19. 1. 2012
Verze: 1.1

AUTOŘI: Vincen-t,
Mithril a Sandro

Jak začít s BHG?

Tato prezentace slouží nováčkům. Je to jakýsi průvodce, který Vás provede tím nejdůležitějším, aby jste BHG pochopili. K těm nejdůležitějším stránkám v BHG máte vždy krátké komentáře či vysvětlivky.

Registrace

- Pokud jste v naší hře poprvé, je třeba si zde vytvořit účet. Všechny následující věky již svůj účet budete pouze aktivovat
- Povinné údaje jsou nick a email, je třeba souhlasit s pravidly a správně odpovědět na kontrolní otázky z helpu. Jak správně odpovídat najdete **zde**
- Nick nesmí obsahovat jméno (či napodobeninu jména) známé osobnosti ze Star Wars - **viz seznam**
- Nick může být dlouhý od 3-15 znaků a může obsahovat pouze znaky anglické abecedy, čísla, mezeru a tyto znaky: .!-_()
- Náhodně vygenerované heslo vám bude zasláno emailem. Přes toto heslo poprvé aktivujete svůj účet a poprvé se přihlásíte, poté je možno heslo změnit

Nickname	Host
Email	HostBHG@seznam.cz
ICQ	
Web	
Pohlaví	● muž ○ žena
Věk	17

☑ ANO, bezvýhradně souhlasím **pravidly** této hry. Slibuji, že se jimi budu řídit a jsem si plně vědom všech postihů, které mě při jejich porušení čekají

REGISTROVAT

[Novinky] [Přihlášení] [Info] [Autoři] [Registrace] [Aktivace účtu] [Výsledky věků] [TOP 10] [Help] [Pravidla]

© by Sandro 2005-9
Bounty Hunter, Star Wars and all related characters, names and terminology © Lucasfilm Ltd.
The Bounty Hunter's Guild is a non-profit web site.

Zvolte si svůj nickname a podívejte se, jestli není v seznamu zakázaných nicků. Poté zadejte platný Email, na který Vám přijide heslo.

Přečtěte si pravidla a zaškrtněte, že s nimi souhlasíte. Pokud s nimi souhlasit nebudete, nebude Vám umožněna registrace!

Aktivace účtu

Poté co jste se zaregistrovali, musíte ještě aktivovat Váš účet.

Při aktivaci si nastavte vlastnosti postavy, což je Strength, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility a Luck.

Celkem máte na rozdělení 35 bodů. Maximální hodnota jednotlivé vlastnosti je 10 a minimální 1. Jakmile si rozdělíte vlastnosti postavy, dáte VYTVOŘIT a ihned poté se můžete přihlásit.

NENÍ vhodné rozkládat vlastnosti postavy rovnoměrně!

Vlastnosti postavy?

Vysvětlivky z levého sloupce

- **Tahy** – Každou hodinu Vám přibude jeden tah. Jsou potřebné pro většinu akcí, jako napadání lovců, creepů, přelet mezi planetami, procházení okolí, tréninku atp.
- **Holozáznam** – je vzkazník, pomocí kterého můžete komunikovat s ostatními hráči.
- **Credity** – herní forma peněz, za které nakupujete věci na černém trhu.
- **Karma** – znázorňuje Vaše chování ve hře. Body karmy získáváte napadáním hráčů. Za napadání soupeřů na vyšším levelu karmu získáváte, naopak za napadání hráčů na nižším levelu karmu ztrácíte. Karma reprezentuje odvážné či zbabělé chování.
- **Respekt** - značí Vaši reputaci uvnitř gildy. Respekt lze získávat v souboji s lovci, lovem hledaných osob (NPC), vykonáváním povolání nebo odevzdáváním creditů gildě.
- **Zkušenosti** – získáváte za každý souboj s lovci nebo creepy (NPC).
- **Level** – při dosažení určitého množství zkušeností postoupíte na další level. To rozšiřuje Vaše herní možnosti a každý sudý level umožňuje výběr jednoho perku či skillu.

„Kredity budou stačit…“- Vysoká škola Jedi

Vysvětlivky z levého sloupce

Damage - znázorňuje Vaši útočnou sílu. Lze si ho vylepšovat pomocí zbraní, skillů, perků atd. Ve hře existuje 5 typů damage a 4 z nich mají extrémní damage do jednotlivých typů armorů (dávají 150% uváděné hodnoty).

Unweaponed
Cold => Medium
Energetic => Heavy
Explosive => Light
Toxic => Unarmored

Armor - znázorňuje odolnost proti průrazu (redukce soupeřova damage v %) a společně s Vaším hitpoints tvoří Vaší obranu. Ve hře existují 4 základní typy armorů a to Light, Medium, Heavy a Unarmored a jeden atypický a to energetic, do kterého nemá žádný typ damage extrém.

Hitpoints - společně s armorem tvoří Vaší obranu. Lze ho vylepšit brněním, helmou, botami a nebo dále perky, skilly atd.

Únava - únavu získáváte z procházení okolí a lovu creepů. Závisí na velikosti vašeho AG. Při lovu creepu únava způsobuje ztrátu zisku creditů a sice mínus tolik %, jaká je hodnota Vaší únavy. Únava nemůže být vyšší než 100%.

„A poctivý hospodský rváč zase ostrouhal...“- patron cantiny na Geonosis

Vysvětlivky z levého sloupce

Počasí – každá planeta má své specifické počasí, které Vám ovlivňuje počet tahů nutných k napadení hráče (na creep nemá vliv). Počasí může nabývat hodnot od -1 do +2. Změna počasí probíhá každé 3 hod.

Terén + vliv počasí - dle našeho screenu vidíme, že terén je 2 a v závorce je +0, což značí, že počasí, v tomto případě mrholení na útok nemá vliv a lov hráče Vás bude stát 2 tahy.

Populace - znázorňuje počet lovců na dané planetě

Vysvětlivky z horního řádku

Fórum - slouží k dorozumívání s jinými hráči. Je zde i fórum pro nováčky, kde Vám, pokud budete mít nějaký problém nebo něčemu nebudete rozumět, poradí. Po vstupu do gildy se Vám otevřou i gildovní fóra, která slouží pro vnitrogildovní diskusi.

Nastavení - V nastavení máte možnost si změnit některé osobní údaje, které jste zadávali při registraci. Můžete si zde změnit i náhodně vygenerované heslo.

Logout – slouží k odhlášení ze hry.

Černý trh

Co je to černý trh?

Na černém trhu můžete nakupovat a prodávat různé věci, které Vám usnadňují život. Dají se zde koupit zbraně, brnění, helmy a boty, dodatečné vybavení, drogy, lodě, lodní vybavení, speedery a palivo.

Jak na černém trhu nakupovat?

Základní věcí, je mít dostatek creditů na požadované zboží. Poté na zboží kliknete a v okénku kliknete na „Ano“ (V některých prohlížečích se rámeček objeví úplně nahoře, a tak je potřeba případně vyrolovat). Pokud je to možné, tak si postava věc rovnou oblékne (je nutné splnit požadavky pro jejich obléknutí) a pokud to možné není, tak se věc uloží do batohu. Pokud místo v batohu není, tak vámi vybraná věc nepůjde koupit. Neplatí na vybavení na jedno použití a drogy, ty se rovnou užijí.

Pozor: pokud zakoupíte předmět, který nejste schopni obléci, ale máte místo v batohu, předmět bude do batohu umístěn bez varování, že jej nejste schopni obléci!

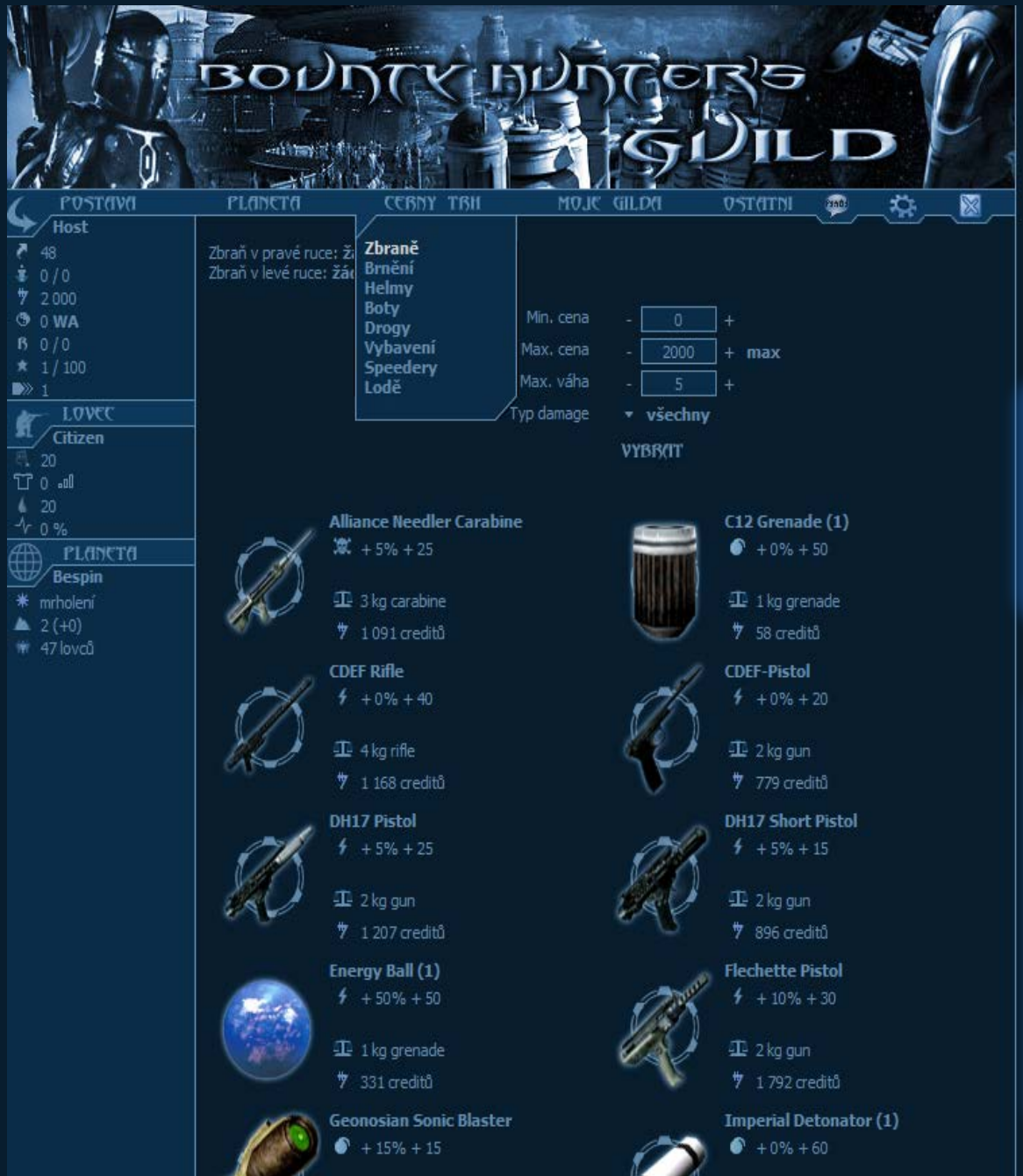
Jde cena na černém trhu snížit?

Ano, cenu na černém trhu znatelně ovlivňuje Vaše CHARISMA a lehce INTELLIGENCE. Na cenu na černém trhu má také vliv terén planety, na které chcete zboží koupit. Cena lze snížit také některými perky a drogou.

Lze nějak obchodovat s dalšími hráči?

Bohužel, toto možné není.

„Když někdo dostane místo drogy lentilky, tak mění dealera. Já ho nechám zmizet“- Darth Vader



Vysvětlivky

- Unweaponed damage
- Toxic damage
- Cold damage
- Energetic damage
- Explosive damage

(1) - tuto značku mají granáty, a další vrhací zbraně a jedno použití. Po jakémkoliv souboji ,ať už s creepem, nebo s hráčem, Vám zmizí. Pokud zbraň v daném souboji nechcete použít (např. s creepem), schovejte jí do batohu!

Zbraně dělíme na **jednoruční** (váha 1-3kg) a **obouruční** (s váhou 4-5kg). Za normálních okolností unesete dvě jednoruční zbraně, nebo jednu obouruční.

Existuje však titulová větev INCENDIARISM, která Vám dovoluje nosit obouruční a jednoruční zbraň zároveň.

Některé zbraně mají vliv na Vaše vlastnosti postavy (Strength, Endurance..).

Vysvětlivky

- Unarmored
- Light armor
- Medium armor
- Heavy armor
- Energetic armor (nemá žádné brnění)

*Brnění stejně jako zbraně dělíme na dva druhy a to **lehká** (s váhou 2-5kg) a **těžká** (s váhou 6-8kg).*

Těžká brnění unesete pouze pokud jste si na 5.levelu vybrali titulovou větev PROTECTING, nebo pomocí speciálního perku. Brnění určuje typ armoru.

Některá brnění také mohou mít vliv na Vaše vlastnosti postavy (Strength, Endurance, ..).

Pomocí helmy si můžete vylepšit nejen Vaši obranu, ale i různé skilly. avšak nelze jimi získat nové skilly, což znamená, že procenta do skillu se započítají pouze v případě, že daný skill vlastníte.

„Co je to za blbou módu nosit stejnou helmu jako já? Už několik lovců jsem rozsekl vejpůl, protože jsem se lekl, že jsem potkal sám sebe…“ - Darth Vader

Stejně jako u helem, tak i u bot si můžete vylepšit Vaší obranu a i skilly, avšak nelze jimi získat nové.

Pomocí drog si můžete na určitou dobu vylepšit své jednotlivé dovednosti. Je zde však nebezpečí závislosti. Pokud by jste se stali závislými, pak by se změnil Váš karmický titul, který by měl neblahé účinnky na Váš damage a hitpoints.

Drogy mají účinnost 12 hodin.

„Drogy jsou jen kořením života“- citát závisláků

- tato ikonka značí, že item má funkčnost po dobu 12 hodin.

(1) - tuto značku mají itemy, které jsou na jedno použití. Po použití předmětu Vám zmizí z inventáře.

Vybavení (předměty/itemy), které není označeno ani jednou z výše uvedených značek, je předmět permanentní .

Předměty nejsou kumulativní, a proto je zbytečné mít jich u sebe od stejného druhu více, protože účinek bude naprosto stejný jako s jedním tímto předmětem. To samé platí i u drog.

Denně lze užít maximálně 3 jednorázové předměty a/nebo drogy

„Jejich revírem je Death Star, jejich tempo je vražedné, jejich protivníci jsou rebelové, jediové a jiné zlořády.

Muži ze Stormtrooper 11 pracují v umělém dni i noci. Jejich úkolem je chránit vaši bezpečnost! „ – moto Stormtrooper 11

Vysvětlivky

- Kolik tahů ušetří za lov creepu (počet tahů nemůže být menší než 1)
- Kolik tahů ušetří při lovu hráčů (počet tahů nemůže být menší než 1)
- Spotřeba paliva za souboj
- Cena speederu

Speeder Vám usnadňuje lov na planetě. K užívání speederu je potřeba mít palivo. Palivo koupíte na černém trhu (zobrazí se Vám až po nákupu speederu nebo lodi). Nádrž na palivo má každý speeder stejnou, a to 5kg. Pokud vlastníte loď, tak je „nádrž“ společná (nádrž lodi +5).

Speeder (s ikonkou tahu) je také vhodný na procházení okolí, snižuje totiž o 1 tah počet tahů utracených za procházení a umožňuje procházení za 6 kol místo běžných 5.

Vysvětlivky

- **Dolet** – značí maximální vzdálenost (pc) jakou loď dokáže urazit bez zastavení
- **Spotřeba** – značí spotřebu kilogramů paliva na vzdálenost jednoho parseku (pc)
- **Pancéřování** – značí obranu Vaší lodě
- **Váha** – zde na rozdíl od ostatních věcí, které se nalézají na černém trhu, neoznačuje váhu lodi, ale maximální nosnost paliva.
- **Dexterity** – ve vesmírných soubojích ovlivňuje Vaši šanci na Kritický zásah a Evasion

Pro vesmírné cestování po galaxii (mezi planetami) je potřeba mít také motor, který koupíte na černém trhu v Lodních komponentech. Lodní komponenty se Vám zobrazí až po koupi lodi.

Veškeré informace o lodích se dozvíte v Infu o doku v záložce Postava. Info o doku se Vám zobrazí pouze pokud budete vlastnit loď.

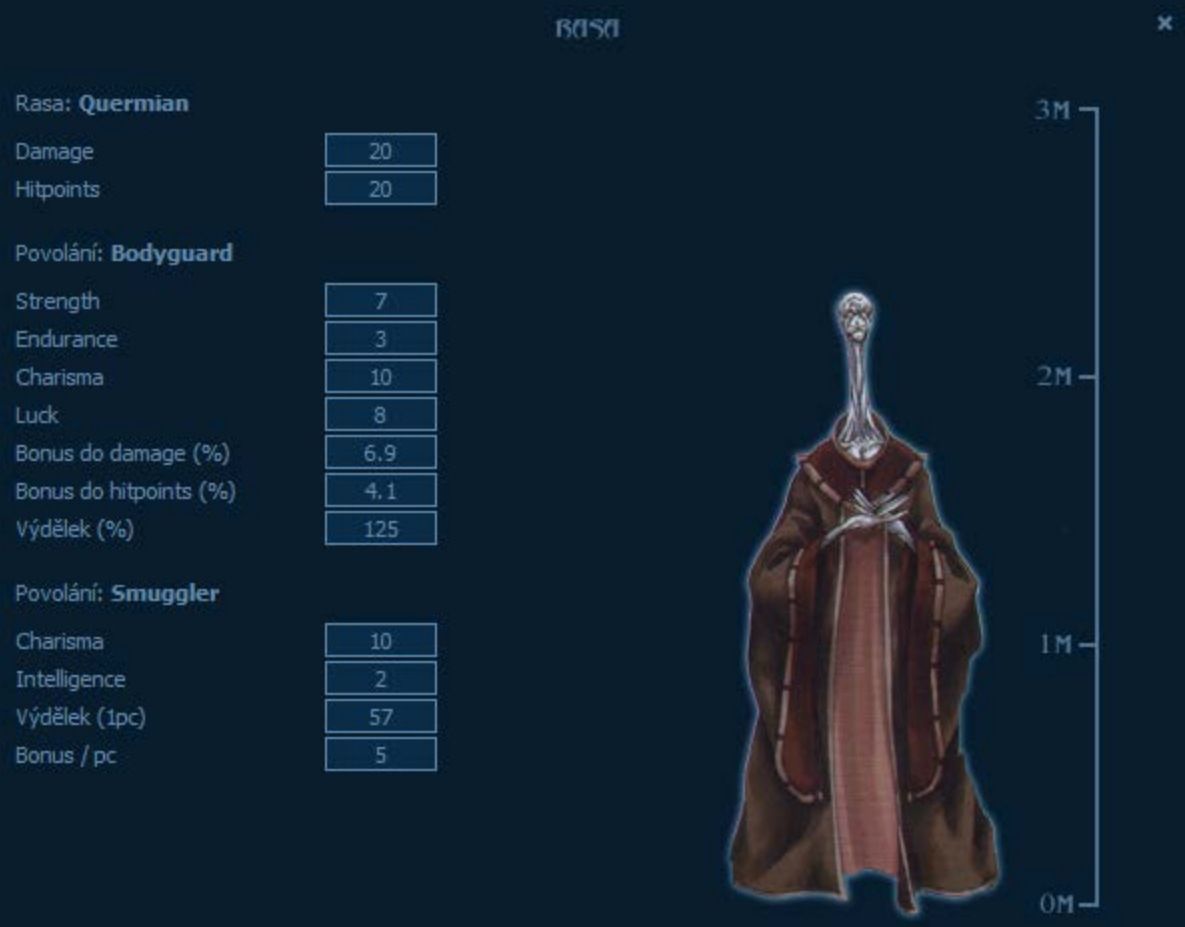
Info o postavě

Info o postavě najdeme v záložce POSTAVA. Zde můžete manipulovat s věcmi, které jste si koupili na černém trhu. Můžeme zde vidět hodnoty vlastností postavy a další atributy na které mají právě Strength, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility a Luck vliv.

Po najetí kurzorem na nějaké vybavení (zbraň, brnění, předmět …) se zobrazí jeho podrobný popis.

Zde vidíte Vaše skilly . Skilly se dělí na skilly permanentní (např: Blur, Slayer) a s procentuální šancí, že Vám v souboji padnou (např: Frenzy, Bash).

Info o Rase



Při aktivaci účtu Vám bude přidělena jedna ze 24 ras. Každá rasa může vykonávat 2 povolání a rozhoduje o Vašich základních hodnotách damage a hitpoints, které dávají v součtu vždy 40. Ve hře existují 4 povolání a sice Thief, Bodyguard, Smuggler a Pilot. Povolání lze vykonávat od 5.levelu.

Povolání?

„Twi'lekům prý nenalévá... rasista...“- naštvaný Twi'lek

Každá planeta má své specifické prostředí, ve kterém žije i různorodá lovná zvěř, neboli creep. Pomocí lovu creepu si můžete vydělat i nějaké ty credity. Pamatujte: občasné napadání creepů je žádoucí a prospěšné, ale časté napadání nežádoucí a někdy i přímo poškozující Vaší postavu!

Ahoj, já jsem Dianoga. Jak můžete vidět, tak i já se umím bránit a mám pevnou složku damage a hitpoints. Za touto pevnou složkou je rozmezí (±), kterými se mé pevné složky mohou pohybovat. Každý z creepů má armor, ale narozdíl od klasických armorů do těchto nelze udělit extrémní damage. Většina creepů má také šanci udělit Kritický zásah, moje šance je 5% a dokonce pár creepů má i svůj skill, například já mám Ensnare.

Souboj s creepem

Nyní se Vám pokusíme vysvětlit, jak takový souboj s creepem vypadá.

K tomu aby jste porazil creep, musíte mít větší damage než je jeho obrana (hitpoints + redukce) a zároveň musíte vykrýt jeho útok. (tj mít větší obranu než on damage)

Z vyhraného souboje získáte credity a zkušnosti v závislosti na velikosti statů (damage a hitpoints) creepu. Každé napadení creepu Vás stojí 4 tahy a získáváte také únavu, která má vliv na Váš zisk creditů z creepu.

Pokud souboj vyhrajete, máte šanci i nalézt nějaký item. Po vyhraném souboji s creepem nezískáváte žádnou pauzu, ale pokud Vás creep zabije, nebo prorazí-li Vaši obranu, pak získáte 6 hod pauzu. Pokud se nezabijete (ani jeden z Vás neprorazí soupeřovu obranu) navzájem , nezískáte žádnou pauzu a můžete útočit znovu.

Armor?

Procházení okolí

Procházení okolí je další možnost, jak si přivydělat nějaké ty credity, v popřípadě zdokonalit svou postavu. Každý ujitý kilometr (tah) znamená 1% únavy, v případě že potkáte při procházce creep, získáte další 2% únavy.

S každým ujitým tahem zvyšujete šanci na Náhodnou a Speciální lokaci. Jak už bylo výše uvedeno, při procházení okolí můžete potkat creep, najít peníze či item, potkat známé postavy ze Star Wars a zažít spoustu dalších dobrodružství.

„Radši už nevytáhnu paty z domu… Vždycky když vyjdu ven, tak na mě spadne Tie-Fighter, nebo Ewok, nebo mě přejede opilý řidič Jawa Sandcrawlerem…“ – pacient nemocnice

Souboj s hráčem

Souboj s hráčem je podobný souboji s creepem. Opět zde platí že Vás damage musí být větší než soupeřova obrana (hitpoints + redukce) a naopak, aby soupeř nepronikl Vaší obranou.

Za každý souboj získáváte zkušenosti v závislosti na výsledku souboje a statech protivníka. Z vyhraného souboje při Vašem napadení také získáváte 1/5 soupeřových creditů. Ze soubojů s hráči dostáváte také respekt a karmu. Na rozdíl od creepu, kde stojí napadení 4 tahy, u hráčů je to různorodé. Záleží na terénu planety a počasí, které na planete momentálně vládne.

Další odlišností od souboje s creepem jsou pauzy. Zde za vyhraný souboj při Vašem napadení dostáváte 12h pauzu, při remíze se zabitím a prohře dostáváte 6h a při remíze, kdy se vzájemně nezabijete dostáváte 12h pauzy.

Události

Události je ihned první stránka, kterou uvidíte po přihlášení. Můžete zde vidět svých posledních 10 soubojů. Krom toho zde uvidíte Rozkaz Leadera (pokud jste v gildě) nebo třeba to, za jak dlouho můžete napadat.

- Oboustranná pauza – tu získáváte, kdykoliv Vás soupeř zabije (prorazí Vaší obranu). Při této pauze nemůžete být napaden.
- Jednostranná pauza – tu získáváte při výhře a nebo při remíze bez zabití, pokud jste však napadeni a soupeř Vás nezabije, pak žádnou pauzu nezískáte. Při této pauze můžete být napaden jiným hráčem.
- Info o souboji – zobrazuje Vám informace o souboji s hráčem (tato ikonka je u každého výpisu souboje vedle datumu) .

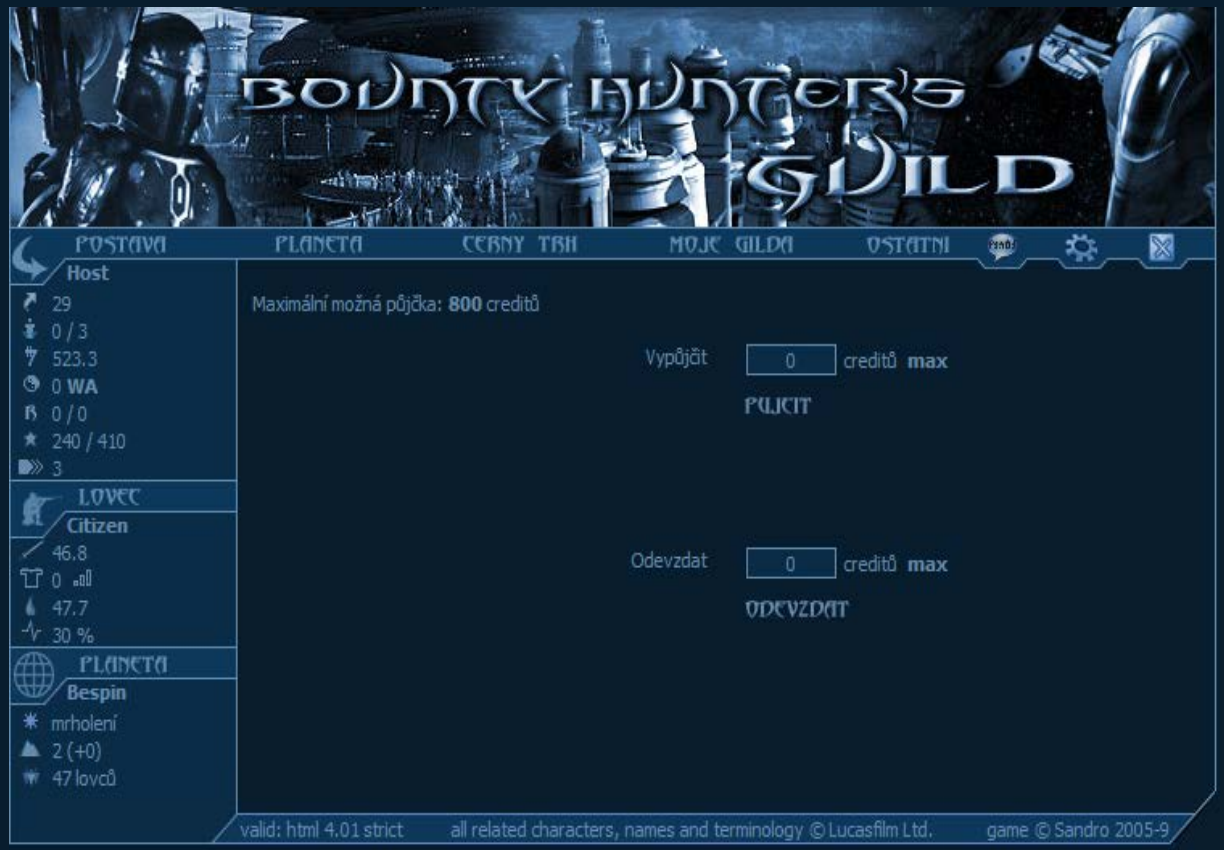
Výběr perku či skillu

Každý sudý level si vybíráte perk nebo skill. Množství výběru perků je závislé na velikosti Vašeho LUCK a Levelu, zatímco množství výběru skillů je závislé na hodnotě vašeho AGILITY a Levelu.

Jakmile vstoupíte na sudý level, tak Vám ihned vyskočí malé okénko s perky. Pokud chcete vybírat z nabídky skillů, tak v malém okénku nahoře klikněte na **SKILL**.

Do gildy lze vstoupit již na 2.levelu. Gildy sjednocují hráče za účelem dosáhnout 1 792 000 zkušeností a tím 10.levelu. Gilda, které se to povede jako první, zvítězí a věk je tím ukončen. Působením v gildě získáváte respekt, který Vám dopomáhá rozvíjet Vaši postavu. Krom toho Vás gilda může také trénovat, vypisovat konflikty na jiné gildy a nebo třeba vypisovat odměny na lovce z jiných gild atd.

Z gildy nelze dobrovolně odejít, což je zavedeno především kvůli špionáži a jinému úmysnému škození.



Transakce

V rámci gildy máte možnost si vzít půjčku (s 10% úrokem) v závislosti na velikosti Vašeho Charisma a Levelu. Je také možné dotovat gildu, a to sice násobky 500 creditů. Za každých 500 odevzdaných creditů dostanete bod respektu.

Výběr Titulové větve

WARFARE

Warrior
Obtížnost terénu je redukována na 1

Conqueror
DMG: + 15%
HP: + 15%
KZ: + 0%

Slayer
Critical Strike + 4%
Frenzy + 6%
Sudden Strike + 5%

INTELLIGENCE + 1
STRENGTH + 1

Blademaster
Pokud máte v rukou 2 stejné zbraně, získáte +25% damage

Na 5.levelu máte možnost si vybrat jednu ze šesti titulových větví. Každá titulová větev je nějak specifická a přidává různé bonusy nebo naopak zbavuje některých omezení. Titulová větev se skládá ze 4 stupňů, přičemž první stupeň určuju speciální vlastnost, druhý stupeň dává bonus do damage, hitpoints v popřípadě Kritického zásahu. Třetí stupeň dává bonus do skillů (bonus dává pouze do skillů pokud je vlastníte) a vlastností postavy (nelze mít více jak 10). Čtvrtý stupeň dává jako bonus opět nějakou speciální vlastnost.

Pro dosažení jednotlivých stupňů je mít potřebný respekt v závislosti na vaší Intelligenci.

Warfare- tento titul je velmi vyvážený, díky snížení obtížnosti terénu usnadňuje život na náročných planetách. Vyplatí se ho jet, pokud chcete jet dvě stejné zbraně.
Protecting- titul protecting se vyplatí, pokud chcete nosit těžké brnění (6-8kg). Jelikož většina hráčů vlastní komplet, tak se ze 4. stupně stává silná zbraň.
Hunting- se vyplatí především pro taktiku s granáty nebo se zbraněmi s vyhou 3kg. Jeho velkou výhodou jsou trofeje, které mu zajíšťují dostatečné finanční prostředky.
Saboting- tento titul odstraňuje omezení kritického zásahu (omezení je 15%), ovšem to je jeho jediná výhoda. S tímto titulem se dá hrát pouze omezené množství taktik.
Incediarism- umožňuje nést těžkou zbraň (4-5kg) a lehkou zbraň (1-3kg) zároveň. Poslední stupeň titulu přidává bonus do damage a hitpoints vzávislosti na úspěšnosti vašeho oponenta.
Fighting- titul fighting je náročný na hraní, ale pokud se hraje dobře, je velmi silný. Získává značný bonus k tréninku, ale nemožnost nosit zbraně ho značně omezuje. Toto omezení mizí až se 4. titulovým stupněm.

Hyperprostor

K cestování hyperprostorem je třeba mít loď s motorem. Na mapě označenými světlými čtverečky můžete vidět, jakou vzdálenost vaše loď urazí.

Pokud chcete cestovat, vyberte si Vaší cílovou planetu, klikněte na ni a v pravém dolním rohu uvidíte název planety, kam cestujete. Na ten název kliknete a objeví se Vám potvrzovací okno, zda-li tam chcete odcestovat. Poté už jen stačí potvrdit.

Ve hře je kromě typických planet i jedna netypická, a to Death Star (Hvězda Smrti), která nepravidelně mení svou pozici a můžete na ni odletět pouze z planety, u které se právě Death Star nachází. K cestě na Death Star není potřeba mít v lodi hypermotor. Na Hvězdu Smrti se nelétá přes Hyperprostor, ale zvláštním tlačítkem v záložce Planeta.

DALŠÍ UŽITEČNÉ RADY

Jak se dostat na 3.level?

Paradoxně začátek je v BHG asi nejtěžší. Základem je dostat se na třetí level, kde můžete trénovat. Nejjednodušší je ihned na začátku si koupit nějakou zbraň a brnění (helmu, boty), tak aby jste měli na nějakého creepa, jenž má v součtu damage s hitpoints alespoň 55. Několik málo creepů by Vám mělo stačit, aby jste dosáhli druhého levelu a posléze i třetího.

Na co trénink?

Jak už bylo výše napsáno, tak trénink lze vykonávat od třetího levelu. Dobrý trénink je opravdu základem pro každého hráče. Z natrénovaného damage v popřípadě hitpoints se vypočítává účinnost procentuálních zbraní, brnění, helmy či bot. **Příklad**: Pokud máte základní (vytrénovaný) damage 200 a zbraň, která má 30%+30, pak tato zbraň vám přidá 90 bodů do damage.

Jak trénovat?

Pokud nemáte Strength a Endurance (na těchto vlastnostech postavy závisí efektivita tréninku) 8 až 10, pak se vyplatí trénovat pomocí drogy Andris a to sice tak, že si našetříte třeba 90 tahů (*POZOR: max jde 99, poté tahy propadávají*), užijete drogu Andris a vytrénujete.

Proč raději nelovit creep?

Lov creepu stojí enormní množství tahů a zisk prudce klesá s každým dalším zabitým creepem kvůli únavě (únava opadá rychlostí 1%/hod). Díky lovu creepu navíc velmi rychle postoupíte na další levely BEZ výrazného navýšení Vašich statů. Dostáváte se tak do skupiny silnějších hráčů, pro kterou jste snadnou kořistí! OBČASNÉ lovení creepů Vám však stále může pomoci.

DALŠÍ UŽITEČNÉ RADY

Proč vstupovat do gildy?

Vstupem do gildy získáte pouze výhody. Získáte možnost půjčky z gildovních peněz, gilda V8s může na své náklady trénovat, vypisovat Vám odměny či konflikty na jiné gildy, které Vám dávají při soubojích různé bonusy. Pouze v gildě navíc získáváte respekt, který je nezbytný pro vývoj Vaší titulové větvě!

Nevstupovat do gildy je zcela proti logice hry, která je založená právě na souboji gild, které se snaží získat ztracené místo na výsluní mezi zločineckými organizacemi.

Kdy zvažovat použití povolání?

Již když si aktivujete účet při prvním vstupu do hry, či na začátku každého nového věku, vidíte, jakou rasu, a tedy jaké povolání, máte. Pokud chcete **opravdu efektivně** vykonávat Vaše povolání, je ptřeba si celou postavu tomu od začátku přizpůsobit, a tedy (nejlépe za použití HELPu) vybrat a posílit ty atributy, které mají na povolání největší vliv.

Nezapomeňte ale, že vykonávání povolání není hlavním cílem hry. Je to pouze prostředek pro získávání peněz, a jako takový by zvláště u začátečníků neměl být privilegizovaný před snahou být silným hráčem s dobrými statistikami!

Diskusní fóra – ANO/NE?

Máte nějaký problém? Nerozumíte něčemu? Něco nefunguje jak má? Potřebujete poradit? Obraťte se na ostatní hráče do diskusního fóra. Hra je komplikovaná, není tedy žádnou hambou se zeptat na nějaké nejasnosti. Většina hráčů je velmi ochotná a ráda Vám pomůže vyřešit Váš problém.

TUTORIAL vytvořili hráči Mithril a Vincen-t,
Korekci textů a obsahu provedl Sandro