

Neverwinter

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Neverwinter

autor: Bartosz „Czokalapik” Pielak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Cryptic Studios, Wydawca Perfect World Entertainment, Wydawca PL Perfect World Entertainment
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Oznaczenia kolorystyczne i skróty	5
Pierwsze kroki	7
Ekran startowy i wybór świata gry	7
Tworzenie Postaci	9
Interfejs główny	15
Sterowanie	17
Strona startowa (Landing page) i System kolejek	19
Podstawy rozgrywki i eksploracja	21
Okno mapy i oznaczenia	21
Eksploracja świata	25
Walka	27
Inwokacja	32
Tryby rozgrywki PvE	34
Wydarzenia (Eventy)	37
Zadania (Questy)	40
Dziennik i ścieżka zadania (Quest path)	44
Zadania dziennie (Daily quests)	47
Zadania od graczy (The Foundry) i lokalny kontakt	49
Kampanie	51
Sharandar	52
Dread Ring	55
Bohater	58
Statystyki i karta postaci	58
Rodzaje umiejętności	63
Towarzysze (Companions)	66
Rozwój postaci	69
Biografia i tytuły	71
Wyposażenie	72
Inwentarz i bank	72
Artefakty	75
Dom Aukcyjny (Auction House)	76
Statystyki ekwipunku (Ratings)	78
Wynik Sprzętu (Gear Score)	79
Jakość przedmiotów	80
Ulepszenia i runy	81
Wierzchowce (Mounts)	84
Kolekcje	86
Waluty	87
Pieniądze (Gold, Silver, Copper)	89
Diamenty Astralne (Astral Diamonds)	90
Zen	91
Monety	95
Chwała (Glory)	96
Łupy (Bounty tokens) i pieczęci (Seals)	97
Sztabki Handlowe Tarmalune (Tarmalune Trade Bars)	98
Rasy	99
Umiejętności rasowe	100
Klasy	102
Manipulujący Czarodziej (Control Wizard)	103
Oddany Kapłan (Devoted Cleric)	105
Specjalista w Broni Dwuręcznej (Great Weapon Fighter)	107
Zbrojny Strażnik (Guardian Fighter)	109
Łotrzyk Oszust (Trickster Rogue)	111
Strzelec (Hunter Ranger)	113

Profesje wytwórcze i Produkcja (Crafting) _____	115
Gildie, grupy i znajomi _____	119
Instancje _____	119
Tworzenie i przynależność do gildii _____	122
Panel społeczności (Social) _____	123
Mapy _____	124
Mapa świata i sugerowane poziomy lokacji _____	124
Protector's Enclave _____	126
Czarnystaw - Blacklake District (6-9) _____	130
Podwieże - Tower District (12-17) _____	132
Ruiny Blackdaggera - Blackdagger Ruins (20-25) _____	135
Cmentarz Neverdeath - Neverdeath Graveyard (26-30) _____	137
Ostoja Helma - Helm's Hold (31-34) _____	139
Hebanowe Wzgórza - Ebon Downs (35-37) _____	141
Vellok (38-41) _____	143
Powietrzne Dominium Piratów - Pirate's Skyhold (42-45) _____	145
Szczyt Lodowej Iglicy - Icespire Peak (46-49) _____	147
Rozpadlina - The Chasm (48-52) _____	149
Dolina Rothé - Rothé Valley (52-55) _____	152
Góra Hotenow - Mount Hotenow (56-58) _____	155
Szepczące Jamy - Whispering Caverns (59-60) _____	157
Gauntlgrym (60) _____	159
PvP (Gracze przeciw Graczom) _____	161
Tryb: Dominacja (5vs5) _____	161
Tryb: Gauntlgrym (20vs20) _____	162
Gateway – dostęp przez przeglądarkę _____	163

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](http://GRY-Online.pl).
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik ten zawiera wszystko, co powinien wiedzieć gracz rozpoczynający przygodę w Neverwinter Online. Zarówno gracze nowi w świecie MMO RPG jak i ci bardziej doświadczeni znajdą tu mnóstwo przydatnych informacji, zestawień, map, opisów rozgrywki i interfejsu, jednym słowem wszystko, co można wiedzieć o grze.



Poradnik do Neverwinter zawiera:

- Opis tworzenia postaci
- Dokładny opis interfejsu głównego oraz poszczególnych okien
- Listę walut wraz z powiązаныmi handlarzami
- Opis mechaniki gry i walki, rodzaje rozgrywki (PvE, PvP, Skirmish, Dungeon)
- Szczegółowy opis klas i ras
- Wyjaśnienie procesu tworzenia przedmiotów (Crafting)
- Mapy wszystkich najważniejszych lokacji wraz z legendą
- Opis społecznościowych aspektów gry takich jak drużyny, lista przyjaciół i gildie

Bartosz „Czokolapik” Pielak (www.gry-online.pl)

Oznaczenia kolorystyczne i skróty

W poradniku użyte zostały poniższe oznaczenia kolorystyczne:

- **Niebieski**: oznaczenie skrótów powszechnie stosowane w grach MMO i RPG.
- **Zielony**: oznaczenie efektów typu **Oszołomienie**, **Punkty Życia** itp. (w grze te efekty również są oznaczone kolorem zielonym).
- **Pomarańczowy**: używany przy opisie licznych w Neverwinterze walut. Szczegółowy opis zastosowania poszczególnych walut, czyli co i gdzie można za nie kupić opisane jest w osobnym dziale.
- **Brązowy**: kolor ten oznacza, że zagadnienie jest szerzej opisane w innym dziale tego poradnika (w dziale o tej samej lub podobnej nazwie, co zaznaczony tekst).

W poradniku użyte zostały skróty, zarówno te charakterystyczne dla wszystkich gier RPG i MMO, oraz odnoszące się konkretnie do świata Neverwinter:

- **Aggro** – „Zaggrowany” (zaczepiony) przeciwnik będzie atakować graczy, określenie również tyczy się poziomu wrogości (**Threat**)
- **AH** (Auction House) – dom aukcyjny
- **AoE** (Area of Effect) - umiejętności działająca na obszarze a nie na konkretnym celu
- **AS** - podstawowe **atrybuty** postaci w Neverwinter nazywane są **Ability Score**: Siła (**Str, Strength**), Kondycja (**Con, Constitution**), Zręczność (**Dex, Dexterity**), Inteligencja (**Int, Intelligence**), Rozsądek (**Wis, Wisdom**), Charyzma (**Cha, Charisma**)
- **Buff/Debuff** – wzmocnienie/osłabienie postaci lub wroga, widoczne jako ikona w zielonej ramce przy pasku życia lub portrecie postaci
- **CC** (Crowd Control) – wyłączanie przeciwników z walki poprzez kontrolowanie lub zablokowanie ich akcji np.: oszołomienie, spowolnienie, powalenie
- **Cooldown** – czas odnowy umiejętności
- **Crafting** – pojęcie określające **profesje wytwórcze**
- **DoT** (Damage over Time) – obrażenia otrzymywane przez pewien okres czasu, na ogół co sekundę (źródłem może być na przykład trucizna czy krwawienie)
- **DPS** (Damage Per Second) – 1) obrażenia zadawane w ciągu sekundy; 2) postać, której zadaniem w grupie jest zadawanie obrażeń (inna nazwa postaci: Damage Dealer)

- **Event** – wydarzenie w grze na ogół wymagające od graczy ukończenia pewnych zadań, często zakończeniu eventu towarzyszą dodatkowe nagrody
- **Healer** – postać posiadająca rozbudowane zdolności leczenia siebie i innych, w grupie zadaniem takiej postaci jest uzdrawianie
- **HoT** (Healing over Time) – leczenie z jakiegoś źródła otrzymywane przez pewien okres czasu, na ogół co sekundę (źródłem może być na przykład **buff**)
- **HP** (Health Points) – punkty życia
- **Melee** – postać kontaktowa (atakuję z bliska)
- **Mob** – sterowany przez grę przeciwnik
- **NPC** (Non-Player Character) – postać sterowana przez grę, najczęściej określa się tą nazwą postać przyjazną lub neutralną graczowi
- **Offtank (OT)** – postać nie tak wytrzymała jak **tank**, ale za to zadająca większe obrażenia, jej zadaniem jest skupienie ataków słabszych wrogów na sobie
- **Ranged** – postać zasięgowa
- **Skill** - umiejętność
- **Support** – postać, której głównym zadaniem jest wzmocnianie graczy i/lub osłabianie wrogów **buffami** i **debuffami**
- **Tank** – postać, której głównym zadaniem w grupie jest skupienie ataków wroga na sobie, tank na ogół zadaje obrażenia znacznie słabsze od DPSa (Damage Dealera)
- **Threat** – poziom wrogości wywołanej u przeciwnika, podczas walki grupowej **Tank** powinien mieć największy Threat (**Aggro**), aby przeciwnicy atakowali tylko jego

Pierwsze kroki

Ekran startowy i wybór świata gry

Ekran startowy

Po zalogowaniu zobaczysz ekran startowy z wyborem postaci.



W oknie masz możliwość stworzenia postaci klikając na *New Character* bądź jej usunięcia (*Delete Character*), wejścia w opcje gry (*Options*), wylogowania się (*Logout*), przejścia do strony wsparcia (*Support*) oraz oczywiście rozpoczęcia gry po wybraniu postaci (*Enter World*). Klikając **The Foundry** przechodzisz do tworzenia własnych **zadań**.

Dodatkowe miejsca na postaci oraz możliwość zmiany nazwy postaci można wykupić za **Zen** (**walutę** otrzymywaną za wpłacenie odpowiedniej ilości realnych pieniędzy).