

# Zielarstwo

Elg'cahxukuth

8 lipca 2012

## Spis treści

1	Idea systemu	2
2	Uprawa ziół	2
2.1	Rodzaje roślin	2
2.2	Sadzenie rośliny	2
2.2.1	Teren uprawny	2
2.2.2	Szansa powodzenia	3
2.3	Zbiór plonu	3
2.3.1	Szansa powodzenia	4
2.3.2	Czas wzrostu sadzonki	4
2.3.3	Dzikie sadzonki	4
2.3.4	Pozyskiwanie szczepki	4
2.4	Obróbka plonu	4
2.4.1	Szansa powodzenia	4
2.4.2	Ilość otrzymanych reagentów	5
3	Zbieractwo	5
3.1	Rodzaje reagentów	5
3.2	Występowanie źródeł surowca	5
3.3	Pobieranie surowca	5
3.3.1	Szansa powodzenia	7
3.4	Obróbka surowca	7
3.4.1	Szansa powodzenia	7
3.4.2	Ilość otrzymanych reagentów	7
4	Nauka umiejętności	7
4.1	NPC nauczający	8
4.2	Sposób trenowania	8
4.3	Szansa na przyrost umiejętności	8

## 1 Idea systemu

Umiejętność Zielarstwo umożliwia postaci pozyskiwanie surowców takich, jak reagenty czarów maga i nekromanty. Składniki gromadzone przez zielarza można podzielić niejako na dwie osobne grupy różniące się sposobem ich pozyskania. Niektóre z nich można samodzielnie uprawiać, innych natomiast należy szukać w różnych miejscach na mapie, aby móc je zebrać. Opis poszczególnych sposobów użycia umiejętności został podzielony na rozdziały 2. i 3. Rozdział 4. zawiera informacje dotyczące przyrostu umiejętności.

## 2 Uprawa ziół

Pierwsza metoda, czyli ta polegająca na aktywnej hodowli ziół składa się z trzech kolejnych czynności. Są nimi: sadzenie rośliny, zbiór plonu, obróbka plonu. Poszczególne zagadnienia omówione są w poniższych paragrafach.

### 2.1 Rodzaje roślin

Reagenty możliwe do uzyskania drogą hodowli to:

- żeńszeń
- czosnek
- krwawy mech
- mandragora
- wilcza jagoda

### 2.2 Sadzenie rośliny

Aby rozpocząć uprawę należy dysponować szczepką wybranej rośliny. Użycie umiejętności polega w tym przypadku na podwójnym kliknięciu w przedmiot stanowiący szczepkę (Rysunek 2a), która musi leżeć w plecaku postaci. W efekcie tej czynności szczepka jest usuwana z plecaka, a w miejscu gdzie postać stoi pojawia się krzaczek zasadzonej rośliny zwany sadzonką.

#### 2.2.1 Teren uprawny

Nie każdy rodzaj terenu zawiera glebę nadającą się do hodowli roślin. Przykład terenu umożliwiającego uprawę przedstawia Rysunek 1.



Rysunek 1: Teren uprawny

### 2.2.2 Szansa powodzenia

Proces sadzenia roślin wymaga wiedzy i wprawy. Poszczególne gatunki roślin różnią się poziomem trudności związanym z ich uprawą. Dotyczy to wszystkich trzech etapów hodowli (sadzenie szczepki, zbiór plonu, obróbka plonu). Szansa powodzenia rośnie liniowo wraz z poziomem doświadczenia postaci. Tabela 1. przedstawia wartości progowe umiejętności Ziellarstwo dla wszystkich rodzajów roślin. Zawiera ona dwie kolumny liczb. Wartość pierwszej kolumny to minimalny poziom Ziellarstwa jaki należy posiadać, aby móc podjąć próbę wykonania akcji. Postać, która zaledwie osiągnęła minimalny wymagany próg umiejętności posiada niemalże zerową szansę. Wartości drugiej kolumny reprezentują poziom Ziellarstwa gwarantujący postaci każdorazowy sukces wykonania akcji.

Tabela 1: Wartości progowe umiejętności dla poszczególnych ziół

Roślina	Min [%]	Max [%]
Zeńszeń	35	55
Czosnek	25	45
Krwawy mech	65	85
Mandragora	65	85
Wilcza jagoda	50	70

### 2.3 Zbiór plonu

Kolejnym etapem uprawy jest zbiór plonu z rosnącej w ziemi sadzonki. Aby tego dokonać nasza postać musi stać w pobliżu sadzonki. Podwójne kliknięcie na krzaczku sadzonki powoduje próbę zbioru plonu. Z jednej sadzonki można uzyskać jeden plon.

### 2.3.1 Szansa powodzenia

Próba zbioru nie jest możliwa, jeśli postać nie posiada minimalnego wymaganego poziomu umiejętności. Szansę na uzyskanie plonu można oszacować na podstawie wartości z Tabeli 1. Niezależnie od sukcesu próba zbioru jest równoznaczna z usunięciem sadzonki z ziemi.

### 2.3.2 Czas wzrostu sadzonki

Kielkująca roślina nie od razu nadaje się do pozyskiwania z niej plonu. Czas potrzebny na osiągnięcie pełnej dojrzałości rośliny wynosi 30 minut czasu rzeczywistego. Oznacza to, iż zbiory plonu możliwe są dopiero po upływie tego czasu od zasadzenia sadzonki.

### 2.3.3 Dzikie sadzonki

Sadzonki wszystkich roślin uprawnych występują w pewnych miejscach na mapie, gdzie są generowane za pomocą systemu spawnów. Nie różnią się one niczym od roślin sadzonych przez postacie graczy.

### 2.3.4 Pozyskiwanie szczepki

Jeśli próba zbioru plonu z sadzonki zakończy się sukcesem, wówczas istnieje dodatkowo możliwość pozyskania szczepki tej rośliny. Zdarzenie to następuje automatycznie bez ingerencji gracza, a uzyskana w ten sposób szczepka pojawia się w plecaku postaci. Prawdopodobieństwo zebrania szczepki jest zależne od szansy na zbiór plonu: jest od niej pięciokrotnie mniejsze.

## 2.4 Obróbka plonu

Trzecią i zarazem ostatnią czynnością składającą się na uprawę roślin jest obróbka surowego plonu zebranego ze szczepki. Aby jej dokonać postać musi dysponować dowolnego rodzaju sztyletem oraz posiadać minimalny wymagany do tego poziom umiejętności (Tabela 1). Podwójne kliknięcie na ostrze, a następnie kliknięcie celownikiem w plon powoduje próbę jego obróbki. Plon musi się znajdować w plecaku postaci.

### 2.4.1 Szansa powodzenia

Próba obróbki plonu nie jest możliwa, jeśli postać nie posiada minimalnego wymaganego poziomu umiejętności. Szansę na wykonanie tej akcji determinują wartości z Tabeli 1. Niepowodzenie oznacza utratę plonu.

### 2.4.2 Ilość otrzymanych reagentów

Obróbka jednej sztuki plonu może owocować uzyskaniem różnej ilości reagentu. Jest to zależne od rodzaju rośliny oraz poziomu Zielarstwa postaci, co przedstawia Wzór 1.

$$x = N \left( 0.5 \frac{skill}{100} + 0.5 S \right) \quad (1)$$

gdzie:  $x$  - ilość uzyskanych reagentów,  $N$  - współczynnik określający maksymalną możliwą ilość reagentu wynoszący 20,  $skill$  - poziom umiejętności Zielarstwo postaci,  $S$  - szansa na udaną obróbkę surowego zioła lub surowca.

## 3 Zbieractwo

Druga metoda wykorzystania umiejętności Zielarstwo do pozyskiwania reagentów polega na odnajdywaniu na mapie specjalnych przedmiotów, będących źródłem surowców. Po ich odnalezieniu należy dokonać dwóch czynności: pobrania surowca oraz jego obróbki. Są one opisane szczegółowo w kolejnych paragrafach.

### 3.1 Rodzaje reagentów

Reagenty możliwe do uzyskania poprzez zbieractwo to:

- pajęczyna
- świńskie żelazo
- grobowy pył
- krew demona
- kryształ trucizny
- skrzydła nietoperza

### 3.2 Występowanie źródeł surowca

Źródłem surowców są specjalne przedmioty generowane na mapie za pomocą systemu spawnów. Wygląd surowców przedstawia Rysunek 2b.

### 3.3 Pobieranie surowca

Aby pobrać surowiec przydatny do uzyskania reagentu postać musi znajdować się w pobliżu źródła surowca. Próby tej czynności gracz dokonuje poprzez podwójne kliknięcie na źródle surowca. Jeśli czynność zakończy się sukcesem w plecaku postaci pojawia się jeden przedmiot - półprodukt, z którego można następnie utworzyć gotowy reagent.



(a) Zioła uprawne: szczepka, sadzonka, surowe zioło, reagent



(b) Surowce zbierane: źródło surowca, surowiec, reagent

Rysunek 2: W poszczególnych kolumnach widać rodzaje przedmiotów odpowiadające kolejnym etapom pozyskiwania reagentów.

### 3.3.1 Szansa powodzenia

Próba pobrania surowca nie jest możliwa, jeśli postać nie posiada minimalnego wymaganego poziomu umiejętności. Niezależnie od sukcesu próba pobrania surowca jest równoznaczna z usunięciem jego źródła z mapy. Szansa na pobranie surowca rośnie liniowo wraz z ilością wiedzy postaci w zakresie Zielarstwa. Tabela 2 zawiera wartości progowe pozwalające postaci dokonać próby pobierania surowca oraz dające gwarancję sukcesu. Jak widać różne rodzaje reagentów charakteryzują się odmiennym poziomem trudności.

Tabela 2: Wartości progowe umiejętności dla poszczególnych surowców

Surowiec	Min [%]	Max [%]
Pajęczyna	25	45
Świńskie żelazo	20	40
Grobowy pył	40	60
Krew demona	70	90
Kryształ trucozny	85	105
Skrzydło nietoperza	40	60

### 3.4 Obróbka surowca

Po zbiorze surowców postać może przystąpić do próby uzyskania z nich gotowego reagentu. Można tego dokonać klikając podwójnie na dowolne ostrze i celując nim w znajdujący się w plecaku surowiec.

#### 3.4.1 Szansa powodzenia

Próba obróbki surowca nie jest możliwa, jeśli postać nie posiada minimalnego wymaganego poziomu umiejętności. Szansę na wykonanie tej akcji determinują wartości z Tabeli 2. Niepowodzenie oznacza utratę surowca.

#### 3.4.2 Ilość otrzymanych reagentów

Obróbka jednej sztuki surowca może owocować uzyskaniem różnej ilości reagentu. Jest to zależne od rodzaju surowca oraz poziomu Zielarstwa postaci, co przedstawia Wzór 1.

## 4 Nauka umiejętności

Do poziomu 33% umiejętności może nauczyć NPC za odpowiednią opłatą. Powyżej tej wartości postać trenuje umiejętność poprzez wykonywanie czynności związanych z jej użyciem.

#### 4.1 NPC nauczający

Nauczyciel: Zielarz.

#### 4.2 Sposób trenowania

Lista czynności powodujących przyrost umiejętności:

- Sadzenie szczepki
- Zbieranie sadzonki
- Obróbka surowego zioła
- Zbieranie źródeł surowców
- Obróbka surowców

#### 4.3 Szansa na przyrost umiejętności

Szansę na przyrost umiejętności określa Wzór 2.

$$P = \dots < \text{Niegotowe}, \text{TODO} > \quad (2)$$

gdzie:  $P$  - szansa na przyrost,  $min$  - ...