

TERA

szybkie levelowanie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

TERA

(poradnik szybkiego levelowania)

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Bluehole Studios, Wydawca Gameforge AG, Wydawca PL Frogster Online Gaming GmbH
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Słownik terminologii występującej w TERA	4
Porady ogólne	5
Przedmioty przydatne podczas gry	6
Zdobywanie poziomów przez wykonywanie zadań	9
Wstęp i porady ogólne	9
Poziomy 01–20	10
Poziomy 20–22	13
Poziomy 22–28	15
Poziomy 28–32	19
Poziomy 32–35	22
Poziomy 35–39	26
Poziomy 39–43	31
Poziomy 43–48	33
Poziomy 48–53	36
Poziomy 53–58	39
Poziomy 58–60	42
Zdobywanie poziomów przez grind	44
Wstęp i porady ogólne	44
Poziomy 01–20	45
Poziomy 20–32	47
Poziomy 32–40	51
Poziomy 40–42	52
Poziomy 42–54	53
Poziomy 54–60	54

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

Wstęp

Poradnik szybkiego levelowania do gry *TERA* zawiera wszelkie informacje, by szybko i bezproblemowo osiągnąć postać maksymalną, 60-ty poziom doświadczenia. Zawarte w nim rady skierowane są do graczy preferujących grę solo, lecz nie brakuje tu także informacji dotyczących gry w drużynie.

Zawartość poradnika:

- słownik wyjaśniający terminologię występującą w grze
- szczegółowy opis poszczególnych kroków w drodze do 60-tego poziomu doświadczenia
- dwie "drogi" zdobywania doświadczenia – pierwsza, nastawiona na wykonywanie zadań i druga, nastawiona na grind
- porady i przedmioty pozwalające przyspieszyć eliminację przeciwników i zdobywanie doświadczenia (charmry, boosty, mikstury, zwoje)

Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

S ł o w n i k t e r m i n o l o g i i w y s t ę p u j ą c e j w T E R A

Terminologia występująca w grze TERA różni się trochę od typowej terminologii MMO, dlatego warto na wstępie wyjaśnić niektóre nazwy, które z pewnością spotkasz w grze, a których zrozumienie może ułatwić ci rozgrywkę. Mianowicie :

NPC – postacie, takie jak twoja, kontrolowane przez komputer, u których dostajesz zadania, handlujesz, itp.

Mob – to nic innego jak każdy napotkany przez ciebie w grze wróg, czy to bestia, nieumarły czy też wrogo nastawiony NPC.

BAM – skrót od Bad Ass Monster, który można po prostu wyjaśnić jako "mini boss". Są to potwory znacznie mocniejsze, większe i posiadające wielokrotnie więcej punktów życia niż zwykłe potwory – jednocześnie nagrodą za ich eksterminację jest zazwyczaj bardzo dużo punktów doświadczenia i często rzadki przedmiot.

Instance (bądź instancja) – wygenerowany obszar, do którego nie ma dostępu nikt spoza twojej drużyny (ty także nie możesz wejść do instancji innej drużyny), w którym walczy się z mobami (zwykle dużo silniejszymi niż na "normalnej" mapie).

Instance Matchmaking – system łączenia losowych graczy w drużyny; drużyny te są potem teleportowane do jednej z wybranych instancji; za ukończenie instancji z drużyną dobraną poprzez matchmaking otrzymasz dodatkową nagrodę.

Battleground – pola bitwy, w której ścierają się dwie, 20–sto osobowe drużyny. Dostęp do nich otrzymasz po uzyskaniu odpowiedniego poziomu a za wykonanie ich (przegraną lub wygraną) czekają nagrody w postaci doświadczenia i losowych przedmiotów (tylko po wygranej).

Charm – są to specjalne "kartki" aktywowane w pobliżu ogniska, które zwiększają na pewien czas (od 15 do 30 minut) wybrane statystyki twojej postaci. Bardziej szczegółowy opis znajdziesz w dalszej części poradnika.

Combo – jest to proces łączenia poszczególnych umiejętności w kombinacje, co skutkuje tym, że są one aktywowane natychmiast, jedna po drugiej. Listę umiejętności, które wchodzi w reakcję z innymi znajdziesz wchodząc do karty umiejętności (K) a następnie do karty **chained skills**.

Stamina – wyrażona jest poprzez liczbę znajdującą się bezpośrednio pod paskiem twojego życia. Może przyjąć wartość od 0 do 120 (135 w niektórych warunkach). Od staminy uzależniona jest ilość twojego życia i many a także siła twoich ataków (jeśli spadnie do bardzo niskiego poziomu).

P o r a d y o g ó l n e

Poniżej garść porad, które przydadzą ci się niezależnie od tego, czy zechcesz przeprowadzić swoją postać przez wszystkie poziomy doświadczenia za pomocą questów, czy mozolnego grindu.

1. Staraj się, by poziom twojej staminy był zawsze powyżej 100% – najlepszym wyjściem jest utrzymywanie go na jak najwyższym poziomie, gdyż zwiększa się wtedy twoja pula życia i many. Nigdy nie walcz ze staminą poniżej 80–90%, gdyż wraz ze spadkiem poniżej tej wartości, zaczną spadać także zadawane przez ciebie obrażenia.

2. Na 30 i 40 poziomie doświadczenia wylosujesz z paczki (Supply Crate) przedmiot noszący nazwę Extensive Alkahest. Służy on do końcowego ulepszania przedmiotów i z uwagi na to, że w najbliższym czasie ci się nie przyda, powinieneś sprzedać go na aukcji. Cena jednego takiego przedmiotu spokojnie przebija 200 sztuk złota, a że dostajesz ich 55 to spokojnie powinno udać ci się zarobić grubo ponad 10,000 sztuk złota – powinno to rozwiązać twoje problemy ze złotem!

3. Co kilka poziomów sprawdzaj aukcję (Trade Brooker) w poszukiwaniu nowego, lepszego sprzętu. Nigdy nie dopuść do sytuacji, że podróżujesz i walczysz z potworami za pomocą przestarzałego, słabego ekwipunku – jest to szczególnie przydatne w trakcie grindowania mobów, gdyż przekłada się to bezpośrednio na to, jak szybko jesteś w stanie je zabijać.

4. Noś ze sobą bandaże (najlepsze jakie możesz używać) i używaj ich między walkami (jeśli nie grasz postacią leczącą lub nie masz takiej w drużynie) – znacząco przyspieszy to twoją robotę i nie będziesz musiał czekać aż życie samo się zregeneruje. Pamiętaj tylko, że w przeciwieństwie do mikstur, bandaże możesz użyć tylko wtedy, gdy nie jesteś w walce. Jeśli czujesz, że przegrywasz walkę i możesz zginąć to oddal się na kilkanaście sekund od twojego przeciwnika – "wyjdiesz" wtedy z walki i będziesz mógł spokojnie użyć bandażu.

5. Walcząc z mobami (szczególnie z BAMami i bossami) zwracaj uwagę na animację przedstawiającą "świecące na czerwono" oczy moba – jeśli taka się pojawi, oznacza to, że wróg szykuje potężny atak i musisz go albo unikać albo zablokować (na szczęście ataki te są dość powolne). Nigdy nie przyjmuj tych ataków "na klatę", szczególnie jeśli wyprowadza je BAM – potrafią one zadać naprawdę duże obrażenia i często nakładają efekt DoT.

6. Obserwuj wrogów i ucz się schematów ich ataków (tyczy się to szczególnie BAMów) – rozpoznając znaki i spodziewając się konkretnego rodzaju ataku bez problemu pokonasz moby nawet kilka poziomów wyższe od ciebie. Jednocześnie jeśli nie zapanujesz nad sytuacją jest szansa, że dokopie ci BAM kilka poziomów słabszy od ciebie.

7. Gdy wylogowujesz się z gry, staraj się robić to w mieście lub jakimś posterunku – po ponownym zalogowaniu otrzymasz premię doświadczenia (reprezentowaną przez niebieski fragment paska doświadczenia) za zabijanie mobów.

8. Jeśli jesteś w drużynie, to graj drużynowo – jeśli jesteś tankiem to odciągaj moby od reszty twojej drużyny, jeśli jesteś postacią wspierającą to nie rzucaj się w pierwszym szeregu na wrogie moby. Pamiętaj o komunikacji z resztą drużyny.

Przedmioty przydatne podczas gry

W grze TERA występuje kilka rodzajów przedmiotów, które są bardzo przydatne podczas rozgrywki i które mogą znacząco przyspieszyć proces zdobywania przez ciebie doświadczenia. Są to : charmy, boosty, mikstury i zwoje.

Charmy

Charmy są rodzajem "kartek", które aktywuje się stojąc przy ognisku. Na 15 (lub 30, zależnie od ogniska) minut podnoszą wybrane statystyki, znacząco wzmacniając twoją postać. Jest cała masa charmów o różnym działaniu, a także różnych poziomach zaawansowania (od najsłabszych, po dające gigantyczne premie). Charmy dzielą się na 3 grupy :

- **Ofensywne** – zwiększają twoje zdolności bojowe, jak siła ciosów czy szansa na trafienie krytyczne.
- **Defensywne** – zwiększają twoje zdolności obronne, jak skuteczność pancerza, zmniejszenie szansy, że wróg cię powali czy skrócenie czasu efektów DoT.
- **Wsparcia** (Supplementary) – np. zwiększenie regeneracji życia lub many.

Przez większą część gry nie będzie cię stać, by kupować lepsze wersje charmów (kupuje się je w Speciality Store, kilka dostaniesz też za wykonywanie zadań) i będziesz zmuszony używać tych, które wypadną z potworów (**Onslaught**, **Ethereal**, **Sanguine**, o poziomach od I do IV). Nie można na nich jednak za bardzo polegać, gdyż dają losowy efekt (a także poziom danego efektu). Gdy już będziesz dysponował gotówką rzędu kilkuset / kilku tysięcy sztuk złota (patrz porady ogólne) to powinieneś zainteresować się trzema rodzajami charmów :

- **Greater Power Charm** – podnosi do maksimum statystykę Power, zwiększając zadawane przez ciebie obrażenia. Najlepszy z charmów z grupy "ofensywnych" podczas zdobywania doświadczenia.
- **Greater Enduring Charm** – podnosi do maksimum statystykę Endurance, zwiększając twoją obronę i zmniejszając szansę na to, że wróg cię powali lub ogłuszy. Najlepszy z charmów z grupy "defensywnych" podczas zdobywania doświadczenia.
- **Greater Infused Charm** – podnosi do maksimum twoją regenerację many, co powinno pozwolić ci na bezstresowe używania umiejętności. Najlepszy z charmów z grupy "wsparcia" podczas zdobywania doświadczenia.

Każdy z tych charmów kosztuje co prawda 8 sztuk złota (a więc komplet wystarczający na 15min kosztował cię będzie 24 złota) ale efekt, jaki oferują jest tego wart. Jeśli nie chcesz tyle płacić to zainwestuj w te same charmy bez przedrostka "**Greater**" – kosztują jeden złota za sztukę i dają ten sam efekt, ale podnoszą daną statystykę o losową wartość.

Zawsze staraj się utrzymywać na sobie charmy, a już z pewnością przed spotkaniem z BAMem lub bossem.

Boosty

Są to wszelkiego rodzaju wspomagacze, które na określony czas zwiększają :

- ilość zdobywanego doświadczenia za zabijane moby
- ilość zdobywanego doświadczenia za wykonywanie questów
- ilość złota podnoszonego z ubitych mobów
- ilość złota otrzymywanego w nagrodę za wykonanie zadania
- zwiększenie obrony lub ataku o daną wartość

Czas działania boostów waha się od godziny do kilku godzin. Nie da się ich zdobyć w inny sposób niż za wykonanie questu, w nagrodę z battlegrounda lub z aukcji. Niektóre boosty (np. ten zwiększający przyrost doświadczenia podczas zabijania mobów) kosztują bardzo dużo złota i powinieneś się zastanowić, czy chcesz je kupić. Jeśli planujesz jakiegoś użyć, to zrób to w momencie, w którym masz pewność, że będziesz mógł go wykorzystać – nie marnuj go, gdy stoisz w mieście szukając lub ulepszając uzbrojenie.

Mikstury

Prócz mikstur przywracających życie, manę i staminę, w grze TERA występują też mikstury skracające czas odnawiania się umiejętności. Są ich dwa rodzaje: mikstury skracające czas odnowienia umiejętności działających na bliskim i dalekim zasięgu – od rodzaju mikstur, które będziesz używał zależy to, jaką grasz klasą postaci.

Może się wydawać, że skrócenie czasu odnowienia o kilka(naście) procent może nie być warte kilku sztuk złota, jakie kosztuje mikstura, lecz nic bardziej mylnego! Przydaje się to szczególnie na walkę z BAMami, gdzie odnowienie się umiejętności uniku lub leczenia o pół sekundy wcześniej może ci uratować życie. Regularnie zaopatruj się więc w te mikstury i używaj ich przynajmniej przed walką z BAMami – a jeśli masz wystarczająco złota to przed każdą większą walką.