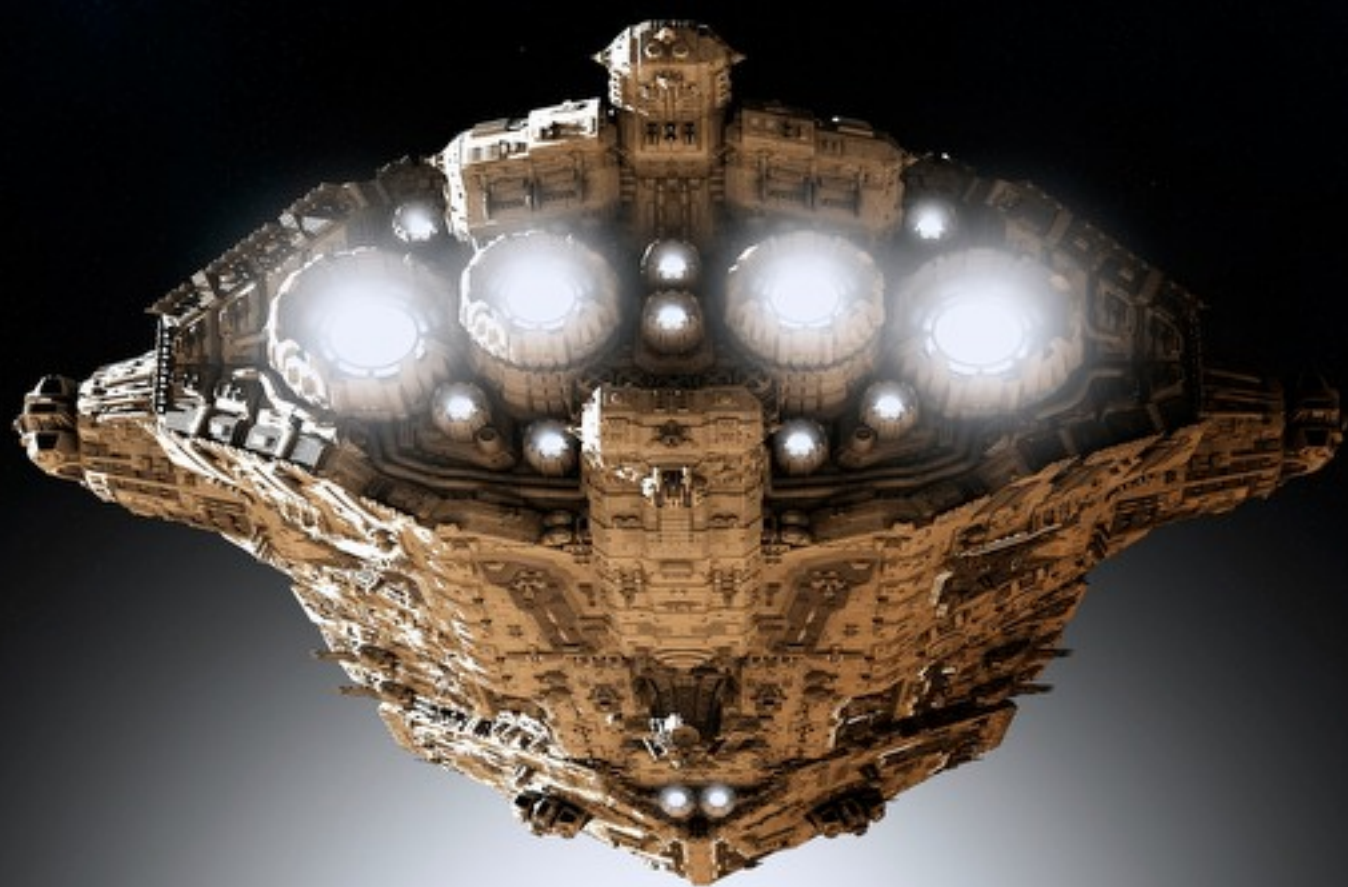


EVE Online

PORADNIK DO GRY DLA POCZĄTKUJĄCYCH



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

EVE Online

(poradnik dla początkujących)

autor: Dawid „Kthaara” Zgud

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Crowd Control Productions, Wydawca Simon & Schuster Inc.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
O poradniku	4
Pierwsze kroki	5
Tworzenie postaci	5
Pierwsze wrażenia	8
Ważne elementy interfejsu	13
Zarabianie gotówki	23
Ogólnie	23
Górnictwo	24
Wykonywanie misji PvE	27
Przystąpienie do Milicji PvP	31
Słownik	34
Przydatne linki i programy	40

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

Poradnik jest pisany dla osób które dopiero zaczynają swoją przygodę z EVE Online. Prawdopodobnie gracze, którzy grają dłużej niż kilkanaście tygodni będą znać już większość zagadnień i informacji w nim zawartych. Natomiast gracz, który zostanie rzucony na głęboką wodę po przejściu podstawowych misji treningowych znajdzie wiele przydatnych informacji, które pozwolą znaleźć swój styl gry, całkowicie indywidualny i niepowtarzalny. Jak każdy gracz w EVE. Co zrobiłbyś, gdybyś po zaledwie kilku poleceniach od szkoleniowca dostał rozkaz wylotu z akademii i radzenia sobie samemu? Gdy *EVE Online* była młodą grą, możliwości było znacznie mniej niż teraz. Obecnie, po kilkudziesięciu dodatkach i wielu dziesiątkach łatek, wszechświat gry stał się znacznie głębszy, obszerniejszy, niebezpieczniejszy i ciekawszy a przez to znacznie bardziej niedostępny dla nowych graczy. *EVE Online*, jako kosmiczny symulator oferuje wiele ścieżek rozwoju postaci: od magnata produkcyjnego poprzez międzygwiazdowego kupca po eksploratora nowych systemów, od najemnika i obrońcę uciśnionych poprzez dowódcę wielkiej floty po pirata i złodzieja. Setki konstelacji, tysiące systemów, miliony przeciwników do zniszczenia, miliardy ISKów do zarobienia. I stracenia. Wielkie bitwy między sojuszami graczy to nieodłączny element rozgrywki w grze, a straty, do których dochodzi, liczone są teraz w dziesiątkach i setkach tysięcy dolarów. Realnych amerykańskich dolarów. Jeśli chcesz przeżyć 0.1% z tego, zanurz się w grze, którą codziennie odwiedza ponad 50.000 graczy na jednym serwerze.

W poradniku dla do *EVE Online* znajdziesz:

- Jak stworzyć unikatową postać i rozpocząć rozgrywkę jako Capsuleer – Nieśmiertelny.
- Czym warto się zainteresować w pierwszych chwilach w grze a o czym nie mówi Aura – twój wirtualny szkoleniowiec.
- Jak z powodzeniem zacząć zarabiać ISK'i – wirtualną walutę uniwersum EVE.
- Jaką drogę wybrać, kiedy gra i (przede wszystkim) inni gracze złączą kłody pod nogi.
- Obszerne wyjaśnienia wielu terminów używanych przez graczy do opisu świata gry.

Dawid „Kthaara” Zgud (www.gry-online.pl)

O poradniku

Dla kogo?

Poradnik jest pisany dla osób które dopiero zaczynają swoją przygodę z EVE Online. Prawdopodobnie gracze, którzy grają dłużej niż kilkanaście tygodni będą znać już większość zagadnień i informacji w nim zawartych. Natomiast gracz, który zostanie rzucony na głęboką wodę po przejściu podstawowych misji treningowych znajdzie wiele przydatnych informacji, które pozwolą znaleźć swój styl gry, całkowicie indywidualny i niepowtarzalny. Jak każdy gracz w EVE.

Poradnik jest pisany na podstawie mojego głównego konta, na którym mogłem pokazać wszystkie aspekty z odpowiednimi szczegółami. Niektóre elementy są natomiast zaczerpnięte z nowego konta Trial by przedstawić zagadnienia graczom rozpoczynającym rozgrywkę.

O samej grze

W chwili, kiedy piszę te słowa (luty 2014) EVE Online posiada aktywny serwer od ponad dziesięciu lat, obowiązującym dodatkiem jest dwudziesty z kolei **Rubicon**. Piszę to gdyż mechanizmy jakie opisuję w poradniku mogą się troszkę zmienić w miarę jak **Tranquility** będzie update'owany o nowe dodatki, co następuje średnio raz na pół roku.

EVE jest niedostępne codziennie o godzinie 11:00 UTC (12:00 w zimie lub 13:00 w lecie w Polsce) na około 15 minut dla dokonania szybkiego przeglądu połączeń i serwerów oraz wprowadzenia niewielkich łatek. Zwykle większe łaty i dodatki powodują większe przestoje, jednak zaplanowane wyłączenia trwające dłużej niż pół godziny najczęściej są ogłaszane wcześniej.

Sama gra wymaga opłacania **miesięcznej subskrypcji** w różnych formach: bezpośrednio u producenta, w postaci kodów i CD-keyów lub za pomocą tzw. PLEXów – specjalnych przedmiotów w grze, które można kupić również za wirtualną walutę.

Legenda

Czarny – ważne elementy które nie mieszczą się w poniższych kategoriach. Na przykład korporacje NPC, punkty w przestrzeni, misje zlecane przez NPC i wskazówki dot. rozgrywki.

Brazowy – Przedmioty: Broń, amunicja, wyposażenie statków, plany, materiały. Większość rzeczy, które można kupić na rynku gry.

Pomarańczowy – Skille. Najważniejszy element – wiedza. I książki, które trzeba przeczytać.

Niebieski – Elementy interfejsu. Może się on wydawać nieco... przytłaczający.

Zielony – Statki. Jest ich w grze naprawdę sporo rodzajów i bywają naprawdę spore.

Legenda nie dotyczy numerowania opisów obrazków, tam kolor numeru odpowiada kolorowi obramowania i numeracji na rysunku.

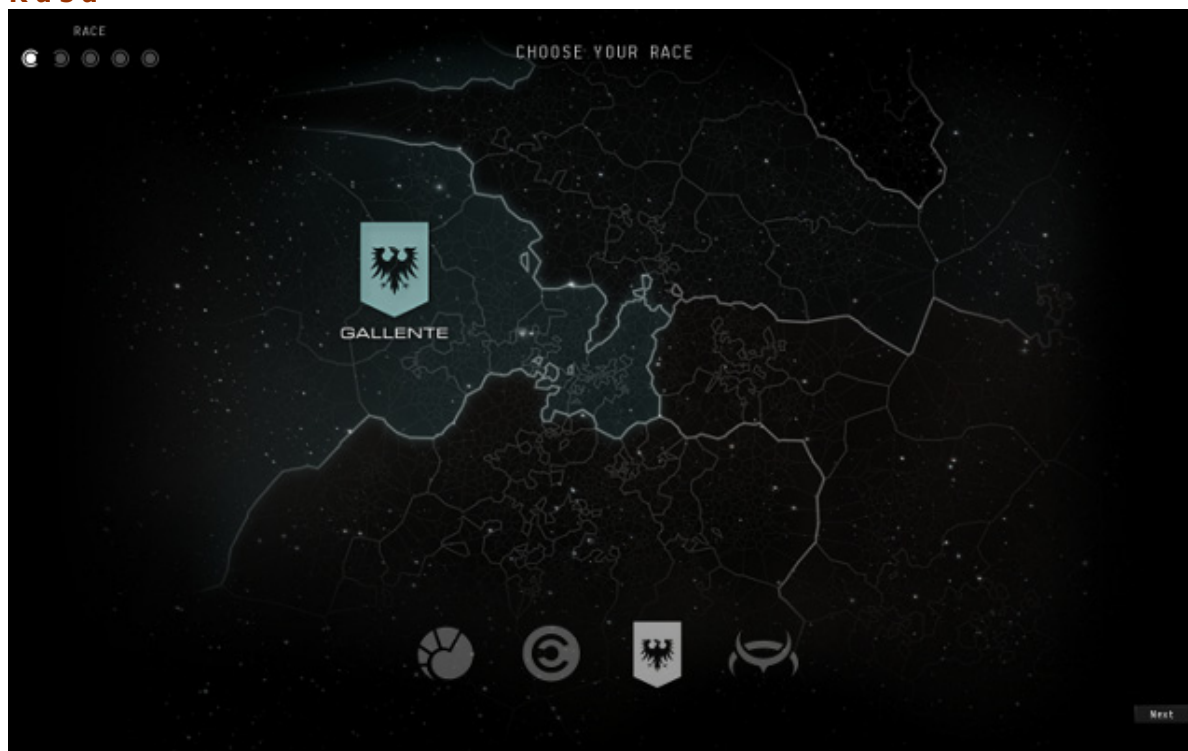
Pierwsze kroki

T w o r z e n i e p o s t a c i

W tym procesie stworzysz unikalnego bohatera, w którego będziesz się wcielać zawsze, kiedy uruchomisz grę. Dobrze przygotuj swoją postać byś łatwo identyfikował się z nią/nim, gdyż od tego momentu nawet podczas rozmów na wbudowanym kanale głosowym czy podczas używania komunikatorów firm trzecich będziesz znany jako pan/pani X, jak to zwykle dzieje się w grach MMO.

W grze występuje pięć żyjących ras oraz kilka wymarłych, z czego cztery są grywalne. Wśród tych czterech każda dzieli się jeszcze na trzy mniejsze odłamy a nasza postać może pochodzić z trzech różnych środowisk i szkolić się na trzech różnych uniwersytetach.

R a s a



Wybór rasy, czyli odłamu ludzkości nie ma zbyt dużego wpływu na rozgrywkę (jedyną zmianą jest inny zestaw skilli początkowych), gdyż każdy gracz może szkolić się w dowolnym kierunku i nic nie stoi na przeszkodzie, by członka rasy nakierowanej na używanie dział wyszkolić w używaniu rakiet bądź dron.

Amarr Empire – Największe imperium w uniwersum gry. Ogromna i rozległa teokracja, której członkowie hołdują Imperator i są skłonni do wielu wyrzeczeń w Jej imię. Jednak jest to jedyne społeczeństwo, które do dzisiaj otwarcie wykorzystuje niewolników.

Imperium jest sprzymierzone z Caldari. Okręty amarskie najczęściej korzystają z **Pancerza** jako głównej obrony oraz **Dział energetycznych** jako głównej siły ofensywnej.

Caldari State – oligarchia i stowarzyszenie kilkunastu ogromnych korporacji. Marzenie kapitalisty. Caldarczyki oddzielili się od Gallente z powodu niezgody pomiędzy rządem a korporacjami. Obszar z wielkimi fortunami, lecz także z największą rzeszą biednych. Na ich terenie znajduje się **główny hub handlowy** w grze – **Jita**.

Sprzymierzeńcy Amaru. Caldari do walki najczęściej używają **Rakiet** a do obrony **Tarcz energetycznych**.

Gallente Federation – druga co wielkości siła w grze. Ostoja demokracji, liberalizmu oraz wolności. Gallente jest strukturą na której czele stoi rząd i prezydent, brzydzą się niewolnictwem i aktywnie wspierają wszystkie ruchy wyzwolenicze.

Mają podpisany sojusz z Minmatarem. Do ataku gallentejczycy wykorzystują głównie **Działa hybrydowe** i **Drony** a do obrony **Pancerz**.

Minmatar Republic – byli niewolnicy Amaru, Republika jest najmłodszym i najmniejszym tworem na scenie politycznej. Lata zniewolenia dały o sobie znać i minmatarczycy są twardzi i czasem nieokrzesani.

Są sprzymierzeni z Gallente. Ich okręty najczęściej wykorzystują **Działa standardowe** oraz w mniejszym stopniu **Rakiety**. Jako jedyna nacja ich okręty mogą wykorzystywać zarówno **pancerz** jak **tarcze** do obrony.

O d ł a m

Każda z ras dzieli się na **trzy** różne **odłamy** – różnią się one przede wszystkim wyglądem i mają wymiar głównie estetyczny wpływając nieco na historię i opis postaci.

P o s t a ć



W tym kroku możesz dokładnie sprecyzować **wygląd** swojej postaci. Dostosować muskulaturę, kolor skóry i oczu, wygląd twarzy poprzez fryzurę i bródkę na brwiach kończąc. Masz także do dyspozycji inne ozdobniki jak blizny, tatuaże i kolczyki. Większość elementów można modyfikować za pomocą myszki bezpośrednio klikając odpowiedni element ciała postaci i przeciągając w odpowiednim kierunku. Na dokładkę można wybrać również strój w jakim poruszać się będzie bohater.

Wszystkie zmiany jakich dokonałeś są widoczne na pasku poniżej. Do każdej z nich możesz wrócić w dowolnym momencie tworzenia postaci.

Portret

Na tym ekranie wybierasz **portret**, którym będziesz prezentował swojego bohatera w świecie EVE. Jest on bardzo ważny, gdyż będzie to twój oficjalny wizerunek w grze, choć możesz zmienić go w każdej chwili na stacji ze specjalnym modulem.

Możesz zrobić cztery portrety mając do wyboru kilkadziesiąt tła i kilka różnych póz. Tutaj także można modyfikować położenie głowy i ułożenie ust czy brwi za pomocą myszki.

Pochodzenie



Ten ekran służy rewizji wszystkich poprzednich kroków oraz wyboru dwóch ostatnich elementów: pochodzenia i szkoły.

Pochodzenie służy do określenia twojego tła historycznego i nie ma większego wpływu na rozgrywkę. Dla każdej rasy są trzy możliwości do wyboru.

Szkoła ma już większy wpływ na rozgrywkę. Są trzy do wyboru: militarna, ekonomiczna i naukowa. Twój wybór określi jakie początkowe umiejętności będzie posiadała postać. Najczęściej są to skille z grup uzbrojenia, inżynierii lub produkcji. Szkoła określa także do jakiej pierwszej korporacji będziesz należał po rozpoczęciu rozgrywki.

Wygląd, ubiór i portret będziesz mógł zmienić na każdej stacji wyposażonej w moduł **Re-customization**. Nie będziesz mógł zmienić żadnych innych danych.

Przeglądaj pozostałe dane, wpisz imię oraz nazwisko i, jeśli jesteś zadowolony, kliknij Finalize.