

Gothic 3: Zmierzch Bogów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Gothic 3

Zmierzch Bogów

autor: Marcin „Ihorror” Jaskólski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Trine Game Studios, 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

WSTĘP	3
SILDEN	4
GELDERN	11
TRELIS	18
MONTERA	23
GOTHA	28
PRZYŁĄDEK DUN	36
FARING	39
VANGARD	41
ARDEA	47
KONSOLA	50

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

W S T Ę P



Witaj w nieoficjalnym poradniku do *Gothic 3: Zmierzch Bogów*. Powstał on na podstawie polskiej wersji gry (1.0.6). Wersja ta jest wciąż daleka od doskonałości. Niewykluczone, że kolejne łatki ujawnią kolejne zadania w grze, których w tej wersji nie można otrzymać bądź zrealizować.

Marcin „Ihorror” Jaskólski

W poradniku kolorem **pomarańczowym** oznaczyłem nazwy ciekawszych przedmiotów, kolorem **niebieskim** imiona postaci, kolorem **zielonym** nazwy miejsc, a kolorem **brązowym** nazwy zadań. Zadania pogrupowane są względem miejsc i ułożone w kolejności alfabetycznej. Niektóre opisy zadań zawierają sposoby ukończenia dwóch misji, bowiem nie było sensu ich rozdzielać.

SILDEN



Barnabas nie spłacił długów

Karczmarz **Anton** chce abyś dał nauczkę **Barnabasowi**. **Barnabas** korzystał z jego pokoi i nie zapłacił, a na dodatek zbałamucił mu żonę. **Barnabas** znajduje się w osadzie. Gdy zaczniesz z nim rozmowę, zaproponuje ci, że on sam napisze ci list polecający, o ile użyjesz na **Antonie** zaklęcia amnezji (zadanie: **Zajmij się Antonem**). Jeśli nie jesteś tym zainteresowany spuść mu łomot, a następnie z nim porozmawiaj. Idź do **Antona** i zamelduj o wykonaniu zadania.



Zyski:

Siła +2

Doświadczenie +4000

Przedmioty: **list polecający**

Dowiedz się, kto karmi ptaki na dachu Oelka i zmuś go, by przestał to robić

Oelk jest miłośnikiem ciszy i spokoju. Niestety, jakiś wariat co noc rozsypuje okruchy na dachu jego chaty, a zlatujące się mewy nie dają mu spać. Po rozmowie z **Oelkiem** otrzymasz 500 sztuk złota. Jego chata znajduje się na brzegu rzeki, tuż obok miejsca, gdzie można go spotkać. Zwróć uwagę, że przed jego domem rozrzucony jest chleb. Idź jego śladem, a dotrzesz do mostku prowadzącego na zewnątrz osady (droga do **Geldern**).



Idź dalej śladem chleba (droga skręca w prawo), a dotrzesz na polanę, na której koczuje **Szalony Miłośnik Ptaków**. Nie sposób go nie rozpoznać, bowiem otoczony jest stadem kur. Możesz porozmawiać z nim spokojnie i zapłacić mu 500 sztuk złota, za to, by przestał nachodzić dom **Oelka**. Możesz też po prostu zażądać by skończył z tymi bzdurami i go pobić, efekt będzie ten sam. Wróć się do **Oelka** i zamelduj o wykonaniu zadania.

Zyski:

Siła +2

Reputacja: Silden +10

Doświadczenie +4000

Przedmioty: **list polecający**

Idź do Inoga i zaprowadź go do Anoga

Zadanie otrzymujesz po tym, jak dostarczysz **Anogowi** pięć listów polecających. Siedziba **Inoga** znajduje się w **Geldern**. Nie zechce on udać się z tobą, o ile nie załatwisz najpierw kilku ważnych spraw. Zadania od **Inoga** wyszczególnione są w rozdziale **Geldern** (**Znajdź zaginionego szpiega, Zdobądź informacje na temat Czarnego Maga, Zajmij się Czarnym Magiem, Zniszcz obóz orków znajdujący się najbliżej Geldern, Zgłoś się do kupców i eskortuj ich i Eskortuj karawanę kupiecką**). Po wykonaniu tych zadań **Inog** uda się z tobą do **Silden**. Jeśli nie będzie chciał przejść przez jaskinię, znajdź inną drogę. Porozmawiaj z **Anogiem**, a otrzymasz dwa nowe zadania: **Poproś Thorusa o zaprzestanie ataków na Geldern** oraz **Poproś Gorna, aby posłał pomoc dla Geldern**.

Zyski:

Reputacja u Buntowników +5

Siła +2

Reputacja w Geldern +5

Doświadczenie +6000

Odprawdź żonę Antona do domu

Zadanie otrzymujesz od **Anoga**, po wykonaniu zadania **Zabij Antona**. Porozmawiaj z **Isabelle** i zaprowadź ją do karczmy.



Zyski:

Reputacja w Silden +5

Doświadczenie +2000

Poproś Gorna, aby posłał pomoc dla Geldern

Zadanie otrzymasz od **Anoga** po zaliczeniu zadania **Idź do Inoga i zaprowadź go do Anoga**. Aby porozmawiać z **Gornem** musisz dostać się do **Gothy**. Niestety strażnik nie będzie chciał cię przepuścić (nawet jeśli z powodu błędów w grze uda ci się obok niego przejść, to **Gorn** i tak nie będzie chciał z Tobą rozmawiać). Jeśli chcesz porozmawiać z **Gornem** musisz wykonać zadanie od strażnika **Erolla**, które jest opisane w dziale **Gotha** (**Przekup odźwiernego. Zapłać mu 5000 sztuk złota**).

Zyski:

Otrzymujesz kolejne zadanie (**Porozmawiaj z Magiem Wody** – opisane w dziale **Gotha**).

Poproś Thorusa o zaprzestanie ataków na Geldern

Zadanie otrzymasz od **Anoga** po zaliczeniu zadania **Idź do Inoga i zaprowadź go do Anoga**. Aby zaliczyć zadanie wystarczy porozmawiać z **Thorsem** (znajduje się on w zamku w **Trelis**). Musisz jednak dowieść, że **Thorus** może nadal ci ufać, dlatego otrzymasz kolejne zadania do wykonania (zadania wyszczególnione w dziale **Trelis**).

Zyski:

Reputacja w Silden +5

Doświadczenie +4000

Ukradnij Dylanowi amulet (+ Przekonaj Meryla aby nie wysyłał więcej złodziei)

Złodziej o imieniu **Meryl** prosi cię o dyskretne „pożyczenie” amuletu, które jest w posiadaniu niejakiego **Dylana**. Dylan mieszka w **Geldern**, osadzie obok. W zamian **Meryl** obiecuje ci list polecający.



Droga do **Geldern** jest krótka, **Dylana** można spotkać na ulicy. Okaże się, że chętnie odda ci amulet, o ile tylko przekonasz **Meryla**, żeby przestał go nachodzić (zadanie: **Przekonaj Meryla aby nie wysyłał więcej złodziei**). Porozmawiaj z **Merylem**, a on zgodzi się na takie załatwienie sprawy.

Zyski:

Doświadczenie +5000

Teraz wyskoczy pójdź do **Dylana** po amulet i zanieś go **Merylowi**. Ten od tej pory będzie mógł cię uczyć złodziejskiego fachu.

Zyski:

Doświadczenie +4000

Przedmioty: **list polecający**

Zabij 10 krów z innego stada

Pasterz **Jurgen** twierdzi, że jego rywal **Tahbert** za pomocą magii sprawia, że krowy lepiej wyglądają, więc są chętniej kupowane. **Jurgen** chce abyś zabił bydło **Tahberta**. Możesz oczywiście z oburzeniem odrzucić jego propozycję. Dwie krowy ze stada **Tahberta** znajdują się za bramą i zabicie ich nie stanowi żadnego problemu. Musisz jednak zabić jeszcze osiem krów, ze stada które znajduje się w zagrodzie, a to jest już nieco trudniejsze. Nie dość, że krowy wpadają w popłoch i uciekają jak tylko zaczniesz je atakować, to na dodatek błyskawicznie regenerują energię. Pamiętaj też o tym, że jeśli ktoś zauważy twoje wrogie działania, natychmiast cię zaatakuje.