

Ez az összefoglaló azok számára készült akikben motoszkál egy tolvaj karakter indításának gondolata, de nem tudják hogyan fogjanak hozzá.

Építsünk tolvajt

Manapság a tolvajlás az NPC-k fosztogatásáról szól, érdemes célirányosan erre fejleszteni. Vagy tápos karaktered lesz, vagy jó tolvajod, a kettő együtt nem működik. A lopok is - haladok is zsákutca, lesz egy béna tolvajod aki lassabban is halad. Helyette célszerűbb csinálni egy elhivatott, csak a lopásnak élő karaktert.

Optimálisan KF elérése előtt nem kell foglalkozni a lopással aztán ott sziklozug ragus dupla fejlődéssel nekiállni de ez nyilván csak abban az esetben opció ha már végigcsináltad a játékot odáig más karakterrel és van játéktudás / háttér / tapasztalat. Ezek hiányában marad a kevésbé optimális út, az alábbi leírásban erről lesz szó.

- **Melyik fajt válasszam?**

Árnymanó

Eredményes tolvajt építeni csak megfelelő KT-képességek segítségével lehet, nem túl meglepő módon az árnymanó faji KT rendelkezik ezekkel.

- **Melyik KT-t válasszam?**

Árnymenők

SIA-ban nincs kihívásos lopás, anélkül nem lehet igazán jó tolvajod, Elfeledett árnyak nem Árnymenők, én pedig azzal a hátsó szándékkal írtam ezt az egészet, hogy esetleg másoknak is meghozom a kedvét a dologhoz és hamarabb elkészül a következő képességünk :)

- **Melyik istent válasszam?**

Lopás szempontjából nincs jelentősége, amelyik szimpatikus.

Jellem lényegtelen, mire nekiállsz lopni meglesz a maxos, jó jelleműként sem ér hátrány. Semlegesként időnként resetelni kell a jellemet Sheran főzettel de mivel pontosan tudod mennyi lopásod sül ki nem jelenthet gondot kiszámolni hányadik parancsra kell a H/HH 286 valamelyik makróba.

Szerintem Dornodon és Raia egyértelműen gyengébbek kapott varik tekintetében a játék középső szakaszában (KF/síkok előtt) és mivel tolvajként ez a rész SOKKAL tovább fog tartani e kettőt nem javaslom.

- **Hogyan fogjak hozzá?**

Elsősorban türelemre lesz szükséged, az elején a leendő tolvajjal ugyanúgy kell játszani mint egy "normál" karakterrel. Keletre úszás, tiltott teleport, küldisorok, stb, Spunk leírása ezt összefoglalja.

A lopáshoz és előtte a CSÉ-fejlesztéshez is szükséged lesz makrókra, a makrókhoz előbb ki kell (nem kell, de ajánlott) fejleszteni a képességfát a gyűjtögető életmódig. Ez alaptól eltart egy darabig, 220+ előtt nincs értelme nekiállni lopni.

Halhatatlanság nélkül nem akarsz 220+ mászkálni szóval az is kell, meg néhány sziklozug comb a CSÉ-fejlesztéshez. Comb a legkisebb probléma, 220+ mindig dombságon kell táborozni és sziklozugot SZK-ni.

Mínosz-kúpok térkepeit szedd össze, kitűzni nem muszáj őket egyből (vagy egyáltalán) a lényeg, hogy a 89. labi térkepe legyen meg. Addig kizárólag síkság / bozót / ritka erdőn lévő mínoszokat kutass, hogy később le tudd rakni a kedvenc táborhelyet. Itt fogod felfejleszteni a csapdaészlelésed 100-ra, táborhely azért fontos mert úgy megspórolod az odaúthoz a tiltott teleportot és tudsz mellette mást is csinálni a fordulóban.

SF-es dolgokat érdemes letudni amint képes vagy rá - királyi küldisor, borzalom fellegvára, AK labik, varki látógömbös / eventes labik.

Hiába pótolható később is minden, jobb egyben megcsinálni amit lehet és minimalizálni az ott töltött időt. Egyrészt ha korán csinálod ezek a dolgok még értelmezhető XP-t és fvszakit adnak, másrészt SF-ről a teleport-korlát miatt nem lehet rendesen lopni szóval igencsak öntökönszúrás gyakorló tolvajként ott mászkálni.

- **A csapdaészlelés fejlesztése:**

Labiban csapdába eséssel 100-ig föl lehet húzni a CSÉ-t, a legalkalmasabb erre a 89-es mínoszkúp csapdás folyosója. Ki/bemenetel és pörhemórra ugrás reseteli az el nem került csapdákat, újra bele lehet esni. 100-as CSÉ fölött OV0 is automatikusan felezett szakértelmű OV1-nek számít, onnantól kikerülsz a csapdákat és vége a bulinak. 101-102 CSÉ lesz a végére.

Pörhemórt előtte lerakod az 5. ponton, majd írsz egy ilyen makrót:

MAK X 10

1. V 205 1
2. LM 17 205 17
3. LM 205 17 205
4. LM 16 205 16
5. LM 205 16 205
6. LM 18 205 18
7. LM 205 18 205
8. LM 15 205 15
9. H 211
10. H 1633 / VV 109 - biztonsági kijövetel. Én betegesen irtózom a labiban táborozástól, se főzés köv. kör elején, se SZK.

Törpe bakancsban és ha van drakolder kesztyűben. (~153 TVP, ha van kesztyűd 102TVP)

Természetesen OV0, semmi CSÉ-növelő vari / tárgy ne legyen rajtad, Drako kesztyűt is vedd le mikor az utolsó pár makrót futtatod. Raguzva kb +9.5 CSÉ / makró.

A kesztyű nem létszükséglet, spórol pár sáfránykőnyi TVP-t.

- **Megvan a 100 CSÉ, vannak makróim, hogyan tovább?**

1 MAKró úgyis elmegy kezdeti parancsokra, 2 másik MAK mehet lopásra, ennél kevesebbel fölösleges nekiállni.

Makrónként 2 teleport (VT2 + teleportkő, hogy ne kelljen azzal foglalkozni hol állsz mikor futtatod), ennyivel végigteleportálsz a királyi városok NPC-mezőit és SF-n a középső várost, marad 12 parancshely kihívásos lopásra.

Ebből lesz 23 próbálkozás, ~175 TVP, 12 TU és 4 lépés felhasználásával. Kutatni-másznivaló / labirintus / küldisor / EF? A maradék TVP-ből...

A lopás-fejlesztést az elején érdemes maximumon pörgetni amennyire csak lehet, ha már elérted azt a szintet ahol sikerülnek a lopások lehet variálni és csökkenteni a lopások-teleportok számát és a haladással-küldisorokkal foglalkozni, ezt magadnak kell eldöntened.

A kettő együtt nem megy, se TVP se makró/parancshely.

Ha picit türelmesebb vagy, érdekesebb a Ryukura hajózás után nekiállni. Menj át amint képes vagy levérni a küldisor orgyilkosait, nem kell megvárni míg valóban életképes leszel Ryukun.

Megszerzed a sárkanybébit és megtanulsz pár varit aztán visszamész 220-ra.

Ezzel elérhető lesz 2 új városban 6 NPC akiket lehet fosztogatni. A CSV-ben álló 3 NPC is elérhető kihívásos lopással, ennek később lesz jelentősége mikor már a zsákmányra hajtasz, az elején mindegy kinél próbálkozol.

Az északi városba teleporthoz kell teriád fétis, nem kell aggódni miatta loopható cucc.

Jobb így mint egyből 220+ nekiállni, gyorsabban (kevesebb fordulóból) fejlődik értelmes szintre a szaki és ha korábban kezdesz lopni sokkal később fogsz csak áthajozni.

250-300 szaki alatt nem fogsz érdemben lopni, sokkal több forduló ha csak a kelet-SF NPC-ken fejlődsz. Ha megcsinálod a Ryukus makró (753) is az újabb hatalmas plusz a továbbiakra.

KNO-k: Kihívás tornyához nyugodtan költsd el ami kell, pszit is eltolhatod 20-ig meg mászásra ami 220-hoz kell, nem fog hiányozni. Csapdaészlelésből 120 elég K-SF (El Fantastico és Rilly Zunna 375/380 kell), 180 Ryukura (White Nor Wacakhöz nem). Lopásra nem érdemes KNO-t rakni, az úgyis gyorsabban fejlődik és a sikertelenség is jobban fejleszt.

Alacsony lopás szakértelemmel (150 alatt) fölösleges egyenként beállítani minden NPC-t akiket végiglátogatsz, úgysem sikerülnek a lopások. Egyszerűbb ha minden fajra kiadsz többféle tárgyra FL-t, így ritkábban kell BUL-t lépni.

NPC-től ~160 szaki alatt soha semmit nem sikerült lopni, utána itt-ott jött néhány par aranyas kacat, 200-nál már loptam ezt-azt, 250-el már egész tisztességes körök voltak. 350 körül jött rendesen sáfranypor, angyalok gyűrűje 400 fölött. Utóbbi kettőnél bekavar, hogy viszonylag drága cuccok, van NPC akitől sokat lehet lopni de az összérték miatt nagyobb a bünti.

- **Mit érdemes lopni?**

GN adattárba Spunk felrakta az NPC-k kémszemmel kilesett tárgylistáit és van egy összefoglaló táblázata kitől mit érdemes, utóbbi helyenként pontatlan. Nekem van pontosabb listám de nem fogom kifecsegni az összes titkom :)

- **Fejlődési útvonal nagyjából:**

Keletre úzás

Tiltott teleport megszerzése - lopást nyugodtan felejtse el nyakék eldobással
Kémhalózat - ezt nem kell egyből végigcsinálni, elég a 13-as KLD-ig, hogy kiessen a varkaudar tekercs miközben a falvakat túrod. Hasznos varázslat a manók idézése de szopás ha utólag kell összeszedni a tekercset a küldisorhoz

Királyi küldisor, Fejvadászház, Mínoszkúpok térképeinek begyűjtése

SF-es teendők, Invázióügyi minisztérium, Borzalom fellegrára, AK-s labik, inváziós labik - tudd le egyben amit lehet

220+ területi küldisorok, közben makrók és néhány sziklozug comb gyűjtése, 100 CSÉ

összehozása - amíg meg nem erősödsz a Vályogviskó (739) Ryuku orgyilkosaihoz

Ryukura hajózás, Hoarián küldisor (726) + Tündérpalota (753)

Vissza 220-ra, indulhat a móka

Nagyjából 250-300 forduló dögunalmas AB-körös szopás 0 sikerélménnyel – szar lesz, ezen nincs mit szépíteni

Kész a tolvaj!

Játékmechanikai dolgok:

A lopás működése:

Először összeveti az áldozat csapdakészítését + használt csapda bónuszát a csapdaészleléssel, ha beleesel a csapdába nincs lopás. Ha kikerülted jön a lopás-próba, rejtélyes és sokat toldozott-foldozott képlet alapján vizsgálja a szakértelmed (a pontos képlet nem ismert)

Maximum 80% esélyed lehet a sikerre. Ha több is van a kiszemelt tárgyból az áldozatnál, kb 1/3 részét próbálsz ellopni. Számít az elcsenni kívánt tárgy értéke, minél drágább annál nehezebb, ha többet lopnál az összérték számít.

Az esetleges szintkülönbséget is nézi, nálad magasabb szintűtől nehezebb. Játékosról lopáskor ha legalább 150. szintű nagyobb az osztó a szakértelmen, 200-tól még nagyobb.

Gyakorlatban ez annyit tesz, hogy nálad ~50-el magasabb szintűtől lehetetlen lopni.

Ha minden összejött de van az áldozatnál csillogó nyakék, 50% eséllyel azt lopod el.

Elvileg városban nehezebb lopni de mivel szinte minden NPC városban tanyázik ennek nincs jelentősége. Városban lopáskor ha lebuksz és nincs rajtad láthatatlanság elkap a városi őrseg, -40 TVP és a többi FL nem sül ki azon a mezőn. Kihívásos lopás működik utána is de ha lebuksz az is -40TVP.

Kihívásos lopás:

A zsákmány kihívása (340. KT-képesség). EK 340 [célpont] [mit]

Csak területen belül működik, max 60 mező távolságig, legfeljebb 30 alkalom / forduló, 5 TVP és 1 TU / alkalom. A távolsági korlát miatt területen belül sem mindegy honnan próbálkozol, nem minden városból éred el a másikban levő NPC-t.

A fordulódban kiszülő lopások felét ezzel csinálod de elviszi a makróid összes parancshelyét és a TU-regened, mellette 150 TVP / forduló. Ettől a képességtől leszel jó tolvaj és fejlődsz majd minden másban szarabbul :)

Feltételes lopás:

Emlékezetfrissítés (177. KT-képesség)

FL-hez megadhatod az ismétlések számát, maximum lopás szaki / 5. Nem kell számolgatni, ha többet adsz meg az első kiszüléskor resetel lehetséges maximum-1 -re. Mindig a listában legelöl levő parancs fog kiszülni. Mikor már célzottan NPC-re kiadott lopásokkal operálsz ha változtatni akarsz először törölni kell a régi parancsot, ha van a fajra kiadott parancs azt is, majd kiadni FL-t az új céltárgyra és ismét kiadni a fajra is parancsot. Ha rossz a sorrend nekiállsz kaját / vizestömlőt / tudomisényt lopni a drágaság helyett. Max 50db feltételes parancsod lehet kiadva, könnyű telíteni ha nem figyelsz oda.

Ha van ugyanarra kiadott FL és FT a lopás sül ki.

Lopással kapcsolatos tárgyak, szakmai szemmel:

Elátkozott tárgyak:

- [Csillogó nyakék \(#1120\)](#): ha van nálad, lopáskor a szakértelmed 2/3 része számít csak. Ha van az áldozatnál, sikeres lopáskor 50% eséllyel 1db nyakéket lopsz. Ha eldobod, 1-el csökkenti a lopást. Alkímiázó üstbe lehet dobálni. KF-től a kutatnivalokból is esik, ott elég szívás és érdems berakni befejezőbe / kör közí makróba az üstözést. (az enc-ben szereplő 2/3 szerintem nem igaz, 2500+ lopással is érződik ha van nálam nyakék)
- [Főnixtoll \(#563\)](#): ez a rosszabb, kb 20% eséllyel blokkolja a kihívásos lopást. TU-t és TVP-t levonja ilyenkor, szaki nem fejlődik, nincs zsákmány. Barátságos találkozáskor átpattan hozzád 1db, kör végén szaporodhat. Kezdeti parancsból megsemmisítőd, vagy az elsőként futtatott lopós makróval ezzel kezd. KF-en a gernim átokmanóból is esik, ott minden lopós makró közé kell megsemmisítés. Érdemes kiadni minden fajra FL-t, hogy ha rálépsz valakire kör közben ne kapj tőle főnixtollat. Csillogó nyakék sem kellemes de jobb mint a besült EK 340.

Hasznos tárgyak:

- [Megsemmisítő \(#1540\)](#): megszabadít a főnixtollaktól, mindig legyen nálad egy kupac
- [Manifesztátor nyúlvány \(#214\)](#): a legfontosabb varázslatod komponense :)
- Fekete csuha (#375): 20-ig gyorsabban fejlődik a lopás, nem tudom mennyivel én nem használtam.
- [Gárdista övcsat \(#1723\)](#): ha van moa nacid nem kell hordani a kyorg övcsatot, +5 CSÉ az elején jól jöhet.
- [Mesterkristály \(#2548\)](#): 100 fölötti lopás szakival TP-t kapsz a sikeres lopásért, a szintedhez skálázva. Nagyon jó cucc de KF előtt nem tudod összerakni, max ha megveszed talin vagy titanit liciten a KF relikviacsomagot.
- [Eldereth kristály \(#511\)](#): táborozás közben ha rajtad van darabonként +1 TU-t regenerálsz, maximum MXTU/7. Kötelező, a kihívásos lopás TU-igényét valamiből elő kell teremteni, mellette képességfát is kell fejleszteni. Nem olcsó, de szilánkot lehet hozzá lopni keleten is.

Haszontalan tárgyak (látszólag hasznos, de mégsem):

- [Muezli aranykeze \(#442\)](#): KF3-al őrzött tárgyat is ellophatsz, max 1db-t és extra büntetést kapsz a próbálkozásra. Abszolút fölösleges cucc, az igazi tolvajoknak KT-képesseg helyettesíti és azt nem kell KF-elni sem :)
- [Tolvaj klánjelvény \(#1093\)](#): a Tolvajcéh (#) küldisor jutalma. Az általa adott +10/+10 bónusz pár forduló alatt kifejlődik, ennyiért nem éri meg cserélni a nyakláncokat. Ha pont a határon mozog a CSÉ-d valamelyik NPC-nél hasznos lenne de egyrészt nem tudjuk a pontos értékeket másrészt úgyis el fogod felejteni fölvenni.
- [Láthatatlan köpeny \(#441\)](#): KF-re láthatatlanságot varázsol rád. Olyankor lehet értelme használni ha úgyis 2 parancssorból csinálod a kör eleji öltözést és belefér a dupla köpeny-csere de tolvajként nem lesz elég kezdeti parancsod ilyen luxusra.
- [Nodonrod kitűző \(#1533\)](#): ha városban elkapnak lopásért, megúszod TVP-vesztés nélkül. Nincs értelme, úgyis láthatatlanul mész lopni.
- [Tolvajkesztyű \(#1730\)](#): Kihívás tornyához és labizáshoz hasznos, nagyüzemi lopkodásnál nincs jelentősége +8 szakértelemnek.

Hja, ha rááldozod a parancshelyet és tolvajvér + klánjelvény + tolvajkesztyűvel nyomod az +21 lopás de nem fogod megérezni a különbséget, fölösleges ezzel vacakolni.

Játékosoktól lopás pro és kontra

Miért nem érdemes lopni játékosoktól:

- nem szép dolog kibabrálni másokkal
- nincs értelme, a jobb cuccok úgyis lophatatlanok
- mindenkinél van csillogó nyakék
- ha kapsz egy becsületjelet és besül a fele lopásod garantáltan nagyobb bukás anyagilag mint bárminek az érteke amit el lehet lopni
- besértődnek kisírnak egy újabb lopás nerfet

Miért érdemes lopni játékosoktól:

- kibabrálhatsz másokkal
- fejleszti a szakértelmeid. NPC-től lopáskor 2% a fejlődés 700 CSÉ illetve 1200 lopás szakitól, játékosnál nincs csökkenés
- ha nincs barátságos találkozás nem kapsz főnixtollat és nem sülnek be a kihívásos lopásaid mert váratlanul átpattant hozzád egy
- lophatsz olyan tárgyat is ami nem található NPC-nél

Pjtor / Tündérke (#5788)