

Hódító MUD

Felhasználói kézikönyv

FIGYELEM! Ez a kézikönyv erősen kezdeti állapotú, az éles játék tapasztalatai alapján kerül komolyabb bővítésre. Ha valamit nem találsz benne, vagy nem értesz, akkor kérünk, hogy a fórumon (<http://forum.hodito.hu>) a MUD témakörben tedd fel kérdésed.

Utolsó módosítás: 2009. augusztus 2.

Tartalomjegyzék

Köszöntő.....	3
A kezdetek.....	5
Belépés, kilépés.....	7
A karakter fő tulajdonságai.....	8
Mozgás.....	9
Helyi menü.....	10
Vissza a térképre.....	11
Események törlése.....	12
Tanulás.....	13
Szintlépés.....	14
Aréna.....	15
Halál.....	16
Bal oldali oszlop lehetőségei.....	17
Karakteradatok.....	18
Chat.....	19
Varázslás.....	20
Kereskedelem.....	21
Segítők.....	23
Bányászat.....	25
Hajózás.....	26
Obeliszkek.....	28
Klánok.....	29
Mit csináljak először? :).	32
Tárgyak speciális tulajdonságai, élettartama.....	33
1. Melléklet: Képességek.....	34
2. Melléklet: Varázssitalok.....	42
3. Melléklet: VIP csomagok.....	43

Köszöntő

Köszöntünk a Hódító MUD online stratégiai szerepjátékban, ahol valós időben játszatsz játékos társaiddal együtt, ellenük, vagy éppen közös ellenfelek ellen. Küldetéseken vehetsz részt, ősi titkokat fedezhetsz fel, apró darabonként összerakhatod egy-egy terület rejtélyét, fejlődhetsz, és cselekedeteiddel saját magad is alakíthatod a történetet.

Mit jelent az, hogy MUD? Multi-user Dungeon. Sok-szereplős labirintusjáték. Ez a neve azoknak a szerepjátékoknak, amik fantasy, elsősorban középkori környezetben, az Interneten keresztül játszódnak. Ma divatosan MMORPG-nek hívják őket, de ez most bután hangzana. :)

Kinek ajánljuk ezt a játékot?

- Mindenkinek, aki szereti a szerepjátékokat.
- Mindenkinek, aki szereti a stratégiai játékokat.
- Mindenkinek, aki szereti a nevelgetős játékokat, ahol folyamatosan fejleszteni lehet a karakteredet.
- Mindenkinek, aki szereti az izgalmas, valós idejű csatákat.
- Mindenkinek, aki szeret egyedül játszani, akkor és úgy, amikor és ahogy ő szeretne.
- Mindenkinek, aki szeret csapatban játszani, akár alkalmi barátokkal, akár állandó társaságban.
- Mindenkinek, aki szereti a rejtélyeket, szeret titkokat fejteni, fejtörőket megoldani.
- Mindenkinek, aki igazi csapatjátékos, és képes saját csapatát győzelemre vinni.
- Mindenkinek, aki csak arra vágyik, hogy gondolkodás nélkül csatázzon.
- Mindenkinek, akit a csatákon túl egy folyamatosan alakuló történet kibontakozása is érdekel.

A MUD-ba bekerült minden olyan, ami a Hódítóba nem fért: **térkép, valós idejű csaták, korlátlan létszámú szövetségek, biztonságos egyéni játék, térkép alapú taktikai elemek** (ellenfél bekerítése, több oldalról, több hullámban támadás stb.), **a világot irányító mesterséges intelligencia, folyamatos történeti szál.**

Hogyan fér ez meg a Hódító mellett?

Nagyon jól! :) A Hódítóra rendszeresen, de rövid időkre kell ránézned. Itt nem

szükséges a rendszeres belépés és játék, itt csakis akkor történnek Veled dolgok, amikor be vagy jelentkezve. Amint kilépsz, biztonságban vagy. (Van ez alól kivétel, ha már egy egész városért felelős vagy, de erről majd később...) A Hódítót nehéz úgy játszani, hogy van 2 óra szabadidőd, játszunk hát. Itt ez pontosan így működik. Ha van 2 órád, amikor játszani szeretnél, akkor 2 órát fogsz tudni játszani. Akkor, amikor csak ráérsz. A Hódító 2 körváltása közötti időt például remekül el tudod itt tölteni! :)

Miért csináltuk ezt a Hódító mellé?

Több okból. Elsősorban azért, mert a Hódítóval egyidős a terv, hogy egy ilyen játék is elkészüljön.

Az elkészítéskor pedig figyelembevettük, hogy mindazok a funkciók, amiket sokan kértetek, de a Hódítóba nem fér bele, itt helyet kapjon. A játérendszer kialakításakor pedig még arra is figyeltünk, hogy minden úgy épüljön fel, hogy kizárjuk a csalást. Fizikailag lehetetlen csalni.

A kezdetek

Ameddig a szem ellát, semmi más, csak kopár pusztaság. Apró bokroknál semmi nagyobb nem nő meg ezen a vidéken, sehol egy magasabb fa, sehol egy ültetvény, sehol egy kis víz... Csoda, hogy a bokrok megélnek, hiszen öt éve itt mindent felégetett az ellenség, a perzselő forróság minden növényt és állatot elpusztított. Értelmetlen pusztítás volt, hiszen semmit nem nyertek, a terméketlen talajt ők sem használhatták. Ígyhát csata után további is álltak, hátrahagyva a nagy feketeséget, ahol egykor virágzó mezők voltak, ahol a legelő csordák körül vígan szaladgáltak az emberek, ahol a jókedv és a kacagás mindennapos volt. De ez már a múlt, azóta senki be nem tette ide a lábát... Pedig az egykoron dicső vár falai valamelyest túlvészelték a pusztítást. Igaz, mára már ezek a falak is leomlottak, a kőhalmok között csak néhány nagyobb kupac jelzi, hogy ott valaha fal állt.

Senki nem is sejti, hogy a pusztításnak volt túlélője...

A vár egy titkos alagsori terme adott otthont a város mágusának, akit a beomló lejárati miatti több éves bezártság nem kicsit viselt meg. Persze érthető, hogy egyetlen dolgot szeretne elérni: megoldást találni arra, hogy kijusson a csapdából. Az alap mindig adott volt: térkapu. Ám ehhez ismerni kell a célt, a külvilág pedig igencsak megváltozott a háború óta... Ezért hát a mágus évek óta a térkapu továbbfejlesztésén dolgozott. A túlélését kisebb sikerek eddig is biztosították: néha egy-egy tyúk, de volt amikor egy egész tehén jelent meg nála. A gazdájuk talán sose tudja meg, hogy mi lett ezek sorsa. Néhány napja azonban megtörtént az áttörés! Végre nem kell pontosan megadni a célt, bárhova el lehet jutni az új térkapun át! Éjfélkor minden adott lesz ahhoz, hogy a mágus végre kiszabadulhasson a fogságból!

Az éjfél hatalmas viharral érkezett, de most már nincs visszaút! A szertartás elkezdődött, a varázsszerek a helyükön, a szimbólumok felrajzolva. Elhangzanak a varázsszavak, és egy hatalmas villanás kíséretében a mágus máshol találja magát! A varázslat sikerült! Az ezt követő villámcsapásról már nem is tud, de ha tudna se tehetne semmit.

Ahogy körbenéz, nem is sejti hol lehet. Ismeretlen vidék, de a túlélésre mindenképp alkalmas. Azt pedig végképp nem sejti, hogy a varázslata nem ért véget, mostantól bármikor bárhol megnyílhat a kapu, és magába szippanthat ártatlan embereket, akik mind itt kötnek ki, ezen az ismeretlen helyen...

... ÉS MOST, EGY ÉVVEL KÉSŐBB ...

A mágusnak sikerült titokban tartania, hogy ez a többszáz ember mind miatta van itt. Persze az is lehet, hogy ő maga sem biztos ebben.

Mostanra mindenki megszokta, hogy időnként új emberek jelennek meg, akik több-kevesebb sikerrel beilleszkednek ebbe az új közösségbe.

Már áll egy város, ami otthont ad mindenkinek, aki megjelenik.

Sokan indultak felfedezőutakra, hogy kiderítsék hol vannak. Néhányan sose tértek vissza, néhányan más városokat alapítottak a távolibb vidékeken. De soha senki nem jutott vissza a régi otthonába.

Az őslakosokkal nem sikerült felhőtlen viszonyt kialakítani, állandó csatározások vannak. Mindenki a másikat okolja ezért, és a csaták oka nem más, mint a mindennapi túlélés. Senki mégcsak nem is sejti, hogy az őslakosok tudtukon kívül valami olyasmit őriznek, aminek talán sose lenne szabad napvilágra kerülnie.

Nem egyszerű ebben az új világban a fennmaradás. Folyamatos alkalmazkodást és tanulást igényel. Mindig résen kell lenni.

De az ittlakók nincsenek elkeseredve, hiszen folyamatosan van utánpótlás, mindig újabb és újabb emberek jelennek meg a mágus által egyszer kinyitott térkapun át...

Ki tudja, talán pont Te leszel az, akit legközelebb magába szippant...

Belépés, kilépés

A játékba való belépéshez add meg a felhasználói neved és jelszavad. Ha már be vagy lépve a játékba, akkor ismét nem fogsz tudni belépni. Egyszerre csak egy helyről irányíthatod karakteredet. Ezért nagyon fontos, hogy belépési adataidat senkinek ne add meg. Ha megadod, akkor ők belépnek, Te pedig nem fogsz tudni.

A játékból való kilépésre nincsen külön kilépő gomb. A kilépéshez egyszerűen csukd be a böngészőablakot, amiben a játékot megnyitottad. Ha ugyanabban az ablakban több fül is meg van nyitva, akkor elegendő a játék fülének becsukása. Sőt, becsukni se kell, ha a címsoron keresztül más oldalra navigálsz, az is a játékból való kilépéssel egyenértékű.

A játékban karaktereddel általában csak akkor történik bármi, ha be vagy lépve a játékba. Ha nem vagy belépve, akkor nem támadhatja más. Ez alól az egyetlen kivétel, ha éppen csata közben lépsz ki, ilyenkor az adott csata még lezajlik.

Ha a későbbiek folyamán belépsz egy klánba (játékosok nagyobb csoportja), akkor a klán ellen akkor is történhetnek akciók, amikor nem vagy bent. Ez a klánt befolyásolja, de közvetlenül a karakteredet nem.

A karakter fő tulajdonságai

Egészség: Ez az egyik legfontosabb. Tartsd minél magasabban. Ha nulla lesz, karaktered meghal. (Ez nem egy végleges állapot, de kerülendő. Erről hamarosan olvashatsz részletesebben is.) Minél egészségesebb karaktered, annál hosszabb csatákat élhet túl, annál erősebb karakterekkel kezdhet sikeresnek ígérkező harcba.

Mozgáspont: Minden mozgás és több akció is fogyasztja a mozgáspontjaid számát. Ha elfogy (a karaktered elfárad), akkor pihened kell: megvárni, amíg a mozgáspontjaid feltöltődnek. Percenként töltődnek, tehát nagyon sokat nem kell várni.

Erő: Meghatározza, hogy karaktered mennyi súlyt bír cipelni. Minél többmindent szeretnél magaddal vinni, annál nagyobb erőre van szükséged. Ezen kívül néhány fizikai tevékenységnél (például ütés, rúgás stb.) a magasabb erő növeli a bevitt sebzést.

Varázspont: A varázslatokhoz varázspontokra van szükség. Minden egyes varázslat egy előre meghatározott számú varázspontot vesz el karakteredtől. Ha az adott varázslatra nincs elég varázspontod, akkor nem tudod varázsolni. A varázspont is percenként töltődik vissza egy kicsit, ezért ha elfogy, akkor csak várni kell, és idővel ismét varázsolhatsz.

Ügyesség: Elsősorban az alvilági tevékenységeknél van jelentősége: más játékostól való pénzlopás, késdobás stb.

Mozgás

A térképen a karaktered fölötti, alatti, bal oldali és jobb oldali területekre kattintva tudod a karaktert mozgatni. Értelemszerűen falakon nem tudsz átmenni stb. Ha a mozgáspontod elfogy, akkor sem tudsz továbbmenni, ilyenkor meg kell várnod, amíg kapsz újat. Ez sűrűn előfordul (percenként), ezért nem kell pánikba esni, ha elfogy. :)

Helyi menü

Ha a karakterre kattintasz, akkor előjön egy helyi menü azokkal az akciókkal, amiket épp ott csinálhatsz. Új karakter esetében ez a legtöbb helyen teljesen üres lesz. Ha tanulsz már néhány dolgot, akkor azok közül választhatsz. Van pár épület, ahol speciális dolgokat csinálhatsz, azoknak saját helyi menüjük van (iskola, kereskedelmi poszt stb.).

Vissza a térképre

Bárhonnan visszaléphet a térképre a "Térkép" gomb megnyomásával:



Csata közben ez nem olyan célszerű, de a következő csatakörben úgyis visszajön a csata képernyő, úgyhogy ott sem gond.

Események törlése

A térkép fölött olvashatod az eseményeket. Amikor új esemény van, akkor egy másodpercre fel is villan a mező, hogy észrevedd. Belépéskor egy köszöntő sort mindenképp látni fogsz, úgyhogy ilyen eseményed már az elején is lesz. Ezt vagy otthagyd, vagy ha zavar, akkor az események törlése gombbal törölheted:



Tanulás

Ahhoz, hogy karaktered fejlődjön, érdemes folyamatosan tanulni. Tanulási lehetőségeket szintlépésekkor kapsz, vagy bizonyos küldetések teljesítésekor. Minden tanulás egy tanulási lehetőségbe kerül. Tanulhatsz valamilyen konkrét képességet, vagy növelheted karaktered valamely tulajdonságát (egészség, erő, varázspontok, ügyesség).

Bizonyos képességek megtanulása a karaktered szintjéhez, vagy más képesség meglétéhez kötött.

A tanulható képességek listáját a kézikönyv végén, az 1. számú függelékben találod.

Tanulni az iskolában tudsz: ráviszed a karaktert az iskolára, és a helyi menüt előhozod a tanulási lehetőségeket (a karakterre kattintással).



Regisztrációkor talán már feltűnt, hogy nem kellett választani, hogy harcos legyél, mágus, tolvaj, vagy bármi más. Ez azért van, mert nincsenek ilyen fix kategóriák. Hogy mi lesz a karakteredből, azt menet közben döntöd el azzal, hogy miket tanulsz. Ha harcos szeretnél lenni, akkor harcművészetet tanulj, és később azokat a dolgokat is tanulhatod, amikhez ez a követelmény. Ha nagy mágus akarsz lenni, akkor mágiát tanulj. Ha tolvaj szeretnél lenni, akkor alvilági tevékenységeket. Ha termeléssel foglalkoznál, akkor a termelő képességeket érdemes megtanulni. Természetesen dönthetsz úgy is, hogy minden érdekel, ez esetben azonban elég lassan fogsz haladni, hiszen mindenben jónak lenni igazán nagy kihívás.

Szintlépés

Karaktered fejlődését elsősorban a karakter tapasztalati pontja határozza meg. Tapasztalati pontot kapsz ellenfelek legyőzéséért és küldetések teljesítéséért. Meghatározott számú pontok elérésekor karaktered „szintet lép”, és magasabb szintű karakter lesz. Ilyenkor automatikusan növekszik életereje, ereje, varázspontjainak száma, ügyessége. Tanulási lehetőséget is kapsz ilyenkor. A szintnek ezen kívül jelentősége van a harcok során is: minél magasabb szintű a karaktered, annál erősebbek a harci képességei, annál tartósabbak és/vagy erősebbek a varázslatai.

Aréna

Az Arénában baráti harcot folytathatsz játékosátsaiddal. Baráti, mert bármelyik fél alulmaradásakor nem szenved el a halál negatív hatásait. Az aréna ez:



Halál

Meghalni sose jó. Úgyhogy ne tedd. :) Ne hagyj, hogy az Egészséged nullára csökkenjen. A karaktered sokkal gyengébb induláskor, mind gondolnád! :)

Ha mégis meghalsz, akkor az élők sorába úgy juthatsz vissza, ha kijutsz a Halál labirintusából. Ha egyszer megtaláltad a kijáratot, akkor utána ez nem lesz már nagyon bonyolult.

Két nehezítés van azonban: a mozgáspontod nullára csökken, emiatt a kijutás beletelik pár percre; valamint a szerzett tapasztalati pontjaid csökkennek, ezzel messzebb kerülsz a következő szint elérésétől, és a következő tanulási lehetőségtől.

Az egészség folyamatosan emelkedik, ha nagyon lent van, akkor várj egy kicsit, és felmegy hamar. Közben mászkálhatsz mindenfele, csak harcolni nem célszerű.

Bal oldali oszlop lehetőségei

A térkép bal oldalán egy multifunkciós részt találsz. A felső részen levő ikonokkal választhatod ki, hogy mit szeretnél ott látni:



Helyszín: Az adott helyszínen lévő tárgyak, ellenfelek, és játékosok listája. Kattints a nevekre a menüért, hogy miket csinálhatsz velük.

Leltár: A karakterednél levő tárgyak listája. Kattints a tárgyakra a menüért. A páncélzatot érdemes viselni, nemcsak úgy a hátizsákodban hurcolni, ezért ha ilyened van, akkor kattints rá, és válaszd a "Visel" menüpontot. Ilyenkor a tárgylistában egy "(viselve)" jelzővel jelenik majd meg.

Segédek: Ha megtanultad, hogyan lehet magad mellé segédeket toborozni, akkor itt láthatod, hogy kik a segédeid. Ezek lehetnek sima munkások, akik az általános munkákban segítenek, mint például bányászat, építés stb., de lehetnek komoly erőt képviselő katonai egységek is, akik az épségedet vigyázzák.

Követők: Ha csapatban harcolsz más játékosokkal együtt, akkor itt látod a teljes csapatot, látod, hogy kik követnek, hogy Te kit követsz. Itt tudod elfogadni is mások követési ajánlatát. Ezt majd részletesen teszteljük később.

Klán: Belépés klánba, klánügyek intézése, új klán alapítása stb.

Karakteradatok

A jobb felső sarokban lévő karakternevedre kattintva láthatod a karaktered főbb adatait: tapasztalati pont, játékkal töltött idő, eddig megtanult képességek, a karakterre ható varázslatok:



Chat

A fenti képen látszik a chat is, itt 4 lehetőség van: közös chat, klánod csevegőszobája, illetve az aktuális csapatod beszélgetései. A negyedik a kikapcsolt állapot. :) A közös chat-et csak 5. szinttől érheted el, ezért célszerű lesz az elején becélózni, hogy karaktered mielőbb érje el az 5. szintet. :)

Varázslás

A varázsláshoz varázspont szükséges. Minden varázslás elvesz a meglévő pontjaidból. A varázspontok az egészséghez és mozgásponthoz hasonlóan folyamatosan töltődnek vissza a maximumod erejéig.

Egy varázsló karakternek érdemes minél több varázspontot fejleszteni, hogy sok varázslatot fel tudjon egyszerre tenni magára, illetve másokra.

Ahhoz, hogy varázsolhass, először meg kell tanulnod az alap mágiát, majd ennek vannak további fokozatai is, ha komolyabb varázslatokat is ismerni szeretnél.

Hogyan lehet varázsolni?

A helyi menüből válaszd a "Varázslás..." opciót, majd válaszd ki, hogy mit szeretnél varázsolni, és kire. Ha magadra, akkor ne válassz célpontot. (Ha magadat szeretnéd gyógyítani, de kiválasztod célpontnak az őrt, akkor meg fogsz lepődni a következő csata alkalmával... ;))

A célpont lehet ellenfél, de baráti játékos is.

Csata közben kiválasztod a célpontot, és a varázslatot, majd a gombra kattintva elsütöd a varázslatot. Az ellenfelek listája alatt van egy váltógomb, amivel a baráti játékosok listáját listázhatod ki, itt tudod például őket csata közben gyógyítani.

Milyen varázslatok vannak?

A varázslatok listáját a kézikönyv végén található 1. melléklet tartalmazza.

Kereskedelem

A pénzszerzés egyik legjobb módja a kereskedelem. Megveszel egy árut ott, ahol olcsó, és eladod ott, ahol drága. Hatalmas vagyonokra lehet így szert tenni, megfelelő kitartással.

Hol vehetsz árukat?

A kereskedelmi posztokon tudsz árukat vásárolni. Többféle áru létezik, jelenleg a kifejezetten pénzszerzésre kitalált áruk a következők: ananász, banán, fűszerek, gyöngy.

A kereskedelmi poszt így néz ki a térképen:



Más árukat is vehetsz itt: amiket más játékosok kínálnak eladásra, vagy amik automatikusan jelen vannak az adott kereskedelmi poszton.

Amik mindig jelen vannak: különböző méretű kézikocsik, szekerek.

Ezen kívül egyes kereskedelmi posztok egyes árukból tarthatnak állandó készletet.

A kézikocsik és szekerek lényege, hogy növelik erődet, vagyis a magaddal vihető áru mennyiségét. Így nagyobb mennyiségű árut tudsz egyik kereskedelmi posztról a másikra fuvarozni. Egy hátulütőjük van: csak utakon közlekedhetsz velük, és sokkal lassabb a haladás is így. Ezen kívül nem visszaválthatóak, úgyhogy vagy ott kell hagynod valahol az útszélen, vagy meg kell próbálnod eladnod, ha már nincs rá szükséged.

Hogy működik az eladás?

Az eladásra kínált árukat csak átveszi a kereskedelmi poszt. Ameddig valaki meg nem veszi, addig nem kapsz egy fillért sem. Amint megvette valaki az

árudat, a poszt elkezd gyűjteni a pénzedet. Ha legközelebb arra jársz, felveheted az összegyűjtött pénzt.

Mesterséges felvásárlás

A kifejezetten kereskedelemre kitalált négy árufélére mesterséges felvásárlás működik, ezeket azonnal pénzzé tudod tenni a kereskedelmi poszton való eladásukkal.

Ezeknek az áruknak az ára naponta változik. Minden áru és minden kereskedelmi poszt ára naponta megváltozik ennek a 4 terméknek az esetében. Ami ma egy kifizetődő áru és út, az holnapra lehet, hogy már nem az.

Segítők

Azon túl, hogy másokkal csapatba verődsz, van még egy lehetőség arra, hogy erősítsd karakteredet: segítőkkel.

A segítők olyan játékbeli karakterek, akik mindenhova követnek, és mindent megtesznek annak érdekében, hogy megvédjenek téged.

Csatában hősiiesen harcolnak, amíg meg nem halnak, és az ellenfeleknek is előbb velük kell elbánni, mielőtt egyáltalán hozzád férhetnének.

Honnan szerezhetsz segítőt?

Toborozhatsz. Ehhez a "toborzás" képességet kell megtanulnod. Ezzel leállva egy konkrét helyen, toborzó hadműveletbe kezdesz. (A helyi menüből választhatod ki, hogy ezt szeretnéd csinálni.)

A toborzás sokáig tart, viszont mindig sikerrel jár. Ne mozdulj onnan, és légy türelemmel. Az előrehaladtát az eseménysor jelzi.

Toborzással munkásokat szerezhetsz. A munkások segítenek a különböző kétékezi munkákban, mint például a favágás vagy a bányászat. Harcolni viszont nem tudnak túl jól.

Katonaképzés

Ahhoz, hogy igazán jól harcolhassanak segítőd, katonákká kell őket képezned. Esetleg valamilyen speciális egységgé. Ehhez ismerned kell a katonaképzés képességet, és kell, hogy legyen nálad páncél, amit a katonára fogsz adni. Ezen kívül barakkban kell hozzá lenned:



Páncélt vehetsz, kaphatsz, illetve saját magad előállíthatsz. Ez utóbbihoz meg kell tanulnod kovácsolni. Ha tudsz kovácsolni, akkor a kovácsműhelyben tudsz páncélt készíteni leendő katonáidnak:



A páncélhoz fémre van szükség. Fémet is vehetsz, kaphatsz, vagy saját magadnak előállíthatod. Ehhez meg kell tanulnod bányászni, fémbányászni konkrétan, és saját kezűleg kiásni a páncélhoz szükséges fémeket.

Hogyan lehet minél több segítóm?

A segítők száma korlátozott. Különböző képességekkel azonban egyre ügyesebb vezér leszel, és egyre több segítőt tudsz egyszerre irányítani.

Hogy minél több segítőd lehessen, érdemes megtanulni a motivációt, és a parancsnokságot.

Ingyen dolgoznak nekem, tök jó!

Nem, nem dolgoznak ingyen. :) A segítődnek folyamatosan fizetni kell. Minél erősebb segítőd vannak, annál többet. Ha ezt nem teszed, akkor simán faképnél hagynak, hiába minden belefecölt energia. :)

Bányászat

Minden lét alapja a nyersanyag! :)

Ilyen nyersanyag a fa, a kő, a fém, és még megannyi más.

Ezeket valahonnan be kell szerezned. Vehetsz például a piacon. Vagy kaphatsz csapat-, illetve klántársaidtól. De ahhoz, hogy egyáltalán legyen, valakinek ki kell bányásznia ezeket.

Favágás

A favágás a legegyszerűbb képesség, ehhez csak annyi a teendőd, hogy bemész az erdőbe, és nekiállsz fát vágni. A toborzáshoz, fegyverkészítéshez, katonaképzéshez hasonlóan egy idő után kivágod a fát. A segítők (munkások, nem katonák!) segítségedre vannak, hogy minél gyorsabban végezz.

Ha egy területről már minden fát kivágtál, akkor ott várni kell, amíg a környezet regenerálódik, hiszen a fák száma véges egy erdőben!

Bányászat

A bányászat már nem ilyen egyszerű... A bányászat nehéz munka. Veszélyes is.

A bányászathoz meg kell tanulnod a bányászatot, valamint specializálódni is kell, hogy MIT szeretnél bányászni. Lehet követ, fém, aranyat, kristályt. Ezek egyre kényesebb eljárások, ezért csak egymás után tanulhatod meg őket.

Ha már megtanultad hogy kell bányászni, akkor irány a bánya! A tárnában kinézel egy szimpatikus helyet, majd elkezded bányászni. A munkások itt is segítségedre vannak.

A bányászat befejeztével kiderül, hogy találtál-e valamit. Minden egyes bányászakaszban valami mást lehet bányászni. Van, ahol semmit se. Ezért meg kell találni azokat a helyeket, ahonnan követ, fém, aranyat, kristályt tudsz kinyerni.

Vigyázz azonban arra, hogy a bányák is kifogyhatnak, akár csak az erdő. Ha találsz egy jól termelő helyet, érdemes oda visszajárni, ameddig csak tudsz.

Hajózás

A hajózás a tengereken való átkelést szolgálja. Átmehetsz csapatostól, vagy éppen kereskedés közben a jól megrakott szekérrel. Esetleg némi pénzért cserébe másokat is átvihetsz egy másik kontinensre. :)

A hajózás alapjait a "Hajózás" képesség megtanulásával sajátíthatod el.

Ha ez megvan, akkor már csak egy hajóra van szükséged! :) A hajóépítés mesterségének kitanulása után ennek azonnal neki is láthatsz. Hajót a mólókon építhetsz, ehhez sok-sok fára van szükséged. Minél nagyobb hajót szeretnél, annál több fára.



A hajó mérete 3 fontos dolgot befolyásol:

1. A hajó irányíthatóságát. (Minél kisebb a hajó, annál könnyebben manőverezhetsz vele.)
2. A hajó teherbírását. (Minél nagyobb a hajó, annál több terhet bír el anélkül, hogy megfeneklene.)
3. A hajóra szerelhető egyéb kiegészítőket. (Ezek befolyásolják a hajó sebességét, a hajó védelmét, illetve támadóképességét.)

Több hajót is építhetsz, ezek lehetnek különböző méretűek és felszereltségűek. Akár különböző helyeken is kiköthetsz velük, hogy mindenhol legyen egy elérhető hajód.

Vitorla: A hajó sebességét növeli (kevesebb mozgáspont kell a hajózáshoz). A vitorlák üzemeltetéséhez matrózra van szükség, különben olyan, mintha nem is lenne.

Evezősor: A haladást segíti. Egy evezősor teljes üzemeltetéséhez 4 matróz szükséges.

Tőkesúly: A hajó stabilitását növeli, aminek szintén szerepe van a hajó maximális sebességében. Használata automatikus.

Páncél: A hajó védelmét szolgálják a hajó oldalára felszerelt fémlemezek.

Szigony: Másik hajó támadásakor használható. Kevésbé hatásos, mint az ágyú.

Ágyú: A szigonynál hatásosabb támadófegyver más hajók ellen.

Matrózt katonából képezhetsz. A matrózokat akár kalózzá is továbbképezheted. Ezek a segítők a vizen hasznosak, szárazföldön kevésbé támadnak jól.

Ahhoz, hogy a hajóddal a sekély vizeket is elhagyhasd, meg kell tanulnod a navigáció képességét. Ekkor fogsz tudni mélyebb vizekre is hajózni.

A hajóval kikötni bármilyen ésszerű helyen ki lehet. Legcélszerűbb a móló, mert innen vezetnek utak tovább, de ha épp nem kereskedsz, akkor bármely tiszta partszakaszon kiköthetsz. Nem köthetsz ki sziklás részeken, ha itt próbálkozol vele, akkor sérül a hajó. Zátonyra szintén ne fuss, ekkor is sérül.

Hajóba szállni úgy tudsz, hogy a mólón előhozod a helyi menüt, majd kiválasztod a hajódat (ha több van, akkor azt, amelyikkel hajózni szeretnél), és a kihajózol. Itt tudod javítani is, és egyéb feladatokat is itt végezhetesz vele.

Építéskor csak a hajó váza készül el, minden mást utólag kell beszerezned, ha szükséged van rá.

Ha meghalok a tengeren, hogyan szerzem vissza a kintrekedt hajómat?

Egy másik saját hajóval érte kell menned, és kivontatni a partra. A vontatás automatikus, amint egy mezőre érsz a hajóddal, az követni kezd, egészen addig, amíg ki nem kötsz valahol.

Obeliszkék

Az obeliszkék misztikus jelekkel ellátott oszlopok, amik szerte a világban megtalálhatók. Sokáig senki nem tulajdonított nekik semmi különös jelentőséget, azon kívül, hogy szép díszesek, mígnem valaki rájött, hogy egy rúnakristály feláldozásával teleportként használhatók. Csak rá kell gondolnod arra a célpontra, ahova menni akarsz, feláldozod a kristályt, és már ott is vagy.



Ez jelenti a korlátjukat is: mivel annyira pontosan fel kell idézni a környezetet és az oszlopon található rúnákat, amennyire csak lehetséges, ezért csakis olyan helyre tudsz eljutni velük, ahol már jártál, és ahol az oszlopot tüzetesen megvizsgáltad.

Ha azonban egy obeliszket már feljegyeztél magadnak, onnantól bármely másik obeliszktől eljuthatsz oda egy rúnakristály feláldozásával.

Az obeliszkéket nem tudni ki építette, de az bizonyos, hogy ezen túlmenő varázserővel is bírnak. Egyfajta "kikötőként", vagy "helyzetjelzőként" működnek. Ha elég ügyes vagy, akkor a "Visszatérés" varázslat segítségével bárhonnán a legutoljára meglátogatott obeliszkhez juthatsz vissza. (Minél magasabb szintű a varázsló, annál távolabbi helykről képes használni ezt a varázslatot.)

Sőt, akár varázsitalt is használhatsz, hogy visszajuss egy-egy obeliszkhez: a sötétkék varázsital felhörpintésével is visszajuthatsz a legutóbbi obeliszkhez, feltéve, hogy nem mentél azóta már túl sokat.

Csata közben nem menekülhetsz el a csatából, és szekérrel együtt sem használhatod a varázslatot. Vizen hajózva szintén nem működik sem a varázslat, sem a varázsital.

Klánok

A klánok közös érdeklődésű játékosok csoportjai, akiket valamilyen közös cél vezérel. Legyőzni más klánokat, közösen kalandokra indulni, közösen kereskedni, megvédve útközben egymást stb.

A klánok oldalán tudsz belépni meglévő klánba, illetve saját klánt alapítani.

A belépést jóvá kell hagynia a klánvezérnek. Az alapítás azonnal megtörténik, de 1 millió aranyba kerül.

Klánalapítás után célszerű azonnal betenni némi pénzt a közös klánvagyonba, mert a klánok fenntartása folyamatos kiadással jár. Minél több tagja van egy klánnak, annál többet kell folyamatosan fizetni.

A klánok sorrendjét 2 fő tényező befolyásolja: a klántagok 15 napon belül szerzett tapasztalati pontjának mennyisége, valamint a klánváros és klánterület mérete.

A klánok pontlistája naponta egyszer frissül.

Klánváros

A klán saját várost alapíthat, aminek belső felépítését saját maga határozza meg. A városalapítás 10 millió aranyba kerül, majd további pénz szükséges a város területének növeléséhez is.

Az új városba belépve keress egy szimpatikus helyet, ahova építkezni szeretnél, majd 5 fa és 5 kő megléte mellett kezdj neki építkezni.

Klánvárosok csak sík területen építhetők. Ezen kívül bizonyos helyeken nem lehet építkezést kezdeni, ilyenek például a főváros környéke, illetve más, speciális területek.

Falak jelentősége

A falak igen masszív városeelemek, az ostromnak ezek állnak legtávolabb ellen. Ezért célszerű a város fontosabb elemeit fallal körülvenni, hogy ha a várost ostrom éri, akkor ez minél tovább feltartsa az ellenfeleket.

A falakon "át tudsz menni", ami annyit tesz, hogy a falra felmászol, és szükség

esetén lebontod azt. Más klán tagjai ezt nem tehetik meg, ezért óvatosan bánj a falakkal, és ne gátold meg a szabad közlekedést!

Barakkok

A barakkok fontos védelmi feladatot látnak el a városban. Ide állomásoztathatod segítőidet, akik egy esetleges ostrom alkalmával az ellenség elpusztításában segdékeznek, teljesen automatikusan, minden további teendő nélkül, akkor is, ha nem vagy belépve. Ezért fontos a barakkok stratégiai elhelyezése a városon belül.

Kereskedelmi poszt

A városba saját kereskedelmi posztot is telepíthetsz, hogy az itt megtermelt árukat helyben eladhasd, és az erre látogató vándoroknak vásárlási lehetőséget biztosíthass. A városban levő kereskedelmi poszt adójának mértékét a klánvezér határozza meg, ami 0%-tól 50%-ig terjedhet. A klánvárosok kereskedelmi posztján nincs automatikus felvásárlás.

Ostrom

Ostrom akkor kezdődik, amikor egy szörnycsoport (banditák, vagy más, a város elpusztítására törekvő lények) megtámadják a várost. Ekkor értesítést kapsz, és célszerű azonnal a városba sietned, hogy a támadókat visszaverd. Egyedül nem fogsz boldogulni, ezért klántársaidat is érdemes azonnal riasztani. Az ostrom során a banditák a teljes várost elpusztítják, amíg meg nem állítod őket. Ezért ezt nem célszerű hagyni, hiszen rengeteg pénz, munka és idő van egy-egy városban.

Klánadó

A klán fenntartása pénzbe kerül. Ha a klán vezére úgy dönt, akkor napi klánadót vethet ki a tagokra: minden éjféltkor egy előre meghatározott mennyiségű arany levonásra kerül minden tagtól, és az a klánvagyonba kerül.

Klánterület

A klánvárosokon kívül a klánok területet is elfoglalhatnak. Erre szolgál a "területfoglalás" képesség. Hogy a klánból ki foglalhat a klán nevében területet, azt a klánvezér állíthatja a város beállítási oldalán.

A területfoglalásnak van egy egyszeri 500.000 arany összege.

A klánterület súlyozottabban számít a ranglista meghatározásában, mint a

klánváros területe, de körönként többet is kell fizetni utána fenntartásként.

A klánterületre tévedő idegen karaktereknek klánadót kell fizetni. Minden egyes kockára lépéskor. Hogy mennyit, azt a szintjük határozza meg, szint/10 arany a mozgásonkénti adó. Ha nem tudja fizetni, nem mozog tovább. A befolyó adó a klánvagyonba kerül.

Saját klánterületet kék árnyalattal látsz, ellenséges klánterületet pirossal. A színezés kikapcsolható a térkép ikonra kattintva. Újabb kattintással ismét visszahozható.

Klánterületet bővíteni a meglévő klánterülethez kapcsolódva lehet. Teljesen máshol nem kezdhetsz területfoglalásba.

Ha összeérsz egy másik klán területével, akkor az ő területét kedvezményes áron (300.000 arany) elfoglalhatod. A támadás megkezdésekor ezt ki kell fizetned, akár sikerül majd a terület megszerzése, akár nem.

Ha elindult a csata egy másik klán területéért, akkor a csata 3 órán át tart.

Minden tick, amikor valamelyik fél (védő, vagy támadó) egyedül van jelen (legyőzte az ellenfelet, vagy oda se ment az ellenfél), jár egy pont. A 3 óra végén amelyik fél több pontot szerzett (több ideig birtokolta a területet egyedül), az a nyertes. Pontegyenlőség esetén a védő megtartja a területet.

A területre belépve eseményként látod, hogy még mennyi idő van hátra a csatából, és mi az aktuális állás.

A harc alatt lévő területek sárga árnyalattal jelennek meg. Ilyenkor a két háborús félen kívül mások nem léphetnek arra a mezőre.

Tengeri területek is elfoglalhatók.

Mit csináljak először? :)

Belépés után látogass el a Főváros Bölcséhez (a kúttól keletre, a temető alatti egyszintes házban találsz), és ő máris segít az indulásban. :)

Tárgyak speciális tulajdonságai, élettartama

A tárgyak nem egyformák. Hiába van két buzogányod, vagy hiába van két bőr vérted, órási eltérés lehet közöttük!

Az azonos fajta tárgyak alap tulajdonságai megegyeznek, de minden tárgynak lehetnek ezen felül apró eltérései. Ilyen lehet például, hogy egy kicsit jobban véd (vagy éppen rosszabbul), használatával nagyobb eséllyel támadsz csatában (vagy épp kisebbel), sikeres találat esetén nagyobb sebzést viszel be (vagy épp kisebbet), varázslatok ellen jobban védekezel (vagy épp rosszabbul), több/kevesebb életerőt, varázspontot, ügyességet ad stb.

Ezért hiába mondd, hogy a buzogány a legjobb fegyver, amit használni szeretsz, ezen belül is lehetnek eltérések. Érdemes mindig nézegetni, hogy tudsz-e jobbat találni annál, mint amid éppen van, és ha tudsz, akkor hajrá, azt használni. Lehet, hogy sok pozitívum mellé ad egy-két negatívumot is a tárgy. De ha nem varázsolsz, akkor nem mindegy, hogy 10-zel kevesebb varázspontod lesz-e?

A számodra megfelelő felszerelés folyamatosan változhat, érdemes folyamatosan nézni, hogy a meglévőnél nem jobb-e az a tárgy, amit éppen találtál.

Ehhez az azonosítás varázslat szinte elengedhetetlen, de azonosítási pergamen használatával is ugyanezekhez az információkhoz hozzájuthatsz.

Azonosítási pergament az "emberszabású" ellenfelek adnak, ez alatt azokat értem, akik adhatnak bármilyen más tárgyat is.

A tárgyak nem örökéletűek. Minden tárgynak van yge saját élettartama, ameddig használható. Ha ez elmúlik, a tárgy annyira tönkremegy, hogy darabokra hullik, és használhatatlanná válik. A legtöbb tárgy esetén a tárgyak 180 nappól indulnak, de vannak ennél kevesebb ideig élő tárgyak is (a küldetéstárgyak egy része ilyen), illetve vannak örök életű tárgyak is. A tárgyak hátralévő idejét az azonosítás varázslattal (vagy azonosítási pergamen használatával) tudhatod meg. A piacon lehetőség van az élettartam szerinti szűrésre is, nehogy olyan tárgyakat vegyél, amik 2 nap múlva megsemmisülnek.

A piacra kitett, majd onnan visszavett áruk speciális, normáltól eltérő tulajdonságai a piacra kirakáskor automatikusan elvesznek.

1. Melléklet: Képességek

Harcművészet: Alap kategória, ami a fizikai támadások alapszükséglete. Megtanulása után minden szintlépéskor a szokásos életerőn túl +1 életerőt kap a karakter.

Középszintű harcművészet: Megtanulása esetén minden szintlépéskor a szokásos életerőn túl +2 életerőt kap a karakter (ezen felül +1 életerőt a harcművészet ismerete miatt). Követelménye a harcművészet ismerete.

Haladó harcművészet: Megtanulása esetén minden szintlépéskor a szokásos életerőn túl +3 életerőt kap a karakter (ezen felül +2 életerőt a középszintű harcművészet ismerete miatt, és +1 életerőt a harcművészet ismerete miatt). Követelménye a középszintű harcművészet.

Alap szintű mágia: Alap kategória, ami a varázslás alapszükséglete. Megtanulása után minden szintlépéskor a szokásos varázserőn túl +1 varázspontot kap a karakter.

Középszintű mágia: Megtanulása esetén minden szintlépéskor a szokásos varázserőn túl +2 varázserőt kap a karakter (ezen felül +1 varázserőt az alap szintű mágia ismerete miatt). Követelménye az alap szintű mágia.

Haladó szintű mágia: Megtanulása esetén minden szintlépéskor a szokásos varázserőn túl +3 varázserőt kap a karakter (ezen felül +2 varázserőt a középszintű mágia ismerete miatt, és +1 varázserőt az alap szintű mágia ismerete miatt). Követelménye a középszintű mágia.

Alvilág: Alap kategória, ami az alvilági tevékenységek alapszükséglete. Megtanulása után minden szintlépéskor a szokásos ügyességen túl +1 ügyességet kap a karakter.

Középfokú alvilág: Megtanulása esetén minden szintlépéskor a szokásos ügyességen túl +2 ügyességet kap a karakter (ezen felül +1 ügyességet az alvilág ismerete miatt). Követelménye az alvilág ismerete.

Haladó alvilág: Megtanulása esetén minden szintlépéskor a szokásos ügyességen túl +3 ügyességet kap a karakter (ezen felül +2 ügyességet a középfokú alvilág ismerete miatt, és +1 ügyességet az alvilág ismerete miatt). Követelménye a középfokú alvilág.

Keresés: Az adott helyszínt felületesen átnézi a karakter, hogy talál-e valamit ott.

Haladó keresés: Az adott helyszínt sokkal tüzetesebben átvizsgálja. Néhány esetben még ez sem garantálja, hogy megtalál minden ott elrejtett dolgot, ezért

előfordulhat, hogy több keresést is végezned kell. Követelménye a keresés.

Halászat: Karaktered megtanulja, hogyan foghat magányos nyers halat, amit utána megehet. Nem minden alkalommal fogsz halat fogni, amikor halászol!

Tűzrakás: Megtanulod a tűzrakás alapszabályait, hogy karaktered sík területeken szinte bármikor tüzet rakhasson.

Alap kovács: Alapfokú kovács képesség. Egyszerű páncélok és kardok előállítására elegendő.

Toborzás: Megtanulása után segítőt toborozhatsz karaktered mellé.

Katonaképzés: Az egyszerű munkásokból katonákat képez. Követelménye a toborzás.

Motiváció: Követőid érdeklődését folyamatosan megtartod, így egyszerre akár 3 segéded is lehet. Követelménye a katonaképzés.

Parancsnokság: Megtanulod az emberekkel való bánásmód haladóbb fogásait, így egyszerre akár 9 segédet is irányíthatsz. Követelménye a motiváció.

Elitképzés: Katonáidat erősebb harcosokká, elitekké tudod továbbképezni, akik így sokkal kitartóbban harcolnak. Követelménye a katonaképzés.

Matrózképzés: Katonáidat matrózzá képezheted, akik így a vízen segédkeznek a hajó irányításában. Követelménye a navigáció.

Építés: Megtanulod hogyan építhetsz alapvető épületeket, ezzel lehetőséged lesz a klánvárosban az építkezésre, ha a klánvezér engedélyezi.

Területfoglalás: Klánod nevében területet foglalhatsz és megtámadhatsz másik klánt, ha a klánvezér engedélyezi. Követelménye a 10. szint.

Erdészlet: Alap kategória, ami további képességek alapfeltétele.

Favágás: Megtanulod hogyan vághat ki karaktered egy fát az erdőben. Követelménye az erdészlet.

Bányászat: Alap kategória, ami további képességek alapfeltétele. Ezzel még hiába kezdesz bányászni, nem fogsz tudni semmit kibányászni!

Kőfejtés: Megtanulod hogyan tudsz nagyobb köveket kibányászni. Csak ott működik, ahol van kő a tárnában. Követelménye a bányászat.

Fémbányászat: Megtanulod hogyan tudsz fémtartalmú köveket kibányászni. Csak ott működik, ahol van fém a tárnában. Követelménye a kőfejtés.

Aranybányászat: Megtanulod hogyan tudsz értékes aranyat kibányászni. Csak ott működik, ahol van arany a tárnában. Követelménye a fémbányászat.

Kristálybányászat: Megtanulod hogyan tudsz ritka és igen értékes kristályokat kibányászni. Csak ott működik, ahol van kristály a tárnában. Követelménye az

aranybányászat.

Hajózás: Alap kategória, ami további képességek alapfeltétele.

Navigáció: Megtanulod hogyan hajózhatsz a sekély vizeken. Követelménye a hajózás.

Hajóépítés: Alap hajótestek építését sajátítod el, hogy hajót építhess.

Követelménye a hajózás.

Vitorlakészítés: Megtanulod hogyan építhetsz vitorlát a hajóra. Követelménye a hajóépítés.

Evezősor építés: Megtanulod hogyan építhetsz evezősort a hajóra.

Követelménye a hajóépítés.

Tökesúly szerelés: Megtanulod hogyan szerelhetsz tökesúlyt a hajóra.

Követelménye a hajóépítés.

Páncélozás: Megtanulod hogyan erősítheted meg hajód oldalát az ellenséges támadásokkal szemben. Követelménye a hajóépítés.

Szigonyszerelés: Megtanulod hogyan szerelhetsz szigonyt a hajóra, ami az ellenséges hajók támadásakor hasznos. Követelménye a hajóépítés.

Ágyúszerelés: Megtanulod hogyan szerelhetsz ágyúkat a hajóra, ami az ellenséges hajók támadásakor hasznos. Követelménye a szigonyszerelés.

Kis gyógyítás: Karakteredet, vagy más karaktert kis mértékben gyógyít. A gyógyítás mértéke függ karaktered szintjétől. 5 varázspontba kerül.

Követelménye a középszintű mágia.

Komoly gyógyítás: Karakteredet, vagy más karaktert a kis gyógyításnál nagyobb mértékben gyógyít. A gyógyítás mértéke függ karaktered szintjétől. 7 varázspontba kerül. Követelménye a kis gyógyítás.

Kritikus gyógyítás: Karakteredet, vagy más karaktert a komoly gyógyításnál nagyon mértékben gyógyít. A gyógyítás mértéke függ karaktered szintjétől. 10 varázspontba kerül. Követelménye a komoly gyógyítás.

Gyógyítás: Karakteredet, vagy más karaktert a gyógyító varázslatok közül a legnagyobb mértékben gyógyít. A gyógyítás mértéke függ karaktered szintjétől. 13 varázspontba kerül. Követelménye a kritikus gyógyítás.

Páncél: Növeli karaktered, vagy más karakter védelmét a fizikai támadásokkal szemben. 12 varázspontba kerül. Követelménye az alap szintű mágia.

Varázslövédék: Ellenfeled felé egy kis lövedéket lövell, mely mindig célba talál, de sebése nem túl nagy. 4 varázspontba kerül. Követelménye az alap szintű mágia.

Földrengés: Lábad alatt az egész terület megremeg, ezzel az összes ellenfeledet

egyszerre sebesítve meg. A sebzés mértéke függ karaktered szintjétől. Ellenfeled sérülése sikeres mentődobás esetén feleződik. 12 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Mérgezés: Az adott helyszínen lévő összes ételt megmérgezed. Ha valaki mérgezett ételt eszik, akkor rövidtávon néhány körön keresztül veszít életerejéből, ameddig a mérgezés hatása tart. 25 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Mérgezés eltávolítása: Az adott helyszínen lévő összes ételt megtisztítod a mérgezés hatásai alól. 7 varázspontba kerül. Követelménye a mérgezés.

Mérgezés észlelése: 15 ticken keresztül azonnal észreveszed, amint mérgezett ételt vennél magadhoz, ezzel elkerülve a mérgezést. 5 varázspontba kerül. Követelménye a mérgezés.

Láthatatlanság: Karaktered láthatatlanná válik mások számára. Infralátással a karakterednél magasabb szintű karakterek észrevehetik! Amint harcolni kezdesz, a láthatatlanság elmúlik. 15 ticken keresztül tart. 20 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Vakság: Ideiglenesen megvakítod ellenfeled, így nehezebben harcol, mert csak a többi érzékszervére támaszkodhat. Sikeres mentődobás esetén mentesül a varázslat hatása alól. 7 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Vakság gyógyítása: Elmulasztja a vakságot. 5 varázspontba kerül. Követelménye az alapszintű mágia.

Varázstűz: Ellenfeledet 3 ticken át vörös tűz veszi körül, ami elvonja figyelmét a csatáról, így sokkal sebezhetőbbé válik. Sikeres mentődobás esetén mentesül a varázslat hatása alól. 10 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Infralátás: Láthatóvá teszi a karakterednél alacsonyabb szintű láthatatlan karaktereket. A varázslat ideje a karaktered szintjétől függ. 7 varázspontba kerül. Követelménye az alapszintű mágia.

Erő: 10 ticken keresztül karaktered ereje megnövekszik. 20 varázspontba kerül. Követelménye az alapszintű mágia.

Gyengeség: 7 körön keresztül ellenfeled ereje lecsökken. Sikeres mentődobás esetén mentesül a varázslat hatása alól. 20 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Pajzs: Növeli karaktered, vagy más karakter védelmét a fizikai támadásokkal szemben. 12 varázspontba kerül. Követelménye a páncél.

Menedék: A karaktered ellen irányuló támadások sebzéseit megfeejezi. Hossza karaktered szintjétől függ. 35 varázspontba kerül. Követelménye a haladó

szintű mágia.

Védelem a Gonosz ellen: Jó jellemű karakterek használhatják. A gonosz jellemű karakterek sebzéseit csökkenti 10 ticken keresztül. Magadra varázslás esetén 20 ticken keresztül. 12 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Védelem a Jó ellen: Gonosz jellemű karakterek használhatják. A jó jellemű karakterek sebzéseit csökkenti 10 ticken keresztül. Magadra varázslás esetén 20 ticken keresztül. 12 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Átok: Ellenfeled támadási esélyeit csökkented. Sikeres mentődobás esetén mentesül a varázslat hatása alól. A varázslat hossza függ karaktered szintjétől. 15 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Áldás: Támadási esélyeidet növeled. A varázslat hossza függ karaktered szintjétől. 7 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Jellem felismerése: Ellenfeledről megmondja, hogy milyen jellemű. 3 fő kategóriába sorolja az ellenfeleket: Gonosz, Semleges, Jó. Ezekben belül is vannak azonban eltérések. 5 varázspontba kerül. Követelménye az alapszintű mágia.

Felfrissülés: Karaktered mozgáspontjainak számát növeli. A növekedés mértéke függ karaktered szintjétől. 7 varázspontba kerül. Követelménye az alap szintű mágia.

Komoly sebzés: Megsebzí ellenfeled. A sebzés mértéke függ karaktered szintjétől. 10 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Kritikus sebzés: A komoly sebzésnél nagyobb sebzést okoz. A sebzés mértéke függ karaktered szintjétől. 15 varázspontba kerül. Követelménye a komoly sebzés.

Sebzés: A kritikus sebzésnél nagyobb sebzést okoz. A sebzés mértéke függ karaktered szintjétől. 20 varázspontba kerül. Követelménye a kritikus sebzés.

Tömeges láthatatlanság: 15 tickig tartó láthatatlanságot varázssz az összes, adott helyen jelenlevő karakterre. 50 varázspontba kerül. Követelménye a láthatatlanság.

Levitáció: Karaktered lebegni kezd, és olyan helyeken is képes áthatolni, ahol más módon nem jutna át: például folyók felett. Tengerre ezzel a módszerrel nem juthatsz ki. 15 tickig tart. 20 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Tömeges levitáció: 15 tickig tartó levitációt varázssz az összes, adott helyen jelenlevő karakterre. 50 varázspontba kerül. Követelménye a levitáció.

Átoklevétel: Leveszi karakteredről az átok varázslat hatását. 10 varázspontba kerül. Követelménye az átok.

Visszatérés: Karaktered visszatér a legutóbb meglátogatott obeliszkhez. A karakter szintjétől függ, hogy azóta mennyi utat tehetél meg. Túl hosszú út esetén a varázslat hatástalan. Harc és kereskedés közben nem használhatod. 20 varázspontba kerül. Követelménye a haladó mágia.

Tűzvédelem: Csökkenti minden, tűzzel történő támadás sebzését. A varázslat hossza karaktered szintjétől függ. 20 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Fagyvédelem: Csökkenti minden, jéggel történő támadás sebzését. A varázslat hossza karaktered szintjétől függ. 20 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Villámvédelem: Csökkenti minden, villámmal történő támadás sebzését. A varázslat hossza karaktered szintjétől függ. 20 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Jégszilánk: Ellenfeledre jégszilánkokat szór. 15 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Lángcsóva: Ellenfeledre egy hatalmas lángcsóva csap le az égből. 15 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Villámcsapás: Ellenfeledre egy hatalmas villám csap le az égből. 15 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Tömeges felfrissülés: Felfrissülést varázsol az összes, adott helyen jelenlevő karaktere. 30 varázspontba kerül. Követelménye a felfrissülés.

Gonosz elűzése: hatalmas sebzést okoz ellenfelednek. Csak Jó jellemű karakterek használhatják, csak Gonosz jellemű karakterek ellen. 20 varázspontba kerül. Követelménye a haladó mágia.

Energiaszívás: Csökkented ellenfeled életerejét, varázspontját, mozgáspontját. Eközben saját karaktered ugyanezen tulajdonságait növeled. Sikeres mentődobás esetén ellenfeled mentesül a varázslat hatásaitól. Karaktered jellemét minden esetben csökkenti. A sebzés mértéke függ karaktered szintjétől. 30 varázspontba kerül. Követelménye a haladó mágia.

Manapajzs: Hatása (maximum 3 tick) alatt a karakteredet ért támadások nem életerődöt, hanem varázspontjaidat csökkentik, de azokat duplán. Ha a varázspontjaid száma a maximális egyharmada alá esik, a varázslat automatikusan megszűnik. Csak magadra alkalmazhatod. 50 varázspontba kerül. Követelménye a haladó mágia.

Azonosítás: Megtudhatod egy tárgy különböző tulajdonságait. 5 varázspontba kerül. Követelménye az alapszintű mágia.

Térpajzs: Mágikus védőmezőt vonsz az aktuális tartózkodási helyed köré, ami 3

ticken keresztül megakadályozza, hogy nem játékos karakterek lépjenek a helyszínre. Ezidő alatt feltölthetsz, és felkészülhetsz a további csatákra. 40 varázspontba kerül. Követelménye a haladó mágia.

Második támadás: Karaktered minden támadási körben másodszor is támadhat. Használata automatikus. Követelménye a középszintű harcművészet és a 10. szint.

Harmadik támadás: Karaktered minden támadási körben harmadszor is támadhat. Használata automatikus. Követelménye a haladó harcművészet és a 20. szint.

Hárítás: Lehetőséget ad ellenfeled fizikai támadásainak kivédésére. Használata automatikus. Követelménye a harcművészet.

Lövészet: növeli a lőfegyverek által bevitt sebzéseidet. Használata automatikus. Követelménye a harcművészet.

Meditáció: Egy csendes helyen leülve életerődet növelheted, mozgáspontokért cserébe. 100 mozgáspont szükséges a használatához. Csak akkor használhatod, ha az adott helyszínen egyedül vagy. Követelménye a harcművészet.

Ütés: Harc közben megütheted ellenfeled, ezzel az alap csatán felül további sebzéseket bevive. Követelménye a harcművészet.

Rúgás: Harc közben megrúghatod ellenfeled, ezzel az alap csatán felül további sebzéseket bevive. Követelménye a harcművészet.

Fellökés: Harc közben fellökheted ellenfeled, ezzel az adott körben további speciális akciókat nem végezhet. Ha már végzett, akkor értelmetlen. Csak ember irányította karakter ellen van haszna. Követelménye a harcművészet.

Kémlelés: Körbenézve a környező területekre, megtudhatod, hogy melyik irányban hány ellenfél található. Követelménye az alvilág.

Elrejtőzés: Karaktered elbújik valamelyik sarokban, vagy sötét árnyékban. Az újonnan érkező karakterek nem látják, hogy ott van, ameddig elő nem bújik. Mozgásra és harcra azonnal előbújsz rejtekedből. Követelménye az alvilág.

Rajtaütés: Ha karaktered rejtőzködik, akkor ellenfeled elleni támadásod első köre dupla erős lesz a meglepetés miatt. Követelménye az elrejtőzés.

Csapdaállítás: Csapdát helyezel el a földre, amibe ha belesétál egy nem gépi játékos, fogságba esik. Minden körben van némi esély arra, hogy szabadul. Ha a csapdát olyan karakter veszi fel, aki nem ért hozzá, nagy eséllyel sebzi meg őt magát. Követelménye az alvilág.

Láthatatlan látása: 10 ticken keresztül láthatod a láthatatlan tárgyakat. 15 varázspontba kerül. Követelménye a láthatatlanság.

Élet észlelése: 10 ticken keresztül észleled, ha egy adott helyre belépve valaki

van még ott a kilistázott karaktereken kívül (rejtett, láthatatlan karakterek). Azt nem tudod meg, hogy ki vagy hányan vannak, csak azt, hogy van még valaki ott. 15 varázspontba kerül. Követelménye a középszintű mágia.

Észlelés: Ennek a képességnek a segítségével csata közben látod, hogy melyik ellenfelednek mennyi életereje maradt még. Nagyon hasznos! Nincs követelménye.

Zárnyitás: Karaktered nagy eséllyel kinyitja a lezárt lakatokat, záratokat. Követelménye az alvilág.

Mezőgazdaság: Alap képesség, ami lehetővé teszi a mezőgazdasági feladatok ellátását.

Pék: Alap képesség, ami a kenyérsütést biztosítja karaktered számára.

Borászat: Alap képesség, ami borkészítést biztosít karakterednek.

Állattartás: Alap képesség, ami állattartást biztosít karakterednek.

Hentes: Alap képesség, ami az állatok levágását, és így hús szerzését biztosítja karakterednek.

Kardforgatás: Ismerete növeli a vágófegyverek hatékonyságát. Követelménye a harcművészet.

Kétkezi harc: Lehetőséget biztosít arra, hogy mindkét kezébe fegyvert fogj (csak a megfelelő fegyverek használhatók!), és ezekkel egyszerre támadj, valamint kétkezi fegyvereket használj. Követelménye a kardforgatás.

Extra erő: Karaktered szintjétől függően minden sikeres támadás plusz sebzést visz be ellenfelednek. Követelménye a harcművészet.

Törvívás: Ismerete növeli a szúrófegyverek hatékonyságát. Követelménye a harcművészet.

Pénzlopás: Játékos társaidtól pénzt lophatsz, ha ügyességed nagyobb mint az övék, és legalább 100000 arany van náluk. Követelménye az alvilág.

Kézdobás: Harc közben eldobható fegyverrel támadhatsz ellenfeledre, ezzel az alap csatán felül további sebzéseket bevive. Az eldobott tárgyat később felveheted a földről, kivéve ha mellédobtál. A találat függ az ügyeségedtől. Követelménye az alvilág.

Többszemélyes csata: Egyszerre több karaktert is megtámadhatsz. E nélkül is lehetséges, hogy egyszerre több ellenféllel harcolj egy időben, de ez csak akkor történik, ha többen rádtámadnak, vagy csapattársadnak segítesz. Ha te magad szeretnél egynél több ellenfelet megtámadni egyszerre, akkor ennek a képességnek az ismerete szükséges. Követelménye a harcművészet és a 10. szint.

2. Melléklet: Varázsitalok

Zöld varázsital: Karaktered életerejét regenerálja, az aktuális életerő 60%-ával, de legalább 29 ponttal.

Sötétkék varázsital: A „Visszatérés” varázslat üvegbe zárt formája: a legutolsónak használt obeliszkhez juttat vissza, maximum 5000 lépés távolságba. Nem használható harc és hajózás közben, valamint ha szekér (kézikocsi stb.) van a karakternél.

Fehér varázsital: Távolságtól függetlenül azonnal visszavisz a klánváros bejáratához. Nem használható harc és hajózás közben.

Narancssárga varázsital: A karakter mozgáspontjait regenerálja, egy üvegce 1000 pontot tölt vissza.

Fekete foltos varázsital: A fekete varázsitaltól karaktered 10 ticken keresztül őrzöngeni fog, és megtámad minden olyan gépi karaktert, akit meglát, anélkül, hogy erre külön kérned kelljen. Eközben 10%-kal magasabb sebést is visz be minden sikeres támadáskor. Ideális olyan helyzetekre, amikor gyorsan szsretnél sok tapasztalati pontot összegyűjteni. A legjobb a többszemélyes csata kitanulása mellett. De vigyázz, mert ha meglát, akkor olyan ellenfeleket is megtámad, akik ellen esélyed sincs!

3. Melléklet: VIP csomagok

Ha szeretnéd játékunkat támogatni, akkor támogatásod fejében a következő kiegészítő csomagok közül választhatsz:

14 nap VIP tagság

14 nap kiemelt VIP tagságot biztosít. Ezidő alatt időkorlát nélkül játszhat; a játékban csapatba állhatsz más (szintén VIP) karakterekkel; a folyamatos tevékenységek (bányászat, építés, képzések stb.) lassított sebességgel, de kilépett állapotban is tovább működnek; ha van saját házad a játékban, akkor kilépett állapotban karaktered ott lassan feltöltődik; naponta kapsz 1 rúnakristályt, 1 zöld varázsitalt, 1 sötétkék varázsitalt és 1 azonosítási pergament.

30 nap VIP tagság

30 nap kiemelt VIP tagságot biztosít. Ezidő alatt időkorlát nélkül játszhat; a játékban csapatba állhatsz más (szintén VIP) karakterekkel; a folyamatos tevékenységek (bányászat, építés, képzések stb.) lassított sebességgel, de kilépett állapotban is tovább működnek; ha van saját házad a játékban, akkor kilépett állapotban karaktered ott lassan feltöltődik; naponta kapsz 1 rúnakristályt, 1 zöld varázsitalt, 1 sötétkék varázsitalt és 1 azonosítási pergament.

40 óra játékidő

40 óra játékidőt biztosít, amit bármikor felhasználhatsz, akár egy hónap múlva is. Ez a csomag csak extra játékidőt biztosít, a fenti VIP tagság többi paraméterével NEM rendelkezik!

100 óra játékidő

100 óra játékidőt biztosít, amit bármikor felhasználhatsz, akár egy hónap múlva is. Ez a csomag csak extra játékidőt biztosít, a fenti VIP tagság többi paraméterével NEM rendelkezik!

A következő csomagok által adott tárgyak a játékban normál játékmenet mellett is beszerezhetők! Javasoljuk, hogy előbb próbáld ki, hogy melyik tárgy mit tud, és csak azután gondolkozz a csomagokon. Vedd figyelembe karaktered teherbírását is! Nagyon ciki, amikor megkapod a hön áhított csomagot, majd utána mozdulni se bírsz a karaktereddel!

Élet csomag (mini)

10 darab halálfej-totemet ad. A halálfej-totem a karakter halálakor játszik fontos szerepet. Ha a karakter rendelkezik ilyennel, akkor halálakor nem veszít tapasztalati pontot, cserébe egy halálfej-totem megsemmisül. A csomag 10 darab totemet biztosít, ami 10 meghalás alkalmával biztosítja, hogy karaktered ne veszítsen tapasztalati pontokat. Magas szintű karaktereknél több órányi időt takaríthatsz meg azzal, hogy nem kell feleslegesen visszaszerezni, az egyszerűen már megszerzett tapasztalati pontokat!

Élet csomag (maxi)

30 darab halálfej-totemet ad. A halálfej-totem a karakter halálakor játszik fontos szerepet. Ha a karakter rendelkezik ilyennel, akkor halálakor nem veszít tapasztalati pontot, cserébe egy halálfej-totem megsemmisül. A csomag 30 darab totemet biztosít, ami 30 meghalás alkalmával biztosítja, hogy karaktered ne veszítsen tapasztalati pontokat. Magas szintű karaktereknél több órányi időt takaríthatsz meg azzal, hogy nem kell feleslegesen visszaszerezni, az egyszerűen már megszerzett tapasztalati pontokat!

Varázsital csomag (mini)

50 darab zöld varázsitalt és 20 darab sötétkék varázsitalt ad. A zöld varázsital visszaállítja karaktered életerejének egy részét, így csaták alkalmával könnyen tudod magad gyógyítani, erősebb ellenfeleket is legyőzhetsz. Egy szoros csatánál kulcsfontosságú lehet, hogy ki marad tovább életben. A zöld varázsitalt ezt a kis pluszt adja. A sötétkék varázsital segítségével visszajuthatsz a legutoljára meglátogatott obeliszkhez, ha nem vagy még túl messze tőle. Ideális, ha eltévedtél; vagy olyan helyen vagy, ahonnan a visszaút hosszú és nehézkes lenne; esetleg valaki elől nyomtalanul el szeretnél tűnni.

Varázsital csomag (maxi)

120 darab zöld varázsitalt és 50 darab sötétkék varázsitalt ad. A zöld varázsital visszaállítja karaktered életerejének egy részét, így csaták alkalmával könnyen tudod magad gyógyítani, erősebb ellenfeleket is legyőzhetsz. Egy szoros csatánál kulcsfontosságú lehet, hogy ki marad tovább életben. A zöld varázsitalt ezt a kis pluszt adja. A sötétkék varázsital segítségével visszajuthatsz a legutoljára meglátogatott obeliszkhez, ha nem vagy még túl messze tőle. Ideális, ha eltévedtél; vagy olyan helyen vagy, ahonnan a visszaút hosszú és nehézkes lenne; esetleg valaki elől nyomtalanul el szeretnél tűnni.

Rúnakristály csomag (mini)

40 darab rúnakristályt ad, amiket az obeliszkek közötti közlekedéskor használhatsz fel. Ezzel megspórolhatsz rengeteg időt és fáradságot, amíg egyik helyről a másikra jutsz.

Rúnakristály csomag (maxi)

100 darab rúnakristályt ad, amiket az obeliszkek közötti közlekedéskor használhatsz fel. Ezzel megspórolhatsz rengeteg időt és fáradságot, amíg egyik helyről a másikra jutsz.

Életerő csomag (mini)

30 darab zöld varázsitalt és 70 darab narancssárga varázsitalt ad. A zöld varázsital visszaállítja karaktered életerejének egy részét, így csaták alkalmával könnyen tudod magad gyógyítani, erősebb ellenfeleket is legyőzhetsz. Egy szoros csatánál kulcsfontosságú lehet, hogy ki marad tovább életben. A zöld varázsital ezt a kis pluszt adja. A narancssárga varázsital mozgáspontjaid egy részét állítja helyre. Segítségével távolabbi helyekre is hamarabb el tudsz jutni pihenés nélkül, és egy kimerítő csata után is hamarabb indulhatsz tovább.

Életerő csomag (maxi)

70 darab zöld varázsitalt és 150 darab narancssárga varázsitalt ad. A zöld varázsital visszaállítja karaktered életerejének egy részét, így csaták alkalmával könnyen tudod magad gyógyítani, erősebb ellenfeleket is legyőzhetsz. Egy szoros csatánál kulcsfontosságú lehet, hogy ki marad tovább életben. A zöld varázsital ezt a kis pluszt adja. A narancssárga varázsital mozgáspontjaid egy részét állítja helyre. Segítségével távolabbi helyekre is hamarabb el tudsz jutni pihenés nélkül, és egy kimerítő csata után is hamarabb indulhatsz tovább.

Őrjöngés csomag (mini)

40 darab fekete varázsitalt ad. A fekete varázsitaltól karaktered 10 ticken keresztül őrjöngeni fog, és megtámad minden olyan gépi karaktert, akit meglát, anélkül, hogy erre külön kérned kelljen. Eközben 10%-kal magasabb sebést is visz be minden sikeres támadáskor. Ideális olyan helyzetekre, amikor gyorsan szsretnél sok tapasztalati pontot összegyűjteni. A legjobb a többszemélyes csata kitanulása mellett. De vigyázz, mert ha meglát, akkor olyan ellenfeleket is megtámad, akik ellen esélyed sincs!

Őrjöngés csomag (maxi)

100 darab fekete varázsitalt ad. A fekete varázsitaltól karaktered 10 ticken keresztül őrjöngeni fog, és megtámad minden olyan gépi karaktert, akit meglát, anélkül, hogy erre külön kérned kelljen. Eközben 10%-kal magasabb sebést is visz be minden sikeres támadáskor. Ideális olyan helyzetekre, amikor gyorsan

szsretnél sok tapasztalati pontot összegyűjteni. A legjobb a többszemélyes csata kitanulása mellett. De vigyázz, mert ha meglát, akkor olyan ellenfeleket is megtámad, akik ellen esélyed sincs!

A kisebb VIP csomagok emeltdíjas SMS-sel, a nagyobbak (kedvezőbb ár/érték arány mellett) PayPal-en keresztül (PayPal, bankkártya, banki utalás stb.) vehetők igénybe. A VIP csomagok igénylésének részleteiről a karakterlapon található „VIP tagság” felírra kattintva olvashatsz. Ugyanezt elérheted a napi játékidő lejárta után megjelenő ablak „VIP tagság” felíratára kattintva is.