

RIFT

Dla początkujących

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

RIFT

autor: Bartek „Snek” Duk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Trion World Network, Wydawca Trion World Network, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
FAQ – Najczęściej zadawane pytania	4
Wybór serwera i tworzenie postaci	5
Wybór serwera	5
Tworzenie postaci	6
Opis interfejsu głównego i poszczególnych okien	11
Lista walut	12
Lista Profesji (Crafting)	15
Tytułowe Rifty – wyjaśnienie	16
Inwazje (Invasions)	18
Rodzaje rozgrywki (Activities)	19
Free To Play – jakie zaszły zmiany?	23
Świat Talary	25
Lokacje i Dungeony	25
Mapy lokacji początkowych	26

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 ten jest przeznaczony dla graczy rozpoczynających swoją przygodę z grą *RIFT*. Głównym celem tego poradnika jest pomoc w postawieniu pierwszych kroków w dużym świecie, jakim jest *Telara*.

Poradnik do gry RIFT zawiera:

- Opis tworzenia postaci
- Opis frakcji oraz klas
- Opis interfejsu głównego i poszczególnych okien
- Lista walut
- Lista Profesji (Crafting)
- Szczegółowy opis jednego z głównych aspektów gry, czyli tytułowych *riftów*
- Opis rodzajów rozgrywki (*Activities*)
- Przed przejściem i po przejściu na *Free To Play* – czyli jakie zaszły zmiany
- Mapy początkowych lokacji

Bartek „Snek” Duk (www.gry-online.pl)

FAQ – Najczęściej zadawane pytania

1. Jaką klasą najlepiej zacząć?

To naprawdę zależy od twojego stylu grania. Jeżeli jednak jest to twoja pierwsza gra MMO i chcesz grać klasą którą będzie ci najłatwiej, to najlepszym wyborem będzie Mage DPS.

2. Jaka Profesja jest najlepsza do Craftingu?

Wszystkie Profesje i ich właściwości są opisane w poradniku. Decyzja zależy od tego, czy chcesz Profesję która będzie zbierać materiały, czy taką, która będzie tworzyć przedmioty.

3. Jak najszybciej „levelować”?

Nie ma specjalnych sposobów na szybkie osiągnięcie maksymalnego poziomu. Są co prawda płatne poradniki które wyjaśniają jak to zrobić najszybciej, ale sposoby w nich umieszczone nie zawsze są zgodne z zasadami gry, co w rezultacie może załatwić ci bana. Najlepszym sposobem jest wykonywanie zadań (questów) zarówno tych głównych jak i pobocznych. Możesz również cały czas zapisywać się do kolejki na Dungeony, PvP czy inne Activities, co również daje masę doświadczenia (XP).

4. O co chodzi z plecakami?

W plecakach przechowujesz wszystkie swoje przedmioty. Możesz ich mieć siedem, z czego miejsca na dwa trzeba kupić w RIFT Store. Jest kilka rodzajów, a możesz je zdobyć jako nagrodę za niektóre zadania, kupując od innych graczy na aukcjach lub tworząc je samemu jeżeli masz odpowiednią Profesję (Outfitting). Im lepszy plecak, tym więcej ma miejsc.

5. Gdzie kupować sprzęt?

Sprzęt, czyli ekwipunek, eliksiry bądź materiały do Craftingu – wszystko to znajdziesz w pomniejszych wioskach i głównych miastach.

6. Jak założyć własną gildię?

W głównych miastach obu frakcji (Meridian oraz Sanctum) znajduje się Guild Master u którego możesz założyć własną gildię za odpowiednią cenę.

7. Jak najszybciej się wzbogacić?

Zarabiać możesz na wiele różnych sposobów, za wykonywanie zadań (questów), sprzedawanie niepotrzebnych rzeczy, zebranych materiałów bądź swoich własnych stworzonych przedmiotów lub przechodzeniu Dungeonów.

Wybór serwera i tworzenie postaci

W y b ó r s e r w e r a

Po zalogowaniu ukaże Ci się okienko wyboru shardu, czyli serwera.



Shard Name oznacza nazwę serwera. Ich listę możesz zobaczyć na obrazku powyżej.

Serwery obok których widnieje zielony napis *Recommended*, są zalecanymi przez twórców serwerami.

Następnie *Type*, czyli typ serwera (PvP – Player versus Player, PvE – Player versus Environment, PvE RP – Player versus Environment Role Playing)

Characters pokazuje ilość postaci jaką gracz posiada na danym serwerze.

Population, czyli populacja. Low – niska, Medium – średnia, High – Wysoka, Full – Pełna.

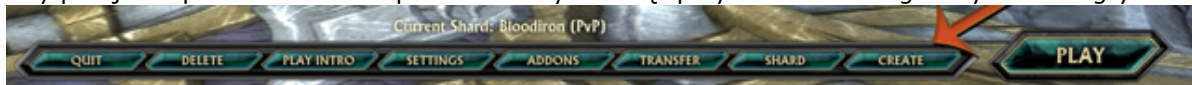
Language to język, jakim zalecane jest się posługiwać na ogół na wybranym serwerze.

Queue to czas kolejki którą gracz będzie musiał przeczekać aby dostać się na serwer.

Zalecane jest zajrzenie na forum poświęcone grze, żeby dowiedzieć się na który serwer wybrali się rodacy, w razie gdybyś chciał pograć wśród „swoich”.

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

Aby przejść w proces tworzenia postaci należy wcisnąć przycisk *Create* w głównym menu gry.



Przycisk CREATE

Wybór frakcji

Następnym krokiem jest wybór frakcji. Obie frakcje mają inne rasy oraz lokacje startowe. Dwie grywalne frakcje to *Guardians* oraz *Defiants*. Do każdego z nich dołączony jest krótki tekst opisujący ich rolę w świecie.

Wybór frakcji nie ma żadnego wpływu na klasy – obie frakcje posiadają takie same klasy.

Wybór rasy

Kolejny etap to wybór rasy. Obie frakcje mają trzy inne rasy, natomiast każda rasa ma swoje dwie specjalne umiejętności.

Guardians:

- *Mathosians* – czyli po prostu ludzie. Ich specjalne umiejętności to: *Motivational Roar* (zwiększa prędkość poruszania się grupy o 30% przez krótki okres czasu) oraz *Legacy of the Shade* (+20 odporności przed *Śmiercią)
- *Dwarves* – dobrze wszystkim znane krasnoludy. Ich specjalne umiejętności to: *Dwarven Breakfast* (odnawia zdrowie i energię co sekundę przez dany okres czasu) oraz *Miracle of Hammerknell* (+20 odporności przed *Wodą)
- *High Elves* – wysokie elfy. Ich specjalne umiejętności to: *Angelic Flight* (szybowanie na średnią odległość nad ziemią przez krótki okres czasu) oraz *Grace of the Forest* (+20 odporności przed *Życiem)



Krasnolud

Defiants:

- *Bahmi* – humanoidalne istoty z innego wymiaru. Ich specjalne umiejętności to: *Mighty Leap* (szybki przeskok na średnią odległość), *Shalstir heritage* (+20 odporności przed *Powietrzem)
- *Eth* – nomadzi, mieszkańcy dalekich pustyń. Ich specjalne umiejętności to: *Agility* (poruszanie się o 50% szybciej przez krótki okres czasu), *Desert Dweller's Birthright* (+20 odporności przed *Ziemią)
- *Kelari* – nieco mroczniejszy rodzaj elfów. Ich specjalne umiejętności to: *Camouflage* (kamouflaż zamieniający postać w lisa, działa tylko na moby), *Legacy of the Fire Islands* (+20 odporności przed *Ogniem)

***Śmierć, Życie, Woda, Powietrze, Ziemia i Ogień to żywioły magiczne jakimi posługują się moby.**