

	
ARENA	
TR 14.03	26.09.2005

1. Wprowadzenie

Stworzyliśmy arenę, by dać graczom miejsce, w którym będą mogli bezpiecznie ćwiczyć walkę, pojedynkować się i ścierać w turniejach. Jednocześnie stworzyliśmy potężne narzędzie do automatyzacji zawodów turniejowych na zróżnicowanych zasadach. Narzędzie gromadzące statystyki turniejów rozegranych w całym świecie i wszystkich graczy biorących w nich udział. Wszystko to zebrane w jednym NPCu – bo arena, to *Zarządca Areny* i przywiązany do niego region. To Zarządca definiuje arenę a arena jest tam, gdzie Zarządca.

1.1. PvP na arenie

Arena służy tylko i wyłącznie do walk gracz kontra gracz (PvP). Zarządca nie zaoferuje walki z mobami, a jedyne, które można spotkać, to stworzy kontrolowane przez ścierających się graczy (jeśli zasady areny na to zezwalają). Pozwoli za to stanąć naprzeciw sobie graczom w dwóch trybach – treningu, gdzie walczy się do upłynięcia wykupionego czasu, i pojedynku, gdzie walka toczy się do śmierci jednego z wojowników.

1.2. Turnieje

Zarządca przeprowadza turnieje. Te może organizować Ekipa w trzech trybach (otwartym, klasycznym i mistrzów), lub każdy gracz dysponujący odpowiednią kwotą w złocie.

Zarządcy dysponują statystykami ostatnio rozegranych turniejów w świecie, listą największych wojowników, a także rozpisem walk ostatniego przeprowadzonego pod jego kierunkiem turnieju.

1.3. Zasady

Każda arena w świecie posiada inne zasady na niej obowiązujące. Na jednych zakazane jest wprowadzanie istot kontrolowanych, na innych stosowanie magii, czy picie mikstur alchemicznych. Mistrzowie Gry mogą je dowolnie ustawiać dając miejsce do treningu każdej istniejącej w świecie klasie postaci.

Lista zasad jest zawsze dostępna za pomocą odpowiedniego pytania do Zarządcy.

1.4. Bezpieczeństwo

Śmierć nie dotyczy wojowników areny, a gracz w momencie utraty ostatniego punktu życia zostaje uzdrowiony. Wojownika areny nie można zaatakować na zasadach wojen gildii. Wojownika areny nie można okraść. Te zasady i szereg innych powodują, że turnieje, treningi i pojedynki nie narażają na straty majątku i inne niebezpieczeństwa.

2. Zasady

Jak napisaliśmy we wstępie na każdej arenie obowiązują zdefiniowane przez Ekipę zasady. Poza nimi obowiązuje też kilka reguł niezmiennych, gwarantujących zabawę i bezpieczeństwo. A także podstawę sprawiedliwości.

2.1. Zasady niezmiennie

Na każdej arenie obsługiwanej przez Zarządcę zawsze obowiązują następujące zasady.

2.1.1. Obrót pieniędzy

Gracz nie musi mieć przy sobie gotówki na opłatę areny. Choć w pierwszej kolejności złoto będzie pobierane z plecaka, ewentualne braki zostaną uzupełnione ze skrzynki w banku.

Nagrody i zwroty pieniędzy wpłacane są jako czek na konto bankowe gracza.

2.1.2. Zamknięcie areny, zerwanie turnieju

Program areny jest napisany w ten sposób, że jakiegokolwiek zamknięcie areny, czy to na skutek działań Ekipy, czy błędów, powinien skończyć się zwrotem graczom pieniędzy za wstęp. W przypadku nieturniejowych pojedynków będzie to kwota tylko za niewykorzystany czas na arenie. W przypadku turnieju zwrócone zostanie wpisowe wszystkim graczom, którzy potwierdzili udział (po starcie turnieju), lub wszystkim zgłoszonym (gdy turniej nie wystartował). Zwrócone zostanie złoto fundatorowi turnieju gracza.

2.1.3. Notoriety – status zawodników na arenie

Każdy wojownik areny, postać uczestnicząca w treningu, pojedynku, czy turnieju, jest dla osób nie będących wojownikami widoczny jako *Innocent* (kolor niebieski), niezależnie od gildii do jakiej należy i jej statusu. Również kontrolowane oraz przywołane istoty zawodnika areny, jeśli tylko przebywają na niej podlegają tej zasadzie (wyjątkiem jest *Revenant*, gdyż ten ma status mordercy).

Każdy wojownik areny widzi pozostałych wojowników areny jako *Can Be Acatcked* (kolor szary), niezależnie od gildii do jakiej należy i jej statusu. Również kontrolowane oraz przywołane istoty zawodnika areny, jeśli tylko przebywają na niej podlegają tej zasadzie (wyjątkiem jest *Revenant*, gdyż ten ma status mordercy).

Jedynie status *Murderer* (czerwony) i *Criminal* (szary) przesłaniają arenę. **Zatem uwaga na straż!** Wokół areny, przynajmniej na turniejach, zawsze będzie jej dużo.

Istoty kontrolowane wojownika przebywające poza areną dla każdego mają status *Innocent* niezależnie od statusu właściciela. Zarządca bierze je pod opiekę na czas walki właściciela nawet, gdy ten jest mordercą.

2.1.4. Śmierć

Wojownik areny nie może zginąć. W momencie śmierci zostanie on wskrzeszony, a gdy bierze udział w pojedynku, jednocześnie usunięty z areny (ogłoszona zostanie jego przegrana).

2.1.5. Odnowa

Jeśli gracz zakończy walkę inaczej, niż wychodząc z areny (zwycięża w walce, przegrywa w walce etc.), zostaną mu usunięte paraliż, trucizna, efekty klątw i błogosławieństw. Ponadto gracz zostanie uleczony a jego stamina i mana odnowione.

2.1.6. Przywołanie, kontrolowanie, summony

Gdy gracz będzie wkraczał na arenę wszelkie summony i familiarze zostaną odwołane (nie ma możliwości przygotowania przed walką). Są one również odwoływane przy opuszczaniu areny. Jeśli zasady areny zakazują wprowadzania zwierząt oswojonych, zostają one wyrzucane, gdy gracz wkracza na arenę.

Uwaga!!! rozkaz ataku wydany zwierzęciu poza areną będzie traktowany jako przestępstwo, gdyż zwierze to nie może zaatakować graczy na arenie na mocy punktu 2.1.3. Widzą postacie na arenie jako Innocent.

2.1.7. Kradzieże i Snooping

Na arenie nie można okradać wojowników. Jeśli kradzieży próbuje dokonać wojownik areny jest on natychmiast usuwany, a gdy walczy dodatkowo przegrywa walkę.

2.1.8. Zakaz teleportowania

Na arenie nie można używać zaklęć *Gate Travel*, *Recall* i *Mark*. Próba wteleportowania się na arenę przy zakazie wstępu (2.2.2) skończy się usunięciem z areny.

2.1.9. Lista agresorów

Podczas opuszczania areny graczowi czyszczona jest lista agresorów, czyszczony *Combatant* oraz wyłączany tryb walki. Ponadto anulowane zostają wszelkie celowniki (zaklęć).

2.1.10. Blokada przedstartowa

W trybie pojedynku po teleportacji na arenę obaj zawodnicy zostają na 5 sekund zamrożeni. Ma to na celu danie czasu na dogranie się grafik i przygotowanie do walki. Zablokowany gracz ujrzy napis

"Blokada startowa na 5 sekund. Gotuj sie!"

po teleportacji, a

"Blokada zniesiona. WALKA!!!"

po wygaśnięciu blokady.

2.1.11. Blokada końcowa

W trybie pojedynku po jego zakończeniu obaj zawodnicy zostają na 5 sekund zamrożeni. Ma to na celu danie czasu na ochłonięcie i przerwanie walki. Zablokowany gracz ujrzy napis

"Blokada bezpieczeństwa na 5 sekund. Anuluj wszystkie agresywne akcje!"

a 5 sekund później napis

"Blokada bezpieczeństwa zniesiona."

2.1.12. Izolacja

Walczący w pojedynkach na arenie nie widzą świata zewnętrznego do końca walki. Ma to oszczędzić im łącza podczas licznie obserwowanych turniejów.

2.2. Zasady zmienne

Każdą z wymienionych dalej zasad można włączać i wyłączać, a aktualną listę na arenie można poznać pytając o to Zarządcę (słowo kluczowe „zasady”). Zasady dotyczą tylko wojowników areny. Czyli, jeśli nie ma zakazu wstępu na arenę (2.2.2), gracze przebywający na niej, a nie będący zawodnikami nie podlegają im.

2.2.1. Zakaz treningów i pojedynkowania się (domyślnie wyłączony)

Można wyłączyć na arenie tryb wykupywania treningów. Można wyłączyć na arenie tryb pojedynkowania się.

2.2.2. Zakaz wstępu na arenę (domyślnie włączony)

Gdy obowiązuje, na arenie nie mogą przebywać osoby, które nie opłaciły wstępu, bądź nie są aktualnie walczącymi zawodnikami turniejowymi. Przy próbie wejścia będą one wyrzucane poza obręb areny.

Gdy zakaz obowiązuje i odbywa się turniej, przed każdą walką z areny usuwani są wszyscy przebywający na niej (zwycięzca poprzedniej walki).

2.2.3. Zakaz ukrywania się (domyślnie wyłączony)

Jeśli jest on aktywny, na arenie nie można użyć umiejętności *Hiding* i *Stealth*. Próba ukrycia wojownika biorącego udział w pojedynku kończy się jego przegraną. Również zakłęcie ukrycia jest traktowane jak ukrycie się i w przypadku zakazu powoduje przegraną w walce.

2.2.4. Zakaz używania wierzchowców (domyślnie wyłączony)

Jeśli jest on aktywny, nie powiedzie się próba dosiadnięcia na arenie żadnego wierzchowca. Próba wjazdu na wierzchowcu powoduje dismount i wyrzucenie zwierzęcia poza arenę.

2.2.5. Zakaz picia mikstur (domyślnie wyłączony)

Gdy aktywny nie da się na arenie stosować mikstur alchemicznych.

2.2.6. Zakaz leczenia się (domyślnie wyłączony)

Gdy aktywny na arenie nie można użyć umiejętności *Healing*.

2.2.7. Zakazy dotyczące szkół magii (domyślnie wyłączony)

Można oddzielnie zakazać używania każdej z istniejących szkół magii (*Magery*, *Necromancy* ze *Spirit Speak*, *Chivalry*, *Druidism*). Gdy szkoła jest zakazana, próba rzucenia zaklęcia skończy się komunikatem, że zasady walki zabraniają tego.

2.2.8. Zakazy dotyczące istot kontrolowanych (domyślnie wszystkie zakazy aktywne)

Na użytek areny istoty kontrolowane dzieli się na cztery grupy, przy czym każdą z nich można wyłączyć z dopuszczenia na arenę:

- istoty kontrolowane (zwierzęta oswojone skillem *Taming*);
- familiarze (summony przywołane zaklęciem nekromanckim *Summon Familiar*);
- przywołające kontrolowane (summony, które słuchają poleceń kontroli: żywioły i demon);
- przywołające niekontrolowane (duch ostrzy, wir energii, revenant).

Zakaz dosiadania wierzchowców (2.2.4) i wprowadzania istot kontrolowanych są oddzielne. Czyli gdy nie obowiązuje 2.2.4 a obowiązuje zakaz wprowadzania istot kontrolowanych, to gracz będzie mógł użyć wierzchowca! Za to, gdy zostanie strącony z siodła, jego mount zostanie usunięty poza arenę na mocy niniejszego punktu.

2.2.9. Ceny pojedynków i treningów

Można ustalić jedynie bazową cenę treningu / pojedynku. Cena krótkiego treningu / pojedynku będzie równa 10 x cenie bazowej. Cena długiego pojedynku / treningu jest równoważnością 25 x ceny bazowej. Domyślna cena bazowa wynosi 20 sztuk złota

3. Walka

Walki dostępne są w dwóch trybach. Pojedynku, gdy na arenie może przebywać dwóch graczy, a zabity przegrywa i jest usuwany, i treningu, gdy na arenie może przebywać dowolna liczba graczy. Walki turniejowe rozgrywane są jak pojedynki.

3.1. Trening

Gdy na arenie nie trwa akurat jakiś pojedynek, bądź turniej, gracze mogą opłacić wstęp i rozpocząć trening. Po wejściu na arenę będą mogli przyłączyć się do ogólnej walki. Trening jest dostępny w dwóch trybach: długiego (30 klepsydr – 60 minut) i krótkiego (10 klepsydr – 20 minut).

Gdy trenującemu skończą się punkty życia zostaje on automatycznie uleczony. Uleczone zostaną również zabite kontrolowane (poza summonami i familarzami, które giną), jednak po tym usuwane zostają z areny.

Trenującym nie są regenerowane właściwości wymienione w punkcie 2.1.5.

3.2. Pojedynek

Gdy na arenie nie trwa pojedynek, trening, bądź turniej, gracze mogą opłacić pojedynek 1 na 1. Po opłaceniu Zarządca wezwie gracza do wskazania z kim ten chce walczyć. Wskazany musi potwierdzić przyjęcie wyzwania wskazując wyzywającego (obaj opłacają wstęp na arenę – obaj muszą mieć złoto na wstęp).

Jeśli pojedynek zostanie przyjęty, gracze zostaną przeniesieni na arenę na czas 3 klepsydr (6 minut) lub klepsydry (2 minut), zależnie czy pojedynek jest długi, czy krótki. Jeśli w tym czasie któryś z wojowników przegra (straci wszystkie punkty życia), bądź opuści arenę, zostanie uznany przegranym.

Każdy z graczy startuje walkę w przeciwnym końcu areny z 5 sekundowym zamrożeniem akcji. Wyzywający startuje w górnym rogu zwanym ogólnie „niebieskim”, a wyzwany w „czerwonym”.

Zabite w trakcie pojedynku kontrolowane (poza summonami i familarzami, które giną), zostaną uleczone, usunięte z areny i zablokowane (po pojedynku zostaną odblokowane).

Pojedynek turniejowy trwa 12 minut (6 klepsydr).

4. Turnieje

Turnieje rozgrywają się automatycznie. Po ich konfiguracji i rozpoczęciu rekrutacji Ekipa może jedynie anulować cały turniej i nie ma możliwości ingerencji w listy zgłoszonych czy rozstawienie walk. Jedyne co może, to wyznaczyć zwycięzcę walki (4.4.6), bądź restart walki ostatniej (4.4.7). Takie podejście zapewnia sprawne działanie systemu i obiektywność, gdyż manipulacje GMów są rozgłaszane.

4.1. Opcje turnieju

Konfigurując nowy turniej należy ustalić kilka jego opcji, które są wymienione poniżej.

4.1.1. Nazwa

Nazwa turnieju (w mianowniku) służy w zasadzie archiwizacji wyników. Gdy turniej jest fundowany przez gracza nazwa jest domyślnie ustalana na

"Turniej prywatny - fundator [imie postaci]"

4.1.2. Czas rozpoczęcia

Określa godzinę rozpoczęcia turnieju. Gdy turniej startuje automatycznie (4.1.3), faza potwierdzeń uczestnictwa rozpocznie się na godzinę przed tą datą. Gdy turniej jest startowany przez Mistrza Gry, turniej (faza potwierdzeń) nie rozpocznie się wcześniej niż nie rozpocznie się wcześniej, niż godzina przed tą datą.

4.1.3. Autostart

Określa, czy turniej uruchamia się automatycznie, czy musi być wystartowany przez Mistrza Gry. Gdy startowany przez Mistrza Gry turniej może wystartować po

ustalonej godzinie (np. żeby dać czas na dodatkową rekrutację, czy ominąć strefę lagów).

4.1.4. Nagroda rzeczowa

Określa nazwę (w mianowniku) trofeum o które toczy się turniej. Służy tylko archiwizacji, gdyż nagroda musi zostać wręczona przez GMA ręcznie po zakończeniu turnieju. Nagroda nie musi być ustalona, czyli turniej może być bez nagrody rzeczowej za zwycięstwo.

4.1.5. Nagroda w złocie

To automatycznie wypłacana zwycięzcy nagroda w złocie. Nagroda nie musi być ustalona, czyli turniej może być bez nagrody w złocie za zwycięstwo.

4.1.6. Oplata wstępna

Oplata w złocie za zgłoszenie do turnieju. Jeśli jest, to zwycięzca turnieju otrzymuje w nagrodę połowę zebranej kwoty z wpisowego. Zawodnik z drugiego miejsca jej czwartą część. Zawodnicy, którzy odpadli w półfinale po 1/8 zebranego wpisowego.

Jeśli z jakichś powodów zawodnicy z 2, 3 i 4 lokaty zostaną zdyskwalifikowani, ich pieniądze przypadają zwycięzcy. Nagroda nie odebrana przez zwycięzcę przepada.

4.1.7. Minimalna liczba uczestników

Określa ilu graczy musi się zgłosić i potwierdzić swój udział, by turniej się odbył. Nie można zorganizować turnieju na mniej, niż 4 zawodników. Turniej na 4 zawodników nie daje do rankingów miejsc 3.

4.1.8. Sposób rozstawiania

Rozstawianie walk może odbywać się według czterech zbiorów zasad. Turniejów: otwartego, klasycznego, mistrzowskiego i fundowanego (4.2).

4.2. Rodzaje turniejów

Rodzaj turnieju decyduje o sposobie rozstawienia kto z kim walczy oraz o liczbie jego uczestników. Jedno i drugie przekłada się na liczbę punktów rankingowych, jakie można zdobyć za udział w turnieju.

4.2.1. Turniej klasyczny

Do tego typu turnieju przyjmuje się równe 2^n , gdzie n to liczba rund, pierwszych zawodników według kolejności zgłoszeń. Minimalna liczba rund $n=2$. Maksymalna liczba rund, to największy możliwy wykładnik potęgi cyfry 2. Przy czym 2^n musi być mniejsza bądź równa liczbie zgłoszonych. Maksymalnie może walczyć 128 zawodników.

Przykład. Jeśli zgłosi się 11 osób, to wystartuje pierwszych 8, które potwierdziły udział. Jeśli zgłosi się 300, to będzie walczyło pierwszych 128.

Rozstawienie odbywa się losowo. Czyli nie można przewidzieć przed rozstawieniem kto z kim będzie walczył.

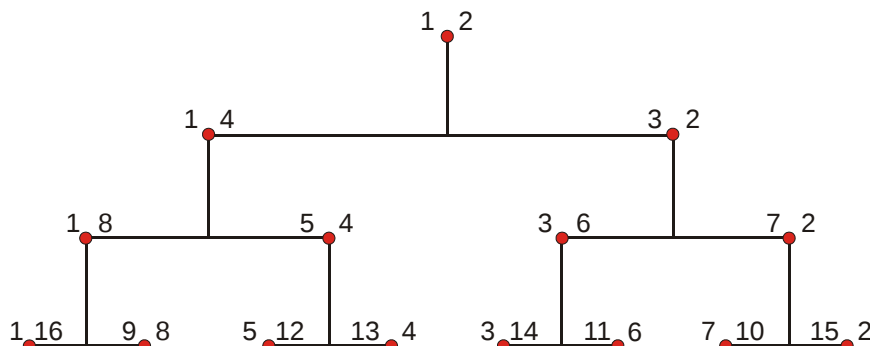
4.2.2. Turniej fundowany

Jest to turniej fundowany przez innego gracza. Różni się od turnieju klasycznego tym, że minimalna liczba walczących jest równa maksymalnej i ograniczona do zbioru $\{8,16,32\}$ walczących. Oznacza to tyle, że liczba uczestników nie jest zależna od liczby zgłoszonych do turnieju. Zależy tylko od tego, ilu uczestników opłacił organizator.

4.2.3. Turniej otwarty

Do turnieju otwartego przyjmowani są wszyscy zgłoszeni, którzy potwierdzili udział, ale nie więcej, niż 128 zawodników. Jeśli liczba walczących nie jest równa 2^n , to pierwsza faza jest fazą eliminacji. Walczą w niej ci zawodnicy, którzy w ogólnym rankingu mają najniższe ze zgłoszonych pozycje.

Rozstawienie do turnieju odbywa się w zgodzie z rankingiem mistrzów. Dąży do tego, by zawodnicy z najwyższymi rankingami spotykali się w jak najwyższych rundach t.j. pierwszy i drugi spotkali się dopiero w finale. Ideę prezentuje poniższa ilustracja.



4.2.4. Turniej mistrzów

Różni się od otwartego tym, że liczba walczących jest ograniczona do 2". Zatem odrzucani się Ci, którzy mają najniższe rankingi (i zgłosili się ostatni wśród tych o rankingach równych). Zatem w turnieju nie uczestniczą najsłabsi ze zgłoszonych.

4.3. Przebieg turnieju

Turniej od strony skryptów i w zasadzie formalnie przebiega dwufazowo. Globalnie, w szerszej perspektywie, rozróżnia się stany typu turniej właśnie trwa, lub w ogóle go nie ma. W węższej rozpatrujemy fazy samego turnieju po jego starcie.

4.3.1. Fazy

Fazy turnieju opisują dwie poniższe tabele. Pierwsza opisuje fazy w szerszej perspektywie, opisane (widoczną tylko dla Mistrza Gry) właściwością `TrnState`. Druga opisuje fazy samego turnieju od jego startu do wypłacenia nagród. Opisuje je własność (widoczna tylko dla Mistrza Gry) `TrnStateProgress`. Jest to własność tylko do odczytu, gdyż turniej przebiega automatycznie.

<i>TrnState</i>	<i>Stan turnieju</i>	<i>Opis</i>
None	brak	Brak jakichkolwiek danych o turnieju. Historia ostatniego turnieju nieaktywna. Zarządca na zagajanie o turnieju odpowie "W najbliższym czasie nie planujemy turnieju."
Configuration	konfiguracja	Stan rozpoznawalny tylko dla Mistrza Gry. Oznacza, że ktoś rozpoczął fazę konfiguracji nowego turnieju. Może oznaczać, że któryś z graczy próbował ufundować turniej, lecz zanim tego dokonał, zrezygnował. Będzie to widoczne po ustawieniu <code>TrnClass</code> na <code>Private</code> .
Initialization	inicjalizacja	Stan <i>chwilowy</i> i niewidoczny dla graczy. Mistrz Gry wybierając go daje sygnał, że turniej został skonfigurowany. Jeśli ustawienia są poprawne, to system przejdzie w stan rekrutacji. Jeśli błędne, to powróci do konfiguracji. Jeśli ustawiony jest tryb autostartu to Zarządca domaga się co najmniej dnia czasu rzeczywistego na rekrutację. W innym przypadku na rekrutację musi być co najmniej godzina.
Recrutation	rekrutacja	Rozpoczęty został proces rekrutacji. Zablokowane są ustawienia turnieju i areny. Gracze mogą zgłaszać swoje uczestnictwo słowami "turniej" + "zgłos". Jeśli chcą się po tym wycofać robią to mówiąc "turniej" + "wycof". Dostępne są zasady turnieju, spis nagród etc. Wyświetlana jest lista

		zgłoszonych uczestników wraz z liczbą minimalną by turniej się rozegrał. Stan ten jest automatyczny – nie można go ustawić ręcznie.
Start	start	Stan <i>chwilowy</i> i niewidoczny dla graczy. Mistrz Gry wybierając go daje sygnał, że turniej należy wystartować. Tryb niedostępny, gdy wybrana jest opcja Autostartu turnieju. Opcja nie jest dostępna szybciej, niż na godzinę przed wyznaczoną datą startu turnieju. Jeśli godzina jest odpowiednia, turniej przejdzie w stan <i>InProgress</i> .
InProgress	turniej trwa	Odbyna się turniej. Nie jest już możliwe zgłaszanie uczestnictwa. Sam przebieg turnieju zostanie opisany w innej tabeli. Stan ten jest automatyczny – nie można go ustawić ręcznie.
Finished	turniej zakończony	Turniej się zakończył. Dostępny jest opis jego przebiegu. Dopiero na tym etapie możliwa jest konfiguracja nowego turnieju. Stan ten jest automatyczny – nie można go ustawić ręcznie.

Stan *InProgress* w powyższej tabeli oznacza, że turniej wystartował i odbywa się. Jako, że do turnieju zalicza się fazę potwierdzeń, mylące może być, że startuje on na godzinę przed walkami. Ale tak właśnie jest.

Nie jest wspomniane w poniższej tabeli, że jakikolwiek błąd turnieju powoduje przejście w stan *Finished*, a zatem jego przerwanie.

<i>TrnStateProgress</i>	<i>Stan turnieju</i>	<i>Opis</i>
None	Stan pusty	Nie powinien wystąpić jednocześnie z <i>TrnState.InProgress</i> .
Start	inicjalizacja	Sprawdzana jest liczba zgłoszonych uczestników. Jeśli jest mniejsza od minimalnej już na tym etapie turniej jest przerywany (a wpisowe zwracane). W innym przypadku Zarządca ogłasza start turnieju: "UWAGA! UWAGA!" "Rozpoczynamy fazę wstępna turnieju!" i wchodzi w stan wezwań.
FirstCall SecondCall ThirdCall	wezwania	W tym stanie gracze muszą potwierdzić udział w turnieju (inaczej nie będzie możliwe wykonanie rozstawień). Zarządca trzy razy nawołuje "UWAGA! UWAGA!" "To jest ## wezwanie do turnieju!" "Zgłoszonych uczestników proszę o potwierdzenie przybycia!" Podobny komunikat wyświetlany jest każdemu zgłoszonemu na ekranie. Gracz potwierdza uczestnictwo raz słowami "turniej" + "potwierdz". Faza potwierdzeń trwa co najmniej 6 minut. Jeśli turniej startuje automatycznie, to rozpoczyna się na godzinę, przed startem turnieju. Gracze powinni zatem zawsze być na miejscu przed godziną startu!
Roostering	rozstawianie	Następuje usunięcie z listy uczestników zawodników niepotwierdzonych. Ich wstępne wpływa na poczet nagród turnieju. Jeśli liczba potwierdzonych uczestników jest większa od minimalnej następuje rozstawianie według zasad opisanych w punkcie 4.2. Na koniec każdy zawodnik otrzymuje gump z rozpisem walk.
Fight	walki	Automatycznie odbywają się walki według kolejności ustalonej w rozstawieniu. Każdy zawodnik przed swoją walką otrzymuje wezwanie. Przed samą walką następuje 24 sekundowe odliczanie.
End	podsumowanie	Następuje po ostatniej walce. Wyplacane są nagrody, generowany wpis do historii turniejów.
Finished	turniej zakończony	Ten stan oznacza, że turniej zakończył się ostatecznie.

4.3.2. Czasy

Dość istotną informacją dla uczestnika turnieju jest ile ma czasu pomiędzy kolejnymi zdarzeniami. Wymienia je tabela poniżej.

Zdarzenie	Czas
Czas na rekrutację w trybie ręcznego startu	Nie mniej niż 1 godzina
Czas na rekrutację w trybie autostartu	Nie mniej niż 24 godziny
Restart serwera w trakcie turnieju. Czas do wznowienia akcji w przerwany momencie.	4 minuty
Wydane zostało polecenie startu turnieju. Czas do ogłoszenia fazy inicjalizacji.	15 sekund
Czas na wezwania	Wyznaczona data startu turnieju minus data wydania polecenia startu (nie mniej niż 6 minut)
Czas pomiędzy wezwaniami	Czas wezwania / 3
Czas pomiędzy rozstawieniem a pierwszą walką	4 minuty
Czas pomiędzy rundami	4 minuty
Czas pomiędzy walkami	1 minuta
Czas pomiędzy walkami, jeśli kolejna walka nie odbywa się	15 sekund
Czas pomiędzy ostatnią walką a ogłoszeniem wyników	30 sekund
Czas pojedynku (pojedynki nierozstrzygnięte są wznowiane)	12 minut
Przerwa w walce, gdy pojedynek nie został rozstrzygnięty (trwał 12 minut)	2 minuty
Odliczanie przed walką	24 sekundy
Blokada zawodników przed walką	5 sekund
Blokada zawodników po walce	5 sekund

4.4. Zasady

Kilka zasad obowiązujących na turniejach.

4.4.1. *Należy pilnować swojej walki*

Walka rozpoczyna się teleportacją zawodników na arenę. Jednak aby to się stało **należy stać nie dalej 7 kroków od Zarządcy**. Inaczej pojedynek zostanie oddany walkowerem, a nieobecny zostanie usunięty z listy walczących. Jeśli dokonał tego czynu w półfinałach, bądź finałach, przepada mu nagroda.

Na zakończenie poprzedniej walki gracz dostaje informację, że kolejna jest jego. Gracze mogą zażądać rozpiski walk poleceniem „turniej” + „informacja”. Nie ma więc problemu, że nie wiedziało się o walce. A bez sensu byłoby ściąganie walczących z końca świata (bo być może gracz zrezygnował i chciał iść na ostatni poziom super trudnego dungeonu).

Przed rozpoczęciem kolejnej walki Zarządca odlicza do 10, co tak naprawdę daje 24 sekundy na ostateczne przygotowanie.

4.4.2. *Należy stawiać się na turniej przed godziną jego rozpoczęcia*

Faza potwierdzania udziału rozpoczyna się przed godziną startu turnieju! Dobrze zorganizowany turniej powinien na godzinę przed tym czasem pozwolić potwierdzić uczestnictwo. Należy być wcześniej, inaczej wpłacone wejściowe przepadnie wraz z udziałem.

4.4.3. *Zwroty wpłaconych pieniędzy*

Zarządca oddaje jedynie połowę wpisowego, gdy gracz się wycofa przed startem turnieju. Oddaje 75% kwoty wpłaconej przez fundatora turnieju, gdy ten nie dojdzie

do skutku (za mało uczestników). Oddaje całość obu kwot, gdy arena zostanie zdeaktywowana (w skutek działań Mistrza gry, lub błędu skryptu).

4.4.4. **Błąd skryptu**

Jeśli nastąpi niespodziewany błąd skryptu, Zarządca zawoła:

```
"Fatalnie! Siostra rodzi! Musze uciekac! Koniec turnieju!"
```

I zdeaktywuje arenę (patrz punkt 4.4.3).

4.4.5. **Restart serwera**

Jeśli nastąpi restart serwera, to turniej startuje z ostatniego punktu. Jeśli w momencie restartu trwała walka, to zostanie ona przeprowadzona od nowa.

4.4.6. **Nierozstrzygnięte walki**

Walki turniejowe trwają 12 minut. Jeśli w tym czasie nie zostanie walka rozstrzygnięta, to jest przerywana na 2 minuty i startowana od nowa. Wtedy Zarządca ogłosi

```
"Decyzja sędziów pojedynków zostanie powtórzony!  
Klepsydra na przygotowanie."
```

Wynik pojedynku mogą również ustalić sędziowie (Mistrz Gry). Wtedy zostanie ogłoszone

```
"Decyzja sędziów pojedynków wygrywa {0}"
```

4.4.7. **Powtórzenie ostatniego pojedynku**

Mistrzowie Gry mogą zarządzić restart ostatniego pojedynku (tylko zanim rozpocznie się kolejny). Gracze usłyszą wtedy komunikat:

```
"Decyzja sędziów pojedynków zostanie powtórzony!  
Klepsydra na przygotowanie."
```

4.5. **Fundacja turnieju**

Każdy gracz, jeśli go tylko stać, może sam ufundować turniej. Jedynym warunkiem jest, żeby arena była wolna, znaczy nie był na niej planowany inny turniej (*turniej + informacja*). Fundacja turnieju jest dość kosztowna, bo gracz musi pokryć koszt wszystkich walk (liczba uczestników x 2 – 1) oraz ufundować nagrodę (co najmniej 10 tys.). Jego imię jednak na zawsze pozostanie zapisane w annałach turniejowych. No i zawsze może jako pierwszy zgłosić się do walki.

Jak wspomnieliśmy turnieje fundowane charakteryzują się tym, że przyjmowani są zawodnicy w kolejności zgłoszeń, a ich rozstawienie jest losowane. Ponadto liczba zawodników jest zawsze równa opłaconej przez gracza minimalnej.

Koszt turnieju opisuje tabela:

<i>liczba zawodników</i>	<i>opłata za walki</i>	<i>nagroda</i>	<i>koszt minimalny</i>
8	16 tys.	co najmniej 10 tys.	26 tys.
16	28 tys.		38 tys.
32	44 tys.		54 tys.

Turniejów większych, jak dla 32 zawodników gracz nie może zorganizować.

Fundując turniej gracz musi w kolejnych krokach ustalić (w każdym momencie można przerwać wciskając klawisz [ESC]):

Krok	Opis
Data turnieju	Należy podać datę turnieju w formacie yyyy-mm-dd hh:mm (data w czasie rzeczywistym), czyli: 2005-09-25 20:00 2005-09-30 19:30 Data nie może być dalsza, niż trzy dni od chwili fundowania. nie może też być mniejsza, niż jeden dzień – czas niezbędny na rekrutację. Gdy data zostanie podana błędna turniej zostanie wyznaczony na dwa dni w przód.
Liczba uczestników	Należy podać liczbę uczestników – cyfrę ze zbioru {8,16,32}. Podanie złej cyfry spowoduje zaokrąglenie do najbliższej poprawnej wartości.
Nagroda	Kwota nie mniejsza niż 10 tys. sztuk złota, którą otrzyma zwycięzca turnieju.
Wstępne	Kwota jaką muszą zapłacić zgłaszający się, by wystartować w turnieju. Może być zerowa, ale wtedy nie będzie nagrody z wpisowego.

Turnieje fundowane przez graczy mają nazwę

"Turniej prywatny - fundator [imię fundatora]"

System pamięta dane fundującego (realne, nie tylko imię).

4.6. Statystyki

Na statystyki gracza składa się liczba punktów, jakie zdobył za udział w turniejach, liczba pierwszych, drugich i trzecich lokat. Statystyki są naliczane graczowi tylko na turniejach w momencie ukończenia walki bądź zakwalifikowania się do turnieju.

3 miejsca nie są naliczane w turniejach z liczbą zawodników równą 4 (gdy turniej ma 2 rundy).

Liczba punktów za udział w turnieju klasycznym zależy od rundy w której gracz skończył walkę i wynosi $2^{runda-1}$. Zatem za wejście do turnieju 1 pkt., za wejście do 4 rundy 8 punktów. Dalsze modyfikatory, to:

- jeśli turniej odbywa się na zasadach otwartego, to liczbę punktów dzieli się przez 2;
- jeśli zawodnik wygrał turniej, to punkty za wejście do ostatniej rundy są mnożone x2;
- jeśli turniej był odbywany na zasadach turnieju mistrzowskiego, to liczba punktów mnoży się x2.

Przykład:

runda	liczba walczących w całym turnieju	otwarty	punkty	
			klasyczny	mistrzowski
1	n.d.	0	1	2
2 / victory	n.d. / 4	1/2	2/4	4/8
3 / victory	n.d. / 8	2/4	4/8	8/16
4 / victory	n.d. / 16	4/8	8/16	16/32
5 / victory	n.d. / 32	8/16	16/32	32/64

4.6.1. Historia turniejów

W historii turniejów zapamiętywane zostają:

- miejsce turnieju (nazwa areny i region);
- daty rozpoczęcia i zakończenia;
- zasady rekrutacji
- nazwę nagrody rzeczowej
- listę zwycięzców z wysokością nagród.

4.6.2. Dostęp do danych historycznych i rankingowych

Danymi 20 najlepszych zawodników i 20 ostatnich turniejów świata dysponuje Zarządca. Należy go o nie odpowiednio zapytać: "list" + "mistrzow" spowoduje wyświetlenie gump'a z listą najlepszych zawodników, a "histori" + "turniej" gump'a z danymi ostatnich turniejów.

Ponadto pełne dane są dostępne jako strona WWW pod adresami (opowiednio rankingi i historia):

<http://zaba.ath.cx/nelderimstatus/ranks.html>

<http://zaba.ath.cx/nelderimstatus/history.html>

5. Tabela poleceń

<i>Słowa Kluczowe</i>	<i>Polecenie</i>
"zasad"	Wyświetli gump z zasadami areny
"list" + "mistrzow"	Wyświetli gump z listą 20 najlepszych zawodników turniejowych
"histori" + "turniej"	Wyświetli opis 20 ostatnio rozegranych turniejów
"turniej" + "ufund"	Uruchamia prompt fundowania nowego turnieju
"turniej" + "informacj"	Wyświetli gump z informacjami o najnowszym lub ostatnim turnieju
"turniej" + "zglos"	Zgłosi gracza do najnowszego turnieju
"turniej" + "wycof"	Wycofa zawodnika z turnieju
"turniej" + "potwierdz"	Potwierdza uczestnictwo gracza w turnieju
"pojedynek" + "dlugi"	Wynajmuje arenę na długi pojedynek
"pojedynek" + "krotki"	Wynajmuje arenę na krótki pojedynek
"trening" + "dlugi"	Wynajmuje arenę na długi trening
"trening" + "krotki"	Wynajmuje arenę na krótki trening

Podziękowania:



Opracowali:
trojan