



Spielerhandbuch zu
World of Qin 2
<http://www.woq2.de/>

Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)

Inhaltsverzeichnis

1.0 FAQs (Beta, Vollversion, Account System, Support)

- 1.1 FAQ's zu der Beta
- 1.2 FAQ's zur Vollversion WoQ2
- 1.3 FAQ's Gameplay
- 1.4 GAS (Gamigo Account System) /Support
- 1.5 Technik

2.0 Befehle im Spiel

- 2.1 Befehle im Chat
- 2.2 Tastatur Befehle
- 2.3 Charaktererstellung

3.0 Häufig gestellte Fragen (im Spiel)

4.0 Charakterklassen

- 4.1 Paladin
- 4.2 Priester
- 4.3 Zauberer
- 4.4 Jäger

5.0 Die 5 Elemente

- 5.1 Allgemein
- 5.2 Elementare Haupt- und Nebenattribute

6.0 Waffen und Rüstung

7.0 Crafting

1.0 FAQs (Beta, Vollversion, Account System, Support)

1.1 FAQ's zu der Beta

[Q]: Wann startet die Beta?

[A]: Der offizielle Betatest hat am 22.03.2006 begonnen.

[Q]: Ist die Teilnahme am Betatest kostenlos?

[A]: Die Teilnahme an der Beta ist kostenlos, abgesehen von den eigenen Verbindungskosten für den Internetzugang.

[Q]: Wie lange wird die Beta dauern?

[A]: Der offizielle Betatest endet am 28.05.2006.

[Q]: Was passiert nach Beta Ende mit meiner Anmeldung im GAS (Gamigo Accountsystem)? Kann ich sofort weiterspielen?

[A]: Nein, man wird nicht automatisch aus der kostenlosen Beta in den kostenpflichtigen Account wechseln, sondern man muss, sofern man Guthaben auf dem GAS-Konto hat, diesen dann noch einmal explizit anmelden. Im GAS unter "meine Daten" kann man kontrollieren ob WoQ2 Account aktiv ist oder nicht.

[Q]: Wie sieht es mit Charwipe nach der Beta aus?

[A]: Die Löschung der Charakterdaten erfolgt einmalig nach dem Ende der Beta. Vom PreOrder Start an bleiben die Charaktere bestehen. Zum offiziellen Start erfolgt also keine erneute Löschung.

1.2 FAQ's zur Vollversion WoQ2

[Q]: Wann wird die Vollversion erscheinen?

[A]: Am 01.06.2006, für Preorder Kunden jedoch schon am 28.05.2006.

[Q]: Wo kann ich mir das Spiel besorgen.

[A]: Den Client für Vollversion von WoQ2 kann man sich kostenlos herunterladen. Der Client wird eine Größe von ca. 450 MB haben. Geschätzte Downloadzeit bei DSL/1000 ca. 1 Stunde.

[Q]: Was kostet das Spiel?

[A]: Die Kosten für die Vollversion betragen 9,99 EUR im Monat. Bei Vorauszahlung (3,6,12 Monate) wird es einen Rabatt geben. Zahlungsmöglichkeiten wie Überweisung, Lastschrift, Kreditkarte, Pay by Call etc. stehen im GAS (Gamigo Accountsystem) zur Verfügung. Nach Beendigung der Betaphase wird dann die fertige Vollversion gestartet. Und die ist dann - nach einer ebenfalls kostenlosen Testphase – kostenpflichtig. Wer sich für einen Preorder Account entscheidet zahlt für diesen 7,99 EUR dauerhaft im Monat.

PreOrder (Frühbucher) Angebot:

Nur 7,99 EUR, statt 9,99 EUR pro Monat

Exklusiver Zugang zum Spiel 3 Tage vor dem offiziellen Start (Ihr seid 3 Tage vor allen nicht Preorder Spielern auf dem Server und könnt euch einen Vorsprung sichern).

Eure Charaktere erhalten ein besonderes Ausrüstungsteil, welches euch den Einstieg ins Spiel erleichtert. (Nur für Charaktere, die in den 3 Tagen vor dem offiziellen Start erstellt werden). Der Frühbucher-Preis gilt nur bei monatlicher Zahlung per Lastschrift (für AUT und CH per Kreditkarte, da keine int. Lastschrift möglich) und ist bis zur Kündigung dieser gültig.

Frühbucher-Paket sichern:

Um dein Frühbucher-Paket zu sichern, logge dich auf der PreOrder Bestellseite mit deinen Daten für das GAS ein. Wähle dann das Preorder Paket aus und folge den weiteren Schritten.

[Q]: Welche Anforderungen stellt das Spiel:

[A]: WoQ2 ist nur für einen PC mit Betriebssystem Windows programmiert.

Minimum:

Windows98

CPU: 400 MHz

Arbeitsspeicher: 128 MB RAM

Grafikkarte: 3D-Beschleuniger mit 16-bit Farbe

Festplattenspeicher: 1.2 GB

Internet-Verbindung: 28k Modem

Empfohlen:

Windows XP/2000

CPU: 800 MHz oder höher

Arbeitsspeicher: 256 MB RAM

Grafikkarte: GeForce2 oder neuer 3D-Beschleuniger mit 32 MB Video RAM

Festplattenspeicher: 1.2 GB

Internet-Verbindung: DSL

oder besser...

[Q]: Wieviele Server wird es geben?

[A]: Die Anzahl der zukünftig vorhandenen Server, hängt davon ab wieviele Spieler WoQ2 in Zukunft spielen werden. Geplant ist genug Hardware um 20.000 Spieler gleichzeitig abzudecken.

1.3 FAQ's Gamplay

[Q]: Wie sieht es aus in Punkto Namenswahl: Wieviele Zeichen hat man zur Verfügung? Darf man Titel wie Kaiser, Shogun oder so nehmen?

[A]: Titel wie Kaiser, Shogun oder andere in der Art werden nicht möglich sein. Leer und Sonderzeichen können nicht verwendet werden. Der Charaktername sollte an die Geschichte von WoQ2 angepasst sein. Westliche und Englische Namen wie BlooghHunter, BigArthur, DeadAngel, PrinzEisenherz sind nicht gestattet.

[Q]: Wie groß ist die Spielewelt?

[A]: Das sollte man selbst herausfinden. Eines ist aber klar, wir befinden uns auf dem größten Kontinent der Erde und dort in einem gewaltig großen Gebiet.

[Q]: Gibt es einen Maximallevel?

[A]: In der derzeit in China laufenden Version liegt der Höchstlevel bei 75. Allerdings kann sich der maximal mögliche Level nach und nach mit den Erweiterung des Spiels erhöhen. Ob und wann dies geschieht, hängt von dem Entwickler Object Software ab.

[Q]: Wird PvP/PK in dem Spiel eine eher wichtige Rolle einnehmen, oder eine nebensächliche bzw. wird es einem schwer gemacht so das einem die Lust bald vergeht?

[A]: Es steht jedem frei, sich am PvP zu beteiligen oder auch nicht. Wie hoch der Anteil ist, hängt also vor allem von den Spielern selbst ab. Der allgemeinen Story dient der Kampf mit- und gegeneinander natürlich.

[Q]: Wenn man stirbt gibt es einen Item/Geld Verlust zu dem Erfahrungsverlust dazu?

[A]: Es gibt lediglich einen Exp Verlust, der sich nach dem Level des Spielcharakters richtet.

[Q]: Wenn jemand einen „roter Name-Status“ hat verliert er dann mehr Items bzw. mehr Erfahrungspunkte?

[A]: Je böser der Spieler mit dem roten Namen ist, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass er ein Item verliert. Exp verliert man im PvP Kampf gegeneinander nicht.

[Q]: Wie sieht es mit Looten anderer Spieler aus?

[A]: Es gibt die Möglichkeit, sich zu duellieren, wobei der Verlierer einen zufälligen Gegenstand aus seinem Inventar verlieren kann. Ansonsten kann man die Lootregeln anpassen, wenn man in Gruppen gemeinsam jagt. Diebesskills sind keine vorhanden

[Q]: Wird es Housing (eigene Gebäude) geben?

[A]: Housing ist ab Charakterlevel 45 verfügbar. Was genau die Zukunft noch an Erweiterungen bringt, wissen derzeit nur die Entwickler selbst. Da unser Team in engem Kontakt mit ihnen steht, werden wir solche Infos aber herausgeben, sobald sie spruchreif sind.

[Q]: Wie sieht das mit einer eigenen Gilde aus?

[A]: Dem Gildensystem wird eine große Rolle in WoQ2 zuteil. Im Rahmen der Weiterentwicklung wird das Gildensystem nach und nach ausgebaut und gewinnt immer mehr an Bedeutung. Hat der Charakter Level 25 erreicht und 100.000 Gold gesammelt, kann er in der Stadt Luoyang eine Gilde beim Gildenmeister einrichten lassen.

[Q]: Wie viel verschiedene Monsterarten wird es geben?

[A]: Laut Entwickler gibt es zigtausend verschiedene Monster im Spiel. Wobei natürlich zu beachten ist, dass viele Monster nur leichte Variationen anderer Monster sind und teilweise Monster gleich aussehen, sich aber in Level und Anforderung unterscheiden.

[Q]: Wird es eine Lagersystem geben z.b Warenhaus?

[A]: Ja, es ist ein Lagersystem vorhanden. In vielen größeren Städten gibt es Lagermeister die dem Spieler Zugriff auf das Lager des jeweiligen Chars geben. Es ist zwar in mehreren Stufen erweiterbar, dennoch wird der Platz begrenzt sein um die Server nicht zu sehr zu belasten.

[Q]: Wie läuft denn der Kampf gegen Monster und andere Charaktere ab? Ist es wie in den meisten MMORPGs üblich, dass man sein Ziel "locked" und dann die Tasten für Spezialattacken drückt, oder muss man ein bisschen Geschick zeigen und Zielen, bzw. kann man Zaubern/Pfeilen ausweichen?

[A]: Man "locked" einen Gegner und kann dann seine Angriffe und Spezialfähigkeiten ausführen. Ob man ausweicht oder nicht hängt vom eigenen Skill/Level sowie denen des Gegners ab.

[Q]: Wie wird das Wirtschaftssystem bestimmt?

[A]: Der größte Teil der Wirtschaft wird durch die Spieler gewährleistet. Demnach wird es eine freie Preisentwicklung nach dem Prinzip von Angebot und Nachfrage geben. Charakter können ab Lvl. 10 Waren in ihrem Marktstand auf dem Marktplatz anbieten.

(Q): Wie sieht es mit Ressourcen der einzelnen Provinzen aus?

[A]: Jede Region hat ihre Ressourcen, auf die sie zurückgreifen kann. Je nachdem, welche Region man betrachtet, ist von dem einen mehr und von dem anderen weniger vorhanden. Belassen wir es am besten vorerst dabei, dass die Regionen unterschiedlich sind und jede ihre Vor- und Nachteile hat.

1.4 GAS (Gamigo Account System) /Support

Erstelle einen Account unter <https://billing.gamigogames.de>

Adresse <https://billing.gamigogames.de>

gamigo
account system

Bitte verwenden sie für das GAS ein anderen Accountnamen und Passwort als für das Spiel

MEMBERLOGIN
Anmelden »

ACCOUNTNAME:

PASSWORD:

Login

Passwort vergessen?

anmelden support

Herzlich Willkommen beim Gamigo Account System

Hier kannst Du Deine Accounts selbst verwalten, Dich zu laufenden Betatests und Onlinespielen ganz einfach per Mausclick anmelden und im Angebot der gamigo AG shoppen.

1. Wenn Du schon angemeldet bist, gib Deinen Accountnamen und Dein Passwort einfach oben rechts ein und klicke auf "Login". Solltest Du Dein Passwort vergessen haben, kannst Du Dir über den Link "Passwort vergessen" ein neues zuschicken lassen.
2. Wenn Du noch nicht angemeldet bist, dann kannst Du das per Klick auf "Anmelden" jetzt nachholen.

[Q] Ich bekomme im Client nachdem ich die Zugangsdaten eingeben habe ein Nachricht "Please register first". Was bedeutet das?

[A] Wenn diese Meldung erscheint, ist kein Spiel-Account mit diesem Namen registriert. Versuche dich unter www.woq2.de anzumelden, oder lege dir im GAS (Gamigo Account System) einen Spiel-Account zu **World of Qin 2** an, falls du dies noch nicht gemacht hast.

[Q]Ich bekomme beim Einloggen die Meldung: "Username Or Password is incorrect, please input again". Was kann ich tun?

[A] Überprüfe dein Passwort im GAS und ändere mal es ggf. im Account **World of Qin 2** unter [Meine Daten] bei [Details] ab.

[Q]Ich kann mich nicht ins Spiel einloggen. Obwohl ich meine Aktivierungsmailerfolgreich erhalten habe. Jedoch hat mein Passwort 20 Stellen.

[A] Die Passwordeingabe im Client ist auf 12 Stellen begrenzt. Bitte ändere dein Passwort im GAS im Account **World of Qin 2** unter [Meine Daten] bei [Details] entsprechend ab.

[Q] Ein neues Passwort habe ich eingegeben, komme aber trotzdem nicht in das Spiel rein, beim Einloggen erhalte ich immer folgende Meldung: Password or Username incorrect!

[A] Nach dem Ändern des Passwortes dauert es ein paar Minuten, bis dieses auch auf dem Spieleserver übernommen wurde.

Sollte es generell Probleme mit dem Gamigo Account geben, oder du deinen Benutzernamen vergessen hast, dann wende dich bitte entweder über dieses Kontaktformular (<http://woq2.gamigo.de/support/kontakt/>), oder falls möglich, direkt im GAS mit deinem Account über Button "Support", an den Support.

1.5 Technik

[Q] Welche Ports benutzt **World of Qin 2**?

[A] Ports: 4301 6000 und 6954

[Q] Initialisierung Fehlgeschlagen?

[A] Ändere bitte in deinen Eigenschaften die Auflösung auf 16 bit.

1.6 sonstige Probleme

Sollten dir diese FAQ nicht helfen, oder andere Probleme auftreten wende dich bitte direkt an den Support.

2.0 Befehle im Spiel

2.1 Befehle im Chat

Befehle im Chat (**/help**)

!Charaktername Text = Privat mit einen anderen Spieler sprechen und dabei im aktuellen Chatkanal bleiben.

@Text = Nachricht an den lokalen Chatkanal senden und dabei im aktuellen Chatkanal bleiben.

#Text = Nachricht an den Gruppen-Chatkanal senden und dabei im aktuellen Chatkanal bleiben.

\$Text = Nachricht an den Gilden-Chatkanal senden und dabei im aktuellen Chatkanal bleiben.

%Text = Nachricht an den Nations-Chatkanal senden und dabei im aktuellen Chatkanal bleiben.

/t Charaktername Text = Privat mit einen anderen Spieler sprechen und in den Privaten Chatkanal wechseln. (Alternativ /tell)

/r Text = Antwort auf die zuletzt erhalten privaten Nachricht und in den privaten Chatkanal wechseln. (Alternativ /reply)

/c Text = Nachricht an den lokalen Chatkanal senden und in den lokalen Chatkanal wechseln. (Alternativ /chat)

/g Text = Nachricht an den Gruppen-Chatkanal senden und in den Gruppen-Chatkanal wechseln. (Alternativ /party)

/f Text = Nachricht an den Gilden-Chatkanal senden und in den Gilden-Chatkanal wechseln. (Alternativ /faction)

/n Text = Nachricht an den Nations Chatkanal senden und in den Nations-Chatkanal wechseln. (Alternativ /nation)

2.2 Tastatur Befehle

ESC = System

H = Hilfe

S = Gesellikeit

L = Quest

V = Fähigkeiten

B = Inventar

C = Attribute

P = Modus (Friedlich,Duell)

M = Karte

H = Hilfe Menue

Tap = Schaltet die Minimap an/aus

Enter = in den Chat wechseln

Alt = nach Gegenständen auf dem Boden schauen. Diese kann mit einem Doppelklick aufnehmen.

1-0 = Skill Schnellzugriff

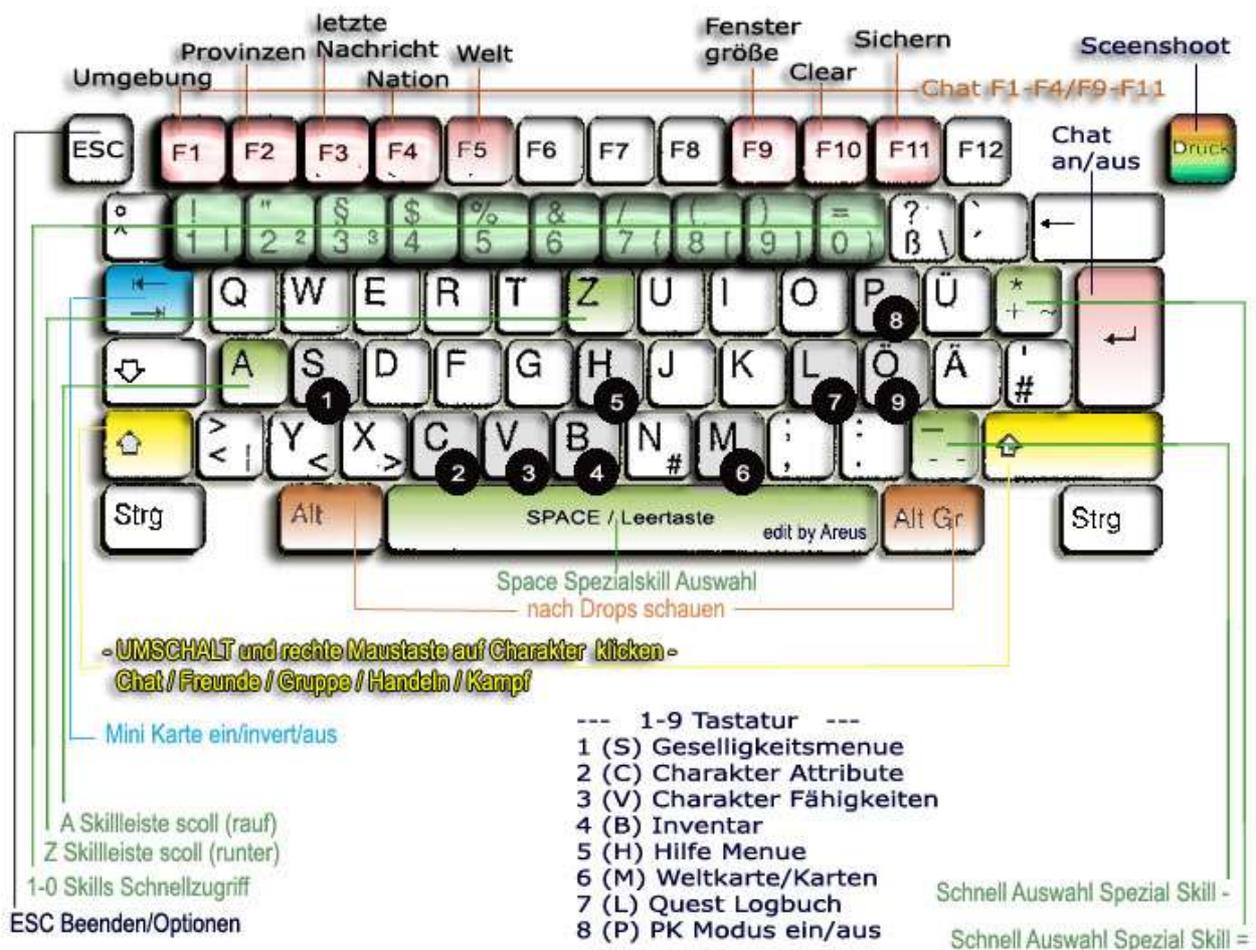
A+Z = Spezialskill

Space = häufig benutzte Skills

F9 = Grösse des Chats

F10 = löschen des Chats

F11 = Chatfenster feststellen



2.3 Charaktererstellung

Erstelle einen Charakter. Es stehen dir ein Paladin, ein Jäger, ein Zauberer und ein Priester zur Verfügung. Natürlich kannst du auch zwischen einem weiblichen und einem männlichen Charakter wählen.



Wähle einen Namen, der den Namensregeln entspricht. Wähle danach das Gesicht und das Startdorf, wo du beginnen willst. Die Auswahl des Startdorfs hat keinen Einfluss auf das spätere Spiel. Es dient der Entlastung der Startgebiete und stellt unterschiedliche Anfangsquests zur Verfügung.



3.0 Häufig gestellte Fragen (Im Spiel)

[Q] Welche Bedeutung haben die Titel und wie kann ich sie einstellen?

[A] Titel erhält man als Belohnung nach Erfüllen von bestimmten Quests. Sie haben keine besondere Bedeutung und dienen lediglich dazu den Charakter auszuzeichnen und ihm mehr Tiefe zu verleihen. Titel können über das Charaktermenü eingestellt werden. Drücke die Taste c, im sich nun öffnenden Fenster können die Titel oben rechts aus dem Dropdownfeld ausgewählt werden.

[Q] Welchen Nationen kann ich mich anschließen?

[A] Es stehen momentan lediglich 4 Nationen zur Auswahl – Qi, Qin, Chu und Zhao. Den Nationen Han, Wei und Yan kann man sich im Moment nicht anschließen. Genaueres wird mit einem der folgenden Patches sicher geklärt werden.

[Q] Kann ich meine gewählte Nation wechseln?

[A] So lange man das Quest von dem jeweiligen Bezirksbeamten noch nicht abgeschlossen hat um in einen Staat aufgenommen zu werden, kann man sich noch immer umentscheiden. Ist man aber einmal in einer Nation eingebürgert worden, kann dieser Status nicht mehr gewechselt werden.

[Q] Wozu dient der passwortgeschützte Lagerplatz?

[A] Passwortgeschützte Lager sind in Asien üblich um Hackern und Personen, die ebenfalls Zugriff auf den Account haben (z.B. Familienangehörige) den Zugriff auf bestimmte Gegenstände zu verwehren. Einige Spieler dort lagern ihre komplette Ausrüstung vor dem Ausloggen in solchen Lagern. Diese Lagerplätze (2 sind es an der Zahl) sind nicht accountübergreifend.

[Q] Gibt es Informationen zu den Reittieren?

Reittiere dienen in erster Linie zur schnelleren Fortbewegung. Momentan sind nur Pferde verfügbar aber es werden in zukünftigen Versionen noch weitere Reittiere vorhanden.

Es gibt eine Möglichkeit im Spiel, die Fähigkeit zu erlernen, von einem Reittier aus zu kämpfen. Das Tier kann in höheren Leveln (ab Lvl. 40) beim Pferdehändler geheilt werden, vorher ist das nicht möglich.

[Q] Warum wird mein Charaktername nicht akzeptiert oder welche Namen sind erlaubt?

[A] Es gibt einige klare Regeln zu den Charakternamen:

1. Erlaubte Namen sind die, die in die chinesische Fantasieumgebung des Spiels passen. Nicht erlaubt sind demnach Namen, welche die Atmosphäre innerhalb des Spieles stören. Dazu zählen unter anderem historische oder zeitgenössische Persönlichkeiten, Namen religiöser Figuren (bspw. Jesus, Buddha, Zeus), Namen die aus Abkürzungen bestehen oder Zahlen, Sonderzeichen (ausgenommen ein - zur Trennung von Vor- und Nachnamen) und Leerzeichen. Namen die nur aus Grossbuchstaben bestehen sind ebenfalls unzulässig.
2. Titel in Namen sind grundsätzlich verboten (Lady Moussa, Ritter Leobold, King Arthur, GM Tratos). Innerhalb des Spiels bekommt man vom System automatisch unterschiedliche Titel zugeteilt, die sich die Spieler hart erarbeiten müssen.
3. Es werden keine kleinen Sätze in Namen erlaubt (z. Bsp: Tanz herum, Lieder Sissi, Devil of Shadow).

4. Namen werden umgeändert, wenn ein Name nicht den Regeln entspricht. Es gibt keine Ausnahmen dieser Regelung.

5. Markennamen sind verboten (wie z.Bsp McDonalds, Reebok, Levi Strauss, Warhammer) Sehr viele Markennamen sind durch internationales Recht geschützt und dürfen nicht benutzt werden in kommerziell orientierten Produkten. Es handelt sich hierbei um eine Gratwanderung, der wir mit dem grundsätzlichen Verbot von Markennamen im Charakternamen entgegenwirken.

Ich habe Verbesserungsvorschläge...

Bitte bedenkt, dass Gamigo nur sehr geringen Einfluss auf Änderungen im Spiel hat. Das Spiel wird lediglich lokalisiert, das heißt, dass das Spiel lediglich übersetzt wird. Ebenso die Patches, welche von China kommen und viele Sachen schon beheben oder allgemein das Spiel erweitern. Es macht also nur wenig Sinn, das Spiel grundlegend verändern zu wollen. Nehmt es so hin wie es ist und erfreut euch an diesem schönen Spiel. Sollte euch dennoch was auffallen, mit dem ihr absolut nicht leben könnt, steht es jedem frei dies allen anderen mitzuteilen. Wenn ihr die Meinung der anderen Spieler zu eurer Idee erfahren wollt, nutzt doch einfach das offizielle Forum (<http://forum-woq2.gamigo.de>).

Ich habe einen Questgegenstand gefunden, der aber nicht in meinem Inventar ist.

Das mag daran liegen, dass dein Inventar zu diesem Zeitpunkt voll war. Entweder machst du etwas Platz in deinem Inventar, dann taucht der Gegenstand nach einiger Zeit wieder auf, oder du loggst dich kurz aus (nachdem du wieder Platz im Inventar hast).

Nichtsdestotrotz solltest du aber – da Questgegenstände nicht fallengelassen werden können – im Questlog (Taste L) schauen, ob bei dem entsprechenden Quest steht, dass du den Gegenstand erhalten hast. Dann kannst du unbedacht dein Quest fortführen und sogar abschließen, ohne das der Gegenstand wirklich im Inventar erscheint.

Kann ich mein Haupt- oder Nebenelement noch ändern?

Nein, hast du dein Element einmal gewählt ist es bindend und kann nicht mehr verändert werden. Überdenke daher deine Entscheidung.

Elemente und Ausrüstung

Der Kreislauf der Elemente lautet wie folgt:

Zerstörende Wirkung:

Holz zerstört Erde, Erde zerstört Wasser, Wasser zerstört Feuer, Feuer zerstört Metall, Metall zerstört Holz

Das bedeutet, dass du (z.B.) mit einer Holzwanne einen Erdgegner besser treffen und mehr Schaden anrichten kannst.

Fördernde Wirkung:

Holz fördert Feuer, Feuer fördert Erde, Erde fördert Metall, Metall fördert Wasser, Wasser fördert Holz

Das bedeutet, dass eine Feuerrüstung gut gegen Holzangriffe ist, da Holz das Feuer in der Rüstung fördert.

Was bedeutet: “Beschränkt auf Element XYZ“?

Das bedeutet, dass der entsprechende Gegenstand auf ein bestimmtes Element beschränkt ist. Hat eine Rüstung zum Beispiel eine Ausrüstungsbeschränkung zu Erde, so kann die Rüstung nur von Charakteren mit dem Hauptelement Erde benutzt werden.

Was bedeutet Transformieren?

Ein Ausrüstungsgegenstand welcher eine Qualität von der Farbe gelb, rot oder lila hat, kann beim Krämer transformiert werden. Das bedeutet, dass dieser Gegenstand für dich selbst personalisiert wird und nur dein Charakter ihn noch tragen kann. Der Gegenstand bekommt dadurch etwas verbesserte Eigenschaften und er leuchtet entsprechend der Farbe seines Elementes. Ein transformierter Gegenstand kann nicht mehr an andere Spieler verkauft werden, da diese ihn nicht mehr tragen können. Lediglich ein NPC Händler nimmt sie noch entgegen.

Wie werte ich einen Gegenstand auf?

Einen Gegenstand kann man mit einem eckigen Juwel beim Alchimisten aufwerten lassen. Einfach den eckigen Juwel + den Gegenstand in die dafür vorgesehenen freien Plätze legen und umwandeln (kostet jedoch (viel) Gold), dafür verbessert sich der Gegenstand um die Boni des Juwels.

Was sind eckige Juwelen? / Wo bekommt man sie?

Eckige Juwelen kann man nur von Monstern als Drop bekommen. Wenn man ein Monster tötet kann ein Juwel zurück bleiben, auf diesem steht: Für Waffe geeignet / Für Rüstungen geeignet.... Entsprechend kann man Ausrüstungsgegenstände aufwerten siehe: Wie werte ich einen Gegenstand auf?

Was bedeutet XXX bei einem Gegenstand oder einem Set?

- Doppelschlag ist eine Art Spezialangriff des Elementes Metall. Oftmals bieten Rüstungen, Schmuck, Waffen oder ein Set diesen Bonus mit an.
- Doppelschlag 4% etwa bedeutet, dass man bei einem Angriff mit einer Wahrscheinlichkeit von 4% den doppelten Schaden anrichten kann. Das macht sich dadurch bemerkbar, dass die Waffe bei dem Schlag gelb zu glühen beginnt.

4.0 Charakterklassen

4.1 Paladin

In der kriegerischen Zeit der **World of Qin 2** existiert eine Charakterklasse, die über zweierlei Dinge verfügt, die anderen nicht zueigen ist: Eine strenge Auffassung von Moral und Gerechtigkeit, sowie kriegerische Fähigkeiten, diese auch durchzusetzen, wenn Worte den Zweck nicht mehr erfüllen können. Diese Klasse nennt sich wuxia ('ooh-shyah'), oder Kriegersitter und ist auch besser bekannt als Paladin. Es gibt nur wenige, die sich mit Paladinen auf dem Schlachtfeld messen können. Die Werkzeuge ihrer Macht sind das Schwert oder der Dolch und ihre meisterlichen Fähigkeiten in den kampforientierten magischen Disziplinen. Aufgrund der Tatsache, dass die Paladine unter den verschiedenen Charakterklassen über die besten defensiven Eigenschaften verfügen, dienen sie in den Kämpfen oft als menschlicher Schild. Das soll jedoch nicht andeuten, dass man ihre Offensivkraft unterschätzen sollte, denn wer dieser Falschinterpretation unterliegt, wird diesen Fehler schon sehr bald bereuen und durch die Hand eines Paladins seinem Ende entgegen sehen. Durch ihr konsequentes Kampftraining verfügen Paladine über ein hohes Maß an Selbstkontrolle und eine tiefe und unerschütterliche Auffassung von Ehre. Sie durchwandern die **World of Qin 2** auf der Suche nach dem Bösen. Sie lehren den Weg des Kriegers – für die Gerechtigkeit zu kämpfen, wo auch immer Ungerechtigkeit und Zwist am Werke sind.
Bevorzugte Waffen: Langschwerter und Shuang-Schwerter



Paladin:		
Paladin: Allgemeine Skills		
	Name	Beschreibung
	Hackende Klinge	Basis Angriffsfähigkeit für einen Paladin.
	Explosive Wut	Angriffsfähigkeit+ (je Stufe) & Schaden +50%
	Meditation	Erhöht deine MP- und HP-Wiederherstellungsgeschwindigkeit.
	Sprung	Erlaubt dir über niedrige Hindernisse zu springen.

	Tiefroter Fluss	Dein Feind verliert HP alle 2 sek, wirkt 12 sek.
	Steinschlag	Lässt einen einzelnen Feind flüchten; Angriffsfähigkeit + (je Stufe) .
	Leichengang	Verlangsamt Feindgeschwindigkeit; Angriffsfähigkeit + (je Stufe) & Bewegungsgeschwindigkeit – Stufe %, wirkt 20 sek.
	Tornado	Greift mehrere Feinde in deiner Nähe an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
Paladin: Erde Skills		
	Buddhas Palme	Macht dich stark wie einen Baum, defensive Kraft + (je Stufe), wirkt 20 sek.
	Erdstoss	Greift mehrere Feinde an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +100%.
	Schildkröte	Verstärkte Verteidigung gegen Angriffe, reduziert die Verteidigung des Gegners.
Paladin: Feuer Skills		
	Tanzende Kobra	Angriffsgeschwindigkeit +25%, Ausweichen + (je Stufe), wirkt 20 sek
	Wirbelwind	Greift mehrere Feinde an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%.
	Zerrspiegel	Erzeugt Kopien von dir, welche den Gegner angreifen und dir gleichzeitig das Ausweichen ermöglichen, Angriffsfähigkeit + (je Stufe)
Paladin: Holz Skills		
	Sonnenaufgang	Wiederherstellung von (je Stufe) HP pro sek, wirkt 20 sek.
	Brechende Jade	Greift einen einzelnen Feind an, Angriffsfähigkeit+ (je Stufe), Schaden +50%.
	Blutraub	Angriffsfähigkeit + (je Stufe), HP Absorption + (je Stufe).
Paladin: Metall Skills		
	Geduckter Tiger	Angriffsfähigkeit + (je Stufe), wirkt 20 sek.

	Tigerpranke	Schlägt einen Feind vom Boden, Angriffsfähigkeit + (je Stufe) & Schaden +150%.
	Marionette	Verwirrt einen Feind und macht ihn verwundbar gegen Angriffe, Angriffsfähigkeit + (je Stufe) & Schaden +50%.
Paladin: Wasser Skills		
	Frostbiss	Frostangriff +100%, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), wirkt 20 sek.
	Wolkenbruch	Greift eine Reihe von Feinden an, Angriffsfähigkeit+ (je Stufe), Schaden +100%.
	Tigergebrüll	Verringert die Angriffsfähigkeit des Feindes um - (je Stufe), wirkt 30 sek.

4.2 Priester

Wie die Zauberer verfügen auch Priester über großes Wissen über die alles umfassenden Elemente der Macht. Im Gegensatz zu der vorgenannten Charakterklasse ist ihre Fähigkeit jedoch nicht gottgegeben sondern durch das Blut ihrer edlen Vorfahren vererbt. Die Priester entstammen einer gesegneten Blutlinie, die im Verlauf der Historie große Taten vollbracht und mit der Gabe zu Heilen und zu Stärken belohnt wurde. Diese Ehre eröffnet den Priestern ein Leben in den höchsten Ebenen der Aristokratie als stets willkommener Gast in den Königshäusern und Fürstentümern. Priester verfügen über ein Höchstmaß an noblen Umgangsformen und sind ein spiritueller Eckpfeiler ihrer Nation. Bei speziellen religiösen Anlässen überwachen Priester die Opferungen und Rituale. Auch wenn ihre offensiven Fähigkeiten im Kampf nur sehr begrenzt sind, macht ihnen ihr Talent bei der Beschwörung mächtiger Verbündeter und ihre Fähigkeit selbst Tote wieder auferstehen zu lassen, zu wertvollen Mitgliedern jeder Gruppe.

Bevorzugte Waffen: Magische Energiekugeln, Perlen genannt



Priester:

Priester: Allgemeine Skills

	Göttlichkeit	Basis Angriffsfähigkeit für einen Priester, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
	Zorn Gottes	Greift einen einzelnen Feind an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%.
	Beschwörung	Beschwört ein Tier, welches einen Feind angreift.
	Ruf der Geister	Basis Beschwörungs-Skill; beschworene Kreaturen greifen mehrere Feinde an, maximal 2 Kreaturen können gleichzeitig beschworen werden, wirkt 300 sek.
	Meditation	Schnelle Wiederherstellung von HP und MP.
	Sprung	Ermöglicht Sprünge über niedrige Hindernisse.
	Wiederherstellung	Heilung, HP + (je Stufe).
	Feueratem	Fächerförmige Flamme vor dem Spielcharakter, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%.
	Erneuerung	Starke Heilung einer einzelnen Person, HP + (je Stufe).
	Nuwa's Segen	Heilung mit großem Einflussgebiet, heilt den Priester und seine Begleiter, HP + (je Stufe), wirkt 1 Sekunde.

Priester: Erde Skills

	Standfestigkeit	Gruppenzauber, Defensivkraft aller Gruppenmitglieder + (je Stufe).
	Ruf des Bären	Beschwörungszauber, beschwört einen Bären, der mit dir kämpft.
	Machtschock	Fernangriff auf ein einzelnes Ziel, wirkt Zusatzschaden auf das Opfer; Angriffsfähigkeit +50, Schaden +50%, wirkt 20 sek, Defensivkraft - (je Stufe).
	Ruf des Paoxiao	Mächtiger Beschwörungszauber, beschwört einen Paoxiao, der mit dir kämpft.
	Gruppenschild	Unterstützende Magie, absorbiert den Schaden an Gruppenmitgliedern, wirkt 10 sek, Schaden reduziert um +75%.

Priester: Feuer Skills

	Wilde Schläge	Gruppenzauber, alle Gruppenmitglieder, Angriffsgeschwindigkeit +10%, Angriffsrate + (je Stufe).
	Leoparden Ruf	Beschwörungszauber, beschwört einen Leoparden, der mit dir kämpft.
	Sterbende Glut	Fernangriff auf ein einzelnes Ziel, wirkt Zusatzschaden auf das Opfer; Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%, wirkt 20 sek, Angriffsgeschwindigkeit -15%, Geschwindigkeit -35%.
	Ruf des Shanyi	Mächtiger Beschwörungszauber, beschwört einen Shanyi, der mit dir kämpft .
	Sturmangriff	Unterstützende Magie, wirkt positiv auf die Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit eines Gruppenmitgliedes, erhöht diese um je 50%, wirkt 8 sek
Priester: Holz Skills		
	Verjüngung	Gruppenzauber, alle Gruppenmitglieder erhalten einen HP-Bonus; HP + (je Stufe).
	Ruf des Wolfes	Beschwörungszauber, beschwört einen Wolf, der mit dir kämpft.
	Götterfaust	Große Reichweite; Einzelner Schlag, mit Nebeneffekt auf das Opfer; Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%, zusätzlich - (je Stufe) Schaden alle 2 sek, wirkt 20 sek; wenn der Feind getroffen wird, HP + (je Stufe).
	Ruf des Xiqu	Mächtiger Beschwörungszauber, beschwört einen Xiqu, der mit dir kämpft.
	Wiederbelebun g	Unterstützende Magie, erweckt Gruppenmitglieder wieder zum Leben.
Priester: Metall Skills		
	Gruppensegen	Wirkt auf alle Gruppenmitglieder; Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
	Ruf der Tiger	Beschwörungsmagie, beschwört einen Tiger, der mit dir kämpft.
	Debilitation	Große Reichweite; Einzelner Schlag; Angriffsfähigkeit +100, Schaden +50%, wirkt 20 sek, Feind Angriffsfähigkeit -15.
	Ruf des Zhuyan	Mächtiger Beschwörungszauber, der einen Zhuyan beschört, welcher mit dir kämpft.
	Gottes Hand	Unterstützende Magie, verleiht einem Gruppenmitglied eine erhöhte Angriffsrate, wirkt 10 sek.

Priester: Wasser Skills		
	Manabatterie	Gruppenzauber, wirkt auf die MP aller Gruppenmitglieder; Erholungsdauer + (je Stufe).
	Ruf des Fuchses	Beschwörungszauber, beschwört einen Fuchs, der mit dir kämpft.
	Seelenbrand	Große Reichweite; Einzelner Schlag, wirkt Zusatzschaden auf das Opfer; Angriffsfähigkeit + (je Stufe) Schaden +50%, Feind MP Wiederherstellung – (je Stufe), wirkt 20 sek; wenn der Feind getroffen wird, HP +2.
	Ruf des Daemonen Fuchses	Mächtiger Beschwörungszauber, beschwört einen Daemon, der mit dir kämpft .
	Manatank	Unterstützende Magie, gibt einem einzelnen Gruppenmitglied MP zurück, MP Erholungsbonus +800%.

4.3 Zauberer

Die Zauberer verfügen über ein Wissen über die Elemente der Magie, welches jenes aller anderen Charakterklassen bei weitem übersteigt. Sie sind die Meister der fünf Elemente, welche die **World of Qin 2** prägen. Die Elemente, welche die Welt wie ein unsichtbares Gewässer durchfließen, kanalisieren sich durch die Zauberer, welche sie nach eigenem Wissen und Willen zu ihren Gunsten einzusetzen wissen. Ihr angeborenes Verständnis der Elemente, dass sie zu einem Teil der Mysterien selbst machen, ermöglicht es ihnen, die Kräfte der Elemente zu beherrschen und zu manipulieren. Die Zauberer verfügen hierdurch über ein gewaltiges Potenzial an Zauberkraft, die ihnen vor allem im Fernkampf zu einem mächtigen Gegner machen. Da das Leben der Zauberer der Schulung des Verstandes gewidmet ist und keinerlei Freiraum für die körperliche Ertüchtigung lässt, sind ihre defensiven Fähigkeiten nur sehr schwach entwickelt. So können sie ihre volle Leistungsfähigkeit nur dann entfalten, wenn sie unter dem Schutz der Mitglieder ihrer Gruppe oder Gilde stehen.

Bevorzugte Waffen: Magische Stäbe, Stöcke



Zauberer:

Zauberer: Allgemeine Skills

	Blendstab	Basis Angriffsfähigkeit für einen Zauberer.
	Sternenfall	Fernangriff auf einen einzelnen Feind, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
	Meditation	Wiederherstellung von HP und MP.
	Sprung	Erlaubt dir über niedrige Hindernisse zu springen.
	Naturgewalt	Fernangriff auf mehrere Feinde, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).

Zauberer: Erde Skills

	Erdbeben	Schleudert einen einzelnen Feind in die Luft und schädigt ihn beim Aufprall, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%.
	Steinschlag	Greift mehrere Feinde an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%.
	Steinhaut	Defensive Kraft + (je Stufe), wirkt 300 sek.
	Felschlag	Holt eine Reihe von Feinden von den Beinen, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +80%.
	Versteinerung	Versteinert einen Feind, den man in diesem Zustand nicht angreifen kann.
	Phoenixfeuer	Gruppenangriff, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).

Zauberer: Feuer Skills

	Feuerball	Beschießt einen einzelnen Feind, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%.
	Flammenbogen	Versengt Feinde in einem Umkreis um den Spielcharakter, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%.
	Feurige Seele	Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Bewegungsgeschwindigkeit +10%, wirkt 300 sek.
	Inferno	Greift mehrere Feinde an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%, wirkt 10 sek, zusätzlich - (je Stufe) Schaden alle 2 sek.

	Fackellauf	Erhöht die Laufgeschwindigkeit.
	Meteoritenregen	Angriff auf mehrere Ziele, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
Zauberer: Holz Skills		
	Dornenwurzel	Wirbelt um einen einzelnen Feind, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%, wirkt 4 sek
	Giltschock	Greift einen einzelnen Feind an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%, zusätzlich - (je Stufe) Schaden alle 2 sek, wirkt 20 sek.
	Ruhiger Wald	Angriffsfähigkeit + (je Stufe), HP Erholungsdauer +20%, wirkt 300 sek
	Dornenfalle	Wirbelt um mehrere Feinde, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +80%, wirkt 10 sek, Bewegungsgeschwindigkeit -40%.
	Lebensbrand	Transformiert Lebenskraft in magische Energie (MP).
	Giftige Blume	Einzelner Schlag, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +80%, wirkt 8 sek wenn der Feind getroffen wird, HP + (je Stufe).
Zauberer: Metall Skills		
	Goldschlange	Paralysiert einen einzelnen Feind, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%, wirkt 5 sek.
	Klingensturm	Greift mehrere Feinde an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%.
	Eisenhaut	Rückstoßrate für Metall Attribute + (je Stufe)%, Rückstoß Schaden + (je Stufe), wirkt 300 sek.
	Wilde Schlange	Greift eine Reihe von Feinden an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +80%, wirkt 7 sek.
	Seelenbeuger	Reduziert die HP des Feindes um ein Viertel, hat aber nur einen geringen Effekt auf mächtige Feinde.
	Todesstoß	Einzelner Schlag, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +100%.
Zauberer: Wasser Skills		

	Eisbrand	Friert einen einzelnen Feind ein, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%, wirkt 8 sek.
	Gletscher	Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +90%.
	Eisrüstung	Defensive Kraft + (je Stufe), Rückstoßrate für Wasserattribute +10%, wirkt 300 sek.
	Eissturm	Greift eine Reihe von Feinden an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +50%, wirkt 10 sek.
	Dunkler Mond	Reduziert die Verteidigungskraft des Feindes, wirkt 60 sek, defense -40.
	Hagelsturm	Flächenangriff, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).

4.4 Jäger

Die Jäger haben den Pfad von Ehre und Würde verlassen, ihr Handeln basiert auf dunklen Gedanken und sie schlagen aus dem Dunkel der Schatten zu. Ehre und Gerechtigkeit sind ihnen fremd, ihre Motivation ist auf den schnellen hinterhältigen Mord ausgelegt, aus dem sie ihre Kraft ziehen. Die Jäger sind Meister in der Beherrschung von Bögen und verdeckten Waffen, unberechenbar, manipulierend und fallend. Wenn es eine Regel gibt, nach der sie leben, dann die, niemals ein Opfer entinnen zu lassen. Wenn auch nicht mit starken defensiven Fähigkeiten ausgestattet, kompensieren die Jäger diesen Nachteil durch ihre herausragende Beweglichkeit und ihre Gefährlichkeit aus größerer Distanz. Ihre unübertroffene Bewegungsgeschwindigkeit unterstützt die Angriffe aus dem Verborgenen und die Guerilla Taktik. Die Arbeit eines Jägers ist grausam und wird als unmenschlich angesehen, seine Auffassung einer starken Nation geht einher mit dem Glauben, dass Macht Opfer erfordert.

Bevorzugte Waffen: Bögen und verdeckte Waffen



Jäger:

Jäger: Allgemeine Skills

	Tigerpranke	Basis Nahkampf-Angriff, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
	Bogenschießen	Basis Fernkampf-Angriff, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
	Gespaltenener Blitz	Nahkampf-Angriff; Wirft einen Gegner zu Boden, Angriffsfähigkeit + (je Stufe) & Schaden +50%.
	Regenbogen	Fernkampf-Angriff, schnell und präzise, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +35%.
	Meditation	Erhöht deine MP- und HP- Wiederherstellungsgeschwindigkeit.
	Sprung	Erlaubt dir über niedrige Hindernisse zu springen.
	Ausweichen	Erlaubt es dir gegnerischen Angriffen auszuweichen. In der ersten Sekunde weichst du allen Angriffen aus, in den folgenden 9 Sekunden ist die Ausweichrate erhöht.
	Bärenfalle	Basis Fallenstellen-Fähigkeit
	Nesselsturm	Fernkampf-Angriff; Erlaubt es dir mehrere Pfeile zur gleichen Zeit abzuschießen, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
	Leuchtgeschoss	Fernkampf-Angriff; Breit gefächerter Pfeil, erzeugt schweren Schaden, Angriffsfähigkeit + (je Stufe) & Schaden +120%.
Jäger: Erde Skills		
	Geisterfluch	Fernkampf-Angriff, verflucht Gegner. Angriffsfähigkeit + (je Stufe), wirkt 20 sek, und verringert die Angriffsfähigkeit des Gegners um 10.
	Sandsturm	Nahkampf-Angriff, der mehrere Gegner in einem Schwung trifft, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
	Donnerfalle	Fortgeschrittene Fallenstellen-Fähigkeit, erzeugt massiven Schaden und Benommenheit in einem großen Radius.
Jäger: Feuer Skills		
	Dunkelschuss	Lässt Feinde kurzzeitig erblinden, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), wirkt 10 sek.

	Meteoritenhage 1	Fernkampf-Angriff; Greift mehrere Gegner an, Angriffsfähigkeit + (je Stufe).
	Feuerfalle	Fallenstellen-Fähigkeit, explodiert mit einer Feuerwolke, die alle Gegner im Radius erfasst und sie für eine kurze Zeit in Flammen setzt.
Jäger: Holz Skills		
	Xiqu Gift	Bösartiges Xiqu Gift. Angriffsfähigkeit + (je Stufe), wirkt 20 sek. Schaden verringert um 30 alle 2 sek
	Segen der Natur	Basis Heilfähigkeit; HP + (je Stufe), wirkt +1.
	Giftfalle	Fallenstellen-Fähigkeit, explodiert mit einer Giftwolke, die alle Gegner im Radius erfasst.
Jäger: Metall Skills		
	Goldenes Sonnenlicht	Feuert blendende Pfeile ab, die Schaden und Benommenheit verursachen, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), wirkt +2 sek
	Spitzes Messer	Verursacht massiven Schaden, wird häufig benutzt, um die Beute zu erlegen, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), Schaden +150%.
	Explosionsfalle	Fallenstellen-Fähigkeit, erzeugt eine Explosion, die Schaden und Benommenheit verursacht.
Jäger: Wasser Skills		
	Frostpfeil	Magischer Eispfeil, der Gegner festfriert, Angriffsfähigkeit + (je Stufe), wirkt 6 sek.
	Drachenschwanz	Hält Gegner auf, wirkt 6 sek.
	Eisfalle	Fallenstellen-Fähigkeit, explodiert mit einer Eiswolke, die alle Gegner im Radius erfasst.

5.0 Die 5 Elemente

5.1 Allgemein



Das Konzept der fünf Elemente ist ein althergebrachtes und fortdauerndes Prinzip der chinesischen Kultur. Ursprünglich gehen die Elemente auf die Geschichte von Pan Gu, dem Herrn der Schöpfung, zurück. Es wird berichtet, als er starb teilte sich sein Körper in 5 Teile auf und Jedes wurde zu einem der fünf Elemente. Die Elemente durchziehen alle Aspekte des Lebens, vom alltäglichen Leben, über die Spiritualität, bis hin zur Wissenschaft. Sie sind keine Elemente im traditionellen westlichen Sinne, sondern eher 5 Zustände der einzigartigen spirituellen Macht, die als Qi bekannt ist. Diesen Zuständen werden eher gewöhnliche Namen gegeben, die auf spirituellen Eigenschaften basieren: Metall (Jin), Holz (Mu), Erde (Tu), Wasser (Shui) und Feuer (Huo). Sie sind die grundlegenden und allgegenwärtigen Bestandteile des Universums. Es ist ihre Bewegung, ihre Zu- und Abnahme, die alles in der Welt, was wir Menschen kennen, beeinflusst.

Den fünf Elementen ist unter anderem folgendes zugeordnet:

- Metall: weiß, Herbst, trockenes Wetter, Westen, Lungen und Dickdarm, Trauer, scharf, kugelförmig, Tiger und Venus
- Holz: grün, Frühling, stürmisches Wetter, Osten, Leber und Gallenblase, Zorn, sauer, stabförmig, Drachen und Jupiter
- Erde: gelb, Spätsommer, feuchtes Wetter, Mittelpunkt, Milz und Magen, Gelassenheit, süß, würfelförmig, Phönix und Saturn
- Wasser: schwarz, Winter, kaltes Wetter, Norden, Niere und Blase, Furcht, salzig, wellenförmig, Schildkröte und Merkur
- Feuer: rot, Sommer, heißes Wetter, Süden, Herz und Dünndarm, Freude, bitter, dreieckig, Fasan und Mars

Sie existieren nicht in Isolation voneinander. Sie gehen eher nahtlos ineinander über, beeinflussen einander oder wandeln sich ineinander um. Die fünf Elemente existieren in einem anhaltenden Fluss. Sie sind in ständiger Bewegung und werden von allen Änderungen der spirituellen und physischen Umgebung beeinflusst.

Die fünf Elemente erschaffen oder fördern einander wie folgt:

Wasser fördert Holz, Holz fördert Feuer, Feuer fördert Erde, Erde fördert Metall, Metall fördert Wasser

Die fünf Elemente zerstören oder beeinträchtigen einander wie folgt:
Metall beeinträchtigt Holz, Holz beeinträchtigt Erde, Erde beeinträchtigt Wasser, Wasser beeinträchtigt Feuer, Feuer beeinträchtigt Metall

Die **World of Qin 2** basiert auf dem Förderungs- und Beeinträchtigungssystem der fünf Elemente (welches im ersten **World of Qin** eingeführt wurde), aber führt daran einige signifikante Änderungen durch.

Diese Änderungen erlauben es dem Spieler, die Einflüsse der fünf Elemente stärker als bisher zu erforschen und machen die Welt von **World of Qin 2** noch dynamischer und gehaltvoller.

Einige Dinge sollten in Beziehung auf die fünf Elemente bedacht werden:

Wenn ein Lebewesen eines der fünf Elemente absorbiert, wird es bestimmte Eigenschaften des Elementes annehmen. Zum Beispiel wird eine Kreatur, die das Feuer Element absorbiert schnell und beweglich, wie ein flackerndes Lagerfeuer.

- die Absorption von Metall verbessert die Angriffsfähigkeit
- Holz gewährt erhöhte Vitalität und resultiert in erhöhten Trefferpunkten (HP) und verbesserten wiederherstellenden Fähigkeiten.
- Wasser stärkt die magischen Fertigkeiten und resultiert in verbesserten Flügen, Zaubern und Naturbasierten Angriffsfähigkeiten
- Wie erwähnt gibt Feuer verbesserte Geschicklichkeit, erhöhte Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit sowie Ausweichchance
- Erde verbessert die Verteidigungsfertigkeit und verbessert die Resistenz gegen Schaden

Jede Kreatur wird mit eigenen Elementattributen geboren. Die stärksten dieser Kreaturen sind in der Lage noch mächtigere Magie zu wirken. Zum Beispiel hat ein Tiger, dessen Primärattribut Metall ist, eine hervorragende Angriffsstärke, welche im Kampf ziemlich wahrscheinlich noch ansteigt, wenn er seine Metallbasierten Gebrüllfähigkeiten einsetzt. Die Elite Version des Tigers ist der Tigerkönig, der sein Rudel mit seinem Gebrüll noch weiter verstärken kann. Die beste Art eine Kreatur zu besiegen, ist es, sein Primärelement herauszufinden und das Entgegengesetzte im Kampf anzuwenden. Zum Beispiel ist der Dämonenfuchs eine Wasserkreatur. Um einen zu besiegen, benutzt du am besten erdbasierende Waffen und schützt dich mit metallbasierender Rüstung.

Was Menschen von den Tieren unterscheidet ist die Fähigkeit der Menschen, ihre Elementzugehörigkeit selbst zu beeinflussen. Während Dämonenfüchse und Tiger an das Element ihrer Spezies gebunden sind, ist das bei den Menschen nicht der Fall.

In **World of Qin 2** kann der Spieler, wenn sich sein Charakter ein wenig weiterentwickelt hat, seine Ältesten um eine Aufgabe bitten, die eines seiner Hauptelemente verbessert und ihm erhöhte Kontrolle über seine Attribute gewährt. Sobald sich jemand für sein Hauptattribut entschieden hat, kann er verbesserte Elementarfähigkeiten benutzen oder er kann fortschrittliche Elementarwaffen und -rüstungen benutzen, die für Charaktere mit anderen Attributen nicht verfügbar sind. Letztlich kann der Charakter ein elementares Nebenattribut erlangen, und damit die zu lernenden Fähigkeiten und die Menge an benutzbaren Gegenständen verbessern. Das Nebenelement ergänzt das Hauptelement entsprechend der Regeln von Förderung und Beeinträchtigung, die für die fünf Elemente gelten. Zum Beispiel werden, wenn du Metall als Hauptelementarattribut wählst, deine Angriffsfähigkeiten auf Metall basieren. Du wirst einen Vorteil haben, wenn du auf Feinde mit Holz, dem Gegenattribut von Metall, triffst. Aber wenn dir Gegner mit Feuer begegnen, wirst du im Kampf Nachteile haben. Du kannst diese Nachteile ausgleichen, indem du ein anderes Nebenelement wie Holz oder Feuer wählst, die helfen deine anderen Fähigkeiten zu stärken. Wenn du das Vorteil- Nachteilprinzip der fünf Elemente verstehst und für deine Zwecke auszunutzen

verstehst, wirst du in kürzester Zeit einen starken und ausgeglichenen Charakter haben.

Das fünf Elemente System beschränkt eine der Charakterklassen nicht auf eine bestimmte Spielweise. Mit der Wahl des Haupt und Nebenelementes kann jeder Spieler sich auf bestimmte Bereiche spezialisieren. Der Spieler sollte sich so vielen Abenteuern und Herausforderungen wie möglich stellen um dem Charakter reichlich Gelegenheit zu geben passende Ausrüstung und passende Fähigkeiten zu erhalten.

Um ein Meister zu werden, musst du alle sieben Staaten aufsuchen und sogar in die nördlichen Gefilde, welche die nomadischen Hunnen bewohnen oder in die dichten Dschungel der südlichen Länder vordringen. Während deiner Reise wirst du zweifellos viele Monster antreffen, in Kriege verwickelt werden und zahlreiche andere Abenteuer erleben, die alle zusammen unerreichte Unterhaltung bieten.

5.2 Elementare Haupt- und Nebenattribute

Ein Spieler kann sein Hauptelement wählen, indem er verschiedene elementbezogene Aufgaben erfüllt. Sobald das Hauptattribut gewählt wurde, kann der Charakter mehr Punkte in den dem Element zugehörigen Attributen erhalten. Wenn ein Spieler zum Beispiel das Holz Attribut für seinen Charakter auswählt, wird er mehr HP erhalten als Charaktere mit einem anderen Hauptelement. Wenn ein Spieler das Erde Attribut wählt bekommt er verbesserte Verteidigungsfertigkeiten und so weiter....

World of Qin 2 hat ein ähnlich flexibles System für das Nebenelement. Ein Nebenattribut wird mit dem Hauptattribut zusammenwirken. Allerdings ist der Charakter immer noch vergleichsweise eingeschränkt wenn man es mit einem Charakter vergleicht der das entsprechende Element als Hauptattribut hat. Es gibt mit dem Paladin, dem Jäger, dem Magier und dem Priester derzeit vier Charakterklassen im Spiel, die jeweils männlich oder weiblich sein können, und somit acht unterschiedliche Charaktertypen ermöglichen. Während des Spiels kann jeder Charakter aus den folgenden Spezialisierungen auswählen: Normal (bedeutet es wird kein Elementarattribut gewählt), Nur Hauptelement oder Haupt-Nebenelement. Wenn man die verschiedenen Kombinationen von Haupt- und Nebenattributen berücksichtigt, dann gibt es mindestens 240 unterschiedliche Charaktere. Wenn man die verschiedenen Fähigkeitskombinationen bedenkt noch mehr.

 Metall	 Holz	 Erde	 Wasser	 Feuer
Metall zerstört Holz	Holz zerstört Erde	Erde zerstört Wasser	Wasser zerstört Feuer	Feuer zerstört Metall
Metall fördert Wasser	Holz fördert Feuer	Erde fördert Metall	Wasser fördert Holz	Feuer fördert Erde
verbessert die Angriffsfähigkeit	verbessert HP und wiederherstellende Fähigkeiten	verbessert Verteidigungsfertigkeit und Resistenz gegen Schaden.	verbessert Flüche allgemeine Zauber und Naturbasierende Angriffsfähigkeiten	verbessert Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit sowie Ausweichchancen.
Die Veränderungen (basierend auf die Normale Spezialisierung) nachdem man sich auf ein Hauptelement festlegt sind wie folgt:				
generell für alle Klassen:	unterschiede in Klassen:	generell für alle Klassen:	unterschiede in Klassen:	generell für alle Klassen:
Angriffsfähigkeit + 4, Maximale Angriffsfähigkeit +8 pro Level		Verteidigungswert + 3 pro Level		Angriffsgeschwindigkeit +15%, Ausweichchance +10% pro Level
	Paladin: Maximale HP +95 pro Level		Paladin: MP +14 pro Level	
	Zauberer: Maximale HP +55 pro Level		Zauberer: MP+28 pro Level	
	Meuchler: Maximale HP +75 pro Level		Meuchler: MP +24 pro Level	
	Priester: Maximale HP +70 pro Level		Priester: MP +26 pro Level	
Die Veränderungen (basierend auf die Normale Spezialisierung) nachdem man sich auf ein Nebenelement festgelegt sind wie folgt:				
generell für alle Klassen:	unterschiede in Klassen:	generell für alle Klassen:	unterschiede in Klassen:	generell für alle Klassen:
Angriffsfähigkeit + 4, Maximale Angriffsfähigkeit +7 pro Level		Verteidigungswert + 2 pro Level		Angriffsgeschwindigkeit +8%, Ausweichchance +5% pro Level
	Paladin: Maximale HP +80 pro Level		Paladin: MP +12 pro Level	
	Zauberer: Maximale HP +45 pro Level		Zauberer: MP +24 pro Level	

6.0 Waffen und Rüstung

Es gibt sieben verschiedene Arten von Ausrüstungsgegenständen: Helme, Brustplatten, Stiefel, Armschützer, Ringe, Halsketten und Waffen. Jeder Gegenstand wird an der entsprechenden Stelle am Körper des Spielcharakters getragen und kann die Lebensenergie, Mana, Nahkampf-Fähigkeit, magische Angriffe, Nahkampf-Verteidigung, magische Verteidigung, Angriffsgeschwindigkeit, Treffergenauigkeit und die Ausweich-Fähigkeit des Charakters beeinflussen.

Verschiedene Arten von Materialien der selben Monster ermöglichen die Herstellung von Gegenständen, die mit den Eigenschaften des erlegten Monsters ausgestattet sind. So können aus den Klauen einer mächtigen Bestie beispielsweise auch starke Waffen hergestellt werden, während aus dem Fell entsprechende Rüstungen entstehen. Die Kombination verschiedener Gegenständen, die auf Rohstoffe der selben Monster basieren, ermöglicht auch die Schaffung von Ausrüstungssets.

Ausrüstungsset-Boni:

Wenn man 3 Teile (Kopfbedeckung, Schuhe und die eigentlich Rüstung) eines Ausrüstungssets trägt, wird im oberen rechten Teil des Ausrüstungsbildschirms eine Tabelle sichtbar, die über die Attribute des Sets aufklärt. Die Sets geben weitere Boni.

Brilliante Rüstungen:

Besonders hochwertige Rüstungsgegenstände (gelb oder höher) können beim Krämer an den Charakter angepasst werden. Danach leuchten sie in der Farbe ihre Elements.

Verschiedene Ausrüstungssets:

Im Verlauf der Geschichte wird der Spieler merken, dass es sehr nützlich sein kann, für verschiedene Situationen unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände zu verwenden, um sich den Herausforderungen der **World of Qin 2** zu stellen. Speziell hierfür ist im Spiel ein System integriert, welches es ermöglicht, seine Ausrüstung durch einen Klick auf das entsprechende Icon zu wechseln.

7.0 Crafting

In **World of Qin 2** gibt es zwei Arten von Gegenständen: vorgefertigte und von Spielern hergestellte. Die Klassifizierung eines Gegenstandes basiert auf der Art und Weise, wie er in den Besitz des Spielers gelangt. Des weiteren gibt es zwei Unterkategorien von vorgefertigten Gegenständen: Standard und Einzigartig, wobei die letztgenannten derzeit noch nicht verfügbar sind.

Alle Gegenstände, die im Spiel gefunden werden können, sind einem Element zugeordnet. Einige Gegenstände aus der Gruppe der Standardgegenstände können es erfordern, dass das Elementarattribut des Spielers genauso ist, wie das des Gegenstands. Wenn dies nicht der Fall ist darf der Spieler den Gegenstand nicht tragen oder benutzen. Diese Gegenstände sind generell stärker als die gewöhnlichen Gegenstände, die keine Elementarattribute haben.

Der Herstellungsprozess von Gegenständen nimmt in der **World of Qin** Serie einen großen Stellenwert ein. Ohne das Verständnis des Prozesses wird der Charakter nicht sehr gut ausgerüstet sein. Der Herstellungsprozess besteht im Wesentlichen aus dem Sammeln von passenden Rohstoffen und dem Verarbeiten dieser Rohstoffe zu Gegenständen. Als Folge dieses Prozesses werden die Gegenstände wertvoll, einzigartig und vor allem mächtig. Ebenfalls sehr wichtig ist das

Aufwerten von Gegenständen mit Hilfe von Edelsteinen.

Rohstoffe:

Um die Natur des Herstellungsprozesses zu verstehen, musst du zuerst die Eigenarten der Rohstoffe verstehen. Rohstoffe kannst du von Tieren oder seltenen Bestien erhalten, nachdem sie getötet wurden. Jede Kreatur liefert dabei irgendeine Art Rohstoff für Waffen, defensive Gegenstände, Zubehör oder Medikamente. Es gibt wichtige Unterschiede zwischen den verschiedenen Rohstoffen, sogar wenn sie vom selben Monster stammen. Zum Beispiel kann ein getöteter Kong Wei je nach Situation einen seiner Vorderzähne oder einen „Zikadengeflügelter Kongwei“ Vorderzahn geben. Diese beiden Materialien sind, auch wenn sie oberflächlich betrachtet gleich erscheinen, sehr unterschiedlich und genauso unterschiedlich sind die Gegenstände, die du aus ihnen bauen kannst.

Die meisten Rohstoffe haben neben dem Elementartyp keine weiteren Attribute, aber auch da gibt es Ausnahmen. Einige Rohstoffe können zufällige Attribute haben, die während des Herstellungsprozesses auf den fertigen Gegenstand übergehen können. Diese besonderen Rohstoffe sind wertvoller als normale.

Unter der Vielzahl von Rohstoffen, die für einen Gegenstand benötigt werden, darf nur einer „wertvoll“ sein. Ob er wertvoll ist entscheidet sich durch den Level des fraglichen Gegenstandes. Genau wie Gegenstände, die man anlegen oder benutzen kann, sind Rohstoffe in sechs Level unterteilt: weiß, blau, grün, gelb, rot und lila. Gewöhnliche Materialien können durch ein zugehöriges Rezept aufgewertet werden, wobei zu beachten ist, dass wertvolle Materialien nicht aufgewertet werden können. Rote Materialien können einen Gegenstand zum Höchstlevel aufwerten. Es lohnt sich, darauf zu achten, was man mit den Rohstoffen macht.

Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem Level und der Farbe des fertigen Gegenstandes und dem Level und der Farbe des Rohstoffs, der für den Bau benutzt wird.

Anmerkung: Die Fähigkeit Holz zu schlagen, Erz zu fördern und andere Rohstoffe zu sammeln, sowie die zugehörigen Rezepte sind noch nicht verfügbar. Diese Fähigkeiten werden mit den folgenden Updates in das Spiel eingebaut.

Rezepte für die Herstellung:

Das zweitwichtigste für den Herstellungsprozess ist das Rezept. Ein Rezept bezeichnet die Verbindung zwischen den Rohstoffen und dem fertigen Gegenstand. Rohstoffe müssen in spezifischen Kombinationen eingesetzt werden, wenn man ein vernünftiges Ergebnis erzielen will. Im Augenblick sind Rezepte für gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände in Funktion.

Sie stellen sich wie folgt dar:

- 6 x Waffenmaterial => (Paladin/Zauberer/Jäger/Priester) Waffe
- 4 x Rüstungsmaterial => (Paladin/Zauberer/Jäger/Priester) Helm
- 5 x Rüstungsmaterial => (Paladin/Zauberer/Jäger/Priester) Rüstung
- 3 x Rüstungsmaterial => (Paladin/Zauberer/Jäger/Priester) Stiefel
- 3 x Rüstungsmaterial => (Paladin/Zauberer/Jäger/Priester) Armschützer
- 4 x Zubehörmaterial => Amulett
- 4 x Zubehörmaterial => Ring
- 3 x beliebige niedrig Level Materialien => Material höheren Levels

Anmerkung: Rezepte für Medizin sind noch nicht verfügbar

Der fertige Gegenstand:

Der letzte Teil des Prozesses ist die Fertigstellung des herzustellenden Gegenstandes. Die Herstellung erfordert Rohstoffe und ein Rezept. Jedes Rezept hat einen klaren Einfluss auf das Endprodukt. Hier sind einige einfache Beispiele dafür:

Wenn eines der Materialien mehr als die Hälfte der Gesamtmaterialmenge des Endproduktes ausmacht, wird es von diesem Typ sein. Zum Beispiel werden vier Kong Wei Vorderzähne und zwei andere Materialien eine Kong Wei Waffe ergeben. Zwei Dinge gibt es dabei zu berücksichtigen:

Erstens, das dominierende Material muss mehr als die Hälfte ausmachen nicht genau die Hälfte und zweitens, schon leichte Unterschiede resultieren in unterschiedliche Gegenstände (zum Beispiel unterscheiden sich normale Kong Wei Materialien von Zikadengeflügelter Kong Wei Materialien und damit unterscheiden sich auch die Gegenstände).

Wenn kein Material dominiert, weist der fertige Gegenstand keinen speziellen Typ auf. Der Elementarstatus, Levelanforderungen und Attribute des Gegenstandes hängen dann nur von der Kombination der Rohstoffe ab. Mit Zeit, Geduld und etwas Übung kannst du die Regeln dahinter selbst herausfinden.

Es gibt sechs Stufen für hergestellte Gegenstände: weiß, blau, grün, gelb, rot und lila. Der Level des hergestellten Gegenstandes hängt vom Level der Materialien ab. Grob gesagt, je höher der Level der Materialien desto mächtiger der Gegenstand.

Anders als im ersten **World of Qin** kannst du in **World of Qin 2** ein Rüstungsset herstellen sobald du alle sechs Teile davon gesammelt hast, die jeweils aus speziellen Rohstoffen hergestellt werden. Sobald du Helm, Brustplatte, Stiefel eines Typs besitzt, wirst du einen noch größeren Attributsbonus erhalten. Dann nämlich hast du ein Ausrüstungsset, das dir diverse Boni gewährt.

Jedes Teil der Rüstung hat spezielle Eigenschaften und du musst dir genau überlegen ob sie passen, bevor du auf deine epische Reise zum Bau dieses Sets aufbrichst, nur um hinterher festzustellen, dass die Boni des Sets nicht zu deinem Charakter oder deiner restlichen Ausrüstung passen und du viel Zeit und Geld verschwendet hast. Zum Beispiel verbessert die Eberrüstung den Schutz vor Gegenangriffen, während die Zhuyan Rüstung dem Charakter einen extrem starken konzentrierten Angriff ermöglicht.

Des Weiteren gibt es in jedem Set unverzichtbare und eher unwichtige Teile. Zum Beispiel gewährt der Helm des Shanji Sets eine höhere Ausweichchance als ein normaler Helm. Allerdings sind die Armschützer des Shanji Sets vergleichsweise schwach. Wenn ein Spieler eine gute Strategie verfolgt, können die Resultate im Kampf dennoch sehr befriedigend sein.

Einige Rüstungsteile mit gelben und roten Buchstaben werden hell leuchten und den Avatar des Charakters sehr hervorheben. Das gilt auch für einige vorgefertigte Gegenstände.

Kombinieren von Gegenständen:

Die Materialien in **WoQ 2** können verwendet werden, um Kombinationen aus Waffen, Rüstungen, Zubehör und Medikamenten herzustellen. Der Sinn hinter der Kombination von Gegenständen liegt darin, verbesserte Materialien für spätere Herstellungsprozesse zu erhalten, da solche Materialien die Qualität des fertigen Gegenstandes verbessern.

Wie schon erwähnt können identisch erscheinende Materialien einen unterschiedlichen Level haben. Von der niedrigsten Stufe zur höchsten sind das: weiß, blau, grün, gelb und rot. Eine grüne Jin Ji Feder ist zum Beispiel von wesentlich höherer Qualität als eine weiße, obwohl ihre Funktionalität die gleiche ist. Es wird für den Spieler sehr schwer Materialien von höherer als grüner Qualität

direkt zu finden. Das bedeutet, dass du Materialien niedrigen Levels kombinieren musst, um Materialien höheren Levels zu erhalten. Verbindet man drei gleiche weiße Materialien, erhält man ein Material in blauer Qualität; drei Mal das gleiche blaue Material ergibt ein grünes und so weiter.

Wenn du viel Glück hast, kannst du vielleicht ein wirklich seltenes spezielles Material finden, das seine Attribute, wie HP Boni, MP Boni oder verbesserte Angriffsgeschwindigkeiten und ähnliches, auf einen Gegenstand übertragen kann. Auch wenn du einen solchen Gegenstand nicht finden kannst, kannst du ihn immer noch durch Kombinationsprozesse erhalten.