainkasować punkty.
13. Pamiętaj o wszechstronnym rozwijaniu postaci. W Gothic III nie można koncentrować się tylko na tym, by stworzyć postać idealnego wojownika czy maga. Daleko nie zajdziesz jeśli nie będziesz potrafił otwierać zamki, wydobywać rudę, przekonywująco kłamać, oprawiać zwierzynę itd. Dobrze się zastanawiaj wykorzystując rozwinięcia.
14. Rozmawiając z postaciami staraj się wykorzystywać do maksimum możliwości dialogu. Bardzo często zadanie dostaniesz dopiero po dokładnym wypyтaniu bohatera niezależnego. Staraj się być dociekliwy, draż temat, nie wahaj się także odważnie odpowiadać na zaczepki (sporo questów dotyczy dania nauczki spotkanej postaci).

15. Bądź przygotowany na to, że atakując członka danej grupy, reszta ruszy mu z pomocą. Właściwie to nawet zbliżając się z wyjętą bronią ryzykujesz starcie (jeśli zlekceważysz prośbę o schowanie broni). Sytuacja zmieni się dopiero po uzyskaniu wysokiej reputacji w danym mieście. Wtedy możesz pobić (a czasem nawet zabić) postać niezależną bez groźby kary.



To jest mapa świata który przyjdzie Ci przemierzyć. Zaznaczone są tu wszystkie główne lokacje w których dostajesz i wykonujesz zadania. Nie oznaczam dodatkowych, pomniejszych lokacji, jaskiń, myśliwskich chat, kryjówek itp. gdyż jest ich zwyczajnie zbyt wiele. Co gorsza, niejedną lokację ciężko znaleźć, nawet znając jej położenie na mapie. W dalszej części poradnika zamieszczam dodatkowe mapy przydatne w podróży, a także wskazujące miejsca w których znajdują się najważniejsze przedmioty.

1. Gorn pokazuje Ci kryjówkę buntowników

Zadanie zleca Gorn w Ardei. Musisz udać się jego tropem do obozu buntowników w Reddock. Ważne jest byś nie zwlekał zbyt długo z jego wykonaniem (a nawet odebraniem zlecenia), bo Rebelianci sami się pojawią i przepadnie Ci okazja do zarobienia punktów doświadczenia.



Zadanie najprostsze z możliwych – droga nie jest długa a do pokonania jest tylko jeden Ścierwojad.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 250
- Reputacja: Rebelianci +1

2. Jack i szczury okrętowe

Zadanie zleca stary wilk morski Jack, mieszkający na nabrzeżu w starej wieży. Twoje zadanie to zabicie bandy szczurów okrętowych, wałęsających się po okolicy.



Banda ma obóz niedaleko wieży. Zabij rzeźmieszków nie wdając się w walkę ze wszystkimi na raz – staraj się tak manewrować by wyciągać ich pojedynczo. Skrzynia przy ich ognisku wymaga umiejętności otwierania trudnych zamków. Po sprawie wracaj do Jacka po nagrodę.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 500

3. Jack i złoto buntowników

Zadanie zleca Serduk w Cape Dun. Wykonanie go jest bardzo proste – wystarczy udać się do wieży Jacka (zabiliśmy dla niego szczury okrętowe) i porozmawiać z nim. Pieniądze odda bez problemów.

Zyski:

- Punkty doświadczenia: 750
- Atrybuty: Kradzież +1