



The Elder Scrolls Online

crafting

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls Online (crafting)

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent ZeniMax Online Studios, Wydawca ZeniMax Online Studios, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Rady na dobry początek	4
Kowalstwo	5
Informacje ogólne	5
Materiały	9
Jak pozyskać materiały	11
Krawiectwo	12
Informacje ogólne	12
Materiały	16
Jak pozyskać materiały	19
Stolarstwo	21
Informacje ogólne	21
Materiały	25
Jak pozyskać materiały	27
Zaklinanie	28
Informacje ogólne	28
Materiały	31
Kombinacje Run	38
Alchemia	42
Informacje ogólne	42
Materiały	45
Tworzenie prowiantu	50
Informacje ogólne	50
Materiały	54
Cechy	63
Zdobywanie doświadczenia w rzemiośle	66

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 na temat craftingu z gry *The Elder Scrolls Online* zawiera wszystkie niezbędne informacje dla każdego bohatera rozpoczynającego swoją przygodę z kowalstwem, krawiectwem, stolarstwem, zaklaniem czy alchemią. Wszystkie profesje zostały szczegółowo opisane i wyjaśnione. Poradnik zawiera dokładny opis dostępnych w grze materiałów, a także sposoby na ich zdobycie. Dowiesz się m.in. jak zdobyć metale wybranej rudy czy jakie istnieją przydatne kombinacje run. Rzemiosło w *Elder Scrolls Online* jest bardzo rozbudowane i, w przeciwieństwie do większości gier MMO, pozwala na dużo większą personalizację – można zrobić niemal dowolny przedmiot, dostosowując go do swoich potrzeb zarówno pod względem funkcjonalnym jak i wizualnym (mowa tu o kowalstwie, krawiectwie i stolarstwie). Z tego też powodu, sporo graczy ma problemy z odnalezieniem się w tym wszystkim, co często sprowadza się do tego, że odpuszczają sobie całą zabawę w wytwarzanie przedmiotów, kastrując niejako zawartość gry. Dzięki temu poradnikowi nie będziesz musiał rezygnować z rzemiosła. *The Elder Scrolls Online* to gra studia Zenimax Online we współpracy z Bethesda. Po raz kolejny wkraczamy do surowego świata wojny jakim jest kontynent Tamriel, w którym wywiązał się spór o tron cesarski w Cyrodiil między trzema frakcjami. Elder Scrolls Online to gra MMORPG osadzona w znanych nam z poprzednich serii klimatach. Nie zabrakło tu nawiązań do poprzednich gier z tego gatunku. Gra oferuje mnóstwo aktywności zarówno dla graczy, którzy chcą grać w pojedynkę jak i dla tych, którzy lubią być częścią grupy.

W poradniku dotyczącym craftingu w *The Elder Scrolls Online* opisane zostały:

- wszystkie umiejętności w każdym z drzewek danego rzemiosła, z jednoczesnym wskazaniem tych najbardziej przydatnych;
- zalecany sposób rozwoju każdego z rzemiosł;
- dokładny opis rzemiosła Zaklanie, z wyszczególnieniem wszystkich możliwych do stworzenia Glifów;
- wskazówki dotyczące doboru odpowiedniego rzemiosła (lub kilku z nich), w zależności od własnych preferencji, wyboru klasy i funkcji, jaką ma pełnić twoja postać.

Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

Rady na dobry początek

Bez wątplenia rozwijanie rzemiosła (lub kilku z nich, jeśli planujesz poświęcić trochę więcej czasu) zabiera dziesiątki (jeśli nie setki) gier, przez co może wydawać się, że jest to strata czasu – przecież można samemu zdobyć sobie przedmioty, prawda? Jest w tym oczywiście dużo racji, ale prócz tworzenia przedmiotów dla samego siebie, można też na tym całkiem dobrze zarobić (mowa rzecz jasna o złocie w grze), wytwarzając przedmioty dla innych graczy (którym brakło motywacji do rozwoju rzemiosła, lub po prostu chcą skupić się na czymś innym) – dołączenie do gildii nastawionej na handel (a jest ich cała masa), lub do jakiegokolwiek innej (zapotrzebowanie na przedmioty jest wszechobecne) to doskonały sposób na spieniężenie swoich wypocin.

Oto kilka rad, które mogą ci się przydać, na drodze do rzemieślnika:

1. Jeśli nie planujesz zostać handlarzem sprzętu, a jednak chcesz trochę pobawić się w rzemiosło, zastanów się jakimi przedmiotami (rodzaj zbroi i oręża) będziesz chciał się posługiwać w grze i staraj się rozwijać te rzemiosła. Chcesz być magiem? – skup się na rozwijaniu stolarstwa (by wytwarzać kostury) i na krawiectwie (by wytworzyć lekką zbroję).

2. Zabierz się za rozwój rzemiosła (lub kilku z nich) już na samym początku gry. Nastawienie się w ten sposób, że najpierw wbijesz sobie poziomy, a potem się tym zajmiesz, zawsze kończy się w ten sam sposób – bolesną, ciągnącą się w nieskończoność gehenną w poszukiwaniu przedmiotów (czy to sprzętu do rozebrania czy komponentów) wymaganych, by rozwinąć daną ścieżkę. Nie pomaga tu także fakt, iż w grze brakuje domu aukcyjnego – jeśli brakuje ci przedmiotów (a nie chce ci się ich szukać, lub nie wiesz gdzie), pozostaje kontakt przed chat w grze lub wstąpienie do gildii, choć oba rozwiązania mogą cię słono kosztować.

3. Nie inwestuj w bezsensowne umiejętności z drzewek poszczególnych rzemiosł – niektóre z nich są totalnie bezużyteczne, lub bez problemu się bez nich obejdziesz, a zaoszczędzone punkty możesz zainwestować w coś innego. W dalszej części tego poradnika znajdziesz opis poszczególnych umiejętności, jak i wskazanie, które są opłacalne.

4. Staraj się "używać" wszystkie napotkane w grze biblioteczki (bookshelf) – oferują one doświadczenie do któregoś z drzewek umiejętności, co bardzo przyspieszy proces rozwoju. Jeśli nawet nie będziesz trafiał w te, na których ci zależy, dodatkowe doświadczenie uzyskane do innego drzewka zawsze się przyda. Ta metoda szczególnie przydatna jest przy rozwoju Zaklania (Enchanting), gdyż ciężko jest rozwinąć je w "standardowy" sposób, ze względu na śladowe ilości przedmiotów.

5. Przeszukuj wszystkie kontenery, skrzynie, beczki (ogółem wszystko, co może chować wewnątrz jakiegokolwiek przedmiot) – wewnątrz znajdziesz masę przydatnych przedmiotów, zarówno komponentów do rzemiosła, jak i niejednokrotnie przydatnych przedmiotów. Przede wszystkim, wewnątrz znaleźć można (choć niewiarygodnie rzadko) książki, które nauczą cię robienia sprzętu w stylach dostępnych dla innych ras. Książki te da się oczywiście kupić, jednak ich ceny (szczególnie dla początkującego gracza, z małym zasobem złota) są iście kosmiczne.










6. Jeśli nie masz fioła na punkcie kolekcjonowania wszystkiego w grze, nie szukaj z językiem na brodzie wszystkich dostępnych w grze stylów – oprócz wyglądu, nie różnią się one niczym od tego, który masz dostępny na początku (w zależności od wybranej rasy). Jeśli jednak chcesz zajmować się wytwarzaniem przedmiotów, a później nimi handlować, postaraj się skompletować je wszystkie, gdyż niektórzy gracze mogą zapłacić więcej złota za wytworzenie przedmiotu w danym stylu.

Kowalstwo

Informacje ogólne

Kowalstwo (Blacksmithing) pozwala wykuwać przedmioty z różnorodnych metali – są nimi ciężkie zbroje i bronie do walki wręcz. Co ciekawe, kowalstwo nie oferuje możliwości wytwarzania tarcz – wszystkie tarcze w grze robione są z drewna i wchodzą w skład Stolarstwa (Woodworking).

Kowalstwo, choć użyteczne dla wszystkich (gdyż sporo graczy lubuje się w walce wręcz), przyda się głównie w przypadku, gdy planujesz ze swojej postaci zrobić tanka – możliwość wytworzenia porządnego oręża i ciężkiej zbroi będzie wtedy na wagę złota. Poniżej znajdziesz tabelę przedstawiającą wszystkie umiejętności dostępne w drzewku Kowalstwa.

Ikona	Nazwa i ranga	Opis	Wymagana ranga
	Metalworking I	Pozwala na użycie Iron Ingots .	Blacksmithing 1
	Metalworking II	Pozwala na użycie Steel Ingots .	Blacksmithing 5
	Metalworking III	Pozwala na użycie Orichalc Ingots .	Blacksmithing 10
	Metalworking IV	Pozwala na użycie Dwarven Ingots .	Blacksmithing 15
	Metalworking V	Pozwala na użycie Ebony Ingots .	Blacksmithing 20
	Metalworking VI	Pozwala na użycie Calcinium Ingots .	Blacksmithing 25
	Metalworking VII	Pozwala na użycie Galatite Ingots .	Metalworking VI
	Metalworking VIII	Pozwala na użycie Moonstone Ingots .	Metalworking VII
	Metalworking IX	Pozwala na użycie Voidstone Ingots .	Metalworking VIII

Ikona	Nazwa i ranga	Opis	Wymagana ranga
	Keen Eye: Ore I	Pobliskie rudy metali będą lepiej widoczne, jeśli znajdziesz się od nich w odległości do 20 metrów.	Blacksmithing 2
	Keen Eye: Ore II	Pobliskie rudy metali będą lepiej widoczne, jeśli znajdziesz się od nich w odległości do 30 metrów.	Blacksmithing 9
	Keen Eye: Ore III	Pobliskie rudy metali będą lepiej widoczne, jeśli znajdziesz się od nich w odległości do 40 metrów.	Blacksmithing 30
	Miner Hireling I	Najemnik dostarczy ci raz dziennie rudy metali i/lub inne przedmioty związane z Kowalstwem. Przedmioty dostarczane są, gdy jesteś wylogowany.	Blacksmithing 3
	Miner Hireling II	Najemnik dostarczy ci raz dziennie rudy metali i/lub inne przedmioty związane z Kowalstwem. Większa szansa na lepsze przedmioty. Przedmioty dostarczane są, gdy jesteś wylogowany.	Blacksmithing 12
	Miner Hireling III	Najemnik dostarczy ci raz dziennie rudy metali i/lub inne przedmioty związane z Kowalstwem. Dużo większa szansa na lepsze przedmioty. Przedmioty dostarczane są, gdy jesteś wylogowany.	Blacksmithing 32
	Metal Extraction I	Zwiększa szanse otrzymania materiałów przy dekonstrukcji przedmiotów z gałęzi Kowalstwa.	Blacksmithing 4
	Metal Extraction II	Znacznie zwiększa szanse otrzymania materiałów przy dekonstrukcji przedmiotów z gałęzi Kowalstwa.	Blacksmithing 22
	Metal Extraction III	Zwiększa w bardzo dużym stopniu szanse otrzymania materiałów przy dekonstrukcji przedmiotów z gałęzi Kowalstwa.	Blacksmithing 32

Ikona	Nazwa i ranga	Opis	Wymagana ranga
	Metallurgy I	Skraca czas badania przedmiotów o 5%, a także pozwala badać na raz dwa przedmioty.	Blacksmithing 8
	Metallurgy II	Skraca czas badania przedmiotów o 10%, a także pozwala badać na raz dwa przedmioty.	Blacksmithing 18
	Metallurgy III	Skraca czas badania przedmiotów o 20%, a także pozwala badać na raz trzy przedmioty.	Blacksmithing 28
	Temper Expertise I	Zwiększa szansę na ulepszenie przedmiotu.	Blacksmithing 10
	Temper Expertise II	Znacznie zwiększa szanse na ulepszenie przedmiotu.	Blacksmithing 25
	Temper Expertise III	Zwiększa w bardzo dużym stopniu szansę na ulepszenie przedmiotu.	Blacksmithing 40

Wyjaśnienie

Jak widać, do wyboru jest całe zatrzęsienie umiejętności (a to tylko jedno z rzemiosł!), dlatego trzeba się uważnie zastanowić, w które z nich zainwestować punkty, by potem nie brakło na coś innego.

Absolutnie wymaganymi są trzy z nich :

- **Metalworking** (oczywiście aż do 9 poziomu, by uzyskać dostęp do wszystkich metali)
- **Metallurgy** – badania zajmują ogromną ilość czasu (gdy chcesz uzyskać dostęp do wszystkich cech, zajmie to kilkadziesiąt dni!), dlatego musisz wsadzić tu 3 punkty, bo skrócić znacznie czas samego procesu, jak i uzyskać możliwość badania kilku (maksymalnie trzech) przedmiotów na raz. Bez tego możesz praktycznie zapomnieć o wykonywaniu dobrych przedmiotów.
- **Temper Expertise** – ulepszanie to, obok samego procesu wytwarzania, bardzo ważna rzecz, gdyż pozwala znacząco polepszyć statystki przedmiotu – czy to wartość samego przedmiotu (obrażenia czy wartość pancerza), nadanej cechy czy nawet nałożonego w procesie Zaklinalania zaklęcia. Zwiększenie szansy na ulepszenie, to zmniejszenie ilości utwardzaczy (Temper), które będziesz musiał zużyć, dlatego ta umiejętność jest obowiązkowa. Sam proces ulepszania zostanie opisany dalej.