

Halálkúpok for Dummys

avagy

addig jár a fürkész a kúpba, amíg szilánkra nem törik

A jelen írás megpróbálja összefoglalni a TF jelenlegi TOP fejlesztésének sikeres teljesítéséhez szükséges tudnivalókat. Erősen támaszkodik a saját tapasztalataimra, illetve felhasználja a Ghalla Népén leírtakat, ezúton is köszönet a segítségért az ottaniaknak.

Fegyverek és típusaik

Hol is kezdjük? A dűneelftől elbúcsúzva megkapjuk a Halálkúpok kikutatásának titkát és hozzájutunk 4 db molekuláris zseléhez. Első lépésben tehát le lehet gyártani a fegyvereket. Ha az infókhoz nem tudunk hozzájutni, akkor marad a felfedezés, sorban ki lehet adni az F <fegyver sorszáma> <molekuláris zselé> parancsot, és máris megkapjuk a vonatkozó enciklopédiát. Az ököl elég divatos, mindenki használja másodlagos szakértelemként, aki elsődlegesnek is, annak marad a másodlagos fegyver, amit felspecizhet. Alapesetben tehát ajánlatos a kesztyűt legyártani, mivel az két tárgy erejét is összefogja, így azoknak is hasznos lehet, akik nem az ökölvívást használják elsődlegesnek, a +5 HM bármikor jól jöhet.

A többit el lehet használni az elsődleges fegyverszakértelem jobb és bal kezes fegyverére, valamint egy negyedike, ha úgy érezzük, szükséges (részemről ezt megtartottam, talán még egyszer jó lehet). Lőfegyvert nem tudunk gyártani, erre más lehetőséget kell találnunk.

Ha a közelharc fegyverekkel megvagyunk, akkor marad még a távfegyver. Mivel a fürkészek immunisak az esszenciakristályra és magas védelemmel bírnak, ezért vagy a szokásos távolsági fegyverünket használjuk (vashegyű nyíl / vas dobónyíl), vagy pedig a rejtőzködéssel megspékelve, bízva abban, hogy első körben eltrafáljuk az ellenfelet, a többi körre kiosztunk némi mínusz támadást / védekezést (árnyékvessző vagy kábító nyilacska).

A gyakori fürkészek közül van 1-1, amelyik valamelyik fegyverszakértelem – típusra immunis (illetve 1500as védelme van ellene), így fel kell készülnünk másodlagos fegyverszakértelemmel.

Természetesen ez azt jelenti, hogy adott esetben távfegyver körben is mellélövünk, így ha szűrővel küzdünk balban, akkor ez duplán érzékeny veszteség lehet; így pl. öklösöknek érdemes szűrőt löni, szűrősoknak bumerángot dobni, stb. Amennyiben nem rendelkezünk elégséges másodlagos fegyverszakértelemmel, akkor a Rettenetes Mágustoronyban tanulható Harcmester (#459) varázslat nyújthat segítséget.

Varázslatok és mágia

A fegyverekkel meg is vagyunk, ám ez nem elég arra, hogy győzedelmeskedjünk, be kell vetni a varázserőnket is. A fürkészek vannak olyan jó fejek, hogy minden spellre immunisak, kivéve fajtánként egyet, amelyre viszont extrán érzékenyek. Mivel fizikai sebzés tekintetében erősen

védettek (10-20% fizikai érzékenység), ezért szükség lesz a varázserőnkre. Ez egyedi FTV-ket igényel, lássuk ezeket sorban.

fekete energia (#325) >> fürkészek (#9092), úgy általánosságban, ez csökkenti a védelmüket is (ha problémánk van, és az őstaunk eléri a 320at (inentől többet sebez a zan energia, mint a fekete), akkor már a zan energia is jó lehet, viszont ez erősen lecsökkenti a zanszilánkjaink számát, úgyhogy kezdetben ellenjavallott)

kyorg gömbvillám (#415) >> adamantit fürkész (#7484), ennek már ismerősnek kell lennie korábbról, groxmati tekercsből lehet hozzájutni - Fairlight hívei természetesen használhatják egyedi varázslatukat

kyorg rítus (#413) >> lég fürkész (#7486), illetve használhatunk nagyobb halálvarázslatot is, igen jó eséllyel működik ellene. A kyorg rítus egyébiránt groxmati tekercsből tanulható

tűzgolyó (#155) >> jég fürkész (#7485), nem meglepő módon a jég ellen tűz kell, egyedi isteni varázslat itt is igen játszik, ha tűzsebzéssel bír

pajzszúzás (#251) >> karbon fürkész (#7451), fizikaiakra érzékeny, és sajnos a nagyobb pajzszúzásra immunis, így maradt a kistestvére. 10 vp regenért tanulható a varázslat

végző fagyhalál (#418) >> magma fürkész (#7487), tűz ellen jéggel kell készülni, a varázslat KF-en tanulható, a sziránuszok oktatják az álomfülkében

Daxx csapás (#397) >> Szinkronizátor (#7449), a lagzizenészek kedvence érzékeny az energiasebzésre, egyedi isteni varázslattal természetesen ki lehet váltani a Daxx csapást

fehérál.roncsolása (#248) >> Annihilátor (#7448), a pszi hatásokra érzékeny, egyedi teológia varázslat itt is kiválthatja

méregfelhő IV (#420) >> Kreátor (#7450), a méregsebzésekre érzékeny, a méregfelhő IV a 225ös labirintusban tanulható.

adamantit bőr (#403) >> jég fürkész (#7485), fontos ez ellene, mivel lefejez, ami ellen készülni kell

A fegyverekből lőtt varázslatok szintén hatnak a típusuknak megfelelően; így pl. a Csapoló vérfürdője igencsak nagyot üt a lég fürkészekben (míg a többi esetben hasznavehetetlen).

Védővarázslatra két lehetőségünk van – vagy fizikai pajzs II-t használunk, vagy adamantit bőrt, természetesen. Az esetek nagy részében az előbbi nagyobb hatásokkal bír, de természetesen szakértelemfüggő. Kivételt csak a jég fürkész képez, ellene adamantit bőrral kell készülni.

Emellé még a fürkészek kritikusan ütnek, azaz az Isteni kegy (#376) alapfelszerelés, de erre majd még visszatérünk.

Ide kívánczik még az Isteni jutalom (#458) is, amellyel a zanszilánkokat tudjuk majd elkölteni a jövőben, tovább erősítve ellenfeleinket.

Jó barátunk lesz még redukció (#365), ebből kúponként legalább egy ajánlott (a tulajdonságok részt lásd legalul), így a magas őstaumaturgia azért is ajánlott, hogy fordulónként akár 4 alkalommal is el tudjuk ezt mormolni.

Érdemes figyelni a varázslatok komponenseire, szerencsére a KF-es boltokban fellelhető megfelelő mennyiségű yeti szív, sziránusz buborék, kvazár és angolna száka. Utóbbi problémás lehet, mivel előszeretettel kapja elő vízben, hogy majd azzal harcoljon, ennek kivédésére jó lehet pl. a Csapoló legyártása.

Tárgyak és felszerelés

Rengeteg tárggyal tudunk készülni a fürkészek ellen, amelyekre szükségünk is lesz, ha eredményesen akarunk szerepelni. Lássuk ezeket szépen sorrendben.

Távfegyver boost (íjászkenca / célzóvíz), ami belefér. Minden kis sebzés számít, ugyebár. Amióta folyamatos lehetőség van a rejtő fejlesztésére, azóta a távfegyver találati esélye erősen megnőtt, de a bónusz támadás mindig jól jöhet (elfek előnyben)

nerub elixír (#1966), amely több okból is ajánlott. Egyrésztől támadást ad, amire fixen szükségünk lesz, másrésztől erőt és szerencsét, amelyből mindkettő kulcsfontosságú. Moa refrugrátorral csodakenőcsökből tleikan életkövek segítségével nagyobb mennyiségben előállítható. Figyelem! Az elixír használata a teo/tau-t is növeli, így átléphetjük a butaság ára beállításunkat is, erre figyelni kell annak paraméterezésénél.

sámándob (#1868), +20 támadás 20 TVP-ért, ha szükséges. A nagyobb légelem idézése kb kiváltotta, nemigen lesz már erre szükségünk, de lehetőségként ott áll, ha mégis ilyen gondjaink vannak

mágusok itala (#1610), mivel a sebzésünk jó része varázslatból van, ezért ennek fogyasztása erősen javasolt

kreiton főzet (#1145), értelemszerűen. A kezdetekben alapértelmezett kúponként, később akár el is hagyható, lásd lentebb

tátika főzet (#1987), alternatív gyógyítási mód lehet két lény között, én magam nem használtam, lásd majd lentebb

elementál esszenciák (#2186 -> 2189), gnóm refrugrátorral +20% neves fürkésre. Használata kötelező!

ryuku amfóra (#1153), a kincskeresésre a neves fürkészek miatt van szükség elsősorban, lásd a következő fejezetben

Daxx kristály (#2062), az 50es TK-ból szerezhető és kettővel növeli ganüidreziszt és támadás képességünket, amelyre erősen szükségünk van. KF-elni nem szükséges.

Zekhartax köpenye (#1834), hasonló okokból. KF-elni kell.

vámpír talizmán (#1831), hogy tudjunk vámpirizálni a fürkészekből. Viselése kötelező jellegű.

gyógyító szimbólum (#2022), tómei barlangból (ill. sziránusz térváltó használatával) szerezhető. Már relative alacsony gyógyítás szakértelem mellett, és a 'kötelező' 20as FNO regenerációval ötvözve is jól gyógyít minden csata után, egy Halálkúpban 2.000+ gyógyítást is jelent összességében, ami nem kevés

dzsudzu medál (#1967), amely magában is kellemes viselet, viszont 20% eséllyel dupla annyi zanszilánkot kapunk egy szörnyből. Mivel az elején legfontosabb feladatunk az, hogy minél hamarabb minél több szilánkot szerezzünk, ezért viselése erősen ajánlott.

Numerinor karkötője (#1712), amely a kritikus ütés ellen véd. Egy 3-4 kúpos fordulóban a fürkészek könnyedén megesznek akár 30 angyalok gyűrűjét is. Ezzel 90%-ban védve leszel, és csak a maradék esetben nézi az isteni kegyet, egyéb védelmeket s a végén tűnik csak el az angyalok gyűrűje (így a fordulónkénti 30 angyalok gyűrű használat leesik 3-5re is akár). A Halálkúpok teljesítéséhez nem szükséges (sőt, mivel semmilyen pozitív effektet nem biztosít, ezért még gyengít is minket), viszont rengeteg pénzt lehet vele spórolni. Természetesen ehhez KF-elni kell.

derit láncvért (#1206), amelyet fel is kell venni, viselése a kezdetekben kvázi kötelező, az alacsony sebezhetőség miatt minden sebzésnövelésre szükségünk lehet. A későbbiekben továbbfejleszthető Istenek palástjává (#2177), így a vonatkozó AK-s labirintusból (180as) megszerzése és viselése több, mint ajánlott.

fürkészérezkelő (#2163), sziránusz boltban vehető, segítségével kikapcsolható a DVK a fürkészek ellen

Ezeket még a Halálkúpozás előtt össze lehet szedni, lássuk, hogyan is tudjuk arzenálunkat bővíteni.

Mint jól látszik, fentebb három nyaklánc is található a felsorolásban, ami egy karakter összes helyét elfoglalja, hacsak nincs +1 nyaklánc slot valahonnan (KT képesség, licit, egyebek). És bár lehet pl. Pókisten nyakéket viselni dzsudzu medál helyett, vagy a gyógyító szimbólumot lecserélni erre, mégis, én nem ajánlom, az előbbi esetben a zanszilánkok miatt, utóbbinál a gyógyítás végett.

A megszerzett zanszilánkokat szászásával fel lehet használni, belőle új tárgyak készíthetők.

Sorrendben, fontosságuk tekintetében.

Zan kristály(#2176), amely eggyel növeli ganüidrezisztenciánkat és vadászatunkat, amely miatt kötelező, részletesebben a következő fejezetben kitérek erre. Mindemellett még ropogtatások ellen +50 erőt biztosít, ami szintén nagyon fontos tulajdonsága.

Istenek palástja (#2177), egyesíti a derit láncvért és a játékmesteri palást tulajdonságait (kivéve a szomjazásra való immunitást), így nemcsak visszasebez, de még a ritka tárgyak esélyét is növeli

Istenek sisakja (#2178), egyszerű táp, hagyhatjuk a végére

Ennyit a tárgyakról, jöjjön egy áttekintés, most, hogy már tudjuk, mivel is készülünk

Fürkészek képességei és tulajdonságok, áttekintés

Miután mindent összeszedtünk, ami csak lehetséges, és készen állunk az első Halálkúp teljesítésére, nem árt, ha tudunk általánosságban pár dolgot a fürkészekről és lakhelyükről. A Halálkúpok TIM parancssal oldhatóak meg, a TVP költség 200 – titkosítás szakértelem, de nem lehet kevesebb, mint 120 (azaz 80as titkosításnál tetőzik, annál olcsóbb sose lesz). A KUT parancsnál annyival barátságosabb, hogy ha nincs ott kúp, mert elszámoltuk a lépést vagy valami történt, akkor nem megy el a TVP a levesbe, ha nincs olyan a mezőn, amit megfejtethünk.

Miután kiadtunk egy remélhetőleg sikeres TIM parancsot, beléphetünk a kúpba. Attól nem kell félni, hogy elszaladunk, halálig küzdünk odabent (illetve a teljes takarításig). Alapból négy lényre számíthatunk, amelyből az első három gyakori, az utolsó pedig vagy 'neves' fürkész, vagy pedig a gyakoriak közül egy, némileg erősítve (+10% körüli mennyiséggel). A kincs is aszerint alakul, hogy neves vagy gyakori fürkészt ölünk le a végén. Ha előbbi, akkor a ritka kincstáblából válogathatunk, ha utóbbit, akkor a gyakoriból. Mivel a ritka kincsek közül olyanok vannak, mint pl. mágikus pulzans, Istenek vállvédője, istenek eledele, kék golyó, ősi esszencia, stb., ezért természetesen az a jó, ha ilyennel csatázunk, nem pedig gyakori kincset kapunk, amelyet egyből beledobunk a ládikóba (kábító nyilacska, íjászkence és hasonlóak).

A neves fürkészek alapból bírnak egy eséllyel, amelyhez hozzájön a kincskeresés százaléka – beleszámítva az FNO-s képességet, a ryuku amfórát, stb., stb. Emiatt is érdemes ezt az FNO-s képességünket minél magasabbra növelni, ezért is igen jó tárgy az Istenek palástja (+5% esély neves fürkésre) s ezért is kötelező jelleggel használni kell a refrugrátort. Nem mellesleg neves fürkészeknél háromszor annyi zanszilánk található.

A fürkészek bírnak egy speciális képességgel, annihiláló csapást képesek a fejükre mérni, amely azonnal végez velünk. Ennek alapesélye 30%, amelyet a ganüidrezisztencia minden szintje csökkent eggyel (nem összetévesztendő a kritikus ütessel, amely ellen véd az angyalok gyűrűje – ez ellen ugyanis az nem nyújt védelmet). Így, az alapból 20as reziszt mellé Daxx kristály +2, Zekhartax köpeny +2, Zan kristály +1 –el érhető el 25% immunitás. Sajnos még mindig marad 5%, amelyet az annihilátor plazma (#2156) ad(hat). Ez a tárgy ritka és gyakori kincsként is jöhet, és emiatt ajánlott az elején fixen a kreiton főzet; hiába vagyunk a legnagyobb papok és harcosok, ősmágusok és félistenek, ha bejön az a bizonyos 1% (vagy 5), és agyoncsap az ellenfél. Gyakori kincsként nagyon ritkán, de előfordulhat, viszont ritka kincsként jó eséllyel előfordul, ezért is kell maximálisan rámenni a kincskeresésre. Mindent összedobva 50% felé lehet menni arányaiban, én az első hét kúpban csak neves ellenféllel találkoztam, és az első neves fürkész után ott is volt a plazma, ami igencsak megkönnyítette a további harcokat. Ha megszerezzük a 100% immunitást, akkor a kreiton főzetek akár el is hagyhatóak; szerencsére a Halálkúpos labirintusok során nagymennyiségű kreiton agyra teszünk szert, amely kitart (ki kell tartania), amíg meg el nem jutunk erre a szintre.

Minden egyes zanszilánk -1 max.ép-t is jelent, így öröm megszabadulni a szilánkoktól, összesen 400 darabra van ugyebár fixen szükségünk (300 a tárgyakra, 100 isteni küldetésre). Az ezt követők mehetnek DVK erősítésre.

És itt is van a fekete leves – avagy a tulajdonságok, amelyek szükségesek a kúpok teljesítéséhez. Egyrészt ez a szükséges erőt jelenti (az adamantit fürkész ropogtat), másrészt minden fürkész

köp/dob valamit (ezek ellen nem véd semmilyen varázslat vagy hatás), és közelharcban is megpróbál ráncfeküdni, odacsapni, megnyalni a fülünket vagy hasonló. Ez ellen természetesen szerencse kell.

Ha a ropogtatást nem mentjük, akkor a szokásos módon életpontunk felét elvesztjük, míg ha a szerencse mentő nincs meg, akkor akár +500at is sebződhetünk (a gyakori fürkészek képességei mentve 700 körül, a neveseké 1200 magasságában sebez).

Meglepő lehet, de a szerencse sokkalta fontosabb, mint az erő – egyrésztől nem biztos, hogy adamantit fürkész szembejön, másrésztől minden sokkal - sokkal többet sebez.

Ahhoz, hogy a ropogtatás ellen immunitást szerezzünk, 550es erő elég (azaz 480 + Qyinthyn szem +20 és Zan kristály +50 már elég), amit viszonylag alacsonyabb alap erővel hozhatunk, ha végre összetesszük a kristályt. Természetesen ha utolsó ellenfélnek adamantit fürkész bukkan fel, akkor ez a küszöb is megemelkedik; viszont ilyenkor maximum bukunk egy gyakori kincset, sok gond nincs.

Szerencse szintén 550+ kell, hogy a nevesek ellen is menteni tudjuk a varázslatokat.

Emiatt is kell a nerub elixír – én magam kipróbáltam erőserkentővel is az elejét, ropogtatás-immunisan, de a magas szerencse hiányában mégis rosszabbul jöttem ki.

Hogyan is érhetünk el ekkora tulajdonságokat? A halálkúpos küldetéssor végén nagymennyiségű tudás gyöngyre teszünk szert, amelyet elhasználva összejöhét egy átlag 200-220as tulajdonság. Erre nerub elixírral +100at kapunk és a bónuszok, így karcosan, de akár meg is lehetnek ezek.

Itt a következő kérdéssel kerülünk szembe: akarunk –e Halálkúpozni és szenvedni az elején, avagy inkább biztosra megyünk és kicsit később kezdjük el? Én magam töprengtem ezen egy sort, és végül az utóbbit választottam s nem bántam meg. Az fix volt, hogy az elején kötelező lesz a kreiton főzet, így úgy voltam vele, hogy ha meg is ropogtatnak, legyen, legalább nem megy el feleslegesen a főzet. Ma már KF-en kötelező az erő TF-elése, szörnyeket generálva és minél nagyobb testépítést összehozva minél nagyobb erőt generálni. Én ezt használtam, részletesebb egy módszer lentebb:

A kiinduló helyzet valahol 200as tulajdonságátlag körül volt (ebből 250 körüli erő), 300as testépítés mellett, a feladat az volt, hogy 230as átlag jöjjön ki, ott már az egyéb módosítók mellett, ha a Zan kristály összejön, a ropogtatás ellen immunitást kapok. Ez +120 tulajdonságot jelent, amelyet részben vagy egészben összehozható lett volna tudás gyöngyök és TNO-k felhasználásával, de van egy fontos korlát: az instabil szingularitás varázslat 250es tulajdonságkorlátnál megáll. És míg erőt TF-elni megfelelően magas testépítés mellett simán kijöhet 300-400 TVP-ből +1 szint (megfelelően alacsony erő mellett), addig az összes többi tulajdonságra ez még 30% csökkentés mellett is sokszorosan több. Így értelemszerűen TVP-t és erőforrást nyerünk azzal, ha a tulajdonságunkat leosztjuk. De hogyan is tehetjük ezt meg a legegyszerűbben?

A terv kivitelezéséhez rengeteg TVP-re van szükségünk, amelynek elsődleges forrása a csodálatos remeténél található safránykő. Gyakorlatilag a rendelkezésre álló TVP legnagyobb részét TF-elésre kell használni – mielőtt és közben leosztjuk a tulajdonságainkat. A leosztásra a legegyszerűbb egy labirintusban élő instabilos lény ölése szopókővel (az odaút folyamán a szopókő hatását ki lehet bekkelni a faji páncél / szerencsekenőcs használatával), illetve szintén szopóköves haragvó pegazus

klónozása és északi tűzsárkány idézése. Előbbi fixen, utóbbi bizonyos eséllyel lőhet instabilt, amivel vissza tudjuk fogni a tulajdonságainkat, a TF-elt erőt folyamatában átpakolni más tulajdonságainkra. Az Istenek Talizmánja (a permanens agytaposás miatt) ilyenkor nem nagy barátunk, érdemes levenni.

Utóbbira egy egyszerű MAK (a célmezőn szopógödör szükséges):

V 416 városmező koordinátái

kt 259 1

v 367 7333

v 84 219 (direkt contactolható és szintén lőhet instabilt)

vv 422 423 88

m 8

Potenciálisan a MAK bővíthető LE parancsokkal (Istenek talizmánja, yetibőr mokasszin) és ennek visszavételével.

A VV parancsot azért érdemes így kiadni, mert először vp-t teremtünk, majd szétrobbantjuk a szopókövet, ami így biztosan nem marad nálunk, ellenkező esetben előfordulhat, hogy vp hiányában szopókövel lépjük végig a fordulót.

Ily módon folyamatosan csökkenthetjük erőnket TF-elés közben, nade hogyan lesz sok-sok TVP-nk magára a lényegre, az erő minél drámaibb megnövelésére? Természetesen minél több remetét kell összeszedni. Én magam erre egy nagyon egyszerű módszert találtam: minél többet kell aktív csodálatos remetés sámánmaszkos beállítással bozótra lépni, illetve moa romokat látogatni (minél magasabb kincskereséssel). Mellé 4 quwarg boly (2 sima látogatással, 1 benépesítéssel, 1 térváltóval) biztosítja a fegyverszaki fejlődést, egy sziránusz térváltó az úszást és szintén jó kincseket (mellé rúnacsigát és egyebeket), a többi marad moa romra.

Én az 556,16os koordinátát lőttem be, ezt a mezőt erdőből lepusztítottam bozótosra, innen jokonbia ággal délkeletre egy quwarg boly elérhető, amire egy törpe bányát is tettem. Mellé egy teleport a 524,52-re, szintén bozót és csodálatos remete fészek quwarg bollyal, és marad is egy rakat lépés (valamint egy kedvenc táborhelyet lehet rakni szintén egy remete fészekre akár).

Így, a kötelező arénázás mellett rengeteg lépésünk marad, hogy fel/le lépkedjünk a bozótosra (inváziónál fontos volt, hogy ne legyen semmi a mezőn, így ezt értelemszerűen az 556,16on tettem), generáljuk a rejtőzködést, a csodálatos remetét, moa romokat fosztogassunk (Harcosok Könyvét is találva reményeink szerint, valamint pofozkodva további remetékkal) és a végén TF-eljük az erőnket (befejező parancsban lévő TF-elős MAK-okkal). Ebben segítséget nyújthat a 4 mozgásos MAK, amihez ugyan szükség van egy titkos teleportkőre, és az összes teleportféle ismeretére is, de jópár parancshelyet megspórolunk, lásd alább:

vv 299 299 299,

h 211,

v 96 513 50,

m 2,

v 181 605 28,
m 1,
h 1387 604 29,
m 5,
v 416 604 28,
m 7

Egy ilyen körben szerencsefaktortól függően lehet bunyózni 5-15 remétével (SZK, fészkek, moa romok és a TF-elés biztosítja ezt), ami fordulónként min 3, de akár 7-9 sáfránykövet is jelenthet. Ha a köveket nem nézzük, akkor is csak sima TVP-ből +3 erő körönként összejön, lévén, hogy túl sok mindent a karakter nem csinál. Ha a kövek szerencsésen potyognak, akkor fordulónkénti +5 erő is összejöhet, de itt nem érdemes sietni, érdemes összeszedni 90+ TU-t, elkölteni tudatturbóra a testépítésre és az eddig összejött sáfrányköveket bebombázva egy kör alatt feltolni +10 erőt (a testépítés hatékonyságának maximuma 620, azaz felé nem érdemes turbózni). Természetesen minél hamarabb használjuk a sáfrányköveket, annál hamarabb megy bele a sok-sok TVP a testépítésbe, ami még nagyobb testépítés növekedést jelent, ami még több TVP az erőbe a későbbi fordulókban. Úgyhogy nagyobb mennyiségű (20+) követ felesleges felhalmozni, legalábbis amíg nincs meg a maxos testépítés.

A TF-elést természetesen erőltessük ide-oda ugrálva az elementálok területeire is, hogy tudjunk farmolni esszenciákat, amelyekre később szükségünk lesz (akárha a varázslatokhoz, de méginkább a refrugrátorhoz). Itt is jó hasznát vesszük majd a redukciónak, nincs is annál szebb, mikor a tűzelementálok leszívják a tulajdonságainkat 0 közelire, így amint elfogy a vp és nincs mód hálózni, a csodálatos remetéik elbűvölik a tárgyainkat, ahelyett, hogy kövekkel örvendeztessenek meg. ☺

Hasonlóan tehetünk kitérőket és metakövek farmolásával is kibővíthetjük fordulóinkat, szükség lesz rá (minden gyártható fürkészés tárgyhoz szükséges 4-4 metakő, azaz összesen 12 kő kell az összes féle metakőből), vagy épp óelf varázsköveket halmozhatunk fel.

Igencsak unalmasak tudnak lenni ezek a körök, de én két választást láttam magam előtt: vagy azonnal belekezek a kúpozásba, vagy várok egy keveset és később majd visszajön az „ára” (ha meglesz a 250es tulajdonság átlag). El lehet kezdeni korábban is a Halálkúpokat, elköltsve az összes rendelkezésre álló TNO-t és tudás gyöngyöt; vagy várunk egy 'keveset' (kérdés, hogy ~30 forduló kinek mit is jelent), és nem kell tátika főzetet használnunk, valamint amint el tudjuk készíteni a Zan kristályt, készen is vagyunk, túlestünk a nehezén és akár válthatunk is nagyobb DVK-ra.

Elmondható, hogy 220-230 körüli tulajdonságátlaggal a szerencsénk nerub elixirrel már meglesz, a ropogtatás ellen pedig majd véd a Zan kristály – mire az első 100 zanszilánk összejön, addigra némi szerencsével meglesz az annihilátor plazma is és egyszerre elfelejthetjük a kreiton főzetet (ill. nem kell minden kúp előtt tolni egyet, elég lesz fordulónként egy, mert ha utolsó lényként adamantit fürkész jön, még mindig megropogtathat, ill. jöhet kellemetlen kombó kis eséllyel a kúpban, mikor minden ellenfelünk immunis az elsődleges fegyverszakértelmünkre).

Igen, el lehet kezdeni egyből a kúpozást a küldetéssor után; a játék rendelkezésre bocsájt ehhez majd mindent (tudás gyöngyök, TNO, egyebek) – lehet trükközni tátika főzettel és Zan energiát lőni. Viszont ha így teszünk, akkor pont az elejét, amely a legfájdalmasabb és érdemes mihamarabb túlesni rajta, húzzuk el – és elesünk az instabil jelentette testépítéssel való szerencse (és gyak. az erőn kívül

az összes) növelésétől, amely hosszú távon visszaüthet – a TF aktuális kihívásait igyekeznek az élmezőnyre belőni, és egyre inkább az látszik, hogy ez azt jelenti, feltételezik az aktuális trendek követését (megfelelő képességekkel bíró KT, tulajdonságok, egyebek). De a döntés Nálad van!

Ha arra döntesz, hogy a tulajdonságaidat kiegyenlítsd 250ig, akkor érdemes várni minden vonatkozó tárggyal (tudás gyöngy, Holtak Könyve, stb.), és amint eléred a 250es határt az összes tulajdonsággal, a TNO-kat (és a tudás gyöngyén kívül minden egyebet) rátenni a többi négy tulajdonságodra. Ezt követően mehet tovább az erő TF, és amint az is elér egy bizonyos határt (400-500 körül már erősen belassul), akkor lenyelni a gyöngyöket. A testépítés 700as határig hat az erő TF-re, tehát a legjobban akkor jársz, ha addig vársz a gyöngyökkel – de ez a határ annyira messze van, hogy tényleg erősen megfontolandó a kivárása, ez már teljesen az egyénre szabott. Valamint a tudás gyöngy ugyebár csak 1:5 arányban érinti az erőt, így 100 gyöngy esetén csak 20nál mondható majd el, hogy igen, TVP-t buktál ahhoz képest, hogyha 4 év múlva használtad volna fel őket.

De ez már egy másik írás lenne, mélyebben nem megyek bele.

Érdemes még zárszóként megemlíteni, hogy immár lehetőség van az Olimpiák között is tesztcsatázni, ami kiváló lehetőséget biztosít a felkészülésben, le lehet tesztelni, hogy mennyire is állunk készen erre. Egy egyszeri mentés után tesztelhetjük a fürkészeket, s láthatjuk, eltaláljuk –e a védelmüket, megdobjuk –e a mentőt, mennyit sebződünk, van –e elég sebzésünk és egyebek.

Ezúton is kívánok sok sikert és tápokban gazdag kúpozást!

Tib – Clod Onar (#4373)