

A knight in full plate armor, including a helmet with a visor, stands against a dark background. He is holding a sword with a curved blade. The armor is highly reflective, showing highlights from an overhead light source.

Oblivion

Główny wątek fabularny

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls IV Oblivion CZĘŚĆ I

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

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
Oblivion	5
Tutorial	5
Deliver the Amulet	6
Find the Heir / Breaking the Siege of Kvatch	7
Weynon Priory	8
The Path of Dawn	9
Dagon Shrine	11
Spies	11
Blood of the Daedra / Azura	12
Bruma Gate	13
Blood of the Divines	14
Miscarcand	15
Allies for Bruma	18
Defense of Bruma	20
Paradise	22
Light the Dragonfires	24

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

Oto przez wami pierwsza część poradnika do olbrzymiej gry, którą niewątpliwie jest *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Na pierwszy ogień idzie główny wątek fabularny, być może nie będący główną atrakcją Cyrodiil, ale bez wątpienia najważniejszy i najbardziej rozbudowany cykl misji w tym świecie.

Kilka uwag natury technicznej. Jak być może wiesz z innych tekstów poświęconych grze, świat w którym żyje nas bohater, na swój sposób rozwija się i ewoluuje wraz z nim. Otwiera to możliwość przejścia głównego wątku bez ruszania jakichkolwiek questów pobocznych, gdyż tym sposobem do samego końca przeciwnicy będą z tej najniższej półki trudności. Dla poradnika oznacza to mniej więcej tyle, że nie jesteśmy w stanie wskazać rodzaju i liczebności spotykanych przez gracza przeciwników. Parametry te są zależne od poziomu bohatera. Jeśli nie chcesz „tracić” czasu na jego rozwój, praktycznie do końca walczyć będziesz ze słabymi Scampami i podstawowymi rodzajami dremorańskich żołnierzy.

Poradnik unika raczej zniżania się do poziomu totalnego banału, nie opisujemy więc z aptekarską precyzją każdego lochu. Większość z nich i tak jest bliźniaczo podobna, a algorytm poruszania się po podziemiach każdy gracz ma przecież we krwi. Zwróciliśmy jednak uwagę na wszystkie godne zauważenia szczegóły.

W drodze jest następna, o wiele bardziej rozbudowana i pełna część poradnika, pokrywająca wszystkie misje poboczne, gildie, charakterystyki postaci i inne ciekawostki, którymi nie pogardzi żaden szanujący się bohater. Grajcie w Obliviona i zaglądajcie na GOL-a, do przeczytania!

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz



Autor poradnika po wielogodzinnym maratonie z grą.

Oblivion

Tutorial

Twoja wielka przygoda rozpoczyna się w celi więziennej. Poczekaj aż zjawi się Cesarz ze swoją świtą. Gdy każą ci się odsunąć od krat, stań przy oknie. Idź za pozostałymi przez tajne przejście. Nie angażuj się w walkę, gdy strażnicy zostaną zaatakowani. Przy ciałach poległych znajdź broń oraz pochodnię. Gdy dojdziecie do końca tego poziomu podziemi, zostaniesz sam. Pokonaj szczury i przejdź przez dziurę w ścianie. Rozejrzyj się po okolicy, znajdziesz sporo przydatnych przedmiotów – wytrychy, łuk, zbroję oraz parę rodzajów broni. Przy ciele goblina znajdziesz klucz, otwórz nim drzwi na następny poziom.



Przejdź przez podziemia walcząc ze szczurami (pojawi się też jeden zombie). Zbieraj po drodze wszystkie przedmioty. Dojdiesz do Natural Caves, gdzie miejsce szczurów zajmą wciąż słabe gobliny. Przy wejściu znajdziesz mózdzierz – przyrząd alchemiczny. W dużym pomieszczeniu spotkasz kilku przeciwników (w tym szamana z cenną różdżką). Znajdź zawieszony na sznurku kamień – otworzy to drzwiczki do zagrody szczurów na dole, możesz zejść i je wybić.

Na kolejnym poziomie ponownie spotkasz obstawę cesarza. Ten ostatni zapyta cię o twój znak zodiaku – jest to jeden z elementów określających umiejętności twojego bohatera, więc wybierz mądrze. Idź z pozostałymi i nie mieszaj się specjalnie w walkę, doskonale poradzą sobie bez ciebie. W pewnym momencie zostaniesz z imperatorem sam. Da ci on Amulet of Kings, a w chwilę później zostanie zamordowany. Porozmawiaj z Baurusem. Będziesz musiał określić klasę swojej postaci. Powie ci on, że amulet musisz zanieść do Jauffre'a w Weynon Priory w okolicy Chorrol. Wpierw jednak musisz się wydostać z podziemi przez kanały. Idź tajnym przejściem, z którego wyskoczył morderca, po czym otwórz drzwi kluczem Baurusa.

Przejdź na drugą stronę kanału, wyjdź po schodach na górę i skieruj się do wyjścia. Przy końcu poziomu zweryfikować będziesz mógł wygląd postaci, jej znak zodiaku oraz klasę.

Deliver the Amulet

Udaj się do Weynon Priory i odszukaj Jauffre'a. Daj mu amulet. Dowiesz się paru nowych rzeczy, między innymi tego, że zaginionego syna cesarza odnajdziesz w mieście Kvatch. Jeśli poprosisz go o pomoc, da ci on dostęp do skrzyni wypchanej prostym, acz przydatnym sprzętem. Porozmawiaj też z pozostałymi mieszkańcami opactwa, od każdego z nich dostaniesz jakiś podarunek – w tym wiernego wierzchowca.



Find the Heir / Breaking the Siege of Kvatch

Gdy przybędziesz do Kvatch okaże się, że miasto zostało zaatakowane przez siły zła i jest w ruinie. Idź ścieżką pod górę aż spotkasz Savliana Matusa, szefa miejscowej straży. Poprosi cię on o pomoc w zamknięciu wrót Oblivionu otwartych przy bramach miasta. Zgódź się, po czym pokonaj kilku przeciwników i przejdź przez magiczne wrota.

Przed tobą niezbyt zachęcająca perspektywa Oblivionu. Idź w lewo i podążaj po ścieżce aż do samego końca. Uważaj na przeciwników i lawinę, która spadnie na ciebie w pewnym momencie. Po prawej stronie zobaczysz groźnie wyglądające wieże. Idź w ich stronę i wejdź do bramy największej z nich.



Gdy znajdziesz się w środku The Blood Feast, pozbydź się przeciwników. Twoim celem jest dotarcie na szczyt tej wieży. przejdź przez drzwi do Rending Halls na parterze. Tam przejdź do środkowego pomieszczenia z fontanną i przejdź przez drzwi z powrotem do The Blood Feast. Wyjdź wyżej i znajdź drzwi do Corridors of Dark Salvation. Znajdź wyjście (do Plane of Oblivion), a znajdziesz się na mostku. Przejdź na drugą stronę, do Reapers Sprawl. Usłyszysz głos wołający o pomoc. Wyjdź wyżej, a zmierzysz się z mini-bossem – Dremora Sigil Keeper. Przy jego ciele znajdziesz klucz do zamkniętych drzwi, które spotkałeś w Corridors of Dark Salvation. Porozmawiaj z więźniem i wracaj do nich. Następne drzwi na następne piętro The Blood Feast. Przejdź wyżej i wejdź na ruchomą platformę. Cały czas idź wyżej i wyżej, dojdiesz do drzwi do Sigillum Sanguis. Przejdź tam do centralnego pomieszczenia i wyjdź po kolejnych schodach jeszcze wyżej. W końcu dojdiesz do celu twojej podróży przez piekło – Sigil Stone. Dotknij go, a brama zostanie zamknięta, a ty przeteleportowany z powrotem do Kvatch. Porozmawiaj z Savlianem i powiedz, że jesteś gotów na wejście do miasta.

Przed wami mała potyczka na miejskim placu, nic wielkiego dla ciebie. Gdy wszystkich wybijecie, ponownie porozmawiaj z Savlianem i wejdź do świątyni. Wdzięczny za wszystko Martin chętnie pójdzie teraz z tobą z powrotem do Weynon Priory. Na miejscu okaże się, że spokojne schronienie Jauffre'a zostało zaatakowane przez nieznaną ugrupowanie. Wejdź do kapliczki (mały budynek na prawo od głównego). Porozmawiaj z Jauffrem a następnie wspólnie pójdźcie do jego biura, gdzie zastaniesz otwarte drzwi do tajnego gabinetu. Amulet został skradziony. Porozmawiaj ze wszystkimi, wspólnie zadecydujecie, że Martina należy odeskortować do Cloud Ruler Temple.