

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

Oblivion

Oficjalne dodatki

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls IV Oblivion

OFICJALNE DODATKI

autorzy:

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz & Michał „aRusher” Urbanek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Bethesda Softworks, Wydawca Take 2 Interactive, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

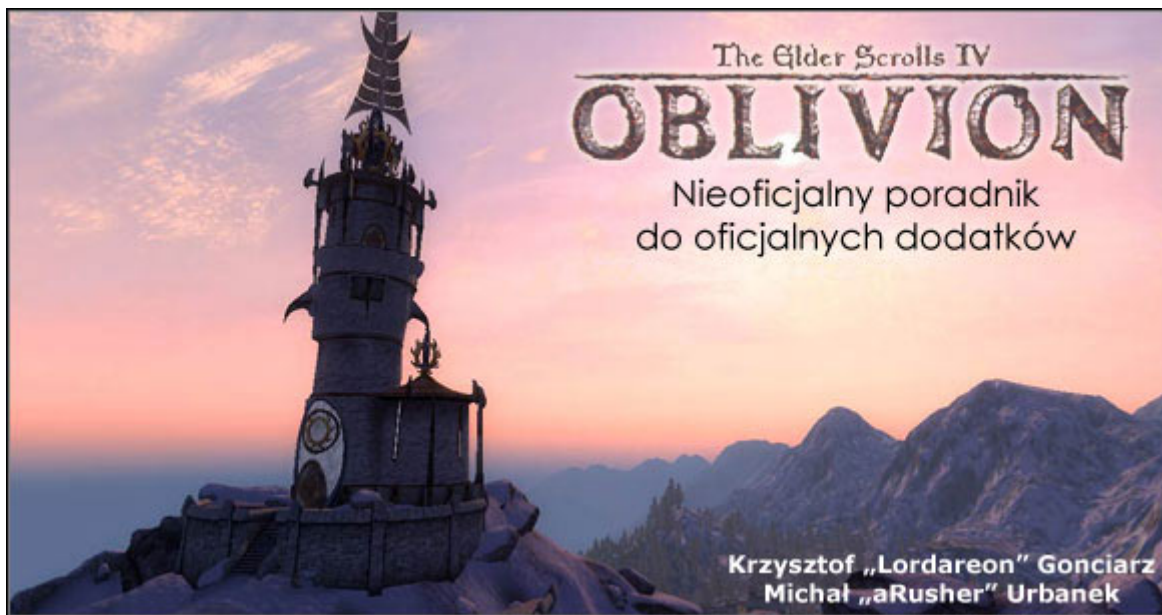
SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Horse Armor	4
Repairing the Orrery	5
Frostcrag Spire	7
Dunbarrow Cove	9
Mehrunes Razor	10
Vile Lair	15
Spell Tomes	17
Fighter's Guild	23

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

The Elder Scrolls: Oblivion od kilku miesięcy trzyma całą branżę cRPG w garści, a regularnie wypuszczane przez Bethesdę plug-iny do niego wcale nie zamierzają tego uścisku zwalniać. Dodatki te przedstawiają sobą różną wartość, ale dla fanów gry każdy z nich wprowadza coś zauważalnie nowego i na swój sposób nieobecnego w wersji podstawowej. Do tej pory powstało 6 takich rozszerzeń – postanowiliśmy więc stworzyć krótki poradnik, w którym szczegółowo omówilibyśmy każdy z nich. Dla tych, którzy już się zdecydowali na zakup któregoś dodatku, niniejszy tekst jest cennym źródłem informacji o wszystkich związanych z nim szczegółach. Ci, którzy wciąż się zastanawiają nad inwestycją, mogą z kolei dogłębnie zapoznać się przy tej okazji z tematem i dokonać ostatecznej decyzji. Zapraszamy więc do lektury.

Horse Armor

Po uruchomieniu gry z dodatkiem otrzymasz komunikat, że odnalazłeś notkę od Snak gra-Bury, właścicielki Chestnut Handy Stables (przy bramach Imperial City), mówiącą o możliwości zakupu tam zbroi dla konia. Udaj się tam i porozmawiaj z Snak. Jeśli nie masz swojego własnego wierzchowca, możesz wytargować u niej jednego w ramach promocji. Otrzymasz za darmo starą szkapę (Old Nag) wraz ze stalowym rynsztunkiem.



Od tej pory możesz każdego swego konia wyposażać u Snak w zbroję stalową lub elficką. Ich działanie na wytrzymałość wierzchowców jest identyczne (podwajają ilość punktów zdrowia), o wyborze decydują więc tylko twoje estetyczne preferencje.



Wariant stalowy



Wariant elficki

UWAGA: Nie możesz zakupić zbroi dla skradzionego konia, musisz być jego prawowitym posiadaczem.

Repairing the Orrery

Bandyci skradli transportowane po szlaku handlowym artefakty, na których odzyskaniu bardzo zależy Gildii Magów. Udaj się do Camp Ales, jednej z kryjówek rzezimieszków. Na miejscu znajdziesz dwóch przeciwników. Jeden z nich (Bandit Carrier) ma przy sobie artefakt (Dwarven Cog) oraz list (Undelivered Letter).



Na twojej mapie pojawią się 4 nowe znaczniki, oznaczające miejsca przebywania pozostałych oddziałów: Varus Camp, Bodean Camp, Dagny's Camp oraz Brotch Camp. Sprawa jest z gruntu prosta – musisz po kolei odwiedzić te obozowiska i pokonać tamtejszych Bandit Carrierów (w każdym masz do pokonania jednego lub dwóch przeciwników), zbierając krasnoludzkie artefakty które mają oni przy sobie.



Udaj się do Arcane University i porozmawiaj z Bothiel. Gdy odejdzie, poczekaj 24 godziny, a w holu Gildii Magów (nie musisz być jej członkiem, by się tam dostać) otwarte zostaną nowe drzwi. Wejdź i aktywuj maszynę, używając konsoli (Imperial Orrery Console). Dotknij konsoli ponownie, a otrzymasz nową umiejętność, zależną od aktualnej fazy księżyca. Jeśli wrócisz na to miejsce w chwili gdy faza księżyca będzie inna, będziesz mógł zmienić umiejętność na inną.



Wszystkie uzyskiwane z obserwatorium zaklęcia służą do manipulacji twoimi atrybutami: każdy z nich czasowo zwiększa jeden z nich o 20, obniżając drugi o tyle samo.

Zaklęcie	Efekt pozytywny	Efekt negatywny
Masser's Alacrity	Szybkość +20	Siła -20
Masser's Courage	Wytrzymałość +20	Zręczność -20
Masser's Grace	Zręczność +20	Wytrzymałość -20
Masser's Might	Siła +20	Szybkość -20
Secunda's Brillance	Inteligencja +20	Siła Woli -20
Secunda's Magnetism	Osobowość +20	Szczęście -20
Secunda's Opportunity	Szczęście +20	Osobowość -20
Secunda's Will	Siła Woli +20	Inteligencja -20

Frostcrag Spire

Po uruchomieniu gry z włączonym plug-inem okaże się, że odziedzyczyłeś posiadłość zwaną Frostcrag Spire. Jej lokalizacja zaznaczona zostaje na twojej mapie – udaj się tam niezwłocznie. Wejść do środka. Pierwszą rzeczą jaką zobaczysz będzie dziennik poprzedniego właściciela wieży, z którego dowiesz się, że wszystkie niezbędne elementy umeblowania dostaniesz w Mystic Emporium w Imperial City Market District.



Porozmawiaj z Aurelinwae i zakup wszystkie 4 pakiety wyposażenia dla swojego nowego domu: Alchemy Lab, Bedroom Area, Library Area oraz Vault Area, a także dwa zestawy Magetallow Candles (jest na samym dole oferty elfki). Misja zostanie uznana za zaliczoną – a ty zdobyłeś właśnie najfajniejszy dom w świecie gry. Gdy wrócisz na miejsce, użyj świeczek na ołtarzykach (Altar of Spellmaking oraz Altar of Enchanting).

Co my tu mamy? W głównym holu znajdziesz wspomniane dwa ołtarze, pozwalające ci tworzyć zaklęcia oraz magiczne przedmioty. Centralny ołtarz służy do przyzywania Atronachów – stworów, które nie mają ograniczenia czasowego i będą służyć ci dopóki zginą lub zostaną przez ciebie odesłane. W danym momencie możesz mieć tylko jednego Atronacha: Burzy (potrzebne 3 Void Salts), Mrozu (3 Frost Salts) lub Ognia (Fire Salts). Polecenia wydajesz im podchodząc do nich i w wyświetlonym oknie dialogowym wybierając podążanie za tobą (follow), czekanie (wait) czy też odesłanie w zaświaty (dismiss).