

# **WildStar**

**w 10 prostych krokach**  
**PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# **WildStar**

## **w 10 prostych krokach**

**autor: Marcin „Xanas” Baran**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Carbine Studios, Wydawca NCsoft, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>1. Porady ogólne i słowniczek pojęć</b>	<b>4</b>
<b>2. Początki</b>	<b>6</b>
<b>3. Walka</b>	<b>12</b>
<b>4. Ścieżki</b>	<b>14</b>
<b>5. Crafting</b>	<b>16</b>
<b>6. Housing</b>	<b>20</b>
<b>7. Instancje PvE</b>	<b>23</b>
<b>8. Instancje PvP</b>	<b>25</b>
<b>9. Klasy</b>	<b>27</b>
<b>10. Umiejętności</b>	<b>31</b>
<b>Wildstar - wymagania sprzętowe</b>	<b>33</b>

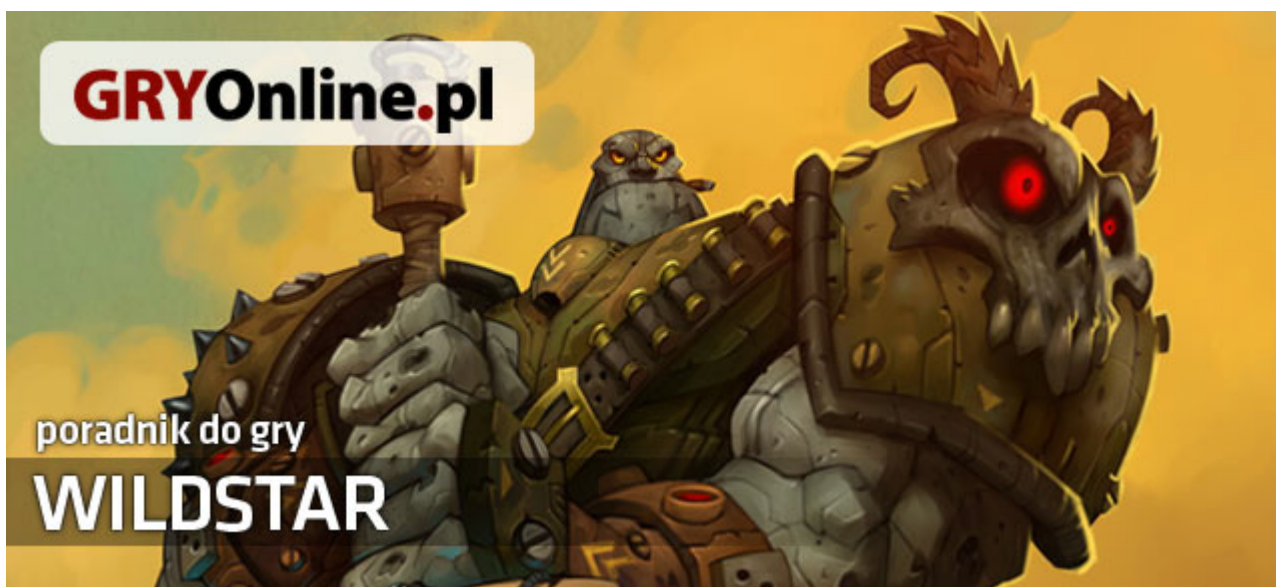
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 GRYOnline.pl.

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

# Wprowadzenie



Niniejszy poradnik zawiera opisy podstawowych mechanik, które są zawarte w grze *Wildstar*. Czytelnik otrzyma opis interfejsu oraz klas i ścieżek, które może obrać postać, a ponadto tekst wyjaśnia różnice pomiędzy Dungeonem i Adventure, w których każdy twój wybór ma znaczenie na całą późniejszą akcję. Opowiada o instancjach PvP, jak i o celach, które są tam warunkami zwycięstwa. Oprowadza także po Housingu, czyli systemie pozwalającym ci wybudować swój własny dom oraz o systemie rzemiosła, który daje możliwość tworzenia różnych rzeczy z wydobytych materiałów. Poradnik zawiera również opis mechaniki walki wraz z poradami. *Wildstar* jest grą typu MMO wydaną przez studio Carbine, a wydaniem gry zajęła się firma NCsoft, która ma na swoim koncie wydawnictwo wielu innych gier sieciowych. Jest to w dużej mierze gra Science-fiction, która stawia na dynamiczne walki i zabawną fabułę. W grze gracz może wcielić się w postać należącą do Exile, albo Dominion. Pierwsza frakcja chce zbudować dla siebie nowy dom na planecie Nexus, a Dominion pragnie ją podbić i wcielić do swej galaktycznej potęgi. Ciekawym pomysłem twórców było stworzenie Advetures, czyli przygód, w którym czeka cię wiele wyborów, a każdy z nich zmieni przebieg zadania. Oprócz tego gra oferuje ciekawy system budowania własnego domu na podniebnej skale, gdzie gracz posiada całkowitą władzę ograniczoną tylko zawartością sakiewki.

## Poradnik do gry *Wildstar* zawiera:

- Słowniczek Pojęć
- Opis Interface'u
- Opis tworzenia Postaci
- Podstawowa mechanika walki
- Opis Klas
- Skille i Opisy Ścieżek
- Najważniejsze informacje, jakie powinieneś wiedzieć o budowaniu domu.
- Ogólny opis wykonywania Craftingu
- Różnice pomiędzy instancjami PvE
- Opis instancji PVP

**Marcin "Xanas" Baran** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# 1. Porady ogólne i słowniczek pojęć

W tym rozdziale dowiesz się wielu ogólnych rzeczy ułatwiających rozgrywkę wraz z terminami występującymi w grze oraz w dalszej części poradnika.



## Porady Ogólne:

- Zostawianie postaci w domu po wylogowaniu się daje jej więcej Rest Xp, niż w każdym innym miejscu.
- Raz na dzień koło teleportu z domu możesz odebrać jeden z trzech bonusów do doświadczenia.
- Nie do każdego przedmiotu możesz dodać runę.
- Poziom w Ścieżce zdobywa się tylko poprzez wykonywanie zadań znajdujących się w prawym, dolnym rogu interface'u.
- Od 20 poziomu doświadczenia możesz posiadać dwie zakładki z umiejętnościami.
- Im w większej grupie szukasz drużyny do instancji tym szybciej ci ją znajdzie.
- Poruszanie się po drogach (pomarańczowa kreska na mapie) zwiększa twoją prędkość.
- Rest Xp nie daje nam doświadczenia od razu, ale gdy zabijemy potwora otrzymujemy jego małą część, jako bonus.
- Pojazdy, które przyspieszają poruszanie się po świecie można kupić w Stolicy.
- Klikając na nazwę zadania w questlogu otrzymasz kierunek w którym musisz się udać by go wykonać.
- Wyzwania można powtarzać, nawet, jeśli nie uda ci się go wykonać.
- Nigdy nie stój w miejscu i nie przyjmuj umiejętności na siebie, jeśli możesz uniknąć. Nigdy nie wiesz jak silna jest umiejętność przeciwnika.
- Czasem możesz natknąć się na wyrwę w ziemi, z której wydobywa się złota poświata. Wejdź z nią w interakcję by otrzymać nagrodę.
- By odblokować taksówkę do konkretnej krainy musisz tam najpierw dojść o własnych siłach i wejść z nią w interakcję.

---

**W poradniku jak i w grze występują pewne zwroty, które mogą nie być znane początkującym graczom MMO. Dlatego też podstawowe pojęcia zostały wyjaśnione:**

**DPS** - Postać kreowana pod zadawanie dużych obrażeń.

**TANK** - Postać kreowana pod przeżywalność i utrzymywanie potworów na sobie.

**HEALER/ HEAL** - Postać kreowana pod leczenie innych członków drużyny.

**Mob** - Potwór.

**Skill** - Umiejętność.

**Rest XP** - Doświadczenie, które otrzymujemy podczas czasu, gdy nie jesteśmy w grze.

**Taunt** - Skill prowokujący przeciwników by atakowali ciebie, a nie resztę drużyny. Jedna z najważniejszych umiejętności tanka.

**Buff** - Czar wzmacniający, trwając określony czas.

**Debuff** - Czar osłabiający, trwający określony czas.

**Tradeskill** - Są to ścieżki Craftingu takie jak np. "Mining".

**PvE** - Gracz walczący przeciw SI.

**PvP** - Gracz walczący z innymi graczami.

**Adventure** - Instancja PvE, w której co jakiś czas gracz dokonuje wyborów.

**Path(Ścieżka)** - Jest wybierana przez każdego przy tworzeniu postaci. Do wyboru jest jedna z czterech.

## 2. Początki

### Wildstar - Interface



## Opis Wildstar - Interface

<b>1</b>	<b>Minimapa</b>
<b>2</b>	<b>Dziennik zadań</b>
<b>3</b>	<b>Misje ze ścieżki</b>
<b>4</b>	<b>Ikona ekwipunku</b>
<b>5</b>	<b>Powrót do domu/ Powrót do przypisanego portalu</b>
<b>6</b>	<b>Pasek energii</b> - potrzebnej do używania niektórych skilli
<b>7</b>	<b>Pasek Życia i Tarczy</b>
<b>8</b>	<b>Ikona uniku</b>
<b>9</b>	<b>Pasek Umiejętności</b>
<b>10</b>	<b>Pasek przedmiotów użytkowych</b>
<b>11</b>	<b>Chat</b>
<b>12</b>	<b>Pasek menu</b> - Od lewej: Przeszukiwanie Interfejsu, Postać, Informacje o świecie, GroupFider (szukanie drużyny), Umiejętności, Social (opcje społecznościowe), Wiadomości, Ekwipunek, Bug Report.

**W tym rozdziale dowiesz się jak przebiega proces tworzenia bohatera oraz zobaczysz jak wygląda interface w grze pozwalając ci nie zgubić się w dziesiątkach ikonek na ekranie.**