

Arcanum:

Przypowieść o Maszynach i Magyi

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Arcanum:

Przypowieść o Maszynach i Magyi

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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
Mapa Świata #A	6
Mapa Świata #B	7
Mapa Świata #C	8
Mapa Świata #D	9
Crash Site	10
Shrouded Hills	12
Dernholm	15
Black Root	17
Tarant	20
Ashbury	31
Isle of Despair	35
Wheel Clan	37
Stillwater	41
Quintarra	44
Caladon	47
Roseborough	55
T'Sen-Ang	57
Pierwsza Świątynia Panarii	59
Thanatos	61
Tulla	63
Vendigroth	66
The Void	68
Ołtarze bogów Arcanum	71
Lista nauczycieli	72
Spis Questów	75

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

Słów kilka na dobry początek

Nie to, żeby poradnik musiał od razu mieć wstęp. Rzecz w tym, Miły Czytelniku, że należy się kilka wyjaśnień czy też uzgodnień, bowiem w przypadku gry tak niezwykle wszechstronnej i rozbudowanej jak „Arcanum” ów poradnik nie jest w stanie stać się stricte poradnikiem. Jest tak dlatego, że autorom gry udało się osiągnąć to, co stanowi zwykle niedoścignione marzenie twórców komputerowych erpegów – zdołali stworzyć świat. To, jaką część tego świata dane będzie Ci zwiedzić i poznać, zależy będzie niemal wyłącznie od Twojej woli i możliwości, gdyż sama fabuła gry wprowadzi Cię po Arcanum od wschodu do zachodu i od północy do południa, to jednak przygody, których przyjdzie Ci zaznać po drodze będą niezwykle zależne od rasy, charakteru, profesji a nawet wyglądu zewnętrznego, jaki sobie zgotujesz. Z jednej strony prowadzi to do rzeczy absolutnie wspaniałej – przez kilka kolejnych wycieczek w świat Arcanum mieć będziesz szansę na niepowtarzalną grę, na spotkania i questy, których nie doświadczyłeś uprzednio. Z drugiej strony zaś fakt ten czyni niemal niemożliwym podanie pełnej recepty (tu mam na myśli raczej zbiór takich recept) na to, jak grać, żeby wygrać, a co gorsza opis świata również staje pod znakiem zapytania o swoją kompletność. Nic to jednak nie szkodzi. Instrukcja do gry doskonale odpowiada na większość pytań natury: „jak przeżyć”, ja natomiast stawiam sobie niniejszym za cel opisać jak najwięcej miejsc, które warto zwiedzić oraz jak najwięcej misji, które będziesz mógł wykonać. Powstrzymałem się również od szczegółowego wypunktowywania przedmiotów znajdujących w określonych miejscach, gdyż nawet te różnią się między poszczególnymi rozgrywkami.

Moje doświadczenia z erpegami do przede wszystkim takie tytuły jak: „Betrayal at Krondor”, „Stonekeep”, „Fallout”, „Fallout 2” i „Baldur’s Gate”, z których najwyżej cenię sobie „Fallouta”, jednak nawet w nim od charakteru postaci nie zależało tak wiele jak w „Arcanum”. Tutaj, czy postać jest dobra czy zła, technologiczna czy magiczna, jest człowiekiem czy pół-orkiem, włada mieczem, karabinem, łukiem, czarami czy rzemiosłem złodziejskim, wszystko to ma wpływ nie tylko na styl prowadzenia walk i na podejście do rozwiązywania kolejnych questów, lecz przede wszystkim w drastyczny czasem sposób dyktuje miejsca, które postać będzie w stanie odwiedzić, inne postaci, które spotka na swojej drodze, zadania, które jej przyjdzie wykonać, a nawet styl i sam sposób zakończenia gry. Dlatego niniejszy poradnik, nieskromny przecież rozmiarem, postrzegam jako swoją drobną klęskę w opisie świata Arcanum, gdyż sam nie jestem pewien, ile jeszcze nie doświadczyłem z tego, co twórcy gry przygotowali. Choć wykonałem blisko pięćdziesiąt map (w efekcie nie wszystkie z nich uznałem za niezbędne, inne połączyłem ze sobą w jedną całość) i opisałem aż 136 questów, pozostało co najmniej kilka wątków, których podejrzewam o istnienie, lecz żadną ze swoich postaci nie byłem w stanie ich napocząć (czasem ze wstydem wspominam o



czymś, czego nie udało mi się szerzej rozwinąć) i zapewne drugie tyle takich, o których istnieniu nic nie wiem.

Oto jak zdecydowałem się skomponować mój pamiętnik z podróży po Arcanum. Najbardziej zgrubnym podziałem całości na rozdziały rządzić będą wizyty w kolejnych miastach. Tak się bowiem składa, że szedłszy zgodnie z fabułą przyszło mi odwiedzić wszystkie większe osiedla ludzkie i nie tylko ludzkie, dlatego taki podział jawi się jako najbardziej naturalny. Każdy rozdział zaś zaczynać się będzie od części, z której dowiesz się, Miły Czytelniku, co w danym mieście musiałem zrobić, by posunąć się dalej w dochodzeniu, któremu początek dał umierający Stenn... Preston Radcliffe. Następnie starać się będę opisać wszystkie inne zdarzenia, spotkania i misje, które przyszło mi wykonać, lecz które nie miały bezpośredniego wpływu na główny wątek gry. W każdym takim przypadku, w miarę możliwości postaram się opisać wykonanie poszczególnego questa od początku do końca – czasem jednak będę musiał go rozbić na kilka części i powracać do niego w kolejnych miastach. Jeśli wykonanie jakiegoś zadania zmusiło mnie do opuszczenia miasta i udania się w jakieś odleglejsze miejsce (samo nie będące innym miastem), wówczas jego opis znajdzie się razem z opisem tegoż zadania.



Zawsze, gdy w tekście znajdzie się odniesienie do konkretnego miejsca na załączonej mapce, w nawiasach okrągłych pojawi się odpowiednia liczba, wskazująca na nie. Podobnie zdecydowałem się wyróżnić i ponumerować na własny oraz Twój użytek kolejne wykonane przeze mnie zadania – te numery znajdować się będą w nawiasach kwadratowych. Jeśli opis danego zadania nie będzie się kończył w jednym miejscu, wówczas w nawiązaniu do niego, powtórzę jego numerkę poprzedzony ukośnikiem.

Czasami może się zdarzyć, że opis jakiegoś miejsca, czy zadań w nim wykonanych nie będzie bezpośrednio wynikał z moich poczynań w danym mieście, lecz samemu miejscu wypadło znajdować się nieopodal. W takim razie opis ów znajdzie się w tym samym rozdziale, na samym końcu.

Chciałoby mi się jeszcze udzielić Ci, Miły Czytelniku, jakiejś dobrej rady, żeby nie rzec: absolutnego sposobu na łatwe i przyjemne przejście gry od początku do końca. Niestety (oj, na szczęście) takiego nie ma – wszystko zależy od Twoich własnych upodobań, zamiłowań i aspiracji. Oczywiście kilka dobrych rad zawsze się znajdzie:

- Generalnie łatwiej się gra postacią magiczną, niż technologiczną, co wynika z szybszego rozwoju tej pierwszej (naukę kolejnych czarów ograniczają jedynie poziom doświadczenia i willpower).
- Decydując się na konkretny charakter swojej postaci, należy się go trzymać i z całą należą konsekwencją podążać raz utartą ścieżką, żeby postać stawała się coraz silniejsza w granicach swoich możliwości. Uczenie się raz tego a raz tego zaowocuje tak, że we wszystkich umiejętnościach lub czarach postać będzie słaba.
- Oszczędzać pieniądze na poważne zakupy – większość niezbędnego rynsztunku i tak przyjdzie znaleźć lub zdobyć, a poza tym może Ci się zdarzyć, Miły Czytelniku, że na pewnym etapie gry zmuszony będziesz wyłożyć okrągłe 50 tysięcy sztuk złota na zakup statku.
- Czymkolwiek by się postać nie trudniła i jakkolwiek pacyfistycznie nie byłaby do życia nastawiona – musi umieć skutecznie zabijać w obojętnie jaki sposób, jeśli ma zamiar grę ukończyć, gdyż z żywiołem ognia, na przykład, nic perswazją nie osiągnie. Musi również umieć zabijać na kilka sposobów, albowiem na cielskach niektórych z istot zamieszkujących Arcanum miecze będą się łamać, na inne nie będą działać czary (tak, tak, spotkasz na swojej drodze nawet roboty), a na jeszcze inne potrzebna będzie straszliwa siła, żeby je położyć.
- Postać, którą mi się najłatwiej grało to elf jednak, którego wyćwiczyłem w robieniu uników oraz w walce wręcz, a także nauczyłem czarów ze szkół: conveyance, divination i force. Nie znaczy to jednak, że największy pożytek z niniejszego poradnika mieć będą postaci nastawione do życia magicznie i obdarzone czystym sercem, gdyż druga postać, która mi pomagała w mojej misji była wychowanym wśród orków człowiekiem o nieprzeciętnych umiejętnościach technicznych, a o sercu tak złym, jak się tylko dało. Nauczyłem go rusznikarstwa, kowalstwa, elektryki oraz po trosze zielarstwa, a wyszkoliłem przede

wszystkim w posługiwaniu się bronią palną i wyposażylem w, moim zdaniem najdoskonalszą broń strzelcką – snajperkę, bo choć istnieją bronie i dwukrotnie potężniejsze, to jednak jedynie snajperka daje całkowitą pewność bolesnego zranienia każdego przeciwnika. Polecam Ci także, Miły Czytelniku, zagrać choć raz postacią o bardzo niskiej inteligencji, gdyż urok prowadzenia rozmów z napotkanymi osobami nie daje się przecenić. Absolutnie musisz usłyszeć Virgila, który powoli, głośno i wyraźnie sylabizuje: „YOU ARE HERE TO SAVE US” – z resztą, jeśli nie lubisz prowadzić długich i skomplikowanych rozmów, to jest to coś dla Ciebie.

- Nie wszystkie opisane przeze mnie zadania uda Ci się wykonać w podanym przez mnie momencie, niektórych nie uda Ci się wykonać w ogóle i z całą pewnością natrafisz na takie, które mnie ominęły. Na tym właśnie polega urok Arcanum.
- W miejscach, które nie posiadają własnej mapy zwracaj baczna uwagę, Miły Czytelniku, na ścieżki w terenie, gdyż one właśnie doprowadzą Cię zawsze do celu, oszczędzając irytującego błędzenia w kółko po okolicy.



I to wszystko tytułem wprowadzenia, Miły Czytelniku. Zatem, bez dalszych pogaduszek, polecam zagłębić się w jedyny w swoim rodzaju świat Arcanum. Oto moja z niego opowieść...

Mapa Świata #A



Mapa # A

Na znajdującej się obok małej mapie całego świata Arcanum zaznaczony został fragment, którego większe zbliżenie znajduje się poniżej (zaznaczone zostały na nim wszystkie występujące w grze na danym terenie lokacje).

Cała mapa (bez podziału na części)

Uwaga:

Obrazek jest dużych rozmiarów (1973 x 1974 - 1.1MB)



Mapa Świata #B



Mapa # B

Na znajdującej się obok małej mapie całego świata Arcanum zaznaczony został fragment, którego większe zbliżenie znajduje się poniżej (zaznaczone zostały na nim wszystkie występujące w grze na danym terenie lokacje).

Cała mapa (bez podziału na części)

Uwaga:

Obrazek jest dużych rozmiarów (1973 x 1974 - 1.1MB)

