

PRZEDMOWA

Co jest największą bolączką gracza-kompleciarza? Niesamowicie trudny do pokonania boss, którego nie może zabić? Próba zaliczenia danej gry na 100% w momencie, kiedy wymaga ona zebrania blisko tysiąca bezużytecznych ziaren z całej mapy? Wyzwanie, które wymaga współpracy grona przypadkowych osób?

Nic z tych rzeczy.

Największą bolączką jest RNG. Cóż z tego, że udało się pokonać bossa po godzinach próbowania, jeśli loot, który z niego wypadł, kompletnie nie pasuje do naszej postaci?

Co w momencie, gdy ten jeden, konkretny przedmiot którego potrzebujemy do wymarzonego builda, nie jest możliwy do zdobycia w żaden inny sposób niż tylko mozolna walka raz po raz z tym samym bossem?

Wiem, co wtedy. Oj, jak bardzo wiem.

Historia dotyczy jednego konkretnego zestawu wyposażenia (nawet nie jakiegoś strasznie wybitnego), który można zdobyć w grze The Elder Scrolls Online.

Którego skompletowanie zajęło mi niemalże miesiąc przy codziennej grze.

By zachować chociaż resztki zdrowia psychicznego gdy po raz 100 słyszy się ten jeden, konkretny tekst NPC i widzi te same animacje tych samych mobów i bossów, napisałam pamiętnik z perspektywy mojej postaci.

Please enjoy.

And remember: RNG Gods have no mercy.

Vovina

Z pomocą zmęczonego życiem Norda, Rhiony

MORNDAS, 1 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Pisanie pamiętników nigdy nie było w moim stylu, przyznaję się od razu. Marnowanie papieru, który zdecydowanie bardziej przydałby się bibliotekarzom i archiwistom. Przynajmniej trzymałby je bezpiecznie schowane w biurkach czy szafkach, z dala od szkodliwych płynów, mazi, zagnieceń i lawy.

Pozbawione, na przykład, zaschniętych plam Altmerskiej krwi.
Na moje usprawiedliwienie – ten elf nie... „Zgubił” jej z mojej winy.

Ale, wracając – dlaczego w takim wypadku biorę się za zapisywanie mojej historii?
Ostatnie kilka tygodni spędziłam na poszukiwaniu pierwszej części mojego wyposażenia – naramienników oraz hełmu Selene. Handel jest nimi zabroniony przez Gildię, więc jedynym sposobem, na pozyskanie ich była wyprawa do lochu wraz z grupą równie zdeterminowanych podróżników.

Nie chce wspominać tego niezbyt przyjemnego przeżycia – nie jest to z resztą historia na teraz. Wystarczy wiedzieć, że zajęło to znacznie dłużej niż sądziłam i podłamałam się nerwowo pod sam koniec.

Jednak z pomocą wielkiego pokładu determinacji i jeszcze większego zapasu miodu, w końcu się udało zdobyć zarówno naramienniki (JEDEN naramiennik – ciekawa moda) jak i hełm. Który jest co prawda okropny (kto robi hełmy z głów wielkich pajaków?!?) ale podziw mimo to wzbudza.



To jest jednak dopiero początek drogi. Trzeba jeszcze resztę skompletować.
A dokładniej mówiąc – dwie bronie legendarnego Tzogvina oraz jeden z jego pierścionków. Mam już

amulet, więc to zawsze jakiś start.

Postanowiłam więc, zamiast ratować się wybitnym sushi i przy okazji popadać w długi oraz tyć, przelać swoje frustracje na papier. Gdzieś słyszałam, że to podobno terapeutyczne przeżycie. Nie zaszkodzi spróbować – w razie czego zostało mi jeszcze trochę ryb w posiadłości. Wątpię jednak, żeby próba zdobycia ledwie trzech średnich przedmiotów przysporzyła mi tyle kłopotów, co tego owłosionego łba pająka.

MIDDAS, 3 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

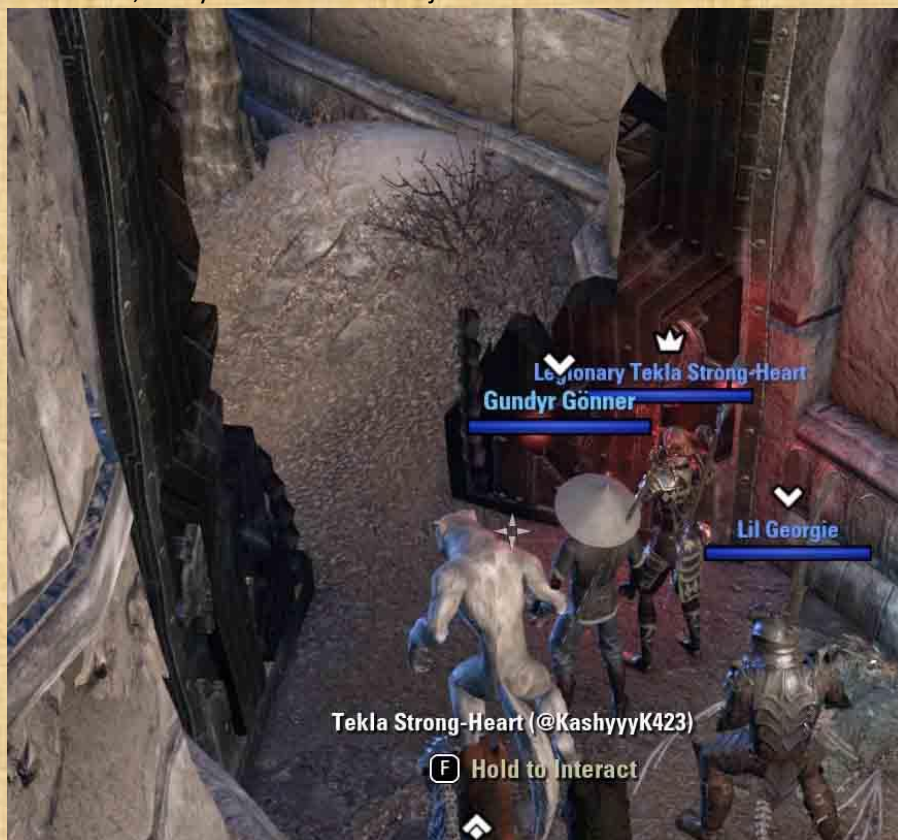
Wczorajszy dzień spędziłam w całości na poznawaniu nowych przeciwników, układu lochu oraz pytaniu przypadkowych osób o ich strategię.

Najbardziej przydatny był pewien Khajiit, który ostrzegł mnie przed pułapkami na ostatnim, głównym przeciwniku i polecił w którym momencie powinnam się przygotować do uniku.

Najmniej przydatna była Bretonka, która na moje pytanie „Jaka jest najszybsza droga do końca?” wymamrotała coś o „chorych zboczeniach” i z wyrazem ogromnego obrzydzenia oddaliła się szukać najbliższego strażnika.

Po głębszym namyśle mam wrażenie, że w przyszłości powinnam zdjąć mój nowy hełm przed podchodzeniem do przypadkowych ludzi.

Loch sam w sobie jest nieco skomplikowany ale po dwóch czy trzech przejściach już dokładnie wiem, pod którymi drzwiami trzeba czekać na otwarcie. Mała rada – nie polecam stać pod trzecią bramą w momencie, kiedy wielkie działo ma je za moment rozwalić. Do teraz dzwoni mi w uszach.



Odnosząc się do mamuta w pokoju – tak, Hircyn, Ojciec Ludzkich Bestyj, obdarzył mnie swoim błogosławieństwem i bynajmniej nie ograniczam się w korzystaniu z niego. Fakt, niektórzy dziwnie reagują w momencie, gdy nagle obok nich pojawia się ogromny wilkołak, ale zdecydowana większość widziała już gorsze rzeczy.

Dopóki nie próbuję ich zjeść to nie ma problemu.

Trochę inne podejście do tego mają strażnicy miejsca...

Wracając jednak – dzień dzisiejszy wyglądał dosyć podobnie. Kilka przejść przez loch z przypadkowymi ludźmi, parę nieciekawych przedmiotów, trochę zmniejszony poziom determinacji. Dzień jak co dzień.

TURDAS, 4 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Ciąg dalszy poszukiwań. Za mną jakieś 20 podejść i pierwsza śmierć.



Zdradzieckie są te Dwemerskie kupy żelastwa >:(

Po szybkim wskrzeszeniu przez naszego licencjonowanego uzdrowiciela, reszta dnia przebiegła bez większych problemów.

Mało produktywny dzień.

SUNDAS, 7 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

W końcu pierwsze postępy! Po tygodniu kręcenia się w kółko po lochu i bliższego zaznajamiania się z przepiękną (wzorowaną chyba na wnętrzu w pośpiechu zbudowanego igloo z brudnego śniegu) architekturą oraz wybiciu setek mniej istotnych, mechanicznych i nie tylko, wrogów, coś udało mi się zdobyć.



I to z dodatkowym rysunkiem technicznym schematu laski. Jak już zdobywać łup to z przytupem.

TURDAS, 11 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Ostatnie cztery dni nie były aż tak udane, niestety. Zdarza się, nie zbudowano Daggerfall w jeden dzień.

Być może nie szłoby to aż tak mozolnie gdyby nie fakt, że szukanie drużyny zajmuje wieki.



Zamiast jednak siedzieć w willi i czekać bezproduktywnie na swoją kolej, postanowiłam pozwiedzać trochę świata.

I tak oto spotkałam starego kolegę, który chyba trochę mijał się z prawdą:



Nasza rozmowa nie trwała niestety zbyt długo. M'aiq był zajęty poszukiwaniami. Czego, nie chciał zdradzić.

Zwiedziłam także tajemnicze ale jakże klimatyczne Blackreach:

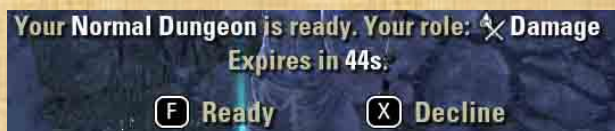


Trafiłam tam zupełnym przypadkiem. Ot, wędrowałam sobie po starym dobrym Skyrim z polecenia córki króla – kolejna długa historia, ale trzeba z czegoś żyć – gdy nagle usłyszałam jakieś dziwne odgłosy niedaleko obok głównej drogi. Jeden krok, drugi, suchy trzask i nim się obejrzałam wylądowałam niezbyt finezyjnie na chropowatym kapeluszu świecącego grzyba w zatęchłych podziemiach.

Niby wiedzą powszechną jest, że do Blackreach prowadzą wszystkie drogi w Skyrim, ale żeby na skraju lasu powstała tak ogromna dziura... Król powinien coś z tym zrobić. Ktoś prędzej czy później ucierpi bardziej niż ja i moje cztery litery.

Cóż, powiadają, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła – w tym wypadku niemal dosłownie. Na całe szczęście Blackreach jest nieco przyjemniejszym, jakkolwiek surrealistycznym miejscem.

W międzyczasie w końcu znaleźli się chętni!



Była to całkiem zgrana grupa, musze przyznać. Nawet jeśli miejscami walka robiła się nieco...
Chaotyczna, to nasz uzdrowiciel bez problemu radził sobie z leczeniem naszych ran.



Drugiej broni czy pierścionka wciąż jednak nie było.
Zawsze jest następny dzień.

SUNDAS, 14 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Emmm... Ten król Skyrim, Svargrim, dla którego córki robiłam to i owo, pamiętacie? Taki tam, mężczyzna w średnim wieku, podobno dobry generał i miły człowiek. Chciałam porozmawiać z nim o tych dziurach prowadzących do Blackreach.

Nie jest tak do końca miły, jak się przekonałam.

Ani nie jest człowiekiem.



Mi naprawdę tylko zależy na tych durnych przedmiotach i septimach, żeby mieć za co jeść w międzyczasie. Nie chcę tytułów, ziem, niewiast czy niewyobrażalnych skarbów – dajcie mi relatywnie spokojne, nieco wręcz nudne życie i będę zadowolona.

ALE NIE, BO PO CO, NIECH SIĘ OKAŻE, ŻE POCZCIWY KRÓL JEST TAK NAPRAWDĘ WAMPIREM.

To się zawsze dzieje!

Normalne polowanie? Nie, po co, lepiej spotkać białego jelenia i skończyć u stóp Hircyna.

Kupowanie domu? Niech okaże się on nawiedzony przez oszalałe duchy.

Pomylenie pokoi w tawernie? Zakończy się dołączeniem do Mrocznego Bractwa.

Wykonanie kilku zleceń dla szybkich pieniędzy? Jasne, przy okazji odkryjemy wampirzy spiszek wiszący nad całym Skyrim!

Nie mam siły dzisiaj na ganieanie po lochu. Muszę spojrzeć, czy moje zapasy ryb mają się w porządku.

TIRDAS, 16 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Jak ja tutaj w ogóle trafiłam?



TURDAS, 18 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Po odnalezieniu głównej drogi, ruszyłam w dalsze polowanie.

Już tyle razy widziałam tego mechanicznego potwora, że śni mi się po nocach.



Na szczęście pada dosyć szybko jak na swoje wymiary.



Przeszukiwanie tej góry metalowych płyt, śrub i blach jest katartycznym przeżyciem. Nie raz już pocięłam się na ostrym kawałku żelaza czy oparzyłam rozpalonym do czerwoności kawałkiem zębarki – nigdy jednak nie zwracam na to aż tak wielkiej uwagi. Liczy się w tym momencie tylko skarb, ukryty głęboko pod tą całą stertą zepsutej mechaniki.

Najczęściej jestem jednak rozczarowana. W przeciągu ostatnich ponad dwóch tygodni oddałam moim przypadkowym towarzyszom niezliczone ilości lasek, spodni, napierśników, amuletów... Na nic mi nie były potrzebne, a być może w ten sposób oszczędzę komuś innemu następnych nużących wizyt w tym lochu.

Czasem jednak szczęście sprzyja i mi:



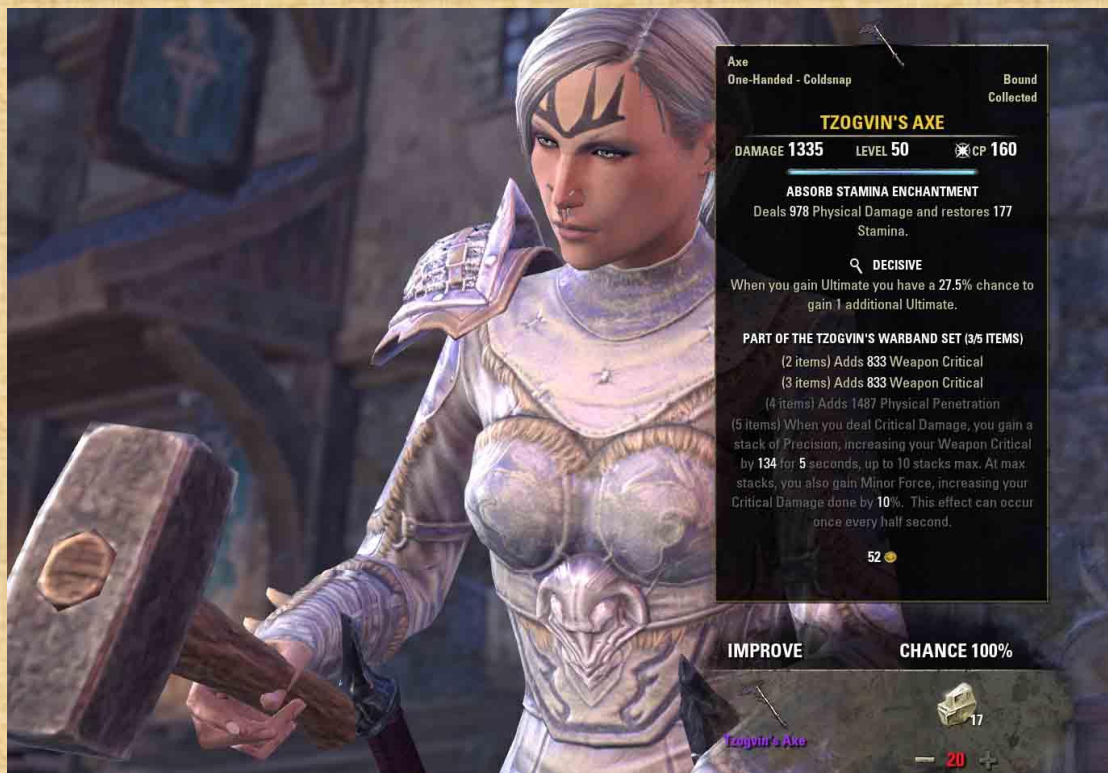
Druga broń! Identyczna jak pierwsza, równie mocno pożądana.

Jutro wybiorę się na rynek i zaopatrzę w przedmioty potrzebne do ulepszenia moich nowych broni.

Został już tylko pierścień.

FREDAS, 19 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Zgodnie z wczorajszymi zapowiedziami, wybrałam się dzisiaj do miasta by ulepszyć moje nowe znaleziska.



Poszło całkiem nieźle jak na niemal całkowity brak doświadczenia, że tak się sama pochwalę. Co prawda zabrakło mi kilku składników, ale ponowna wizyta na miejscowym rynku szybko pomogła mi w uporaniu się z tym problemem.

Ale wystarczy już tego odpoczywania. Najwyższa pora wrócić do lochu i zająć się moim ostatnim zadaniem.

Dajcie mi tylko zatrzymać się szybko na krótki obiad...



Nosz kurczę :(

SUNDAS, 21 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Za tydzień minie miesiąc odkąd kręcę się po jednym i tym samym lochu w poszukiwaniu całych trzech przedmiotów. Chyba najgorszy jest w tym wszystkim fakt, że nie mogę kompletnie nic zrobić, żeby to jakoś przyspieszyć.

Nie mogę zwyczajnie ich kupić, bo globalny handel nimi jest zablokowany.

Nie ma sensu nic zmieniać w sobie, bo nie mam problemu z samym przechodzeniem przez loch w sensownym czasie. Kłopotliwy jest fakt, że trzeba grupę zbierać blisko pół godziny, w momencie gdy cała reszta zajmuje niecałe dwadzieścia minut...

Gdyby nie całe multum przypadkowych, często absurdalnych rzeczy, jakie się dzieją w międzyczasie, już dawno bym sobie dała spokój z tym całym przedsięwzięciem i poszukała zestawu, który można samemu stworzyć bądź odkupić od innych.

Ale, wyzwanie to wyzwanie – nie ma drogi na skróty. A przynajmniej poznaję nowych przyjaciół.

Jak na przykład Ul'skarl Bołg, ork którego przypadkiem spotkałam podczas próby przekradnięcia się przez rezydencję generała.



Przeszliśmy razem przez cały budynek, mniej lub bardziej skutecznie unikając strażników i chowając się przed służącymi, gotowymi zaalarmować cały zamek o naszej obecności w razie przyuważenia nas.

Poszliśmy nawet później razem do paru lochów.

Jeden z niewielu jasnych punktów tego całego przedsięwzięcia.

MIDDAS, 24 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

Żadnych sensownych postępów przez ostatnie kilka dni. Żeby jednak ten dziennik nie świecił pustkami, w wolnej chwili naszkicowałam jak wyglądała moja walka przeciw Selene, wtedy gdy udało mi się zdobyć ten przeklęty hełm.

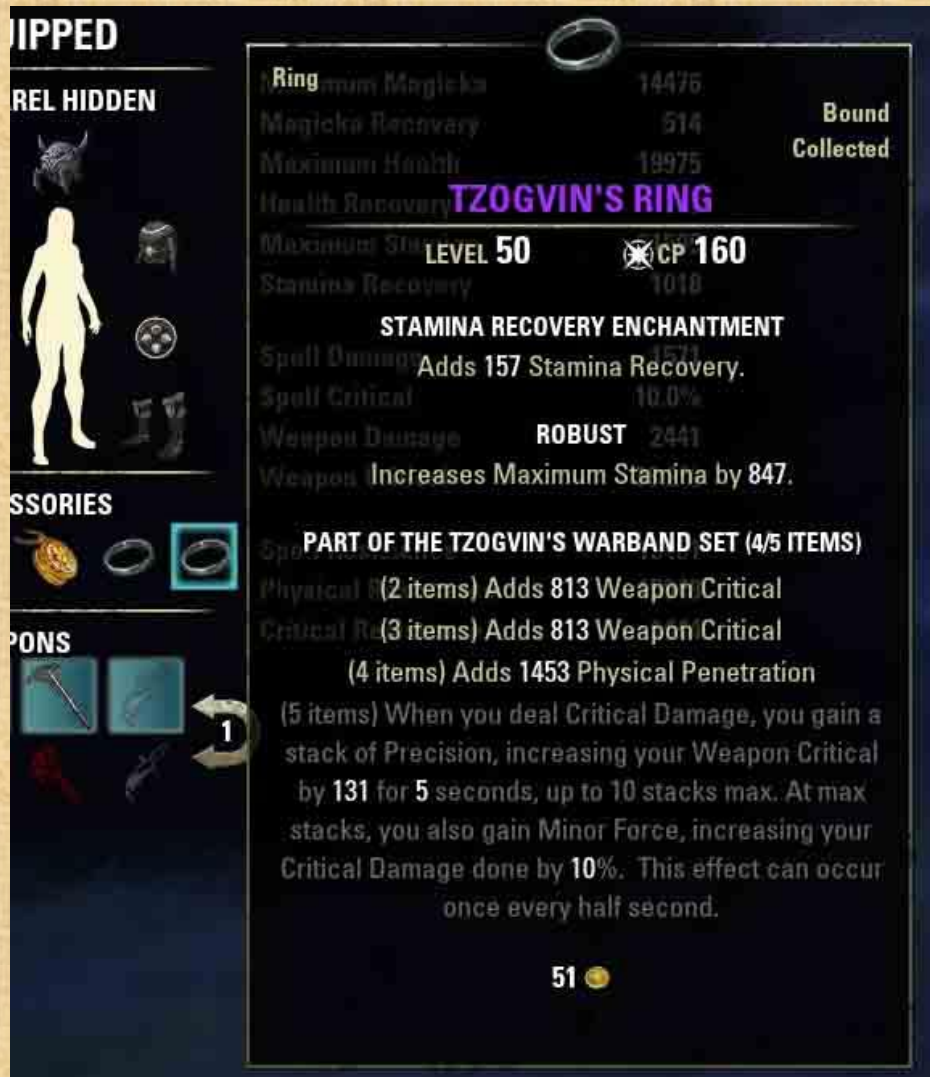


...

Nie mam talentu malarskiego.

FREDAS, 26 DZIEŃ SUN'S DAWN, 4E 201

W końcu! Już traciłam nadzieję, że ten pierścień w ogóle istnieje!




LOOTED

REL HIDDEN

ACCESSORIES


WEAPONS

Ring  14475

Magicka Recovery 514

Maximum Health 19975

Health Recovery **TZOGVIN'S RING**

Maximum Stamina **LEVEL 50**  **CP 160**

Stamina Recovery 1010

Bound

Collected

STAMINA RECOVERY ENCHANTMENT

Spell Damage Adds 157 Stamina Recovery.

Spell Critical 10.0%

Weapon Damage **ROBUST** 2441

Weapon Increases Maximum Stamina by 847.


PART OF THE TZOGVIN'S WARBAND SET (4/5 ITEMS)

Physical Penetration (2 items) Adds 813 Weapon Critical

Critical Resistance (3 items) Adds 813 Weapon Critical

(4 items) Adds 1453 Physical Penetration

(5 items) When you deal Critical Damage, you gain a stack of Precision, increasing your Weapon Critical by **131** for **5** seconds, up to 10 stacks max. At max stacks, you also gain Minor Force, increasing your Critical Damage done by **10%**. This effect can occur once every half second.

51 

Akatosh wysłuchał moich modłów!



Z tej okazji uznałam, że warto trochę odświeżyć mój wygląd:



Mam wrażenie, że wyglądam teraz o niebo lepiej niż z wielką, pajęczą głową na twarzy...

Po co było to wszystko? Ten miesiąc męczenia się?

Głównie po to, by zwiększyć swoją siłę i moc – rzeczy, które zawsze będą pożądane w moim zawodzie. Jasne, było to okropnie nużące miejscami, jednak satysfakcja z efektu końcowego...

Niewyobrażalna. To uczucie ulgi i spełnienia, tak trudne do wywołania w jakikolwiek inny sposób.

To oczywiście wciąż nie koniec. Miło byłoby mieć drugi pierścień do kolekcji...
No i wciąż istnieją potężniejsze wyzwania niż zwykłe lochy. 8 osobowe rajdy czekają tylko, by znowu wciągnąć mnie na kolejne długie wieczory.

Jednak na razie chwila przerwy od tego wszystkiego. Sushi się samo nie zje.



Cheers!