GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 1554



ArcheAge

w 10 prostych krokach

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

ArcheAge
w 10 prostych krokach

autor: Michał Marian

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

www.gry-online.pl

Producent XL Games, Wydawca Trion Worlds
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Copyright © GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do tytułów, nazw własnych, zdjęć itp. należą do ich prawowitych właścicieli.
Publikacja nie może być sprzedawana lub udostępniana bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A. Poradnik w wersji WWW znajduje się na tej stronie.

Spis treści

Wprowadzenie _____ **3**
1. Postać _____ **4**
2. Profesje _____ **7**
3. Walka _____ **21**
4. Gildie, drużyny, rajdy _____ **23**
5. Transport _____ **25**
6. Handel _____ **29**
7. Rzemiosło _____ **32**
8. Domy i pola _____ **34**
9. PvP _____ **36**
10. Poziom 50 _____ **39**

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik *ArcheAge* w 10 prostych krokach zawiera wszystko czego potrzebujesz do rozpoczęcia zabawy z tą rozbudowaną i złożoną grą MMORPG. **W pierwszym rozdziale** znajdziesz dokładny opis procesu kreacji bohatera. Dowiesz się jakie są dostępne rasy, frakcje oraz klasy. **Drugi krok** został w pełni poświęcony przygotowanym przez twórców profesjom. W poradniku opisane zostały aktywne oraz pasywne umiejętności wszystkich z nich, a także najpopularniejsze połączenia poszczególnych profesji, które najlepiej sprawdzają się podczas rozgrywki. **Trzeci rozdział** dotyczy walki, **a czwarty** gildii, drużyn oraz rajdów. **W piątym** znajdziesz wszystko na temat dostępnych w grze form transportu, czyli wierzchowców, lotni, wozów transportowych, sterowców, statków oraz teleportów. **Szósty rozdział** dotyczy bardzo istotnego w tym MMO handlu. W tej części poradnika umieszczono porady dla początkujących kupców, a także informacje na temat zagrożeń i korzyści płynących z wymiany towarowej. **Siódmy krok** pomoże ci w rozpoczęciu kariery rzemieślnika. Dowiesz się jakie są dostępne profesje oraz jak zacząć je rozwijać. **W rozdziale ósmym** opisano domy i pola uprawne, a **w dziewiątym** rozgrywkę PvP. Ostatnia **dziesiąta część** poradnika dotyczy końcowego etapu gry, który staje się dostępny po osiągnięciu 50 poziomu doświadczenia. Dowiesz się z niego podstawowych informacji na temat aren gladiatorów, lochów oraz riftów. *ArcheAge* to gra MMORPG stworzona przez koreańskie studio XL Games. Koncepcją nawiązuje ona do najbardziej znanych przedstawicieli gatunku, takich jak Ultima Online, Lineage II czy World of Warcraft. Fabuła oparta została na tradycyjnym schemacie konfliktu pomiędzy dwiema zwaśnionymi frakcjami.

Michał Marian (www.gry-online.pl**)**

Copyright © GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do tytułów, nazw własnych, zdjęć itp. należą do ich prawowitych właścicieli.
Publikacja nie może być sprzedawana lub udostępniana bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A. Poradnik w wersji WWW znajduje się na tej stronie.

1. Postać

Z tego rozdziału dowiesz się m.in. jak wygląda proces kreacji bohatera oraz jakie rasy oraz frakcje są dostępne w grze. Następnie poznasz występujące pomiędzy nimi różnicę, a także kilka interesujących faktów, które z pewnością pomogą Ci dokonać odpowiedniego wyboru.

Wybór rasy



Wybór rasy.

Rozpoczynamy tradycyjnie - wyborem jeden z czterech ras. Dostępne rasy to Nuian, Elfy, Firran oraz Harani. Prócz wyglądu różnią się one od siebie zestawem specjalnych umiejętności pasywnych:

Nuian:

- 30% szybsze budowanie zamków oraz domków
- Czas trwania specjalnego wzmocnienia zdobywanego po śmierci postaci jest dwukrotnie wydłużony (20 minut)

Elfy:

- Dłuższe wstrzymanie oddechu pod wodą (o 20 sekund)
- 5% szybsze pływanie

Firran:

- 20% mniej obrażeń od upadków z wysokości
- 30% szybsze wspinanie się po drabinach i pnączach

Harani:

- 30% szybsze odnawianie się oraz rzucanie umiejętności Recall (pozwalającej na powrót do wcześniej wybranego punktu)
- 10% szybsze ścianie drzew i zbieranie ziół

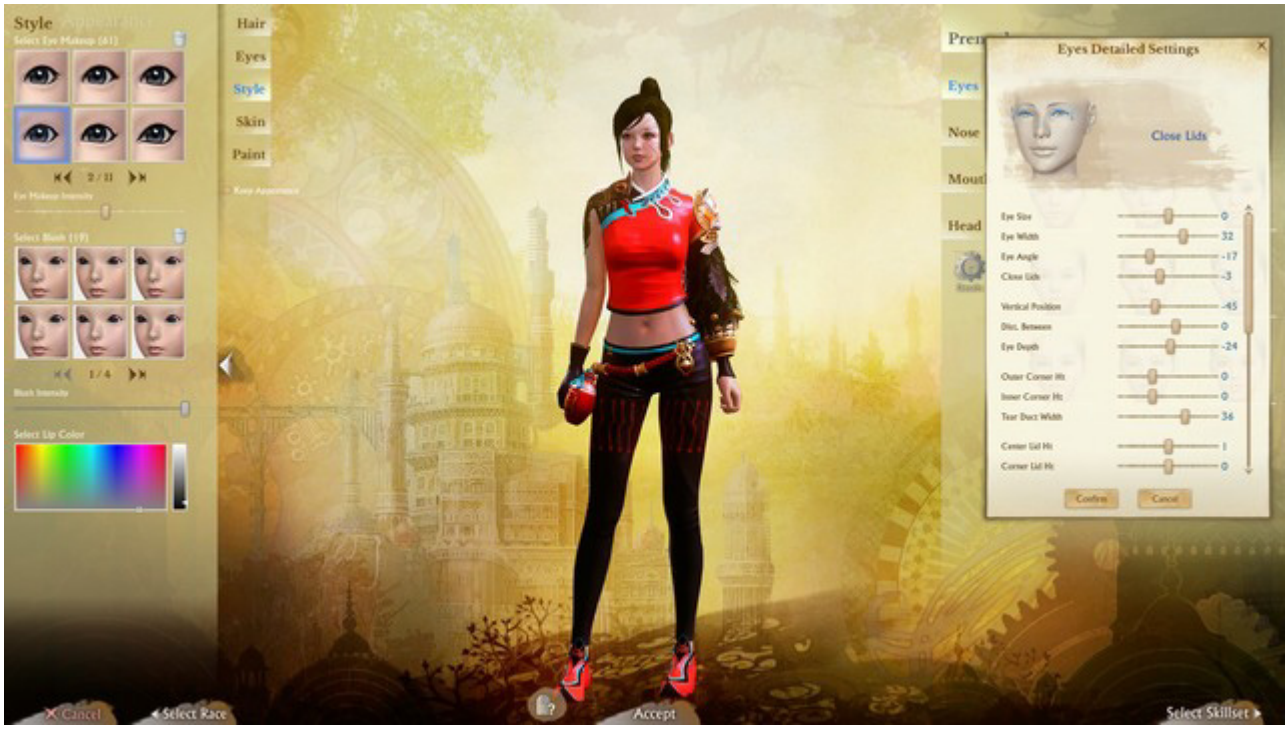
Copyright © GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do tytułów, nazw własnych, zdjęć itp. należą do ich prawowitych właścicieli. Publikacja nie może być sprzedawana lub udostępniana bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A. Poradnik w wersji WWW znajduje się na tej stronie.

Dostępne frakcje

Warto zaznaczyć, że poszczególne umiejętności rasowe nie mają zbyt dużego wpływu na rozgrywkę, dlatego też podczas wyboru rasy powinniśmy kierować się przede wszystkim przynależnością do określonej frakcji, gdyż wybór ten będzie miał fundamentalne znaczenie dla naszej dalszej rozgrywki. W *ArcheAge* istnieją dwie frakcje - **zachodnia** (Nuian oraz Elfy) oraz **wschodnia** (Firran oraz Harani). Obie strony pozostają w otwartym konflikcie i po osiągnięciu odpowiedniego poziomu doświadczenia będziemy mogli w dowolnej chwili (z małymi wyjątkami) zaatakować każdego przedstawiciela wrogiego obozu.

Przedstawiciele odrębnych frakcji mówią różnym językiem, przez co w początkowej fazie gry nie będziemy w stanie porozumiewać się z wrogami. Napisane przez nich kwestie będą wyglądać dla nas jak przypadkowo wciśnięte znaczki (np. $)#@(#(!!!(#@). Dopiero w późniejszej fazie gry będziemy mogli skorzystać z usług specjalnych nauczycieli i tym samym nauczyć się "mówić" w języku przeciwnej strony. **Jeśli planujemy grać w *ArcheAge* razem z grupą przyjaciół należy upewnić się, że wszyscy wybierzemy tę samą frakcję, w przeciwnym wypadku wspólna rozgrywka będzie niemożliwa**. Należy pamiętać również, że każda rasa zaczyna w odrębnej lokacji, ich drogi schodzą się ze sobą dopiero w trakcie dalszej rozgrywki.

Tworzenie postaci



Tworzenie postaci.

Kiedy już uporamy się z wyborem odpowiedniej frakcji oraz rasy przychodzi czas na standardowe dostosowywanie wyglądu naszego bohatera. **Możemy niemal dowolnie modyfikować włosy, oczy, skórę oraz kształt twarzy prowadzonej postaci.** Dobra wiadomość dla wszystkich estetów - gra oferuję możliwość wyłączenia widoku hełmu, dzięki czemu nasze dopieszczone do granic możliwości oblicze będzie widoczne nawet podczas używania najcięższych zbroi.

Copyright © GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do tytułów, nazw własnych, zdjęć itp. należą do ich prawowitych właścicieli.
Publikacja nie może być sprzedawana lub udostępniana bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A. Poradnik w wersji WWW znajduje się na tej stronie.



Wybór profesji.

Przed nami wybór jednej z 6 startowych profesji (docelowo w grze jest ich więcej). Wszystkie posiadają w swoim arsenale umiejętności bojowe, więc nie musimy się martwić, czy damy sobie radę z początkowymi przeciwnikami. Szczegółowe omówienie konkretnych profesji nastąpi w kolejnym kroku, teraz tylko wymienimy dostępne początkowo opcje:

- **Battlerage**
- **Sorcery**
- **Archery**
- **Occultism**
- **Shadowplay**
- **Vitalism**

Po wybraniu jednej z powyższych pozostaje nam jeszcze tylko wybrać imię dla naszej postaci. Musi mieć ono 2-26 liter, nie może zawierać żadnych znaków specjalnych, spacji, cyfr ani dużych liter w środku i na końcu. Dopóki nie wpiszemy w odpowiednie pole nicku spełniającego wszystkie wspomniane kryteria przycisk *Create Character* pozostanie nieaktywny.

Copyright © GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do tytułów, nazw własnych, zdjęć itp. należą do ich prawowitych właścicieli.
Publikacja nie może być sprzedawana lub udostępniana bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A. Poradnik w wersji WWW znajduje się na tej stronie.

2. Profesje

Ten rozdział wprowadzi Cię w tajniki klas występujących w *ArcheAge*. Dowiesz się co nieco na temat istniejących profesji, poznasz występujące pomiędzy nimi różnicę, a także zgłębisz tajniki najskuteczniejszych kombinacji.

Wybór profesji

W *ArcheAge* dostępnych jest aż 120 różnych klas. Każda z nich zbudowana jest z 3 profesji składowych, które wybieramy spośród 10 dostępnych. Należą do nich:

- **Battlerage**
- **Sorcery**
- **Archery**
- **Occultism**
- **Shadowplay**
- **Vitalism**
- **Defense**
- **Songcraft**
- **Auramancy**
- **Witchcraft**

Pierwszego wyboru (z okrojonej listy) dokonujemy podczas tworzenia postaci, drugiego po osiągnięciu 5. Poziomu doświadczenia, zaś ostatniego tuż po przekroczeniu 10. Poziomu doświadczenia. Wówczas nasza klasa otrzymuje unikalną nazwę.

W trakcie gry możemy za drobną opłatą dowolnie zmieniać profesję, warto jednak pamiętać, że każdą z nich należy osobno wylevelować. Nasz bazowy zestaw (o ile nie będziemy go zmieniać) będzie awansował równo z nami, poziom za poziomem aż do 50. Jeśli zdecydujemy się na zmianę to nasza nowa profesja będzie musiała "podgonić" pozostałe, zanim stanie się w pełni użyteczna. Dlatego polecamy dobrze przemyśleć nasz startowy wybór, a ewentualnych rotacji dokonać dopiero po osiągnięciu maksymalnego poziomu doświadczenia, kiedy to szlifowanie nowych drzewek umiejętności będzie dużo szybsze i łatwiejsze.

Poszczególne profesje łączą się ze sobą i umożliwiają wyprowadzanie specjalnych kombinacji (o których szerzej powiemy sobie w kolejnym kroku), które pozwalają nam znacznie sprawniej eliminować kolejnych przeciwników. Synergia poszczególnych profesji to klucz do zwycięstwa i to właśnie na nią powinniśmy przede wszystkim zwracać uwagę podczas projektowania naszej postaci.

W ramach każdej profesji znajdziemy zarówno umiejętności aktywne, jak i pasywne. Pierwsze odblokowujemy zdobywając kolejne poziomy, drugie zaś inwestując odpowiednią liczbę punktów umiejętności. Na przykład chcąc nauczyć się umiejętności pasywnej wymagającej m.in. 4 punktów umiejętności, musimy wcześniej rozdać owe 4 punkty w ramach tegoż drzewka (wliczając w to także punkty wydane na inne umiejętności pasywne). **Na 50. Poziomie doświadczenia będziemy posiadać łącznie 23 punkty umiejętności do rozdzielenia na 3 profesje**.

Copyright © GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do tytułów, nazw własnych, zdjęć itp. należą do ich prawowitych właścicieli.
Publikacja nie może być sprzedawana lub udostępniana bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A. Poradnik w wersji WWW znajduje się na tej stronie.