

# İSTANBUL

KIYAMET VAKTI

## Oyun Rehberi



Bu rehber İKV'nin 6.0 sürümü için yeniden hazırlanmıştır.

Yeni sürümlerde farklılıklar olabilir.

**SOBEE**  
STÜDYOSU

[www.istanbuloyun.com](http://www.istanbuloyun.com)

# Giriş

---

Merhaba sevgili oyuncular,

İstanbul Kıyamet Vakti ilk çıktığı günden bu güne, sürekli mesafe kat etti. Oyun süresi katlanarak büyüdü. Birçok yeni bölge, yeni yetenekler, eşyalar, oynanış şekilleri vs. İKV'yi dev bir dünya haline getirdi.

Biz de sizleri yeni eklenti paketlerini ve oynanışı da ayrıntıları ile içeren, rehberimizin 6.0 sürümü ile baş başa bırakıyoruz.

Oyundan en yüksek keyfin alınabilmesi için, ister yeni başlıyor olsun, ister tecrübeli, bütün oyuncularımızın rehberi dikkatle okumasını tavsiye ediyoruz. Kafanıza takılan pek çok problemin çözümünün bu rehber içerisinde bulunduğunu unutmayın.

Sizlere keyifli bir oyun diliyoruz. Yeni sürümler ve yeni rehberlerde görüşmek üzere...

# İstanbul Kıyamet Vakti Kurulum

## Bilgisayarım İKV'yi çalıştırabilecek mi?

İstanbul Kıyamet Vakti Oyununu bilgisayarımıza kurmadan önce makinemizin konfigürasyonun oyunu sorunsuzca çalıştıracığından emin olmak için “İndir” sayfamızda bulunan Bilgisayar Sınayıcı programı indir düğmesine basıp indirin ve çalıştırın. Program makinemiz için uygun diyorsa yine aynı yerden İKV kurulum dosyasını indirip kurmaya başlayabiliriz.

Yükleme bittiğinde indirdiğimiz istanbul\_test.exe dosyasına çift tıklayarak çalıştıralım.



Güvenlik Uyarısı karşımıza çıkabilir. Çalıştır düğmesine basıp devam ediyoruz.

“Makinemiz İstanbul Kıyamet Vakti için uygun görünüyor” mesajı çıkarsa makinemiz yeterli demektir.



# Oyunu İndiriyoruz

Oyunu İKV İndirme Yöneticisi ile veya tek parça halinde bilgisayarınıza indirebilirsiniz. Tek parça halinde indirmek için alttaki butona, İKV İndirme Yöneticisi yardımıyla indirmek için ise üstteki butona basın.

OYUNU İNDİR

**OYUNU İNDİRMEK İÇİN BURAYA TIKLAYIN**

Kurulum dosyasını tek parça halinde indirmek için tıklayın. (1.7 GB)

**Sistem gereksinimleri :**

- P4 Celeron veya muadili işlemci
- Windows XP veya üzeri işletim sistemi
- 512 MB RAM
- 4.2 GB boş sabit disk alanı
- DirectX 9.0.c ve üzeri sürümler
- Pixel Shader 2.0 veya üzeri grafik kartı

Örnek : ATI Radeon 9500 veya üzeri / GeForce FX 5200 veya üzeri

- 1024x768 minimum ekran kartı çözünürlüğü
- İnternet Bağlantısı

**Bilgisayar Sınayıcı :**

Bilgisayarınızın oyunu çalıştıracak mı? Bu programla sinayabilirsiniz. **İNDİR**

**İstanbul Kıyamet Vakti Oyun Rehberi :**

Oyunla ilgili her bilgiye bu rehberden ulaşabilirsiniz.  
Bilgisayarınızda Acrobat Reader kurulu değilse [buradan](#) indirebilirsiniz. **İNDİR**

**Sürücüler ve DirectX**

- \* ATI marka işlemcili ekran kartlarının en güncel sürücülerini [buradan](#) indirebilirsiniz.
- \* Nvidia marka işlemcili ekran kartlarının en güncel sürücülerini [buradan](#) indirebilirsiniz.
- \* DirectX 9'un en yeni sürümünü [buradan](#) indirebilirsiniz.

İndirme Yöneticisi, bağlantı sorunu yaşayan oyuncularımızın oyunu parçalar halinde indirmelerini sağlayan yardımcı bir programdır. Bu programla indirmeyi dilediğiniz zaman duraklatabilir ve kaldığınız yerden devam ettirebilirsiniz.

**İSTANBUL**  
KIYAMET VAKTI

**KARAKÖY**

İSTANBUL  
KIYAMET VAKTI  
GEMERLİTAŞ

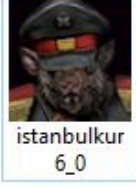
Yüzbinlerce oyuncunun oynadığı  
Türkiye'nin en büyük  
oyunu olan İKV hakkında,  
ayrıntılı bilgilere sahip  
olmak istiyorsanız,  
bu tanıtım videolarımızı  
izlemenizi tavsiye ederiz.

www.istanbulkiyametvakti.com

© 2004-2011 Spazio. Tüm Hakları Saklıdır.

İndirme hızı: 3137kb/s Kalan süre: 6dk

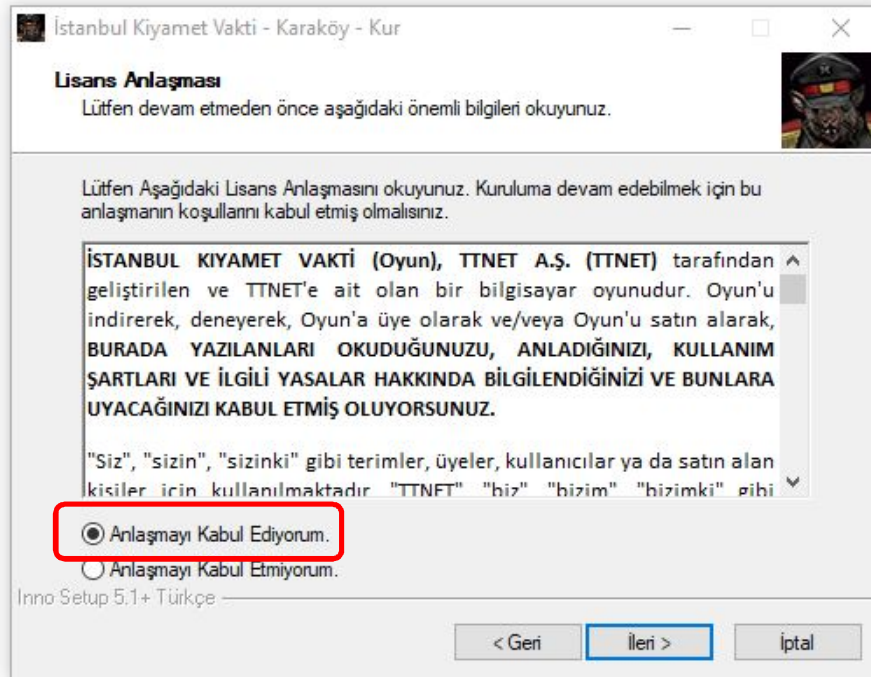
İndirme işlemi tamamlandıktan sonra oluşan istanbulkur6\_0.exe simgesine çift tıklayarak açıyoruz. (İndirme yöneticisi ise indirme tamamlandıktan sonra kuruluma geçecektir)



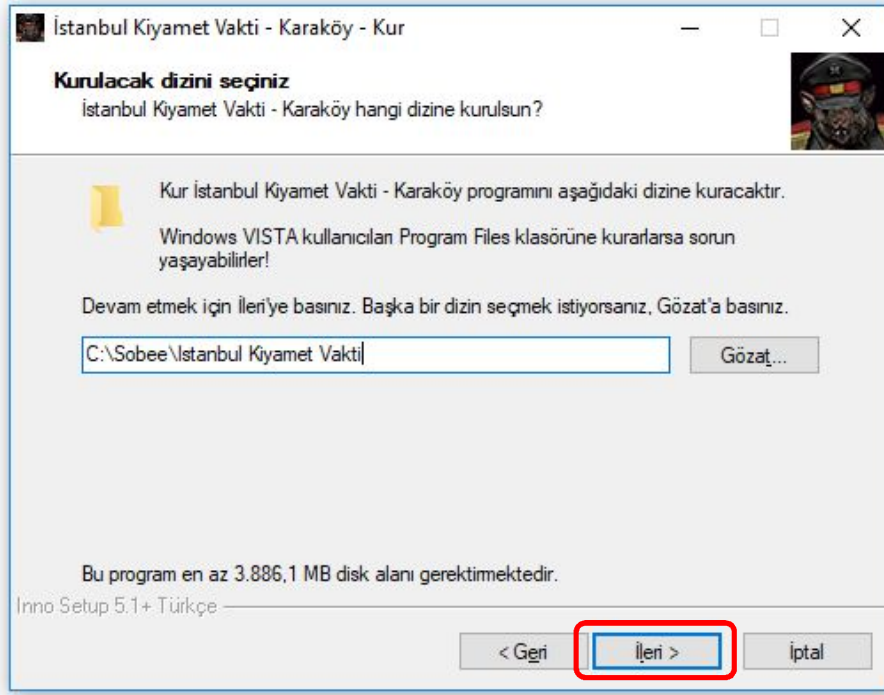
Karşımıza çıkan pencerede ileri düğmesine basıyoruz.



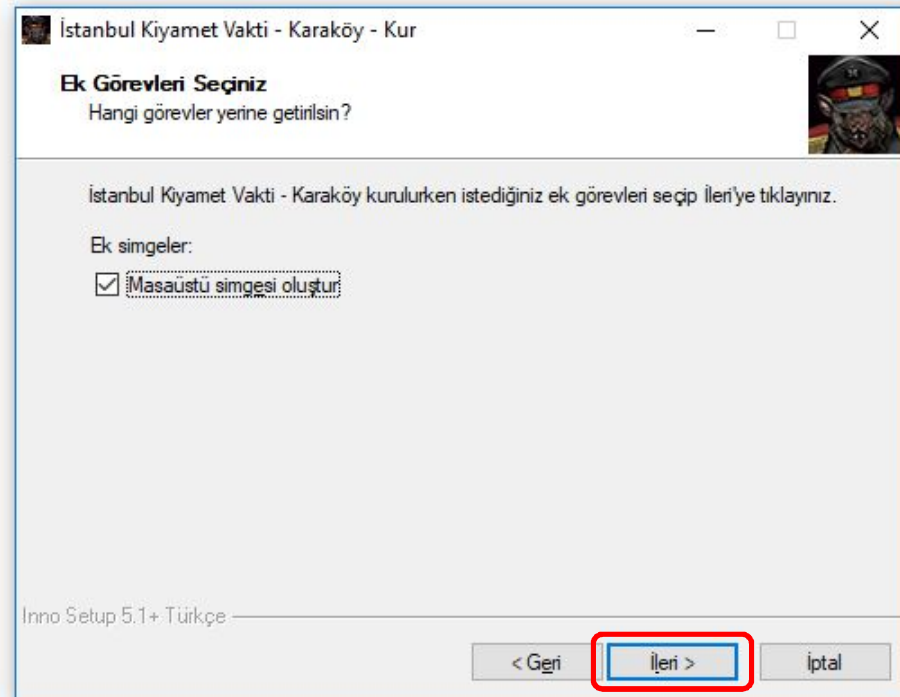
Çıkan penceredeki lisans anlaşmasını okuyup, kabul ediyorsanız anlaşmayı kabul ediyorum düğmesini seçin. Daha sonra ileri tuşuna basın.



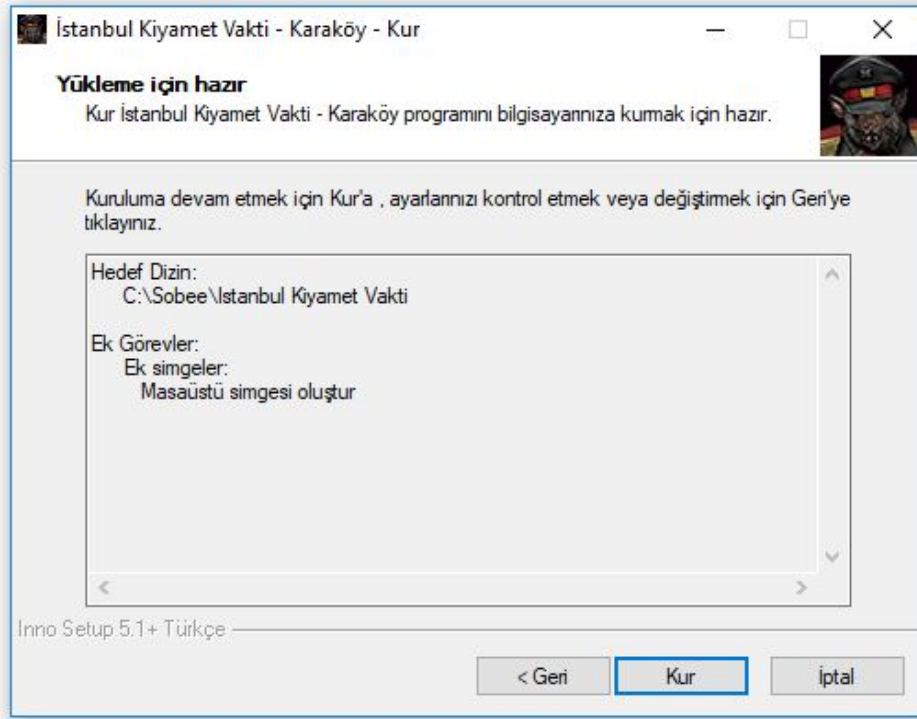
Oyunu kurmak istediğimiz dizini seçeceğimiz pencere karşımıza çıkacaktır. Bu ayar standart olarak C:\Sobee\İstanbul Kiyamet Vakti klasörüdür. Değiştirmek isterseniz başka bir klasör seçebilirsiniz. Artık ileri düğmesine basabilirsiniz.



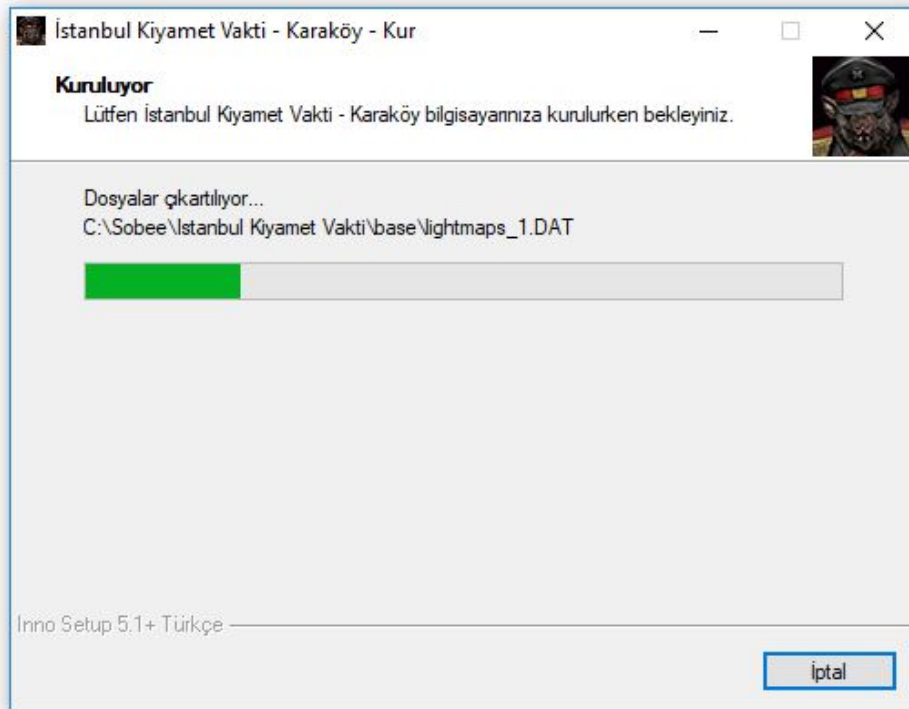
Masaüstü simgesi için sonraki pencerede tekrar İleri düğmesine basın.



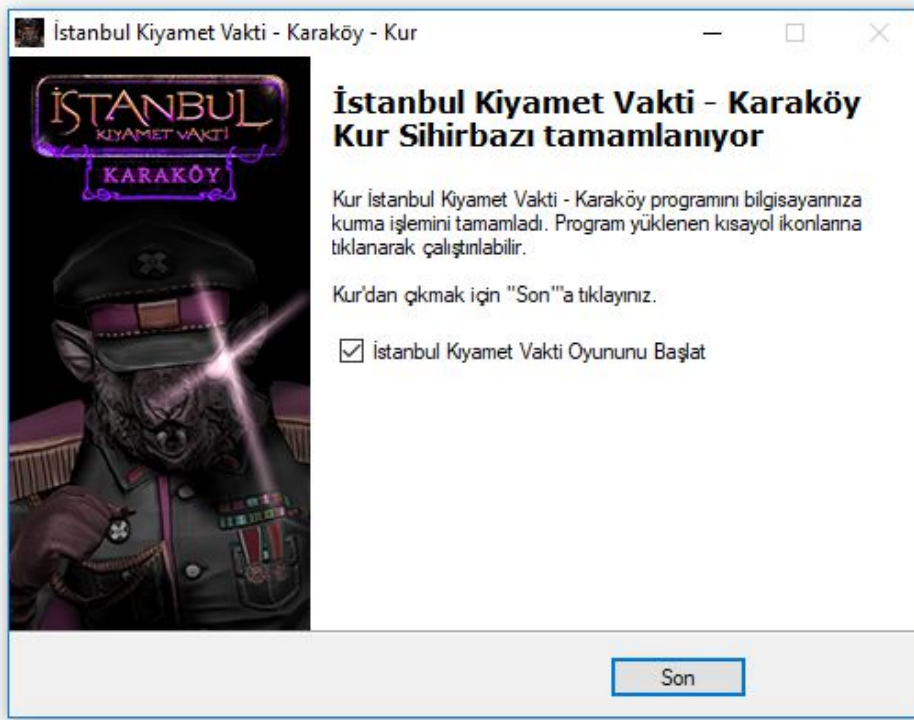
Çıkan pencerede Kur düğmesine basın.



Oyunumuz kurulmaya başlanacaktır.



Kurulum bittikten sonra Son düğmesine basarak oyunu çalıştırabilirsiniz.



Oyunumuz varsa güncellemeleri otomatik olarak yükleyecektir.





Güncellemeler bitince **OYNA** düğmesi ortaya çıkacaktır.

Sunucu listesinden oynamak istediğiniz sunucuyu seçebilirsiniz. Daha az yoğun olan sunucuları öneririz.

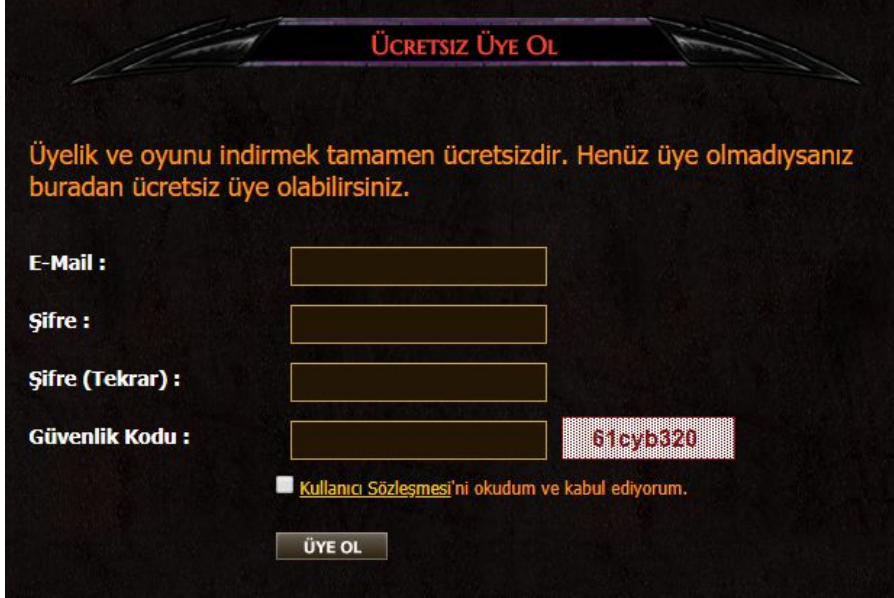
Sunucular farklı olsa da tamamen aynı oyunu oynarsınız fakat sunucular birbirlerinden bağımsız oldukları için birindeki oyuncular bir diğerindekileri göremezler veya beraber oynayamazlar. Farklı sunucuları birbirinden bağımsız paralel dünyalar gibi düşünebilirsiniz.

## Yeni Üyelik Oluşturma

İKV oynamak için bir üyelik edinmek için KAYIT OL butonuna tıklayarak, aşağıdaki adımları takip edebilirsiniz.

İKV üyeliğini ister e-posta adresinizle, ister GSM numaranızla açabilirsiniz  
Burada her iki üyelik adımından da bahsedeceğiz.

### E-Posta adresi ile üyelik oluşturma



**ÜCRETSİZ ÜYE OL**

Üyelik ve oyunu indirmek tamamen ücretsizdir. Henüz üye olmadıysanız buradan ücretsiz üye olabilirsiniz.

E-Mail :

Şifre :

Şifre (Tekrar) :

Güvenlik Kodu :  61cyb320

[Kullanıcı Sözleşmesi](#)'ni okudum ve kabul ediyorum.

**ÜYE OL**

1. Eposta adresinizi giriniz. Aktivasyon işlemi yapılacağından aktif bir e-posta adresi girmelisiniz.
2. Üyeliğiniz için bir şifre tanımlayınız.
3. Şifrenizi tekrar giriniz.  
NOT: Üyelik bilgilerinizin güvenliği için şifrenizin daha önce başka bir yerde kullanılmamış ve kolay tahmin edilebilir olmamasına dikkat ediniz. Ayrıca kullanıcı adınızı ve şifrenizi kimse ile paylaşmayınız.
4. Dikdörtgen içinde yer alan harf ve rakamlardan oluşan güvenlik kodunu kutucuğa giriniz.
5. Son kullanıcı sözleşmesini en az bir kere okuyunuz ve kabul ettiğinize dair onay kutucuğunu işaretleyiniz.
6. Üye ol butonuna basarak üyeliğimizi açıyor ve aktivasyon işlemine geçiyoruz.
7. E-Posta adresinize gelecek aktivasyon bağlantısına tıklayarak üyelik işlemlerini tamamlıyoruz.

# GSM Numarası ile üyelik oluşturma

## ÜCRETSİZ ÜYE OL

Üyelik ve oyunu indirmek tamamen ücretsizdir. Henüz üye olmadıysanız buradan ücretsiz üye olabilirsiniz.

Eposta ile üyelik için [tıklayınız](#).

GSM Numaranız :

Şifre :

Şifre (Tekrar) :

Güvenlik Kodu :  **88ek3742**

Kullanıcı Sözleşmesi'ni okudum ve kabul ediyorum.

**ÜYE OL**

1. GSM Numaranızı giriniz. GSM numaranızın 0'dan sonraki yedi hanesini girmeniz gereklidir.
2. Üyeliğiniz için bir şifre tanımlayınız.
3. Şifrenizi tekrar giriniz.  
NOT: Üyelik bilgilerinizin güvenliği için şifrenizin daha önce başka bir yerde kullanılmamış ve kolay tahmin edilebilir olmamasına dikkat ediniz. Ayrıca kullanıcı adınızı ve şifrenizi kimse ile paylaşmayınız.
4. Dikdörtgen içinde yer alan harf ve rakamlardan oluşan güvenlik kodunu kutucuğa giriniz.
5. Son kullanıcı sözleşmesini en az bir kere okuyunuz ve kabul ettiğinize dair onay kutucuğunu işaretleyiniz.
6. Üye ol butonuna basarak aktivasyon aşamasına geçiyoruz.

Sonraki adımda GSM numaranıza kısa mesaj olarak gelecek aktivasyon kodunu alttaki örnekte olduğu gibi kutucuğa girip "Tamam" diyoruz. Üyelik işlemleri ile ilgili size gelecek tüm kısa mesajları ÜCRETSİZ olarak alacaksınız.

Lütfen cep telefonunuza gelen kodu girin.

[\[Yeniden Gönder\]](#)

**TAMAM**

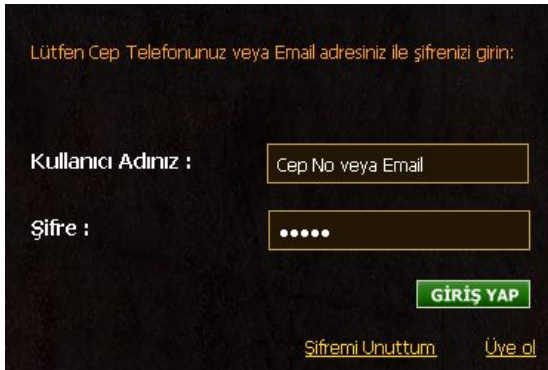
Üyelik işleminin onaylanması ardından tekrar giriş ekranına klavyenizde yer alan ←Backspace tuşuna basabilirsiniz.



Burada İKV hesabınıza ait kullanıcı adı ve şifrenizi girip GİRİŞ düğmesine basın.

## İKV E-Pin Aktivasyonu

Sahip olduğunuz E-Pin kodunu aktive etmek için [www.istanbuloyun.com](http://www.istanbuloyun.com) üzerinde hazırlanmış olan E-Pin aktivasyon sayfasına gidiniz.



1. Hesabınıza ait kullanıcı adınızı yazınız.
2. Üyeliliğinize ait şifrenizi giriniz.
3. GİRİŞ YAP bağlantısına tıklayarak E-Pin yükleme sayfasına ilerleyiniz.

## E-Pin aktivasyonu:

E-Pin Seri No :

Şifre :

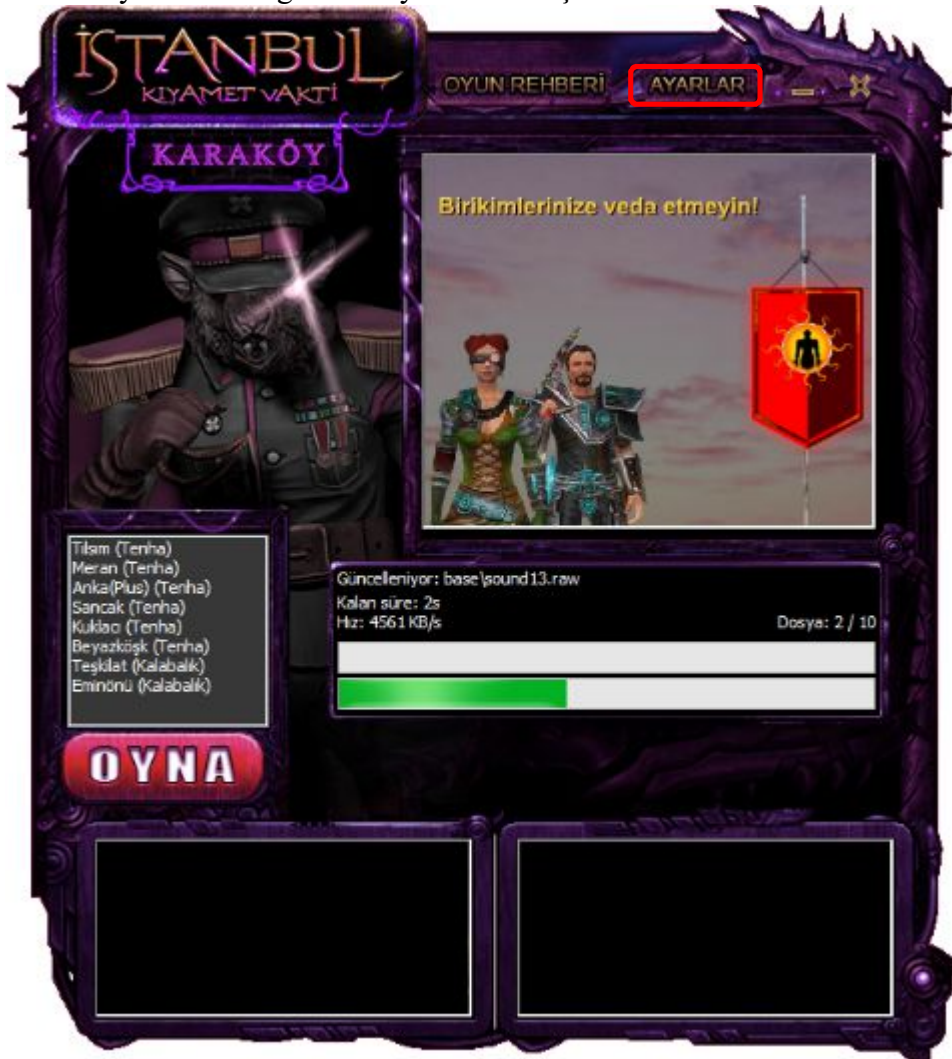
Güvenlik Kodu :  **ea39482b**

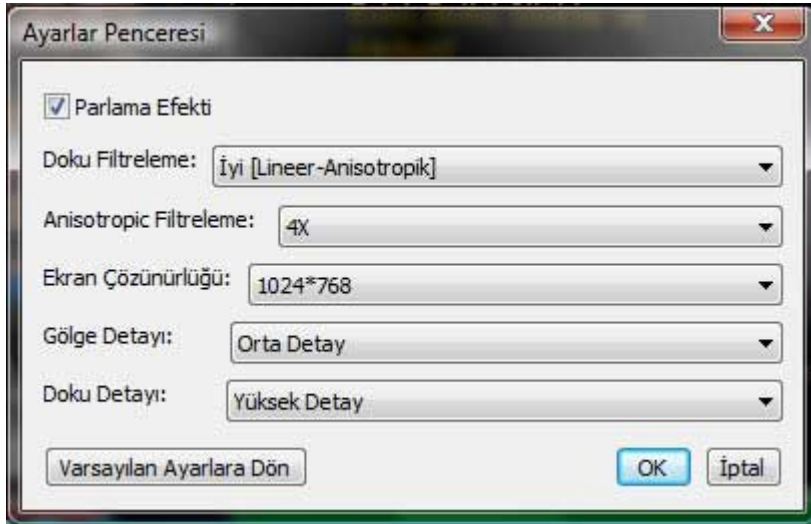
**GÖNDER**

1. E-Pin kodunun on altı haneli E-PIN Seri No'sunu giriniz. Tireler otomatik olarak girileceği için, elle girilmesine gerek yoktur.
2. E-PIN Seri No' nun altında yer alan ait altı haneli şifreyi giriniz.
3. Sağdaki güvenlik kodunu giriniz
4. Gönder bağlantısına tıklayarak üyeliğimize E-Pin kodumuzu yüklemeyi tamamlıyoruz

## İstanbul Kıyamet Vakti Performans Ayarları

Oyunu oynarken sisteminizden kaynaklandığını düşündüğünüz yavaşlamaları gidermek veya sisteminizin gücünü tam olarak kullanmak için giriş ekranındaki AYARLAR düğmesine basarak oyunumuzun görüntü ayarlarına ulaşabilirsiniz.





1. *Parlama Efekt'i:* Bu ayar seçili iken oyundaki parlama efektini (High Dynamic Range Lighting) aktif hale getirir. Görüntüye yumuşak bir etki katmasından dolayı açmanız tavsiye edilir. Eğer sisteminiz yavaşlıyorsa kapatabilirsiniz. Bu doküman yazıldığında bazı ekran kartlarında sürücü problemlerinden dolayı efekt etkinken görüntü bulanıklaşıyordu. Sorunu gidermek için ekran kartınızın en güncel sürücüsünü yüklemeyi deneyebilir veya efekti kapatabilirsiniz.

2. *Doku Filtreleme:* Dokuların ne kadar yüksek kalitede işlendiğini belirler. Seçimi ne kadar yükseltirseniz ekran kartınıza bağlı olarak performans kaybınız olabilir.

3. *Anisotropic Filtreleme:* Doku filtrelemede anisotropic seçili ise seviyesini belirtir. Daha yüksek seçim, daha yüksek resim kalitesini sağlarken ekran kartınıza bağlı olarak performans kaybına yol açabilir.

4. *Ekran Çözünürlüğü:* Ekranın ne kadar detaylı çizileceğini gösterir. Yükseldikçe daha fazla performans kaybı demektir. Performansı en fazla etkileyen etmendir.

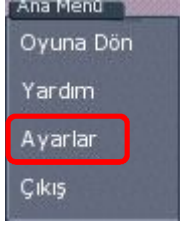
5. *Gölge Detayı:* Işıklandırmada kullanılan dokuların boyutunu belirler. Daha yüksek doku daha fazla ekran kartı belleği gerektirir. Ekran kartınızın kaldırabileceğinden yüksek seviyede bir seçim yaparsanız gözle görülür bir performans kaybı yaşarsınız.

6. *Doku Detayı:* Yüzeylerin renklendirmesinde kullanılan dokuların boyutunu belirler. Daha yüksek doku daha fazla ekran kartı belleği gerektirir. Ekran kartınızın kaldırabileceğinden yüksek seviyede bir seçim yaparsanız gözle görülür bir performans kaybı yaşarsınız.

*Varsayılan Ayarlara Dön:* Bu düğme bütün ayarları oyunun ilk kurulduğu andaki durumuna döndürür.

## Oyun İçi Ayarlar Menüsü

Ayrıca oyun içinde Ana Menü ile erişebileceğiniz ayarlarda mevcuttur. Bu ayarların oyun içinde olması sayesinde deneyerek kolayca size uygun ayarları seçebilirsiniz. Ana menüye erişmek için oyun içinde iken ESC tuşuna basmalısınız.



- 1. Arka plan müziği:** Bu ayarı oyun müziklerinin ses düzeyini artmak ya da azaltmak için kullanabilirsiniz.
- 2. Ses Efektleri:** Bu ayarı oyun içinde diğer karakter ve objelere ait olan sesleri azaltmak ya da artırmak için kullanabilirsiniz. (Örneğin Demirci Rüstem'in çekiç sesi için).
- 3. Karakter Detay Mesafesi:** Karakter Detay Mesafesi ayarı ile hangi uzaklıktaki karakterlerin detaylarının görülüp görülmeyeceğini belirleyebilirsiniz. Oku sola çektikçe sizden uzakta olan karakterleri yine görürsünüz fakat ekranda bu karakterlerin detaylarını görmezsiniz (Örneğin, Diğer karakterlerin saç stilleri vb.). Özellikle kalabalık ortamlarda bu ayarı azaltarak performans artışı sağlayabilirsiniz.
- 4. Görüş Mesafesi:** Görüş mesafesi ile ne kadar uzaklığı göreceğinizi ayarlayabilirsiniz. İsteğinize göre oku sola doğru çekerek mesafeyi kısaltabilir, sağa doğru çekerek uzatabilirsiniz.
- 5. Ortam Efektleri:** Ortam Efektleri ayarı ile bulunduğunuz ortamda bulunan efektleri performansınıza göre azaltabilirsiniz. (Örneğin meşaleler, erg bulutu gibi)
- 6. Karakter Efektleri:** Karakter Efektleri ayarı ile karakterlerin üzerinde bulunan efektler için görüş mesafenizi azaltabilirsiniz. (Örneğin yükseltilmiş silahlar, büyü efektleri gibi)
- 7. Ölü Yok Olma Süresi:** Bu ayar seviyesi ile çevrenizde ölmüş olan yaratıkları görüş mesafenizden kaldırabilir, kalabalık ortamlarda performans artışı sağlayabilirsiniz.



Ayarları yaptıktan sonra onaylamak için OK düğmesine, iptal edip pencereyi açtığımızdaki durumuna döndürmek için İptal düğmesine basınız.

# Oyuna giriyorum

Kısa bir yüklemenin ardından bir sokak görüntüsü ile karşılaşacaksınız. Bu ekran, İKV'nin karakter oluşturma ve oluşturduğunuz karakterlerden birini seçme ekranı.



Bu ekranda var olan karakterleriniz görünecektir. Başlangıçta hiç karakter oluşturmamış olduğunuzdan sokak boş olarak gelir. İKV oyununda her bir kullanıcı hesabında maksimum 4 karakter yaratabilirsiniz. Şimdi ekranın üst kısmında görülen “Yeni Karakter”, “Karakterini Sil” ve “Başlat” menülerini sırasıyla tıklayalım.

## Yeni Karakter

Yeni Karakter butonuna tıkladığımızda karşınıza aşağıdaki karakter yaratma menüsü gelecektir. Bu ekranda aynı zamanda sol tarafta oluşturmakta olduğunuz karakteri, farelinizin sağ tuşuna basılı tutarak çevirebilir ve her açıdan görebilirsiniz.



Karakter yaratma menüsünde en üst bölümden karakterinizin cinsiyetini seçebilirsiniz. Erkek ve kadın karakterler oynanış ve güç bakımından birbirine eşit olup, görünüş dışında farkları yoktur.

Karakterinizin cinsiyetini seçtikten sonra, sınıfını seçmeye geliyor sıra. Savaşçı, büyücü ve şifacı sınıflarından size uygun olan herhangi birini seçebilirsiniz. Rehberin ilerleyen kısımlarında, bu sınıflar ayrıntılı olarak açıklanacaktır.

Sınıfınızı seçtiğiniz kısmın altında karakterinizin fiziksel özellikleri bölümü bulunur. Buradaki ok tuşlarını kullanarak, yüz şeklinizi, saç şeklinizi ve rengini değiştirebilirsiniz. Ek olarak erkek seçeneklerinde, sakal şekli ve rengi bulunurken bayan seçeneklerinde bunların yerini takı şekli ve rengi alır.

Pencerenin en altında karakterinizin ismini yazacağınız pencere bulunur. Karakterinize isim seçerken dikkat etmeniz gereken noktalar;

- İKV oyunu sadece harf kullanmanıza izin verir. Rakam, noktalama işaretleri ve boşluk tuşu gibi seçenekleri kullanamazsınız. Sorunsuz bir şekilde Türkçe harf kullanabilirsiniz.

-Karakterinizin isminin baş harfi büyük olmalıdır ve küçük harf kullanılarak devam etmelidir.

- Karakterinizin ismini seçerken, rahatsız edici ifadeler kullanmamaya özen gösterin. Küfür, hakaret, politik mesajlar içeren isimlere sahip oyuncular oyundan ihraç edilirler.

- İKV'nin oyun dünyasına uygun isim seçmenizi, rol yapma öğeleri kapsamında tercih ediniz. Unutmayın ki seçtiğiniz isim, sizin hakkınızda diğer oyunculara pek çok ipucu verir. DVO'larda seçilen isimlerle ilgili araştırmalar dahi yapılmıştır. Bu araştırmalar sonucunda, isim seçimi üzerinde uzun süre düşünmüş ve oyun dünyasına uygun bir seçim yapmış oyuncuların, diğer oyuncular arasında en çok saygı gören ve en güvenilir oyuncular olarak belirlendiği tespit edilmiştir.

İsim seçiminizi de yaptıktan sonra menünün alt sağ kısmındaki onay düğmesine tıklayarak karakterinizi yaratabilir veya iptal düğmesine tıklayarak karakteri yaratmadan ilk ekrana dönebilirsiniz.

Karakterinizi oluşturduktan sonra, yeni karakteriniz daha önceden oluşturduğunuz karakterlerin yanında yerini alacaktır. Şimdi herhangi bir karakteri seçebilirsiniz. Seçtiğiniz karakterin altında sarı bir belirteç animasyonu belirecektir.



## Karakteri Sil

Karakteri Sil butonu karakteri silmek için kullanılır. Butona tıkladığınız anda, bu karakterin silinmesi için emin olup olmadığınız sorulur. Burada dikkatli olun, eğer onay butonuna tıklarsanız karakterinize bir daha geri gelmemek üzere veda edersiniz.

Plus Paket sahibi kullanıcıların ise ayrıcalık olarak paket süresince karakterleri silindiğinde daha sonra kurtarılabilme üzere sistemde saklanır.

## Başlat

Seçili karakterinizle oyuna girmek için bu butonu kullanırsınız. Bu butona basıldıktan sonra yükleme ekranı karşınıza çıkar ve kısa bir yüklemeden sonra oyunu oynamaya başlayabilirsiniz.

## Hazırlayanlar

Sağ alt kısımdaki bu butona tıklayarak, İKV oyununda emeği geçen kişilerin isimlerini görebilirsiniz.

Oyuna girdiğinizde, menülerin yanlarında bulunan soru işareti simgesine tıklayarak, o menünün ne işe yaradığını ayrıntılı bir şekilde anlatan yazıları görebilirsiniz. F1 tuşu ile İstanbul Kıyamet Vakti oyunundaki bütün menülerin ayrıntılı açıklamalarının olduğu yardım penceresini açabilirsiniz. Şimdi İKV oyununun sınıflarını tanıyalım. Ardından oyunun standart menülerine değinelim.

# İKV Oyununun Karakter Sınıfları:

İKV oyununda karakterlerin seçebileceği üç sınıf vardır. Bu sınıflar savaşçı, büyücü ve şifacıdır. Oynanış olarak büyük farklar içeren bu sınıflardan birini seçmeden önce, her birinin özellikleri neler, inceleyelim.

## Savaşçı:

Savaşçılar, yakın dövüş silahları ile düşmanlarına çok yüksek hasarlar verebilirler. En dayanıklı zırhları giyerler. Yüksek sağlık puanları nedeniyle oldukça zor ölürlər. Aynı zamanda yakın dövüş silahlarına göre daha az hasar veren menzilli silahları da başarıyla kullanırlar. Yetenekleri dövüş, korunma ve yaratık hiddetlendirme üzerine yoğunlaşır

## Savaşçı yetenekleri:

1 seviye : Depar, Ofansif dövüşme, Sert vuruş  
10 seviye: Defansif dövüşme, Kışkırtma, Dikkat dağıtma  
20 seviye: Durdurma, Sakınma, Kanatma (Boz Ayı)  
30 seviye: Savaş narası, Zihin toplama, Sarsılmaz  
40 seviye: Süpürme saldırısı, Hedef saptırma, Ağır vuruş  
Savaşçıların 2 ana görevi ve yüzlerce yetenek kombinasyonu vardır.

1)SVH(DPS) Savaşçı: SVH(Saniyede verilen hasar) savaşçılar, özelliklerini yüksek hasar verme üzerine yoğunlaştırmışlardır. Gruptaki görevleri, düşman yaratıkların en çabuk şekilde ölmesini sağlamaktır. SVH savaşçılar, İKV'de kısa sürelerde çok yüksek hasar değerlerine ulaşabilirler. Ancak zırhları ve savunmaları diğer bir grup olan Tank savaşçılara nazaran oldukça düşüktür.

SVH savaşçı yetenekleri: Ofansif dövüşme, Sert vuruş, Ağır vuruş, Dikkat dağıtma.

2)TANK savaşçı: Tank savaşçılar özelliklerini, yüksek enerji, yüksek zırh ve hiddet toplayan yeteneklere yoğunlaştırmışlardır. Gruptaki görevleri, rakip yaratıkların hiddetini üzerinde toplamak ve yüksek zırh, enerji ve savunma özellikleri ile ayakta kalmaktır.

Tank savaşçı yetenekleri: Defansif dövüşme, Sakınma, Kışkırtma, Savaş Narası, Hedef saptırma.

## Büyücü

Büyücüler, menzilli savaşta, uzun mesafeden etkili büyüleri ile oldukça tehlikelidirler. Büyüleri çok çeşitli tiplerde hasar verebilir. Oyunda birim zamanda en büyük hasarı büyücüler verir. Dinlenmeden çok sayıda büyü atabilirler. Ayrıca, büyücüler "kalabalık kontrol etme" yetenekleri ile grupların başını derde sokan yaratıkları belli süreler içinde saf dışı bırakabilirler.

## Büyücü Yetenekleri:

1 seviye : Meteorit, Konsantrasyon, Fiziksel bilgi  
10 seviye: Buz oku, Direnç kırma, Buz bilgisi  
20 seviye: Ateş çemberi, Ateş bilgisi, Meditasyon  
30 seviye: Yıldırım, Yıldırım bilgisi, Büyü bozma  
40 seviye: Tesla küresi (Tesla Gözcü), Kutup rüzgarı, Zihin saldırısı  
Büyücülerin 3 ana görevi ve yüzlerce yetenek kombinasyonu vardır.



1)SVH(DPS) Büyücü: SVH(Saniyede verilen hasar) büyücüler, özelliklerini yüksek hasar verme üzerine yoğunlaştırmışlardır.

Gruptaki görevleri, düşman yaratıkların en çabuk şekilde ölmesini sağlamaktır.

SVH büyücülerin, SVH savaşçılardan farkı, menzilli olarak ve SVH savaşçıya göre daha uzun süre yüksek hasarlar verebilmeleridir.

SVH Büyücü Yetenekleri: Meteorit, Konsantrasyon, Fiziksel bilgi, Buz oku, Direnç kırma, Buz bilgisi, Yıldırım, Yıldırım bilgisi, Tesla küresi

2)AHV(AOE) Büyücüsü: AHV(Alan hasarı veren) büyücüler, sadece tek bir hedefe değil, çevresindeki belirli bir alana hasar veren büyücülerdir. Aynı anda bir çok hedefi saf dışı bırakabilirler. Düşmanlara daha yakın bir oyun oynamak zorunda olduklarından, daha çok tehlikeye atılırlar.

AHV Büyücü Yetenekleri: Ateş çemberi, Ateş bilgisi, Direnç kırma

3)KK (CC) Büyücüsü: KK(Kalabalık kontrolü) büyücüler, etraflarındaki 1 veya daha fazla rakibini, kalabalık kontrolü yeteneklerini kullanarak etkisiz hale getirirler ve grubun hedef sayısını azaltırlar.

KK Büyücü Yetenekleri: Kutup rüzgarı, Zihin tutulması

## Şifacı:

Yakın dövüşte savaşçılar kadar olmasa da oldukça etkililerdir. Ancak asıl özellikleri iyileştirme yeteneklerindedir. Başka bir sınıfta olmayan bu yetenekler yardımıyla bir grubun vazgeçilmez olurlar. Zamana yayılmış hasar veren zehirlenme gibi büyüleri oldukça etkilidir. Aynı zamanda ölen bir arkadaşlarını yeniden diriltebilirler.

## Şifacı yetenekleri:

1 seviye : İyileştirme, Zehirlenme, İyileştirme bilgisi

10 seviye: Can verme, Ruh kalkanı, Meditasyon

20 seviye: Asit saldırısı, Asit bilgisi, Büyü bozma

30 seviye: Fiziksel direnç alanı, Element direnç alanı, Gazap

40 seviye: Çağrı (Sivas Kangalı), Cankurtaran, İyileştirme çemberi

Şifacıların 3 ana görevi ve yüzlerce yetenek kombinasyonu vardır.

1)İyileştirme şifacısı: Özelliklerini iyileştirme büyüleri üzerine yoğunlaştırmışlardır. Gruptaki görevleri, tank savaşçıları ve grup elemanlarını hayatta tutmaktır. Yüksek kudrete sahiptirler ve iyileştirme dışında kudret harcayan yetenekleri minimumda kullanırlar.



İyileştirme şifacısı yetenekleri: İyileştirme, Meditasyon, İyileştirme bilgisi, İyileştirme çemberi, Can verme

2)Koruma şifacısı: Koruma şifacıları, diğer grup üyelerini ayakta tutacak zaman etkili destek büyülerini sıklıkla uygulayarak, gruplarının aldıkları hasarı azaltırlar. Ayrıca grubu, çok büyük hasarlardan koruyan anlık yetenekleri de uygularlar.

Koruma şifacısı yetenekleri: Element direnci, Fiziksel direnç, Can kurtaran, Büyü bozma

3)Yardımcı hasar şifacısı: Şifacıların hasar yetenekleri, diğer sınıflara nazaran daha mütevazı olsa da, bazı durumlarda şifacıların değişik tiplerde verdiği hasarlar gruplar için oldukça faydalı olur. Yardımcı hasar şifacıları, asit saldırısı ile rakip şifacılara hem hasar verirler, hem de iyileştirme yeteneklerini kötüleştirirler, rakibi zehirleyerek yavaşlatırlar, yaratık celp ederek oyalarlar.

Yardımcı hasar şifacısı yetenekleri: Meditasyon, Zehirlenme, Asit saldırısı, Asit bilgisi, Çağrı, Gazap

Bu üç sınıftan birini seçmeden önce, sınıfların dengelerinin oldukça iyi ayarlanmış olduklarını ve hangi sınıfı seçerseniz seçin, oyuncuya karşı oyuncu (OkO-PvP) müsabakalarına sonucu belirleyecek unsurun, sizin taktikleriniz ve yeteneğiniz olduğunu unutmayın.

Şimdi oyun ekranına geri dönelim ve menülere bir göz atalım. F1 tuşuna basarak aşağıdaki yardım ekranının aynısını oyunu oynarken de açabilirsiniz.



İlk olarak Kişisel Bilgiler panelinin açıklamasını yapacağız. Bu pencere, oyunda daimi olarak sol üst tarafta bulunur.



**Kişisel bilgi paneli:** Üst sol kısımda karakterinizin adı ve seviyesi belirtilir. Onun sağ tarafı eğer klanda değilseniz boştur. Klanda iseniz klan rütbeniz burada belirtilir. Bu kısmın altında kırmızı, mavi ve sarı olmak üzere üç göstergesi vardır. Bu göstergeler sırasıyla enerji durumunuz, kudret durumunuz ve bir sonraki seviyeye geçmek için almanız gereken deneyim puanını gösterir. Bu göstergelerin alt kısmında bir lamba vardır. Bu lamba normalde sönmüştür. Eğer kabadayı modu açıksa bu ışık kırmızı yanar. Bu kısmın hemen sağında, klanda iseniz klanınızın isminin baş harfi bulunur. En sağda ise, eğer klanda iseniz yüzde sembolünün yanındaki rakam ile karizmanız belirtilir. Klanda değilseniz bu panel de boş görünür.

Bu panelde yazılan bütün terimler, rehberin ilerleyen kısımlarında açıklanacaktır.



**Kısayol paneli:** Ekranın alt bölümünde üzerinde semboller bulunan bir penceredir. Bu penceredeki simgeler sırasıyla:

- Adam simgesi: Kişisel bilgiler paneli aç/kapa
- Çanta simgesi: Eşyalar penceresi aç/kapa
- El simgesi: Yetenekler penceresi aç/kapa
- Örs ve çekiç simgesi: Üretim penceresi aç/kapa
- Pergel ve rüzgar gülü simgesi: Mini harita aç/kapa
- Parşömen simgesi: Görevler penceresi aç/kapa



## Karakter bilgisi penceresi:

Oyunda yarattığınız karakterlerin en temel özelliklerinin belirlendiği alandır. Bu pencerede görebileceklerimiz sırasıyla;

En üstte karakterinizin adı görülmektedir. Altında sırasıyla lonca adı ve seviyesi, hemen altında ise karakterinizin seviyesi ve sınıfı yazar. Onun yanında da deneyim puanınız yazar. Bu bölümü ayrıntılı açıklayalım.

**Puan:** Deneyim puanı bir çok RYO(Rol yapma oyunu) ve DVO (Devasa online oyun)'nun ortak özelliğidir. Karakteriniz, öldürdüğü düşmanlardan ve bitirdiği görevlerden deneyim puanı alır. Bu puanlar belli bir değere yükseldiğinde seviye atlar ve karakteriniz daha da güçlenir. Seviye atlayarak daha güçlü bir karaktere sahip olmak ve böylece daha güçlü düşmanlarla yüzleşebilip daha büyük ödüller kazanmak DVO'lardaki en büyük amaç ve tatminlerden biridir.

Puan kısmının sol bölümünde, o seviyede kaç puanınız bulunduğu, sağ kısmında ise, bir sonraki seviyeye geçmek için ulaşmanız gereken rakam yazar. Bir sonraki seviyeye geçmek için ne kadar puan almanız gerektiğini görmek için karakter bilgi penceresini açmanız gerekli değildir. Kişisel bilgi panelindeki sarı çizgi de, sizin bir sonraki bölüme geçmek için ne kadar puan almanız gerektiği ile ilgili bilgi verir.

İKV oyununda her yeni seviyeye geçtiğinizde bazı özellikleriniz otomatik olarak artarken, bazı özelliklerinizi size verilen puanlar yardımı ile sizin arttırmanız gerekmektedir.

Her seviye atladığınızda karakter penceresi otomatik olarak açılır. Ve size bir miktar puan verilir. Bu puanları dirençler, üretim ve toplama bölümlerinde ve başka bir menüden ulaşacağınız yetenekler penceresinde, yanlarındaki artı-eksi simgelerini kullanarak dilediğiniz şekilde yatırabilirsiniz. Herhangi bir özelliğe puan yatırdığınızda, ekranın alt sağındaki sarı ışık yanacaktır. Puanları yatırdıktan sonra sağ alt kısımda bulunan yeşil onay tuşuna tıklayarak yetenekleriniz onaylayabilirsiniz. Bu onaylama işleminin ardından sarı ışık sönecektir. Eğer sarı ışık yanarken çarpı ile çıkış yaparsanız, onaylamadan çıkış yaparsınız. Bir kez yetenekler onaylandıktan sonra geri dönüş, ancak GBM-0 isimli makineyi kullanarak mümkün olduğundan, yetenek puanlarınızı yatırırken dikkatli olmanızı öneririz.

Puan kısmından bir alttaki satıra geçtiğinizde, bağlı bulunduğunuz klanı görürsünüz. İKV dünyasında Arzın Çocukları ve Lodos olmak üzere iki ayrı klan vardır. Oyuna yeni başladığınızda bu klanlardan henüz herhangi birine katılmamış olduğunuzdan, bu seçeneğin yanında “Yok” yazısını göreceksiniz. Klanlarla ilgili, rehberin ilerleyen bölümlerinde bilgi verilecektir.

Klan bölümünün yanında şan puanınız görülecektir. İKV’de yapılan klanlar arası mücadeleler sonucu kazanılan bu puan ile ilgili, rehberin ilerleyen kısımlarında açıklama yapılacaktır.

Bu satırın bir altında ise, Karizma’nız yüzde cinsinden görüntülenecektir. Şan puanı ile doğrudan ilgisi bulunan bu kısımda rehberin ilerleyen bölümlerinde anlatılacak.

En üstte yer alan Lonca kısmı da tıpkı Klan gibi oyuna katıldığınızda boş görünecektir. Bir loncaya dahil olduğunuzda orada lonca adı ve seviyesi yer alacaktır. Lonca ile bilgilendirmelere rehberin ilerleyen bölümlerinden ulaşabilirsiniz.

## Özellikler Bölümü:

Bu bölüm, karakterinizin en temel özelliklerini barındırır. Siz seviye atladıkça bu özelliklerde otomatik olarak artarlar. Savaşçı, büyücü ve şifacılar farklı özellikler artış gösterirler. Sırayla bu özellikleri açıklayalım.

**Enerji:** Sol taraf var olan enerjinizi, sağ taraf ise maksimum enerjinizi gösterir. Ancak enerji puanınızı görmek için bu pencereyi açmak zorunda değilsiniz. Kişisel bilgi panelindeki kırmızı çizgi sizin ne kadar enerji puanınızı kaldığını yüzde (%) ile gösterir.

*Not:* Enerji teriminin kullanımı, Sobee ekibinin, geçmiş oyunlara yaptığı bir saygı duruşudur. (80’li yıllarda yayınlanan oyunlarda enerji terimi çok sık kullanılırdı)

**Kudret:** Var olan kudret puanınızı ve maksimum kudret puanlarınızı gösteren bölümdür. Ancak kudret puanınızı görmek için bu pencereyi açmak zorunda değilsiniz. Kişisel bilgi panelindeki mavi çizgi sizin ne kadar kudret puanınızın kaldığını yüzde (%) ile gösterir.

**Saldırı ve Savunma:** Yan yana gelen bu iki kısım, saldırı ve savunma puanınızı gösterir. Saldırı puanının artması, sizin yakın dövüş veya menzilli silahlarla rakibinize vurma ihtimalinizi arttırır. Savunma puanının artması ise, rakibinizin aynı tarz silahlarla size vurma ihtimalini azaltır. Rakibinize verebileceğiniz hasar potansiyeli ne kadar yüksek olsa da, ona vurmadığınızda hasar veremeyeceğinizden savaşçı ve şifacılar için önemlidir. Aynı zamanda yüksek savunma puanı, her çeşit silah hasarından kurtulmanızı sağlayabileceğinden büyücüler için de önem taşıyan bir unsurdur.

*İpucu:* Eğer saldırı puanınız, rakibin savunma puanından yüksek ise, rakibinize vurma ihtimaliniz %50’nin üzerindedir ve aradaki farka göre %95’e kadar artabilir.

**Saldırı hızı:** O esnadaki silahlı saldırı hızınızı, saniye cinsinden gösterir. Örneğin burada 2.00 yazıyorsa, 2 saniyede bir düşmana silahlı saldırı yapabileceğiniz anlamına gelir.

**Zırh:** Hasar indirgeme yüzdenizi gösterir. Normalde alacağınız hasarın burada yazan yüzde kadar olan miktarı zırhlarınız tarafından absorbe edilir. Sağ taraftaki rakam, maksimum sahip olabileceğiniz zırh miktarını gösterir.

**Örnek:** Rakibiniz silahı ile size 100 hasar verme potansiyeline sahip. Sizin zırh değerinizi ise %5 olsun. Eğer rakibiniz size başarılı bir vuruş gerçekleştirirse, sizin alacağınız hasar,  $100 - (100 * 5 / 100)$ 'den 95 çıkacaktır. Yani zırh puanınız %5 eksik hasar almanızı sağlayacaktır. Buradaki zırh yüzdesi ateş, buz, elektrik, zehir ve asit hasarlarını indirgemez. Onlar direnç puanlarından etkilenirler.

**Kritik:** Kritik hasar verme ihtimalinizi gösterir. Onun sağındaki rakam ise, kritik hasar çarpanıdır. Sizin rakibinize yaptığınız her vuruşun bir kritik hasar verme şansı vardır. Bu şans çeşitli silahlarla ve yeteneklerle artırılabilir. Verdiğiniz hasarın kritik olup olmadığına bilgisayarı yaptığınız rastlantısal hesaplama karar verir.

**Örnek:** Eğer rakibinize normalde 130 hasar veriyorsanız ve buradaki rakamlar %3x2 ise; Her vuruşunuzda 3% ihtimale rakibinize kritik(yüksek) hasar verebilirsiniz demektir. Bu %3'lük ihtimal gerçekleştiği takdirde, verdiğiniz hasar sağda yazan çarpan kadar artar. Yani hasarınız  $130 * 2 = 260$  olur.

**Büyük Kritik:** Kritik hasarın büyüleri için geçerli olanıdır. Farklı olarak büyü kritik bölümünde yeteneklerden gelen artı puanlar gösterilmez. Çünkü farklı yeteneklere puan yatırdıkça, o yeteneklere özgü kritik şansı artabilir. Dolayısıyla büyük kritik bölümü, sadece eşyalarınızdan gelen temel büyük kritik şansınızı gösterir. Bütün hasar veren ve iyileştiren büyülerin, kritik şansı vardır.

**Hasar:** Bu bölümün sağ tarafında, eğer rakibinize silah veya yumrukla başarılı bir vuruş gerçekleştirirseniz vereceğiniz hasarın aralığı görünmektedir. Mesela burada 120-140 yazıyor ise ben rakibime vurduğum takdirde bu iki değer arasında bir hasar vereceğim demektir. Bu bölüme bütün hasar bonusları eklenmiştir.

Efsunlar sütununu açıklamadan önce, İKV oyununda bulunan hasar tiplerini incelemekte yarar var.

## İstanbul oyunu hasar tipleri:

İKV oyununda 6 farklı hasar tipi vardır.

**Fiziksel hasar:** Silah, yumruk veya fiziksel hasar veren büyüler(Meteorit gibi), bu tip hasarı verirler. Rakibin zırhı, alınan fiziksel hasarı azaltır.

**Ateş hasarı:** Ateş hasarı özelliği olan silahlar veya büyüler, bu tip hasarı verirler. Rakibin ateş direnci, alınan ateş hasarını azaltır.

**Buz hasarı:** Buz hasarı özelliği olan silahlar veya büyüler bu tip hasarı verirler. Rakibin buz direnci alınan buz hasarını azaltır.

**Elektrik hasarı:** Elektrik hasarı özelliği olan silahlar veya büyüler bu tip hasarı verirler. Rakibin elektrik direnci, alınan elektrik hasarını azaltır.

**Asit hasarı:** Asit hasarı özelliği olan silahlar veya büyüler bu tip hasarı verirler. Rakibin asit direnci alınan asit hasarını azaltır.

**Zehir hasarı:** Zehir hasarı özelliği olan silahlar veya büyüler bu tip hasarı verirler. Rakibin zehir direnci alınan zehir hasarını azaltır.

Yaratıklar ve oyuncular değişik hasar tiplerine duyarlı olduğundan Silah efsunları sütununda, farklı hasar tiplerine verilen bonuslar belirtilmiştir.

**Silah efsunları sütunu:** Bu sütunda, rakibinize silahla veya yumrukla vurduğunuzda, vereceğiniz hasarın bonuslarını görürsünüz. Bu bonuslar eşya, yetenek veya iksirlerden gelebilirler. Sırasıyla Max hasar, ateş, buz, elektrik, asit ve zehir hasarları için bonus değerleri alt alta belirtilir.

**Büyük efsunları sütunu:** Bu sütunda, rakibinize yetenekler yardımıyla vereceğiniz olası hasar ve iyileştirme bonuslarını görürsünüz. Ancak bu bonus değerleri, yeteneğin durumuna göre farklı etki edebilir. Dolayısıyla bu sütun, yetenek kullanımının vereceği hasar için bir referans teşkil eder. Kesin sonucu göstermez. Sırasıyla, fiziksel hasar, ateş, buz, elektrik, asit, zehir ve iyileştirme büyüleri için bonus değerleri alt alta belirtilir.

## Dirençler bölümü:

Burada oyundaki karakterimizin ateş, buz, elektrik, zehir ve asit hasarlarını indirgeyecek olan direnç puanlarını yatırıyoruz. Her yatırılan direnç puanı, o tip hasara yönelik hasarın 1/1000'ini indirger.

*Örnek:* Ateş direnciniz 100 ise; Size 1000 ateş hasarı verecek bir büyüden alacağınızı hasar 100/1000 azalır. Yani 1000 yerine 900 hasar alırsınız.

## Üretim ve toplama bölümleri:

Üretim ve toplama bölümleri İKV'de yapabileceğiniz meslekleri barındırırlar. Üç adet üretici ve üç adet de toplayıcı mesleği vardır. Üreticiler silahtar, zırhçı, kimyacı ve toplayıcılar ise madenci, sarraf ve lokman olabilir. Üreticiler oyuncuların giyebilecekleri eşyaları üretirken, toplayıcılar bu eşyaları yapmak için gereken materyalleri toplarlar ve işlerler. Şimdi bu meslek gruplarını basitçe açıklayalım.

**Silahtar:** Oyuncuların kullanabileceği silahları ve asaları üreten meslek grubudur.

**Zırhçı:** Oyuncuların giyebileceği giysiler, botlar, eldivenler ve zırhları üreten meslek grubudur.

**Kimyacı:** Oyunculara çeşitli özellikler kazandıran iksirleri üreten meslek grubudur.

**Madenci:** Oyun alanındaki maden kaynaklarından maden çıkartan ve çıkarttığı madenleri işleyen meslek grubudur.

**Sarraf:** Oyun alanındaki taş bölgelerinden değerli taş çıkartan ve çıkarttığı değerli taşları işleyen meslek grubudur.

**Lokman:** Oyun alanındaki bitki öbeklerinden, bitki toplayan ve çıkarttığı bitkileri işleyen meslek grubudur.

Oyuncu, her seviye atladığında edindiği puanları bu mesleklerden istediklerine dağıtabilir. Oyundaki bütün eşya ve materyallerin kendi seviyeleri vardır. Burada yatırdığınız puan, sizin en yüksek hangi seviyeden eşya üretebileceğinizi veya en yüksek hangi seviyeden maden toplayabileceğinizi belirtir. Örneğin, madenci mesleğine 13 puan yatırırsanız, 14üncü seviyeden maden toplayamazsınız veya 14üncü seviyeden madenci reçetesi öğrenemezsiniz. Eşya ve reçetelerin özelliklerine ileride eşyalar penceresi bölümünde değinilecektir. Üretimin ve maden işlemenin nasıl yapılacağı ise, üretim penceresi başlığı altında anlatılacaktır.

*İpucu:* Eğer yüksek seviyeli üretici ve toplayıcı olmak istiyorsanız bütün meslek gruplarına puan yatırmak yerine, seçeceğiniz iki meslek grubuna yönelmeniz faydalı olabilir.



## Eşyalar Penceresi:

Kısayol panelindeki çanta sembolüne tıklayarak eşyalar penceresini açabilirsiniz. Bu pencerenin üst bölümünde o esnada kullandığınız eşyalar ile para, akçe ve klan parası durumunuz, alt bölümünde ise yanınızda taşıdığınız eşyalar görülmekte. Yanınızda taşıdığımız eşyaları, fare'nizin sol tuşuna basılı tutup ilgili bölme'ye bırakmak yöntemi ile üzerinize giyebilirsiniz. Bir eşyanın üzerine gelerek sağ tuşla tıklamanız da, o eşyayı hızlı bir şekilde ilgili bölme'ye giymenizi sağlayacaktır. Üzerinize giyebileceğiniz eşya tipleri sırasıyla, kolye, yüzük, gözlük, ceket, pantolon, eldiven, ayakkabı ve zırh'tır. Ayrıca eşyalar penceresinde giyilebilen eşyaların yanı sıra ilk dört yuvaya tılsımlar takılarak kullanılabilir. Kırmızı yuvalara kırmızı renkteki majör tılsımlar, mavi yuvalara ise mavi renkteki minör tılsımlar takılabilir. (Tılsımlar bölümlerde anlatılacaktır)



Bunlar dışında taşıyabileceğiniz eşyalar, materyaller iksirler ve reçetelerdir. Eşyalar panelinizde daha az yer kaplaması amacıyla aynı tipten materyal ve iksirleri üst üste koyabilirsiniz. Bu takdirde eşyanın simgesinin üzerinde ondan kaç adet olduğu belirtilecektir. Üst üste duran materyalleri ayırmak için, materyalin simgesinin üzerine "shift" tuşuna basılı tutarak fare'nizin sol tuşuna basmanız ve çıkan pencerede kaç adet eşyanın ayrılmasını istediğinizi girmeniz ve klavyede giriş tuşuna (satır başı) basmanız gerekiyor. Bu işlemi yaptığımızda ayrılan materyaller otomatik olarak boş bir bölme'ye yerleşecektir.

Fare'nizin imlecini, herhangi bir eşyanın üzerine getirdiğiniz takdirde, o eşyanın özelliklerinin görüldüğü küçük bir pencere çıkacaktır karşınıza. Şimdi eşya tiplerini ve özelliklerini inceleyelim;

## Yakın dövüş silahları:

Düşmanınızla çok yakın mesafedeyken kullanabileceğiniz silah türüdür.

Şimdi bir yakın dövüş silahının genel özelliklerini inceleyelim.

*İpucu:* Eşyalar için standart pencere, burada eşyanın silah olduğu ve silahın boyutu ile ilgili bilgi veriliyor.



**Hasar:** Bu kısımda yazan hasar, silahın her vuruşta verdiği hasar çarpanının ifadesidir. Sizin vereceğiniz gerçek hasarı göstermez. Çünkü sizin verdiğiniz hasar güçten de etkilenir. Gerçek hasarınızı görmek için, daha önce açıkladığımız, "Karakter özellikleri" penceresini kullanabilirsiniz.

**Saldırı hızı:** Silahın hızını sn. cinsinden gösterir. Burada 1.00 yazıyorsa bu silah, 1 saniyede bir hücum edebiliyor demektir. Silahın saldırı hızı, sizin saldırı hızınızı etkileyen bir parametredir. Ve sizin saldırı hızınız çeşitli yetenekler yardımı ile artırılabilir. Gerçek saldırı hızınızı daha önce açıklanan karakter özellikleri penceresinde görebilirsiniz.

**SVH(Saniyede verilen hasar):** Silahınızın 1 saniyede verdiği ortalama hasar çarpanını gösterir.

**Kritik vuruş yüzdesi:** Silahtan gelen kritik vuruş yüzdesi ve kritik vuruş çarpanlarını gösterir. (Bu tanımları daha önce karakter özellikleri penceresinde yapmıştık)

**Eskime:** İKV oyununda silahlarınız kullandıkça eskirler. Eskime oranı sağlam bir silahta 1000/1000'dir. Eskime miktarı 0/1000'e düşen silahlar ve eşyalar işe yaramazlar.

*İpucu:* Bütün eşyalarınızı, oyunda çeşitli yerlerde yer alan "Örs" objelerine sağ tuşla tıklayarak seviyenize göre belli bir ücret karşılığında tamir edebilirsiniz(Seviye arttıkça tamir ücreti de artacaktır).

**Fiyat:** Eşyanızın satın alma fiyatını gösterir.

**Gereksinimler:** Bu kısımda eşyayı kimlerin kullanıp kimlerin kullanamayacağını görürüz.

**Seviye:** Eşyanın seviyesidir. Sizin bir eşyayı kullanabilmeniz için seviyenizin o eşyanın seviyesinden yüksek olması gerekir.

**Cinsiyet:** Bayan – erkek eşyası olup olmadığını belirtir. Tüm cinsiyetler yazıyorsa o eşyayı bayanlar da erkekler de kullanabilir demektir.

**Sınıf:** Savaşçı, büyücü veya şifacı eşyası olup olmadığı buradan ayırt edilir. Tüm sınıflar yazıyorsa, eşyayı bütün sınıflar kullanabilir.

### **Menzilli silahlar:**

Uzaktan hasar verebilen, tabanca, tüfek ve arbalet gibi silahlar menzilli silahlardır. Bu silahların yakın dövüş silahlarından bir tane fazladan özelliği vardır. Diğer özellikleri yakın dövüş silahları ile tamamen aynıdır.

**Menzil:** Menzilli silahlara has bu özellik, silahınızın ne kadar uzaktan hasar verebileceğini gösterir.

**Zırhlar:** Oyunda zırh seviyesini arttıran eşyalardır. 5 çeşittir. Ceketler, pantolonlar, eldivenler, ayakkabılar ve zırhlar.

Eşya bilgi ekranında önceden açıklanmayan tek bir parametre vardır.

**Zırh:** Eşyanın hasar indirgeme yeteneğini gösterir. Zırh özelliği daha önce karakter özellikleri bölümünde açıklanmıştı.



### **İksirler:**

Oyunda bazı özelliklerinizi arttıran, tek kullanımlık eşyalardır. İksirleri kullanmak için üzerlerine gelip sağ tuşla tıklamanız gerekiyor. Can ve kudret iksirleri gibi iksirler içildiği anda etkilerini gösterirken, bazı iksirler 10 dk. süresince bir özelliğinizi arttırırlar. İksirler, hızlı erişim paneline de sürüklenip bırakma yöntemi ile eklenebilirler. (Bkz. Hızlı erişim paneli)  
Öldüğünüzde veya bölge değiştirdiğinizde üzerinizdeki iksirin etkisi nötralize olacaktır.



İksir özelliklerinde sarı ile yazılan kısım, iksirin hangi özelliğinizi arttırdığını gösterir. Yukarıdaki örnekte, içildiğinde, 787 kudret puanı verecek bir iksir görülmekte.

### **Materyaller:**

Maden, taş ve bitkiler ile bunların işlenmiş halleri, satıcılarda satılan veya sağdan soldan toplayabileceğiniz bazı önemli malzemeler, materyaller adı altında gruplanır.



## Özel eşyalar:

Özel eşyaları, diğer eşyalardan ayıran özellikler, normaldeki kullanımlarına ek olarak, tıpkı iksirler gibi bir veya birkaç özelliğinizi arttırmalarıdır. İksirlerdeki gibi sarı yazılan kısım arttırılan özelliği ve ne kadar arttırıldığını gösterir. Özel eşyalar isimleri ve isimlerinin yazıldığı renklerle normal eşyalardan kolayca ayırt edilebilirler.

İsim renkleri ve anlamları:

**Turkuvaz:** 1 özelliğinizi arttıran büyümlü eşyalardır.

**Sarı :** 2 özelliğinizi birden arttıran büyümlü eşyalardır.

**Mor (Nadide):** 2 özelliğinizi birden arttıran eşyalardır. Sarı eşyalardan daha güçlülerdir. Normal yaratıklardan düşmezler, bazı özel yaratıklardan düşebilirler veya görevle verilirler.

Bazıları reçete ile üretilebilir.

**Turuncu (Şaheser):** Turuncu eşyaların tamamının görüntüleri de farklı ve kendilerine özeldir. Bu eşyalara “Şaheser”de denir. Şaheserler 2’den fazla özelliğinizi arttırmalar. Bu eşyaların normal kuvvetleri de, aynı seviyedeki diğer eşyalardan çok daha fazladır. Sadece bazı özel yaratıklardan düşerler veya görevle verilirler. Bazıları reçete ile üretilebilirler.

## Tılsımlar

Tılsımlar, büyümlü özelliklere sahip olan ve bir yeteneğin gücünü artıran veya farklılaştıran materyallerdir. Her tılsım ayrı özelliklere sahip olabilir ve tılsımlar kademelerine göre yeteneğe farklı artışlar sağlayabilirler.

Eşyalar penceresinde Kırmızı renkli Majör tılsımlar kırmızı yuvaya 2 Adet olmak üzere, mavi renkli Minör tılsımlar ise 2 Adet mavi yuvaya takılıp kullanılabilirler.

Tılsımlar yeteneklerin özelliklerini artırması veya ek özellikler sağlaması nedeniyle doğru renkteki tılsım yuvalarına takıldığında karakterin kudreti sıfırlanır.

Her sınıfa ait tılsımların listesine aşağıdaki bağlantılara tıklayarak ulaşabilirsiniz:

[Savaşçı Tılsımları](#) | [Büyücü Tılsımları](#) | [Şifacı Tılsımları](#)



## Reçeteler:

Reçeteler, oyunda üretebileceğiniz eşyaları ve işlenmiş materyalleri yapmak için gerekli olan formüllerdir. Reçeteleri öğrenebilmek için eşyalar menüsünde üzerlerine sağ tuşla tıklamanız yeterlidir. Eğer meslek seviyeniz yeterli ise, reçete yok olacak ve üretim pencerenizde üretebileceğiniz eşyalar kısmına eklenecektir. (Bu kısmı üretim penceresini incelerken ayrıntılı olarak anlatacağız)

Reçeteler penceresindeki farklı başlıkların tanımlanması:

**İsim:** Reçetenin başındaki isim, onun hangi eşyayı veya materyali üreteceğini de belirtir.

Yukarıda iki özellikli büyüdü bir eşya reçetesi görülmektedir.

**Materyaller:** Reçeteyi öğrendiğiniz takdirde, eşyayı yapmak için hangi materyalden, kaç adede ihtiyacınız olduğunu gösteren kısımdır. Yani yukarıdaki örnekte, eğer bu reçeteyi öğrenirsek, GB modeli Ruh Kalkanlı Ateş Kargı اساسını yapmak için 2 adet çelik, 2 adet Ametist, 6 adet Isırgan Tohumu 12 adet Akçağaç odunu, 6 Adet Saf demir, 12 Adet Koni yaprağına ihtiyacımız var demektir.

**Gereksinimler:**

Reçeteyi öğrenebilmek için gereksinimleriniz belirtilir.

**Seviye:** Bu kısımda reçetenin seviyesi bulunmaktadır. Asa örneğinde Seviye : [16] yazıyor. Bu demektir ki, bu reçeteyi öğrenebilmek için en az 16ncı seviye silahtar olmanız gerekiyor. Bizim o esnada karşılayamadığımız gereksinimler kırmızı ile yazılır.

**Ürün:** Ürün kısmında yapacağınız eşyanın özellikleri yazıyor. Burada kafa karışıklığı yaratabilecek kısım gereksinimler kısmı. Buradaki gereksinimler, reçeteyi kullanarak yaptığımız ürünü kullanmak için ihtiyaç duyulan gereksinimler.

## Eşya alma ve eşya bırakma:

Oyunda bir yaratık öldürdüğünüzde veya bir görev tamamladığınızda size eşya verilebilir. Bu eşyalar, karakterinizin hemen ayağının altına, çuval olarak düşerler. Bu çuval objesine fareminiz sol tuşu ile tıklarsanız, çuvaldaki eşyaları gösteren dokuz bölmeli bir pencere karşınıza çıkar. Bu pencereden, eşyalar pencerenize sürükleyip bırak yöntemi ile taşımak suretiyle eşyayı alabilirsiniz. Veya fareminiz sağ tuşuna tıklayarak, eşyalar kısmındaki herhangi bir boş bölmeye bu eşyanın otomatik yerleşmesini sağlayarak daha hızlı bir alma işlemi uygulayabilirsiniz. Bir eşyayı yerden alarak direk üstünüze giyemeyeceğinizi unutmayın, bunun için eşyayı öncelikle yanınızda taşıdığınız eşyalar kısmına bırakmanız gerekiyor. Eğer eşyalar penceresindeki bütün bölümler dolu ise, yerden eşya alabilmek için, bazı bölümleri boşaltmanız gerekmektedir.

Kullanmayacağınız eşyaları bırakmak için; bırakacağınız eşyayı fareminiz sol tuşu ile ekranın herhangi bir yerine sürükleyerek bırakabilirsiniz. Karşınıza, çıkacak "emin misiniz" sorusunu onayladığınız takdirde, eşyaya bir daha gelmemek üzere veda edersiniz.



## Satıcılardan eşya satın alma:

Oyunda, satıcılardan eşya satın almak için; satıcının üzerine sağ tuşla tıklayarak “alışveriş başlat”ı seçerek, satın alma penceresini açabilirsiniz. Bu pencerede, satıcının neler sattığını görebilirsiniz. “Silah” bölümü silahlara ve asalara, “Zırh” bölümü giyim eşyalarına ve zırhlara, “Diğer” bölümü ise, iksirlere, reçetelere ve diğer eşyalara ayrılmıştır. Satın alma penceresindeki eşyaları, eşyalar pencerenize farenin sol tuşu yardımı ile sürükleyip bırak yaparak, eğer üzerinizde yeterli para var ise satın alabilirsiniz. Eşyalar pencerenizden satmak istediğiniz eşyaları, satın alma penceresine sürüklediğinizde ise satış yapabilirsiniz.

Önemli not: Bazı özel satıcılardan sadece bazı konumdaki oyuncular faydalanabilir. Mesela Klan satıcısından, o klanına mensup oyuncular dışındaki kişiler faydalanamaz.

*İpucu:* Eşyalarınız, normal fiyatlarının 1/5’i fiyatına satılacaktır. Eğer Plus Paket aboneliğine sahipseniz bu oran 1/3’e yükselecektir.



## Kasayı kullanma:

Oyunda, çeşitli bölgelerde kasalar vardır. Eminönü'nde “Bankacı” karakterine farenin sağ tuşu ile Kasamı göster seçeneğine tıklayarak, kasanıza ulaşabilirsiniz. Meteor Bölgesinde, Bab-ı Ali’de bulunan kasa üzerinden, Karaköy bölgesinde ise “Bankacı” karakteriyle kasaya erişim sağlayabilirsiniz.

Karakterinizde Kasa Erişimi ürününüz varsa, kişisel bilgi penceresine sağ tuşla tıklayarak Kasamı Göster seçeneğiyle herhangi bir yerde kasanıza erişebilirsiniz. Kasa Erişim ürününe Dükkan’dan erişebilirsiniz.

Eşyalar penceresine sığmayan önemli eşyalarınızı farenin sol tuşu ile sürükleyerek kasanıza koyabilirsiniz. Kasanız iki sekmeden oluşmaktadır. Diğer sekmelere geçmek için kasa üzerindeki ok tuşlarına tıklamalısınız.



## Oyuncular arası eşya alışverişi

Herhangi bir oyuncuyu seçerek, fare ile isminin üzerine gelip sağ tuşla tıklayarak alışveriş penceresini açabilirsiniz.

Bu pencerede sol taraf size, sağ taraf ise alışveriş yaptığımız oyuncuya ayrılmıştır. Eşyalar pencerenizden istediğiniz bir eşyayı sol taraftaki bölümlerden birine koyarak oyuncuya o eşyayı teklif edebilirsiniz. Aynı şekilde sağ taraftaki bölümlerdeki eşyalar da size teklif edilen eşyalardır. Bölümlerin hemen altında, gene sol tarafta sizin teklif ettiğiniz para miktarı “+” ve “-“ simgelerine tıklayarak artırılıp, azaltılabilir. Sağ tarafta ise, size teklif edilen para miktarını görebilirsiniz. İki taraf da tekliflerini ortaya koyduktan sonra, alışverişi gerçekleştirmek için yeşil olan onay simgesine basmanız gerekmektedir. Yeşil onay düğmesine tıkladığınızda yeşil onay lambanız yanacaktır. Bu işlemden sonra onay simgesinin rengi beyaza dönecek ve karşınızdaki onaylayana kadar bekleyeceksiniz. Eğer alışveriş yaptığımız kişi bu esnada, tekliflerinde değişiklik yaparsa, beyaz olan onay simgeniz tekrar yeşile dönecek, lambanız sönecek ve tekrar onaylama yapmanız gerekecektir. İki taraf da onaylama yaptığı takdirde, eğer sizin ve karşınızdaki kişinin eşya penceresinde yeterli yer var ise, alışveriş gerçekleşecektir ve objeler eşyalar pencerenizdeki boş yerlere yerleşecektir.



*İpucu:* Eğer para miktarını ayarlamak için kullanılan “+” ve “-“ simgelerine shift’e basılı tutarak tıklarsanız tek tıklamada normalin 10 katı, Alt tuşuna basılı tutarak tıklarsanız tek tıklamada normalin 100 katı, Alt tuşuna basılı tutarak tıklarsanız tek tıklamada normalin 1000 katı arttırma ve azaltma yapabilirsiniz.

## Yetenekler Penceresi:

Yetenekler savaşçı, büyücü ve şifacıların kullanabilecekleri, savaşta büyük avantaj yaratan özelliklerdir. Yeteneklerini iyi kullanabilen bir oyuncu, bu konuda eksik olan oyunculara bariz bir üstünlük sağlar. Yeteneklerin ne işe yaradığı ve kullanım alanları elinizdeki rehberin ilerleyen kısımlarında ayrıntılarıyla açıklanacaktır. Şimdi, yetenekler pencerenizin nasıl çalıştığını ve bu yeteneklerin nasıl öğrenildiğini açıklayalım.

Kısayol panelinde, “el” simgesine tıkladığımızda, yetenekler penceresi açılacaktır.

Bu kısımda, bir takım simgeler göreceksiniz. Bu simgeler, yetenek simgeleridir ve savaşçı, büyücü ve şifacılar arasında farklıdır. Eğer herhangi bir simgenin üzerine fare imlecinizle gelerseniz, o yeteneğin özelliklerini görebiliriz.



İKV oyununda her seviye atladığımızda 1 yetenek puanı kazanırız. Bu puan yetenekler penceresinin alt kısmında birikir. Eğer bir yeteneği kullanabilmek istiyorsanız o yeteneğe en az 1 puan yatırmanız gerekir.

Yetenekler seviyelerine göre sıralanmıştır. İlk sıradaki yetenekler 1nci seviyede, ikinci sıradaki yetenekler 10ncu seviyede, 3ncü sıradaki yetenekler 20’nci seviyede, 4ncü sıradaki yetenekler de 30’ncu seviyede ve 5nci sıradaki yetenekler de 40’nci seviyede kullanmaya başlayabileceğiniz yeteneklerdir.

Yeteneklere puan yatırmak için; puan yatırmak istediğiniz yeteneği sol tuşla seçin. Yetenek simgesi yeşil renk alacak. Şimdi alt kısımdaki “+” “-“ simgelerine tıklayarak puanlarınızı yatırın. Puan yatırdığınız anda, henüz puan yatırmakta olduğunuza dair sarı ışık yanacaktır. İşlem bittikten sonra onay simgesine tıklayarak puan dağıtma işlemi tamamlayabilirsiniz. Veya sarı ışık yanarken çarpı simgesine tıklayarak onaylama yapmadan çıkabilirsiniz. Eğer ekranın sol altındaki kırmızı uyarı ışığı yaniyorsa, henüz yatırmadığınız puanlarınız var demektir.

Yeteneklere puan yatırırken bulunduğunuz seviyeye uygun dağılım yapmaya çalışın. Yetenekleriniz, yeniden dağıtabilmeniz için 30. seviyeye kadar her 5 seviyede bir kere ve son olarak 40. seviyede son kez ücretsiz olarak sıfırlanacaktır.

Dilerseniz yeteneklerinizi Mısır Çarşısı'nda ve Yeraltı'nda bulunan GBM-0'dan seviyenize göre değişecek ücret karşılığında sıfırlayabilirsiniz.

Yeteneklerinizi uygulamak için hızlı erişim panelini kullanmanız gerekmektedir.

### Hızlı erişim paneli:

Hızlı erişim paneli, yeteneklerin ve iksirlerin hızlı bir şekilde kullanılabilmesini mümkün kılmak amacıyla yapılmıştır. Paneli soldaki 4 yöne bakan ok simgesine tıklayarak ekranda istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz.



Hızlı erişim paneline, yetenek penceresinden, sürükle-bırak yöntemi ile puan yatırdığımız yeteneklerinizi ve eşyalar panelinden de gene sürükle-bırak yöntemi ile iksirlerinizi yerleştirebilirsiniz. Hızlı erişim panelindeki yetenek ve eşyalarınızı kullanmak için, panele yerleştirdiğiniz simgelerin üzerine fareinizin sağ tuşu ile tıklamanız veya paneldeki her hücrenin numarasını klavyeden girmeniz yeterli. Panelde 10 adet hücre vardır. Ve bu hücrelerin kısayolları 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0 tuşlarıdır.

*İpucu:* Hızlı bir şekilde yetenekleri kullanabilmek için, klavye kullanmaya alışmanızı tavsiye ederiz.

### Üretim penceresi:

Eşyalar penceresinde, üretim veya toplama seviyenizin yettiği herhangi bir reçetenin üzerine gelerek sağ tuşla tıkladığımızda, bu reçeteyi öğrenebildiğinizi daha önce anlatmıştık. (Tabii ki öğrenilen reçete kaybolacaktır) Reçeteyi öğrendikten sonra, üretim yapmak için bu pencereyi kullanacaksınız. Kısayol panelinizde üzerinde örs sembolü olan simgeye tıkladığımız takdirde, üretim penceresi açılacaktır. Burada hangi meslekten üretim yapacağınızı yukarıdaki oklarla değiştirebiliyorsunuz. İsteddiğiniz üretim veya toplama grubunu seçtiğiniz zaman, alt kısımda, o gruba ilgili üretebildiğiniz ürünlerin adları yer alacaktır. Bu isimlerin üzerine tıkladığımızda ürünün özelliklerini ve üretebilmek için sahip olmanız gereken materyalleri görebilirsiniz.

Ürünü üretebilmek için gerekli materyal, eşyalarınız arasında yoksa ürün isimleri kırmızı harflerle yazılacaktır ve bu durumda üretimi gerçekleştiremezsiniz. Eğer ürün ismi beyaz harflerle yazıyorsa, eşyalarınız arasında bu ürünü üretmek için gereken materyallerin hepsi var demektir. Seçili olan ürün ise sarı olarak yazılır ve fareyi üzerinde beklettiğiniz zaman bunun ayrıntılarını gösteren bilgi penceresi açılır.



Bu durumda, pencerenin alt sağ kısmındaki örs sembolüne tıklayarak, seçili olan ürünün üretim işlemini gerçekleştirirsiniz. Bu işlem gerçekleştikten sonra, gerekli materyaller otomatik olarak kullanılacaktır. Ürettiğiniz eşya, karakterinizin ayağına, gene çuval içinde düşecektir.

Üretim penceresinde bütün meslekler için toplam 100 reçete öğrenebilirsiniz.

Kullanmadığınız ve yer işgal ettiğini düşündüğünüz yetenekleri seçtikten sonra çöp kutusu simgesine tıklayarak, üretim pencerenizden silebilirsiniz.

Sahip olduğunuz reçeteleri diğer oyunculara göstermek için üretim penceresinde seçtiğiniz reçetenin üstüne Ctrl tuşuna ve farensizin sol tuşuyla tıklayabilirsiniz. Reçeteniz aktif sohbet kanalında diğer oyuncuların detaylarını görebileceği şekilde gösterilecektir.

**Mini-Harita açma/kapama:** Kısayol panelindeki üzerinde rüzgar gülü ve pergel bulunan 5'inci simge, ekranın alt sağ kısmındaki mini-haritayı açıp kapamaya yarar.

Bu haritada önemli bölümler, çeşitli sembol ve yazılarla belirtilmiştir. Haritanın sol üst köşesindeki rakamlar, o anda sizin bulunduğunuz noktanın "x" ve "y" koordinatlarını gösterir. Daha yüksek performans için gerekli olmadığı durumlarda haritayı kapatabilirsiniz.

Haritadaki sembollerin anlamları:

- **Kırmızı:** Düşman yaratıklar
- **Sarı:** Oyuncular tarafından kontrol edilmeyen tarafsız karakterler ve nesnelere (Madenler, kapılar, vb)
- **Açık yeşil:** Oyuncular tarafından kontrol edilmeyen dost karakterler
- **Koyu yeşil:** Tarafsız ya da sizinle aynı klanda olan oyuncular
- **Turkuaz:** Seçili karakteri gösterir
- **Mor:** Düşman klanın üyeleri



## Görev penceresi:

Kısayol panelinde üzerinde parşömen resmi bulunan 6'ncı ve son simge görev pencerenizi açar. Oyundaki karakterlerden (oyuncu olmayan karakterler) görev almak için, karakterleri seçip isminin üzerine sağ tuşla tıklayarak konuşmanız gerekmektedir. Burada alınabilecek görevler kısmında bir görev görünüyorsa, bunun üzerine sol tuş ile tıklayarak görevi okuyabilir ve onay simgesine tıklayarak görevi alabilirsiniz. Artık konuşma penceresinde, "Alınmış görevler" adı altında ikinci bir başlıkta, aldığınız bu görevi görebilirsiniz. Eğer bu görevin üzerine tekrar tıklarsanız, görevi veren kişi, görevle ilgili ipucu veren bir cümle söyleyebilir.

Görevinizi aldıktan sonra, görev pencerenizi açarsanız, aldığınız görevin buradaki listeye eklendiğini görürsünüz. Bu listeden görevi seçerek, görevin gereksinimlerini tekrar okuyabilirsiniz. "Yapman gerekenler" kısmında, görevin özet olarak ne istediği ve altında da görev metnini görebilirsiniz. Üst kısımda görev seçtikten sonra, çöp kutusu simgesine tıklayarak görevi silebilirsiniz. Sildiğiniz görevi aynı kişiden çoğu zaman geri alabilirsiniz. Ancak bazı aşamalarını tamamladığınız zincir görevlerde, görevi tekrar alamayacağınız durumlar olabilir.(Görevin bir OOK tarafından verilmediği durumlarda) Bu gibi durumlar için Mısır Çarşısındaki GB-ANI isimli makineyi kullanabilirsiniz.



Zamanlı sınırlı görevlerde, verilen sürenin sonunda görevi hala tamamlayamamışsanız, görev otomatik olarak listenizden silinir ve tekrar alıp deneyebilirsiniz.



## Görevlerle ilgili ipuçları:

*İpucu 1:* Görevler, yaratık öldürerek alacağınız deneyim puanından çok daha fazlasını size verirler. Görev yaparak seviye atlamak, yaratık öldürerek seviye atlamaktan daha hızlı bir yoldur.

*İpucu 2:* Kendi seviyenizin altındaki yaratıkların verdikleri deneyim puanı nasıl siz seviye atladıkça azalıyorsa, görevlerin verdikleri deneyim puanları da sizin seviyeniz görevin seviyesini geçtikçe azalacaktır. Burada, yaratıklarda uygulanan formül geçerlidir. Sizin çok alt seviyenizdeki görevler size hiç deneyim puanı vermezler.

*İpucu 3:* Bir çok değişik görev tipi olabilir. Bir görevi alırken görev metninin tamamını okumanızı tavsiye ederiz. Bu metinler görevi yapabilmemiz için gerekli ip uçlarıyla birlikte, İKV dünyası ile ilgili pek çok bilgi ve gönderme barındırır. Zengin görev metinlerini okumak İKV'den daha çok zevk almanızı sağlayacaktır.

*İpucu 4:* Zincir görevler, birbirine bağlı görevlerdir. Birini yapmadan diğer görevi alamazsınız. Zincir görevler bir çok seviye süresince devam edebilirler. Zincirin başındaki görev, seviyenizin çok altında bile olsa, o görevi yapmadığınız takdirde belki de kendi seviyenizdeki birkaç önemli görevi alamayabilirsiniz. Bu sebeple, bu tarzda görevleri kaçırmadan, zamanında yapmaya bakın.

*İpucu 5:* Görevlerde etkileşmeniz gereken karakterlerin koordinatları size verilebilir.

## Mesajlaşma Penceresi:

Diğer oyuncular ile mesajlaşabileceğiniz penceredir. Mesaj yollamak için, Enter tuşuna basarak veya yazma alanı üzerine tıklayarak mesaj penceresini aktif hale getirin(Aktif iken pencerenin rengi değişecektir). Mesajınızı yazdıktan sonra 'Enter' a basıp o an seçilmiş olan kanaldan mesajınızı yollayın.



Yedi ayrı mesaj kanalı vardır. Her kanal farklı özelliklere sahiptir ve mesajları ayrı renkte yazılır. Bu kanallar renkleri ile beraber şunlardır:

**Söyle Kanalı (Beyaz renk) :** Söyle kanalı, görüş alanınızdaki tüm kullanıcılar tarafından görülür. Kanal aktif ise mesaj satırının başında 'Söyle:' yazar. Başka bir kanal aktif ise '/' yazdıktan sonra boşluk tuşuna basarak aktif edilebilir. Siz değiştirmedığınız sürece aktif kalır.

Söylediğiniz her cümlede, karakteriniz konuşma animasyonu yapacaktır. Eğer cümlelerinizin sonuna "!" işareti koyarsanız, sinirli bir konuşma animasyonu, "?" koyarsanız, merak dolu bir konuşma animasyonu görürsünüz.

**Fısıldama Kanalı (Mor renk) :** Fısıldama kanalından yolladığımız mesaj sadece seçilen alıcıya gider. Seçili alıcının ismi '['] arasında yazılır. Mesaj penceresinden iki şekilde alıcı seçebilirsiniz:"

- 1) Gelmiş mesajın üzerine tıklayarak,"
- 2) '/' yazıp boşluk tuşuna basıp alıcının adını yazıp tekrar boşluk tuşuna basarak. Fısıldama sadece bir mesajlık aktif kalır ve önceki kanala döner.

Fısıldamaya hızlı cevap: Size yollanmış en son fısıldama mesajını yollayana fısıltı ile cevap yazmak için 'Ctrl+C' tuş kombinasyonunu, sizin en son fısıltı yolladığınız kişiye tekrar fısıltı yollamak için 'Ctrl+X' kombinasyonunu kullanabilirsiniz.

**Rol yapma kanalı (Açık mavi renk) :** Rol yapma kanalı, görüş alanınızdaki tüm kullanıcılar tarafından görünür. Gelen mesajlar yazı olabileceği gibi oturma, el sallama gibi karakter hareketleri de olabilir. Kanal aktif ise mesaj satırının başında 'Rol yap:' yazar. Başka bir kanal aktif ise '/' yazdıktan sonra boşluk tuşuna basarak aktif edilebilir. Sadece bir mesajlık aktif kalır ve mesaj yollanınca önceki kanala döner.

**Rol yapma kanalının kullanımı :** Rol yapma kanalı, oyuncuların yaptığı hareketlerin, diğer oyunculara anlatıldığı kanaldır. Oyun dünyası içerisinde rol yapma, İKV gibi rol yapma tabanlı oyunların en zevkli özelliklerinden biridir.

Oyunda kullanabileceğiniz hazır animasyonlar vardır.

/alkış : Karakteriniz alkışlar.

/elsalla: Karakteriniz el sallar.

/evet: Karakteriniz evet anlamında başını sallar.

/gerin: Karakteriniz gerinir.

/göster: Karakteriniz ileride bir yeri gösterir.

/gül: Karakteriniz kahkaha atar.

/hayır: Karakteriniz hayır anlamında başını sallar.

/öp: Karakteriniz öpücük gönderir.

/iç: Karakteriniz bir şey içer.

/kaba: Terbiyesiz bir hareket yapar.

/kk: Kudretinin bittiğini ifade eder.

/selam: Karakteriniz selam verir.

/saygı: Karşınızdakine saygısını ifade eden bir hareket yapar.

/sevin: Karakteriniz sevinir.

/otur: Karakteriniz oturur. ("o" Kısayolu oturmak için kullanılabilir. Oturan karakterlerin kudret ve enerjileri, normalden 10 kat hızlı dolar)

/yat: Karakteriniz yatar. (Oturma gibi kudret puanı artışını 10 kat hızlandırır)

/üzül: Karakteriniz üzülür.

/veda: Karakteriniz veda eder.

/zar: 1 ile 100 arasında rastgele bir sayı atar.

Rol yapmak için bu animasyonlardan faydalanabileceğiniz gibi, mesela karakterinizin adı Rıfat ise ve onun öksürmesinin yerinde bir hareket olacağını düşünüyorsanız, rol yapma kanalına, "öksürüyor" yazdığınız takdirde, diğer rol yapan oyuncuların sizin o esnada o animasyonu yapmadan da öksürdüğünüzü anlamasına yol açar.

Bu ne işe yarar diye düşünüyorsanız; bu tarz gerçekçi rol yapma yazıları, oyun dünyasına katkıda bulunur, sizin kendinizi dünyanın daha bir içerisinde hissetmenizi sağlar. Bu şekilde gerçekçi rol yapan arkadaşlar bir araya gelerek, çok zevkli vakit geçirebilirsiniz

**Zar atmanın kullanım alanı :** Zar, siz oyunculara sunulmuş bir araçtır. Zar sayesinde, oyuncular kendi aralarındaki bazı problemleri hızlı bir şekilde çözebilirler.

**Örnek:** Birbirini iyi tanıyan bir grup, beraber yaratık öldürüyorlarsa, yaratıklardan düşen torbadan çıkan eşyaların kim tarafından alınacağını belirlemek için zar atabilirler. En yüksek zarı atan, torbayı alabilir. Veya bir madenden çıkan madeni toplamak için zar atılabilir. Bu hem zevkli bir oyun, hem de etkin bir yöntem haline getirilebilir.

**Grup kanalı (Kırmızı renk) :** Grup kanalına yazdığınız mesajlar, sadece grubunuzdaki kullanıcılar tarafından görülür. Kanal aktif ise mesaj satırının başında 'Grup:' yazar. Başka bir kanal aktif ise '/' yazdıktan sonra boşluk tuşuna basarak veya backspace tuşuna basarak aktif edilebilir. Siz değiştirmedığınız sürece bu kanal aktif kalır.

**Klan Kanalı (Turkuaz renk) :** Bir klana mensupsanız klan kanalına yazdığınız mesajlar, sizinle aynı klana bağlı tüm kullanıcılar tarafından görülür. Kanal aktif ise mesaj satırının başında 'Klan:' yazar. Başka bir kanal aktif ise '/k' yazdıktan sonra boşluk tuşuna basarak aktif edilebilir. Siz değiştirmedığınız sürece bu kanal aktif kalır.

**Bölge kanalı (Turuncu Renk) :** Bölge kanalı, sizinle aynı bölgedeki tüm kullanıcılar tarafından görülür. Kanal aktif ise mesaj satırının başında 'Bölge:' yazar. Başka bir kanal aktif ise '/b' yazdıktan sonra boşluk tuşuna basarak aktif edilebilir. Sadece bir mesajlık aktif kalır ve mesaj yollanınca önceki kanala döner. Bu kanala yazabilmek için Plus Paket veya Genel sohbet kanallarına yazabilme ürünlerinden birine sahip olmanız gerekmektedir.

*İpucu:* Bölge kanalı, bulunduğunuz bölgedeki bütün kullanıcılara ulaştığından, özellikle oyunda ürettiğiniz veya topladığınız materyalleri satma ilanlarınızda oldukça faydalıdır.

**Lonca kanalı (Yeşil renk):** Lonca kanalı, sizinle aynı loncaya mensup kullanıcılar tarafından görülür. Kanal aktif ise mesaj satırının başında Lonca yazar. Başka bir kanal aktif ise '/l' yazdıktan sonra boşluk veya backspace tuşuna basarak aktif edilebilir. Siz değiştirmedığınız sürece bu kanal aktif kalır. Bu kanalı kullanabilmek için Plus Paket ürününe sahip olmanız gerekmektedir.

**Sistem kanalı (Sarı renk) :** Sistem kanalı, size oyun hakkında bilgi ve uyarıların yollandığı kanaldır. Cevap yazılamaz ve filtrelenemez.

## Eşya Yansıtma :

Çantanızdaki eşyalara Ctrl'ye basılı tutarken sol tuşla tıklarsanız o an aktif olan kanala bu eşyanın ismini otomatik olarak yazdırırsınız. Diğer oyuncular bu yazıya sağ tıklayarak eşyanın tüm özelliklerini görebilirler. Eşya alış/satış anonslarınız için idealdir. Siz de mesaj pencerelerine gönderilmiş eşya isimlerinin üzerine sağ tuşla tıklayarak özelliklerini görebilirsiniz.

*İpucu:* Eğer mesaj penceresindeki eşyalara sağ tuşla tıkladığınızda özellikleri görünüyorsa, o zaman mesajı yazan oyuncu yazdığı sırada o eşyaya kesin olarak sahip demektir.

## Mesaj Filtreleri:

Görmek istemediğiniz kanalları kapatarak mesajlarını almamanızı sağlar. Bir kanalı kapatmak için mesajlaşma penceresinin üstündeki 'F' tuşuna basarak açılan listeden işaretini kaldırmanız yeterlidir. Filtrelenmiş bir kanala mesaj yolladığınızda filtresi de otomatik olarak açılacaktır.

## Arkadaşlar ve yasaklılar simgesi:

Sık mesajlaşmak istediğiniz veya hiç konuşmak istemediğiniz kişileri ekleyebileceğiniz listeleri içerir.

Arkadaşlar ve Yasaklılar olarak iki tane liste vardır. Mesaj panelinin üzerindeki Arkadaşlar ve Yasaklılar simgesine tıklayarak bu pencereleri açabilirsiniz.

Listelere kullanıcı eklemek için yollanan mesajlara veya karakter portrelerine sağ tuşla tıklanınca açılan menüleri kullanın.

## Arkadaşlar listesi:

Arkadaş listenize eklediğiniz bir oyuncunun, o esnada oyuna bağlı olup olmadığını, bağlı ise hangi bölgede ve kaçınıcı seviyede olduğunu görebilirsiniz. Bu listedeki isimlerin üzerine gelip sağ tuş ile tıkladığınızda bu kişiye fısıldama kanalından mesaj gönderebilir, aynı bölgede iseniz, grup kurabilirsiniz. Listedeki Sil'i seçerek bu kişiyi arkadaş listenizden kaldırabilirsiniz.



## Yasaklılar listesi:

Sizi rahatsız eden oyuncuların mesaj gelmesini, o oyuncuyu bu listeye ekleyerek engelleyebilirsiniz. Bu listeye eklenen oyuncunun, kanal ne olursa olsun yazdığı mesajları görmezsiniz. İsmi üzerine sağ tuşla seçerek Listedden Sil'e tıklarsanız, bu kişiyi yasaklılar listenizden kaldırabilirsiniz.

*İpucu:* Yasaklılar listesi sizi rahatsız eden oyuncuların kendinizi korumanız için sağlanmış bir kolaylıktır. Küfür, hakaret gibi konular tarafımızca hoş görülmemekte ve şikayette bulunmanız durumunda oyun yöneticilerimiz tarafından bunlara müdahale edilmektedir. Fakat takdir edersiniz ki binlerce kişinin yazışmalarını her saniye takip etmek ve anında müdahale etmek mümkün değildir. İşte bu sebeplerden dolayı sizleri rahatsız edenlere karşı öncelikli olarak yasaklılar listesini kullanmanızı öneriyoruz.

Mesaj panelindeki normalde yeşil ışık veren "G" ve "A" düğmelerini kapatmak, başkalarından gelecek grup kurma ve alışveriş tekliflerini otomatik olarak reddetmeye yarar.

Listedeki kişi sayısı yetmediğinde Dükkan'da bulunan Arkadaş/Yasaklı Listesi Büyütücü ürünü ile listeye daha fazla kişi ekleyebilirsiniz.

## Şikayet Etme:

Oyun içinde mesajlaşma penceresinde görmüş olduğunuz rahatsız edici yazışmaların üzerine sağ tıklayıp Şikayet Et seçeneğini kullanarak şikayet bildiriminde bulunabilirsiniz.

Şikayet hakları oyuncuların üyelik tiplerine bağlı olarak değişebilir. Şu anda, aşağıdaki gibidir.

Plus Paket Sahibi Oyuncular:10

Normal Kullanıcılar: 3

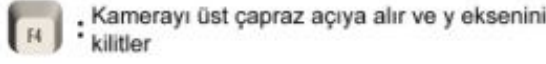
Şikayet hakkı yetmediğinde Ekstra Şikayet Hakkı ürünü ile şikayet hakkınızı kalıcı olarak artırabilirsiniz.

## Oyuna girdim, ne yapmam gerekiyor?

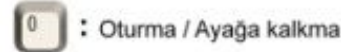
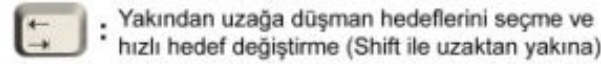
---

Oyuna Eminönu'nde başlıyorsunuz. Farenizin sol tuşu ile etrafta dolaşabilirsiniz. Öncelikle, güvenli bir yerde kontrollere ve kamera kullanımına alışmanızı öneriyoruz. İKV oyununda, aynı anda sizin gibi oyunu oynayan yüzlerce kişi etrafta geziniyor olacaktır. Mesaj pencerenizi kullanarak onlarla mesajlaşabilir, diğer oyuncuların tecrübelerinden de faydalanabilirsiniz. Aşağıda, etrafta dolaşırken yapabileceğiniz temel etkileşimler anlatılıyor.

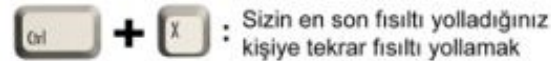
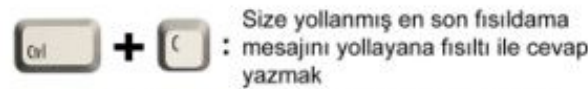
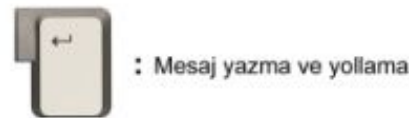
## Kamera hareketi



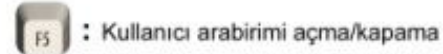
## Hareket ve seçim



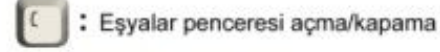
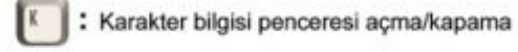
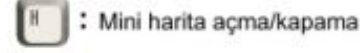
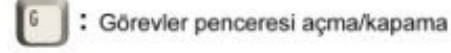
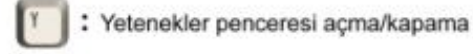
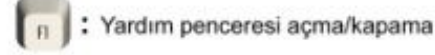
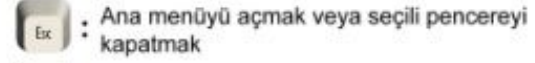
## Mesajlaşma ile ilgili tuşlar



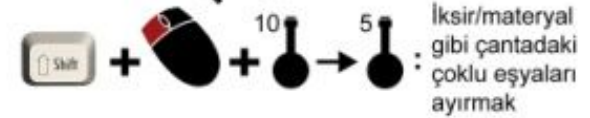
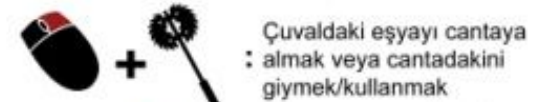
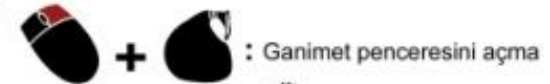
## Görsel tuşlar



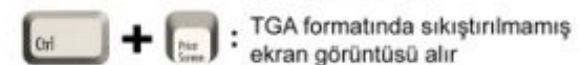
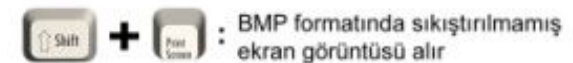
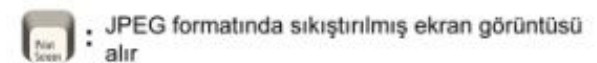
## Klavye kısayolları



## Eşya etkileşimi



## Ekran görüntüsü alma



## Diğer oyuncularla etkileşim:

Oyuncu olan karakterleri seçerek sağ tuşla tıkladığınızda etkileşim menüsü açılacaktır. Bu menüde çıkan seçenekler;

**Fısılda:** Bu oyuncuya fısıldama kanalından, özel mesaj göndermenizi sağlar.

**Gruba davet et:** Oyuncuyu, kendi kurduğunuz grubunuza davet edersiniz. Eğer oyuncu kabul ederse, grubunuz kurulmuş olur. Oyun esnasında size grup teklifi de gelebilir. Bu durumda onay tuşuna basarsanız gruba katılırsınız.

## Grup oyunu:

Bir grup en fazla 6 kişi olabilir. Grubu kuran grup lideridir. Sadece grup lideri gruba yeni üyeler alabilir. Grup lideri, grup içerisinde istemediği oyuncuları grubundan çıkarabilir. Eğer grup lideri oyundan çıkarsa, bir sonraki oyuncu grup lideri olur. Grup liderinin, bilgi panelinde "\*" sembolü bulunur.

## Grup oyununun avantajları:

Grup oyununda oyuncuların, öldürdükleri yaratıklardan aldıkları deneyim puanı paylaşılır. Öldürülen yaratıklardan düşen eşyaları rast gele olarak bilgisayarın belirlediği gruptaki kişilerden biri alır. Grup oyununda, yaratık öldürme görevleri ortaktır. Diğer görevleri ise, gruptaki herkes kendi hesabına yapar.

**Örnek:** Eğer size 10 adet cin öldürme görevi verildiyse ve gruptaysanız, grubunuzdaki herhangi bir kişinin öldürdüğü cinler, sizin hesabınıza da yazılırlar.

Eğer grubunuzun bulunduğu bölgeyi terk ederseniz, otomatik olarak gruptan çıkarsınız. Gruptan çıkmak için, kendi isminizin üzerine sağ tuşla tıklayarak Gruptan çık'ı seçmeniz yeterlidir.

Etkileşim menüsünün özelliklerine devam ediyoruz.

**Alışveriş başlat:** Bu rehberde daha önce anlatıldığı gibi, seçtiğiniz oyuncu ile alışveriş yapmanıza olanak sağlar.

**Arkadaşlara ekle:** Kişiyi arkadaş listenize ekler.

**Yasaklılara ekle:** Kişiyi yasaklılar listenize ekler.

**Gruptan çıkar:** Eğer oyuncu grubunuzdaysa ve grubun lideri siz iseniz, bu seçenek yardımı ile oyuncuyu grubunuzdan çıkarabilirsiniz.

Oyuncu karakterlerle açılan etkileşim menüsünün özellikleri bunlardan ibaret.

## Oyuncu olmayan karakterlerle (OOK) etkileşim:

İKV oyununda çok sayıda oyuncular tarafından kontrol edilmeyen karakter de(oyuncu olmayan karakter, OOK) vardır. Bu karakterlerle de, karakterin üzerine sağ tuşla tıklayarak konuş seçeneği ile iletişime geçersiniz. Konuştuğunuz karaktere göre farklı seçenekler çıkabilir.



### Örnekler:

Agah bey ile konuşarak oyunun ilk görevini alabilirsiniz.

Mısır çarşısındaki Demirci Rüstem ile konuşarak alışveriş başlatabilirsiniz.

Lodos lideri İsmet bey ve Arz Lideri Handan Hanım ile konuşarak bu klanlardan herhangi birine katılabilirsiniz.

Bankacı ile konuşarak, kasanızı kullanabilirsiniz.

*İpucu:* OOK'lerle sürekli etkileşimde bulunmak önemlidir. Seviye atladıkça, OOK'ler size daha önce yapmadığınız görevleri verebilirler.

## Nesnelerle etkileşim:

İKV oyunundaki, kapılar, madenler, ruh taşları, görev objeleri ve benzeri durağan nesnelere vardır. Nesnenin üzerine gelerek faremizin sağ tuşu ile tıkladığımızda, nesne ile yapabileceğimiz etkileşim seçenekleri karşımıza çıkacaktır. Çok sayıda nesne tipi ve etkileşim vardır. Bunlardan bazıları;

### Kapılardan girme:

Eğer nesne bir kapı ise, gir seçeneğine tıklayarak kapıyı kullanabiliriz.

*Örnek:* Oyuna başladığınız yerde, mısır çarşısının kapısına gidin ve kapının üzerine sağ tuşla tıklayarak "Gir"i seçin. Kısa bir yüklemmeden sonra Mısır Çarşısı'na gireceksiniz.

*Dikkat:* Her kapı tıklanabilir değildir.

### Maden, taş ve bitki toplama:

Maden, taş veya bitki nesnelere üzerine sağ tuş ile tıklanarak "topla" seçeneği seçildiği takdirde, toplayıcılık seviyeniz yeterli ise, madeni toplayabilirsiniz. Topladığınız maden, ayağınızın altına çuval içerisine düşecektir.

Maden, taş ve bitki nesnelereinden herhangi bir oyuncu toplama yaptıktan sonra, bir süre hiçbir oyuncu bu nesnelere kullanamaz.

*İpucu:* İKV'deki kaynaklardan, çok düşük ihtimallerle çok seyrek ve değerli materyaller de çıkabilir.

### Ruh taşlarını kullanma:

Oyundaki nesnelereinden biri de sizi bir yerden bir yere taşıyan, ruh taşlarıdır. Ruh taşlarına sağ tıklayarak "Kullan" seçeneği ile kullanabilirsiniz.

*İpucu:* Ruh taşlarının geçmişini merak edenler Arzuhalci ile konuşabilirler.

Lonca merkezi olan Topkapı Sarayı, lonca üyelerine çeşitli bölgelere ruh taşı ile seyahat imkanı sağlamaktadır.

### Örsleri kullanarak tamir etme:

Örsler oyunda tamir amacıyla kullanılan nesnelereerdir. Bir örsün üzerine sağ tuşla tıklayarak "bütün eşyaları tamir et" seçeneğini seçerseniz, üzerinizdeki bütün eşyalar tamir olacaktır.

Bunların dışında, İstanbul oyununda etkileşilebilecek çok sayıda nesne vardır. Bunlar siz oyuncular tarafından keşfedilmeyi bekliyorlar.

## GBM-0 kullanarak yetenek puanlarınızı sıfırlama:

Oyunda Mısır Çarşısında bulunan GBM 0 makinesine girerek ve sağ tuşla etkileşerek, seviyenize göre değişen belli bir miktar para karşılığında yetenek ve direnç puanlarınızı sıfırlayabilirsiniz. Makineden Plus Paket sahipleri 1/3 fiyatına faydalanabilirler.

## GBM-0B kullanarak üretim ve toplama puanlarınızı sıfırlama:

Oyunda Mısır Çarşısında bulunan GBM-0B isimli makineye girerek ve sağ tuşla etkileşerek, seviyenize göre değişen belli bir miktar para karşılığında üretim ve toplama puanlarınızı sıfırlayabilirsiniz. Makineden Plus Paket sahipleri 1/3 fiyatına faydalanabilirler.

GBM-0B kullanmak için Özel Sürüm olan Çemberlitaş veya Derindeki Sır sürümlerine ait Plus Paket kodlarının en az bir defa hesabınızda kullanmış olması gerekmektedir. Bu sürümlerden halen Çemberlitaş Paketi dijital kod olarak satılmaktadır.

## Görev objeleri:

Bazı görevler nesnelere etkileşerek tamamlanırlar. Gene sağ tuş ile nesnenin üzerine tıklayarak, ilgili komutu seçerek işlemi gerçekleştirebilirsiniz.

## İKV'de saklı türlerle savaş:

İstanbul Kıyamet Vakti dünyası, oyuncuların mücadele etmesi gereken çok sayıda yaratık barındırıyor. Tıpkı oyuncuların olduğu gibi yaratıkların da seviyeleri vardır. Yaratıkların seviyeleri isminin yanında parantez içinde yazan rakam ile belirtilir. Düzgün yatırdığınız puanlarla, kendi seviyenizdeki yaratıkları rahatlıkla alt edebilirsiniz.

Diğerleriyle aynı seviyede olduğu halde, onlardan daha güçlü yaratıklar da bulunabilir. Bu yaratıkların zorluk seviyesini, seviyelerinin yanında parantez içinde yazan tanımlamalardan anlayabilirsiniz. Örneğin "Usta" yaratıklar, normal yaratıklardan daha zor ölürlere, daha çok hasar verirler vb.

Tabii bir de oyunda bir örneği daha olmayan, özel isimleri olan "Şef (Boss)" yaratıklar vardır. Bu yaratıklar, seviyelerinin gerektirdiğinden çok daha fazla güçlü olabilirler.

Şimdi yaratıklarla yapılan savaşlarla ilgili bilinmesi gereken noktaları aydınlatalım.

## Yaratıklardan alınan deneyim puanı:

Her yaratık öldüğünde bir miktar deneyim puanı verir. Bu deneyim puanı, yaratığa ilk hasarı veren kişiye yazılır. Eğer bir yaratığa ilk siz hasar verdiyseniz, bu hasar ne kadar düşük olursa olsun, o yaratık öldüğü takdirde deneyim puanını siz alacaksınız demektir.

**Örnek:** İhsan bir savaşçı ve Özlem'de İhsan'dan daha üst seviyede bir büyücü. İhsan bir çeteciye saldırıyor. Ve ilk vuruşta çetecinin enerjisinin %2'sini götürüyor. Ardından Özlem, çeteciye 2 büyü atıyor ve çeteciye öldürüyor. İhsan çetecinin enerjisinin sadece %2'sini götürdüğü halde, çetecinin verdiği deneyim puanı İhsan'a yazılır. Çünkü ilk başarılı vuruşu İhsan gerçekleştirmiştir.



Eğer siz yaratığa ilk hasarı verdiğiniz halde, bir şekilde yaratıktan önce öldüyseniz, deneyim puanı siz öldükten sonra hasar veren ilk oyuncuya yazılacaktır.

*Not:* DVO'lar için çok önemli olan bu konu zamanla evrime uğramıştır. Bir zamanlar uygulanan en çok hasarı verenin düşmanı sahiplenmesi veya son darbeyi indirenin sahiplenmesi gibi uygulamalar yapılmış fakat bunların Ölüm Çalma (Kill Steal-KS) denilen soruna yol açtığı görülmüş ve modern DVO'larda İKV'nin de benimsediği sistem uygulanmaya başlanmıştır.

## Yaratıklardan aldığınız deneyim puanlarının değiştiği durumlar:

Eğer sizin seviyeniz öldürdüğünüz yaratığın seviyesi ile aynı ise veya bu yaratığın seviyesinden düşük ise, o takdirde, yaratığın verdiği deneyim puanının tamamını alırsınız. Ancak seviyeniz, öldürdüğünüz yaratığa göre yükseldikçe, aldığınız deneyim puanı azalmaya başlar. Bir süre sonra, o yaratıktan hiç deneyim puanı almamaya başlarsınız.

*İpucu:* Tam deneyim puanı almak için, daima kendinizle aynı seviyedeki yaratıklarla dövüşmeye özen gösterin. Kendi seviyenizden çok yüksek yaratıkları öldürmeye çalışmak, size uzun vadede daha çok deneyim puanı kazandırmayacaktır. Çünkü bu yaratıkları öldürmeye çalıştığınız sürede, kendi seviyenizde daha çok yaratık öldürebilirsiniz.

## Yaratıklardan düşen eşyalar:

Öldürdüğünüz her yaratığın, eşya düşürmesi ihtimali vardır. Yaratıklar kendi seviyelerine yakın seviyelerde eşyalar düşürürler. Asla kendi seviyelerinden yüksek eşya düşüremezler. Bir yaratığın düşürdüğü eşyayı, tıpkı deneyim puanında olduğu gibi, ona ilk hasarı veren oyuncu alır. Grup tarafından öldürülmüş ise bu eşya grup üyelerinden herhangi birine düşebilir (/zar komutunu tekrar hatırlatalım).

## Özel eşyalar düşüren yaratıklar:

Sadece bazı özel yaratıklardan, kesin olarak ya da belli ihtimallerle düşen eşyalar da vardır. Grup bölgelerindeki bazı Şef yaratıkları kestiğinizde önemli bazı eşyaları veya materyalleri düşürebilirsiniz. Sıradan yaratıklar da, görevler veya reçeteler için gerekli materyallerin tek kaynağı olabilir.

## Yaratıkların davranışları:

### Yaratıkların doğal davranışları ve saldırma mesafeleri:

İKV oyununda yaratıklar, yaşadıkları veya korumak durumunda oldukları bölgelerde gezinirler. Bazı yaratıklar oldukça geniş alanlarda dolaşırken, bazı yaratıklar da (Mesela bir girişi koruyan nöbetçiler), çok dar bir alanda nöbet tutarlar. Yaratıkların her birinin, karakterlerine göre bir saldırma mesafesi vardır. Ve siz bu mesafeye girdiğinizde size karşı saldırıya geçerler. Eğer seviyeniz, yaratığın seviyesinden düşükse veya aynı ise, o takdirde, yaratık uzak mesafelerden size saldırabilir.

Eğer siz, yaratığa göre çok yüksek seviyedeyseniz, yaratıklar onlara çok yaklaşmadıkça size saldırmayacaklardır.

## Yaratıkların kaçma durumu:

İKV oyununda yaratıklar korudukları bölgeden çok fazla uzaklaşmazlar. Eğer bir yaratık koruduğu bölgenin sınırına gelirse (veya getirilirse), o takdirde yaratık kaçmaya başlar. Kaçmaya başlayan yaratığın enerjisi tamamen dolar, üzerindeki bütün pozitif ve negatif büyü etkileri ve hiddeti(Aggro, az sonra açıklanacak) silinir. Ayrıca yaratık bütün saldırı etkilerine karşı %100 korunur. Tabii olarak, o yaratığa ilk vuranın bilgisi de silinir. Bu da demek oluyor ki, eğer deneyim puanı almak için bu yaratığa vurduysak ve sonrasında yaratık kaçmaya başladıysa, bu yaratığın artık bizim için saldırılacak yeni bir yaratıktan farklı yoktur.

*İpucu:* Eğer deneyim puanını alacağımız bir yaratığın ölmesine çok az kaldıysa, o takdirde bu yaratığın, kendi bölgesinden çok fazla uzaklaşmasına müsaade etmeden son vuruşu yapmaya dikkat etmeliyiz. Aksi takdirde bütün emeklerimiz boşa gidebilir.

## Grup bölgeleri ve bazı özel bölgelerdeki yaratık davranışları:

Grup bölgelerinde ve bazı özel bölgelerde yaratıkların, görüş mesafesi yanında, çevrelerindeki yaratıkları yardıma çağırabilecekleri bir de alarm mesafeleri vardır. Alarm mesafeleri, yaratıkların özelliklerine göre değişir.

Örnek: Devriye gezen Evocati'ler, çok uzaklardaki müttefiklerini yardıma çağırabilirken, Immune'ler, sadece yakındaki müttefiklerini yardıma çağırırlar.

Grup bölgelerinde ayrıca, yaratıkların takip mesafeleri de oldukça fazla hatta sınırsız olabilir.

## Yaratık hiddeti (Aggro):

İKV oyunundaki yaratıkların hepsinin bir hiddet düzeyi vardır. Yaratıklar, kendilerine en zararlı olabilecek oyuncuları kendilerine hedef seçerler.

### *Örnek:*

Aynı anda bir yaratığa aynı silahlarla saldıran iki savaşçıdan Ahmet ilk vuruşunda 60 hasar veriyor, İhsan ise 50. Bu durumda savaşçı 60 hasar veren Ahmet'i kendisine daha büyük bir tehdit olarak göreceğinden ona saldıracaktır. İkinci hamlede Ahmet, yaratığa vurmaya bırakıyor. Ve İhsan bir vuruş daha yapıyor. İhsan toplamda 100 hasar verdiği için bu değer Ahmet'in 60 hasarını geçecek ve yaratık İhsan'a vurmaya başlayacaktır. Üçüncü hamlede bir büyücü uzaktan bir büyü atıyor ve yaratığa 150 hasar veriyor ve İhsan'da yaratığı ısıtıyor. Bu durumda yaratık, büyücüye doğru koşmaya başlayacaktır. Yaratık koşarken İhsan sert vuruş yeteneği uyguluyor ve yaratığa 100 hasar veriyor. Bu durumda İhsan'ın yaratıkta yarattığı hiddet artıyor ve yaratık geri dönerek tekrar İhsan'a saldırıyor. Bu esnada yaratığın arkadaşları olan başka iki düşman bölgeden geçiyor. Etrafta hasar veren İhsan'ı görüyor ve ona saldırıyorlar. İhsan'ın şifacı arkadaşı Ekrem, İhsan'ı 100 enerji puanı iyileştiriyor. Şifacının bu hasarı bölgesel bir tehdit olduğundan, bu daha önce hasar almamış iki yaratık şifacıya koşuyorlar. İhsan'ın daha önce vurduğu yaratık ise, İhsan tarafından daha önce 200 hasar aldığı için Şifacı Ekrem'i dikkate almadan İhsan'a vurmaya devam ediyor. Ekrem, İhsan'dan daha dayanıksız, bunu fark eden İhsan yaratıkların hiddetini çekmek için, yaratıklardan birine, fazla hiddet (Aggro) yaratan Kışkırtma yeteneği uyguluyor. Yaratıklardan biri İhsan'a dönüyor. Diğeri şifacıya olan seyahatine devam ediyor.

İşte İKV oyununda yapılan her vuruşun, uygulanan her yeteneğin bir Hiddet(Aggro) değeri vardır. Ve yaratıklar, kendilerinde en çok hiddeti yaratan oyunculara saldırırlar. Bu grup savaşının stratejisini temellendiren bir unsurdur.

## Yaratıkların yetenekleri:

İKV'de, yaratıklar para çalmak, büyü atmak, zehirlemek, ezmek, müttefiklerini iyileştirmek gibi çok sayıda yeteneğe sahip olabilirler. Özellikle usta yaratıklar ve Şefler, birbirleriyle koordineli çok sayıda yetenek kullanabilirler. Bazı yaratıklara karşı çeşitli yöntemler geliştirmeden başarılı olmak mümkün değildir.

## Yaratıklara karşı Grup savaşı teknikleri ve sınıfların üstlendiği roller :

Oyuncuların bir araya gelerek oluşturduğu gruplar, ancak taktik olarak uyumlu hareket ederlerse başarılı olurlar. Başarılı DVO'larda kullanılan taktikler, İKV oyunu için de geçerlidir. Şimdi İKV'de geçerli olan bazı terimleri açıklayalım. Bu terimler, yetenek açıklamalarında da sıkça kullanılacağından, iyi öğrenmenizi tavsiye ediyoruz.

İKV'de grup oyunu çerçevesinde üç tip görev şekli vardır. En fazla 6 kişilik gruplardan oluşan İKV oyununda, her grupta en az bir tank, bir iyileştirici ve bir SVH/DPS olması önemlidir. Diğer üç kişi için, görevin şeklinde göre, ek Tank, SVH veya iyileştirici alınabilir. Şimdi grup içerisindeki bu görevler neler, açıklamasını yapalım.

### Tank:

Yüksek zırh ve savunma değerlerine sahip olan tanklar grup oyununun vazgeçilmez öğeleridir. Gruba saldıran yaratıkların hiddetlerini üzerinde toplayan ve hepsini üzerine çeken tanklar bu sayede, daha kırılğan, sağlık puanı daha düşük, fakat daha çok hasar veren sınıfların (SVH'lerin) düşman tarafından rahatsız edilmeden, hasar vermesine olanak tanırırlar. Bu sırada gurubun şifacıları da dayanıklı tankı iyileştirirler. Tanklar diğer oyuncularından daha az hasar alacağından, şifacı daha az kudret puanı kullanarak uzun süre dinlenmeden savaşabilir.

İKV oyununda tank olabilecek tek sınıf savaşçıdır. Tanklık yapmak isteyen bir savaşçı için en önemli faktörler zırh ve savunma veren eşyalar ile yeteneklerdir. Çok büyük hiddet (Aggro) ortaya çıkaran Kışkırtma ise, tanklık için en önemli yetenektir. İyi tank oynamak oldukça zor bir iştir. Rakibin kendisine saldırmasını sağlayamayan savaşçılar tank olarak gruplarda yer bulamazlar.

### SVHci/DPSci (Saniyede verilen hasar/Damage per second):

Bu oyuncular, birim zamanda düşmana en çok hasarı vererek yaratıkları ortadan kaldırmaya çalışırlar. SVH oyuncularını, hasar ağırlıklı yapı kurarlar kendilerine. Eşyaları da hasar veren objelerden seçerler. En iyi SVH'ler büyücülerden çıkar. Savaşçılar da, yüksek hasar değerlerine ulaşabilirler. Elleri yüksek hasarlı silahlar olan şifacılar da, çok tercih edilmese de bu görevi yerine getirebilirler.

### İyileştirici (Healer):

İKV oyununda iyileştirici olarak oynayan sınıf şifacılarıdır. İyi bir grupta genelde iki iyileştirici idealdir. Bunlardan biri tank'ı iyileştirirken, diğeri grubun enerjisi azalan diğeri elemanlarına yönelebilir. Şifacılar, kudretlerini dikkatli kullanmalı ve kudretin büyük bölümünü iyileştirme büyüleri için kullanmalıdırlar. Saldırı yetenekleri için fazla kudret harcayan şifacılar, kudret bitmesi sonucu iyileştirme desteği kesilen grubun tankının ölmesine dolayısıyla bütün grubun yok olmasına neden olabilir. İyileştiriciler, kudret ve iyileştirme veren eşyalara odaklanmalılar.

# İKV ve oyuncuya karşı oyuncu (OkO veya PvP) savaşları:

---

İKV oyununda, oyuncular birbirleriyle savaşırlar. Oyunculara karşı savaşmanın iki yolu vardır.

## Kabadayı modu:

Herhangi bir gruba dahil değilken, kişisel bilgi panelinizin üzerine sağ tuşla tıkladığınızda çıkan menüden kabadayı moduna geçebilirsiniz. Kabadayı modu, klan farkı gözetmeksizin, kabadayı modundaki diğer oyuncularla savaşılabilmeyi sağlar. Kabadayı modu, ölene kadar, ya da oyundan çıkana kadar sürer. Kabadayı modu, oyundaki diğer OkO dengelerini etkilemez.

## Klan savaşları:

Bunun için öncelikle birbirine düşman iki klandan birine dahil olmanız gerekmektedir. Bu klanlar **Arzın Çocukları** ve **Lodos**'dur. Klanlardan herhangi birine katılmak için en az 5nci seviye olmalısınız.

Çeşitli bölgelerde bulunan klan muhafızlarının üzerine sağ tuşla tıklayarak klana katıl seçeneğini seçtiğinizde, klanlardan birine katılmış olursunuz. Klandan ayrılma işlemini de yine aynı şekilde gerçekleştirebilirsiniz.

İki klanın birbiriyle savaşmalarının tarihsel nedenlerini, İstanbul Kıyamet Vakti oyununun internet sitesindeki tarihçe kısmını okuyarak öğrenebilirsiniz.

Bir kez klana katıldığınızda, karşı klanın bütün üyeleri sizin için, siz de onlar için düşman olacaksınız.

Dikkat: Klanlardan birine katıldığınız zaman, oyuncuya karşı oyuncu müsabakalarını onaylamış sayılıyorsunuz. Karşı klandan birilerinin, hangi seviyeden olursa olsun sizi defalarca öldürmesi, size görev yaptırmayacak şekilde saldırgan oynamaları, tamamen oyun kuralları içerisindedir. Bu sebepten ancak kendinizi bu savaşlara hazır hissettiğinizde bir klana katılın.

## Klan savaşlarının kuralları ve İKV OkO sistemi:

Şimdi İKV'nin kendine özgü OkO sisteminin özelliklerini inceleyelim.

**Karizma puanı:** Karizma puanı, klana mensup karakterlerin kişisel bilgi panelinin sağ alt kısmında yer alır, yüzde şeklinde gösterilir. Eğer bir oyuncu karşı klandaki bir oyuncu tarafından öldürülürse %20 karizma puanı kaybeder (Plus aboneler %10 karizma puanı kaybederler.) Oyuncunun karizma puanı %0'a düştükten 2 saat sonra yenilerek yeniden %100'e çıkar.

**Şan puanı:** Klana mensup bir oyuncu, karşı klana mensup bir oyuncuyu öldürdüğünde, kendisi ve karşı klandaki oyuncunun karizması-şan değerleri oranında bir şan puanı kazanır.Şan puanı kazanımı iki karakter arasındaki seviye farkına göre **azalır** ve bir noktadan sonra şan kazanamamaya başlarsınız.

### *Karizmanın şan puanına etkisi:*

%100 karizmalı bir oyuncu, karşı klandan %100 karizmalı bir oyuncuyu öldürdüğünde 100 şan puanı kazanır.

Eğer %100 karizmalı bir oyuncu karşı klandan %50 karizmalı bir oyuncuyu öldürürse, 50 şan puanı alır.

Eğer %50 karizmalı bir oyuncu karşı klandan %100 karizmalı bir oyuncuyu öldürse 50 şan puanı alır.

Eğer %50 karizmalı bir oyuncu karşı klandan %50 karizmalı bir oyuncuyu öldürürse, 25 şan puanı alır.

%0 karizmalı oyuncular, rakibin karizması ne olursa olsun, şan puanı almazlar. Aynı şekilde öldürülen oyuncu %0 karizmada ise şan puanı vermez.

Örneklerden de görüldüğü gibi ölmeden uzun süre ayakta kalmak İKV OkO sisteminde çok önemli. Ayrıca karizması yüksek rakiplerle dövüşmek de gene yüksek kazanç demek.

### *"Şan puanının" "Şan puanı" kazanımına etkisi:*

İKV oyununda oyuncular şan puanları 1500'e ulaşana kadar, normalden daha düşük şan puanları kazanırlar. Ayrıca şan puanı 1500'ün altında oyuncular da, normalden daha az şan puanı kazandırılırlar. Minimum kazanılan şan puanı 1'dir.

Karizması %100 olan oyuncular arasında örnek şan puanı kazanımları:

Toplam şanı 1 olan oyuncu şan puanı 1 olan başka bir oyuncuyu öldürdüğünde 1 şan puanı kazanır.

Toplam şanı 1 olan oyuncu şan puanı 1500 veya daha fazla olan oyuncuyu öldürdüğünde, 10 şan puanı kazanır.

Toplam şanı 1500 veya üzerinde olan bir oyuncu, şan puanı 1 olan oyuncuyu öldürdüğünde 10 şan puanı kazanır.

Toplam şanı 1500 veya üzerinde olan bir oyuncu, şan puanı 1500 ve üzerinde olan başka bir oyuncuyu öldürdüğünde 100 şan puanı kazanır.

Kısacası, İKV'de gerçek şan kazanımları, toplam şanınız 1500'ün üzerine çıktığında başlar. (Plus aboneler, normalin 3 katı şan puanı kazanırlar)

**Klan parası:** Oyuncular, müsabakalar sonucunda kazandıkları Şan miktarı ile aynı oranda Klan parası kazanırlar. Bu klan paralarını, klan tüccarlarından eşya almak için kullanabilirler.

**Klan OOK'leri:** Klanlarda klan lideri, klan tüccarı gibi OOK'lar bulunurlar. Dost klan üyeleriyle iletişime geçebilen bu OOK'ler, düşman klanın oyuncularına saldıracaklardır. Eğer herhangi bir OOK karşı klan mensubu tarafından öldürülürse, OOK yeniden dirilene kadar, hizmet veremez.

**Klan görevleri:** Klan OOK'leri, klana mensup oyunculara, çeşitli görevler verebilir.

**Klan Karargahları:** İKV'de Lodos'ların Eminönü'nde, Arzın Çocukları'nın ise, Meteor Bölgesinde karargahları vardır. Klan karargahlarında klan tüccarları bulunur ve bu karargahlar klan muhafızları ile normal sancaklara nazaran daha iyi korunurlar. Klan liderleri İsmet Bey ve Handan Hanım ise Büyük Hol bölgesindeki karargahlarda konuşlanmışlardır.

**Klan sancakları:** İKV'de OkO yapılabilen bütün bölgelerde, 2 klanın sancakları vardır. Klan üyeleri öldükleri zaman sadece bu sancaklarda yeniden dirilebilirler. Bu sancaklar klan muhafızları tarafından korunurlar.

**Klandan çıkmak:** Klandan çıkmak, normal görev sürecine devam etmek isteyen oyuncuların kullanabilecekleri bir seçenektir. Klandan çıkmak için oyuncular belirli bir şan puanı ve klan parası harcamak durumundalar.

**Diğer klana katılmak:** Eğer bir oyuncu diğer klana katılırsa, bütün Şan'ı ve Klan parası sıfırlanır.

## Er Meydanı:

Er meydanı, karşılıklı klan gruplarının birbirleri ile çarpıştığı bir savaş alanıdır. Bu alanlarda taktik çok önemlidir. Her iki klanın bir puanı vardır. Taraflar, haritada bazı bölgeleri ele geçirdikleri takdirde yeteneklerine bonuslar kazanırlar. Karşı klandan oyuncu veya muhafızları öldürmek ve bayrakları ele geçirmek puan kazandırır.

Süre bitiminde en çok puan yapan taraf Er Meydanını kazanır.

İki tip Er Meydanı (EM) vardır.

Birincisi Klan Parası kaybettirmez veya kazandırmaz, sonunda kazanan taraftan birine kurayla efsunlu eşya verilir.

Bu tipteki EM'leri listelemek için sohbet alanına /em yazılır. Girmek için ise sohbet alanına /savaş 1 yazılır. Buradaki 1 girilmek istenen EM 'nin kodu olmalıdır.

İkincisinde kaybeden oyuncuların girişte belirlenen klan parası katkıları oranında kazanan tarafa aktarılır.

Bu tipteki EM'leri listelemek için sohbet alanına /kpsavaş 1 yazılır. Buradaki 1 girilmek istenen EM 'nin kodu olmalıdır.

### İKV'de OkO yapılamayacak bölgeler:

Hiçbir suretle OkO mücadelesi yapılamayan bölgelerdir. Mısır Çarşısı, Antrepo, Labirent, Yeraltı, Grup bölgeleri böyle bölgelere örnek olarak verilebilir.

## İKV oyununda karakterinizin ölmesi :

Karakterinizin ölmesi çok trajik sorunlar doğurmaz. Ölen bir karakter en yakın güvenli bölgede (Klandaysanız klan karargahı veya klan sancağında) oyuna yeniden başlar. Ölen karakterler bir miktar para kaybederler ve eşyaları da hasar görür.

## Yeni başlayanlara tavsiyeler:

- Başlangıçta oyuncu olmayan karakterlerden sürekli görevler alın. İlk görevler, sizi çok uzaklara yollamaz. Bu görevleri yaparak kısa sürede seviye atlayabilirsiniz. Aynı zamanda çok güzel silah, zırh ve iksirler kazanabilirsiniz.

- Seviye atladığınızda size verilen puanları dağıtmayı unutmayın.

- Yaratık öldürme görevlerinde eğer etrafta çok az yaratık ve bu yaratıkları temizleyen çok sayıda oyuncu varsa, bu oyunculara grup kurmayı veya bir gruba girmeyi teklif edin. Örnek: 5 adet tüftüfçü cin öldürme görevi için grup arıyorsanız, "söyle" kanalına, "tüftüfçü cin için grup arıyorum" yazabilirsiniz.

- Oyunda eşyalarınız zaman içinde eskirler. Çevrede bulunan örsleri kullanarak eşyalarınızı para karşılığında tamir edebilirsiniz.

- Oyunda ölünce eşyalarınız hasar görür ve para kaybedersiniz. Kendi seviyenizden çok yüksek yaratıklarla dövüşmemeye özen gösterin. Çok fazla ölmek bir süre sonra parasız kalmanıza sebep olabilir.

- Öldürdüğünüz yaratıklardan kazandığınız paralarla OOK'lerden alışveriş yapabilirsiniz. Oyunun başında işportacı gençten, ileri aşamalarda ise mısır çarşısındaki esnaftan size uygun eşyalar alabilirsiniz.

- Elinizde çok fazla eşya biriktiğinde, bu eşyaların yararsız olanlarını, OOK'lere satarak para kazanabilirsiniz.

- Vazgeçemediğiniz ancak eşyalar pencerenize sığmayan eşyalarınızı, bankanıza bırakabilirsiniz. Materyalleri üst üste koyarak yer kazanmayı unutmayın.

- Oyunun ilk seviyelerinde klanlara katılmamanız, diğer oyuncular tarafından saldırıya maruz kalmamanızı ve daha hızlı seviye atlamanızı sağlayacaktır.

- Yetenek pencerenizdeki yetenekleri kullanmaya alışmayı sakın unutmayın. Bu yetenekler gücünüzün önemli bir bölümünü oluşturuyorlar.

- Görev metinlerini dikkatli okuyun. Bu metinler size görevi yapabilmemiz için önemli ipuçları verebilirler.

- Seçtiğiniz sınıfın özelliklerine göre dövüş stilinizi belirleyin. Örneğin, bir büyücüsünüzse yakın dövüşe girmeniz iyi olmaz.

- Kendi kafanıza uygun insanları arkadaş listesine ekleyin. Arkadaşlarınızı dikkatli seçin. DVO'larda güvenilir arkadaşlarla dolaşmak çok önemlidir. Unutmayın ki grubunuzdaki birisinin düşen eşyaları kapıp kaçması veya bir şekilde sizi aldatması gibi konularda yöneticiler müdahale edemezler. Bir oyuncunun böylesine sosyal ortamda bu tip hareketlerde bulunması adını lekeleyeceği ve ortamdaki tanınmışlığı da çok önemli olduğu için kaçınılması gereken bir şeydir. Güzel bir oyun ortamı için bunları görgü kuralları gibi düşünüp, bu yazılmamış kurallara uyarak diğer oyuncuları teşvik edebilirsiniz.

- İKV'deki eşyalar arasında isimleri renkli yazanlar efsunlu eşyalardır. Ve efsunların değeri ve özelliklerine göre bu eşyaların değerleri artar. Bu tarz eşyalar ek özellikler verdiğinden daha değerlidirler. Üzerinizdeki eşyaların normal olanlarını kısa süre içerisinde efsunlu olanlarla değiştirmeye çalışın.

Turkuaz eşyalar, tek efsunludur, ucuza bulunabilirler. Sarı eşyalar ise çift efsunlu olduklarından zor bulunurlar ve pahalıdırlar. Mor (nadide) ve turuncu (şaheser) efsunlu eşyalar çok zor bulunurlar. Bazıları sadece görevle verilirler.

- Kendi seviyenizden 10 seviye düşük eşyaların özellikleri büyük ölçüde düştüğünden, seviyesi düşük eşyalarınızı yüksek olanlarla değiştirin. Seviyesi düşen güzel eşyalarınızı düşük seviyedeki oyunculara satarak para kazanabilirsiniz.

- Kendinizden düşük seviyedeki yaratıklar size az deneyim puanı kazandırır. Seviyenizden yüksek yaratıkların ise öldürülmeleri uzun sürer ve risklidir. Seviye atlarken, kendi seviyenizdeki yaratıkları öldürmeniz, tavsiye edilir.

- Oyunun başında bir toplayıcı mesleğine puan yatırarak, madenlerden materyal toplayabilirsiniz. Bu materyalleri satarak para kazanabileceğiniz gibi, biriktirerek kendinize eşya da üretebilir veya ürettirebilirsiniz.

- Oyunda bütün madenlerden, düşük yüzdelerde, seyrek ve değerli materyaller çıkmaktadır. Bu materyallerin değerleri, normal materyallere göre çok daha fazladır. Bunları üretim için saklamanız veya yüksek fiyatlara diğer oyunculara satmanız faydalı olur.

- Oyunun başında üretim ve toplama yeteneklerinden en fazla ikisine yönelmeniz tavsiye edilir. Her seviyede 2 puan verildiğinden, bir karakter en fazla iki yeteneği maksimum verimlilikte kullanabilir.

- Üretici olmak için yaratıklardan düşen veya satıcılardan yahut oyunculardan alacağınız reçeteleri ezberleyin. Oyuncuların tercih ettikleri eşyaları tespit ederek, o yönde üretim yapabilir ve para kazanabilirsiniz.

- Oyunda seviyeniz arttığında, kabadayı moduna geçerek arkadaşlarınızla düello yapabilir, gücünüzü ve yeteneklerinizi sınayabilirsiniz.

- Oyunda savaş esnasında, satın aldığımız, ürettiğiniz veya görevlerden elde ettiğiniz iksirleri, kullanmaktan çekinmeyin. Bu iksirleri hızlı erişim paneliyle, gerektiği anda gecikmeden tüketebilirsiniz.

- Oyun dünyasını ve ortamını daha iyi tanımanız için, İKV'den daha çok zevk alabilmeniz için İKV web sitesindeki tarihçeyi ve hikayeleri okumanız faydalı olacaktır.

## Deneyimliler İçin İpuçları

- OkO esnasında, rakibinizi kovalarken boşluk tuşunu kullanabilirsiniz. Bu sizi rakibin yönünü takip etme zahmetinden kurtaracaktır.

- Hızlı koşmanız gereken durumlarda, farenizin sol tuşuna(veya boşluk tuşuna) çok fazla tıklamayın. Her tıklama koşma hızınızı çok az da olsa yavaşlatır. Bazı durumlarda bu süre hayati önem taşır.

- Hızlı erişim paneline yeteneklerinizi, kullandığımız sıralarda dizmeye özen gösterin. Sık kullanım gerektirmeyen yetenekleri sonlara atın. Sürekli kullandığımız yetenekleri yan yana yerleştirin.

- Oyunda saldıracağımız hedefleri değiştirmek ve en yakın düşmanı seçmek için klavye kısayollarını kullanmayı alışkanlık haline getirin.

- İKV'de her yeteneğin birçok farklı özelliği olduğunu ve değişik puanlamalarla, çok farklı oynanış şekillerini deneyebileceğinizi unutmayın. Yeteneklerin, hangi puanda size nasıl özellikler kazandırdığını dikkatli inceleyin. Puanlamalarınızı bu özelliklere göre yapın. Unutmayın, 1 puanda sıradan görünen yetenekler, 15 puan verildiğinde bambaşka özelliklere bürünürler.

- Yeteneklerin birbirleri ile oluşturdukları sinerjiye dikkat edin. Birçok yetenek ancak başka yeteneklerle bir arada kullanıldığında tam olarak etkinliğini gösterir.  
Örnek: Büyücü yetenekleri; Ateş Çemberi ve Direnç Kırma

- Oyuncularla ticaret yapmak için, sohbet kanallarına sahip olduğunuz eşyaların özelliklerini yansıtabilirsiniz. Özellikle bölge kanallarına yansıtılan eşyalar daha rahat alıcı bulurlar.

- Oyunun başlarında size çabuk seviye atlatacak yetenekleri seçebilirsiniz. Zaman içinde görevler zorlaşmaya başladığında, gruplar kurmaya başladığınızda, grupta faydalı olabileceğiniz yeteneklere yönelin. Unutmayın, seviye atlamak için, grup olarak belirli bölgeleri tamamlamak için veya OkO'lar için yetenek alternatifleri birbirlerinden farklıdır ve çok çeşitlidir.

- Düşmanlardan eşya düşürmek için, öncelikle, düşürmek istediğiniz eşyanın seviyesinde yaratıkları kesmeye yönelin.

- Her yaratığın kesici, delici, ezici silahlara karşı zırhları farklılık gösterebilir. Bir silahla bir yaratığa çok düşük hasar verdiğiniz hissettiğiniz noktada, başka tipte silahlar deneyin.

- Yaratıkların zırhları ve dirençleri farklılık gösterir. Örneğin Buz direnci yüksek yaratıklar, buz büyülerine ve buz hasarı veren silahlara dayanıklıdır. Veya bir yaratık, dövüşün belli bir aşamasında "derisini sertleştirip" fiziksel hasar almaz bir duruma gelebilir. Bu tarz bilgileri keşfedin ve kullanacağınız yetenekleri, yaratıklara göre değiştirin.



- Yanlıřlıkla sildiđiniz OOK'lar tarafından verilmeyen zincir grevlerini Mısır arřısı'ndaki GB-ANI isimli makineden alabilirsiniz.

## Sınıflara zel İpuları - Savaşı

- Oyunun bařlangıcında grevleri hızlı tamamlamanıza olanak sađlayacak depar ve yaratıklara yksek hasar vereceđiniz ofansif dvřme ve sert vuruř yetenekleri nemlidir. Bařlangı seviyesindeki yaratıklar gsz olduđundan dolayı hızlı hareket etmeye ncelik verebilirsiniz.

- ok sayıda dřmanın iine dalmadan uzaktaki dřmanları ekmek istiyorsanız, menzilli silahınızı kullanın. Yakın dvř silahları daha fazla hasar verdiklerinden, dřman yanınıza geldiđinde, yakın dvř silahınız ile hasar verin.

- İlerleyen seviyelerde, 'Tank' savaşılar gruplar tarafından aranabilirler. Yksek zırh ve savunma deđerlerine sahip olan tanklar grup oyununun vazgeilmez geleridir. Gruba saldıran yaratıkların hiddetlerini zerinde toplayan ve hepsini zerine eken tanklar bu sayede, daha kırılğan, sađlık puanı daha dřk, fakat daha ok hasar veren sınıfların (SVH'lerin) dřman tarafından rahatsız edilmeden, hasar vermesine olanak tanır. Bu sırada gurubun řifacıları da dayanıklı tankı iyileřtirirler.

- Tanklar diđer oyunculardan daha az hasar alacađından, řifacı daha az kudret puanı kullanarak uzun sre dinlenmeden savaşabilir. İKV oyununda tank olabilecek tek sınıf savaşıdır. Tanklık yapmak isteyen bir savaşı iin en nemli faktrler zırh ve savunma veren eřyalar ile yeteneklerdir. ok byk hiddet (Aggro) ortaya ıkaran Kışkırtma ise, tanklık iin en nemli yetenektir. Bir tank iin rakibe bir SVH kadar olmasa da hasar vermek de nemlidir. nk fazla hasar da gene hiddet ortaya ıkartır.

İyi tank oynamak olduka zor bir iřtir. Rakibin kendisine saldırmasını sađlayamayan savaşılar tank olarak gruplarda yer bulamazlar.

## Sınıflara zel İpuları - Byc-

- Bycnn yksek hasar verebilen birok bys mevcuttur. (Meteorit, Buz oku, Yıldırım, Ateř emberi gibi) Ancak bu yeteneklerin hepsini birden kullanmak byc iin avantaj deđildir. 1 saniyelik btn yetenekleri etkileyen yenilenme sresi nedeniyle, btn hasar yetenekleri aynı anda kullanılamaz. Bundan dolayı yksek hasarlara ulařmak iin byclerin, makul dzeyde hasar veren byler ile bu bylerin hasarını arttırmaya ynelik yetenekleri bir arada kullanmaları dođru olan yoldur.

-Bycler, ilerleyen seviyelerde zihin saldırısı, kutup rzgarı gibi dřmanların oyununu engelleyen, dřmanı belli bir sre savaş dıřında bırakan yeteneklerini kullanarak, hem kendisinin hem de grubunun oyununu kolaylařtırabilir.

-Byclerin, savaşılarla grup halinde dřmanlara saldırdıkların da, tank olan savaşıya rakibin hiddetini zerine ekmesi iin, bir sre mddet tanımaları, hem tankın iřini kolaylařtırır hem de bycnn ve grubun mrn uzatır.

- Kudreti biten bir bycnn savaşta hi bir řansı kalmayacađından dolayı, bycler iin kudret arttıran iksirler, kudret yenileme hızını ve maksimum kudret limitini arttıran eřyalar, ok nemlidir.

## Sınıflara Özel İpuçları - Şifacı-

-Başlangıçta, üzerinizdeki eşyaları hasar verenlerden seçmeniz, seviye atlamanızı hızlandıracaktır.

- Şifacı olduğunuzdan dolayı, oyunda hiç bir zaman grup bulmakta zorluk çekmeyeceksiniz. Zorlu görevlerde, gruplar sizi tercih edecek. Bu sebeple, oyunun ilerleyen kısımlarında, yeteneklerinizi grup oyununa göre ayarlamanız, avantajlı olabilir. İyileştirme, direnç, can verme alanlarındaki yetenekler, daima şifacı arayan grupların işine gelir.

- Bir şifacının kudreti dolu olduğu sürece, şifacı hayatta kalacağından, kudret arttıran iksirler, kudret yenileme hızını ve kudret limitini arttıran eşyalar, şifacıda da çok önemlidir.

- Bir şifacının doğrudan etki eden yetenekleri yanında, kendisinin ve çevresindeki arkadaşlarının bazı özelliklerine bonus veren “destek” yetenekleri de oldukça önemli olabilir.

-Kendinize veya müttefiklerinize iyileştirme yeteneklerinizi mümkün mertebe, hedefin enerjisi belli bir değerin altında iken uygulayın. Aksi durumda, iyileştirmeniz gereken miktardan daha fazla enerji kazandırabilirsiniz ve kazandırdığınız fazla enerji boşa gideceğinden kudretinizi boşa harcamış olursunuz.

Üstüne üstlük yeteneğiniz gereksiz yere yenilenme süresine girer. Belki de acil iyileştirme gereken bir anda, yeteneği tekrar kullanamazsınız.

Özellikle kritik iyileştirme ile maksimum ne kadarlık enerji kazandırabildiğinizin hesabını iyi yapın.

İyi eğlenceler dileriz...

# Yetenekler ve Özellikleri

## Savaşçı Yetenekleri

| Depar | Savaşçı                                    | Seviye:1                | Hedef: Kendisi | 1. etki | 2. etki | 3. etki | 4. etki | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre    | Yenilenme |
|-------|--|-------------------------|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| Puan  | Savaşçının koşma ve yürüme hızını artırır. | Durdurmadan etkilenmez. | Yok            | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     |         |           |
| 1     | 50%  | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 5,0 sn  | 40 sn     |
| 2     | 50%  | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 5,5 sn  | 40 sn     |
| 3     | 50%  | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 6,0 sn  | 40 sn     |
| 4     | 50%  | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 6,5 sn  | 40 sn     |
| 5     | 100%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 7,0 sn  | 40 sn     |
| 6     | 100%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 7,5 sn  | 40 sn     |
| 7     | 100%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 8,0 sn  | 40 sn     |
| 8     | 100%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 8,5 sn  | 40 sn     |
| 9     | 100%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 9,0 sn  | 40 sn     |
| 10    | 150%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 9,5 sn  | 40 sn     |
| 11    | 150%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 10,0 sn | 40 sn     |
| 12    | 150%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 10,5 sn | 40 sn     |
| 13    | 150%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 11,0 sn | 40 sn     |
| 14    | 150%                                       | Yok                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 11,5 sn | 40 sn     |
| 15    | 150%                                       | Var                     |                |         |         |         |         |         |         |         | 12,0 sn | 40 sn     |

**Depar'ın Kullanımı:** Savaşçıların bir yerden bir yere daha hızlı hareket etmelerini sağlar. Ancak asıl amacı, oyuncuya karşı oyuncu müsabakalarında menzilli düşmanların yakınına ulaşımı hızlandırarak onlarla yakın dövüşe girmeyi sağlamaktır. Uzaktan saldırı yapan bir düşmanı kovalarken, gideceği pozisyon önceden tespit edilip, depar yeteneği kullanılarak bu noktalara fare ile tıklamak ve yakın dövüş menzili içine girdiğinde boşluk tuşuna basarak etkili vuruşlar yapmak düşmanın ortadan kaldırılmasını sağlayabilir.

| Ofansif Dövüş | Savaşçı  | Seviye:1   | Hedef: Kendisi                                    | 1. etki                     | 2. etki  | 3. etki   | 4. etki                                     | 5. etki | 6. etki  | 7. etki | Süre | Yenilenme |
|---------------|--|--|---|-----------------------------|--|---|---|---------|----------|---------|------|-----------|
| Puan          | Savaşçının saldırısını artırır, savunmasını düşürür. | Sert vuruş ve ağır vuruş yeteneklerini yapabilmeyi sağlar. | Ağır vuruş kritik geldiğinde, daha az kudret yer. | Defansif dövüşmeyi kapatır. | Savaşçının zırhını %25 düşürür. Maximum zırh limitini %30 yapar. | Sert ve Ağır vuruş yeteneklerinin hasarları, silaha bağlı olarak artar. | Süpürme saldırısının hasarı 2 katına çıkar. |         |          |         |      |           |
| 1             | 12   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 2             | 14   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 3             | 16   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 4             | 18   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 5             | 20   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 6             | 22   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 7             | 24   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 8             | 26   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 9             | 28   | Var  |   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 10            | 30   | Var  | 5%  | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 11            | 32   | Var  | 10%   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 12            | 34   | Var  | 15%   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 13            | 36   | Var  | 20%   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 14            | 38   | Var  | 25%   | Var                         | Var  | Var   | Yok   | Yok     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |
| 15            | 40   | Var  | 30%   | Var                         | Var  | Var   | Var   | Var     | Sınırsız | 1 dk    |      |           |

**Ofansif Dövüşme'nin kullanımı:** Bu yetenek sayesinde savaşçılar, ağır vuruş ve sert vuruş gibi yetenekleri kullanabilirler. Çok kısa sürelerde, muazzam hasarlar verebilir. Buna karşın Ofansif Dövüş açıldığında Defansif Dövüşme kapanır. Ofansif Dövüş kullanan savaşçılar Tanklık yapamazlar.

## Savaşçı Yetenekleri

| Sert Vuruş | Savaşçı                        | Seviye:1   | Hedef: Rakip   | 5. etki  | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |  |
|------------|--------------------------------|--|--|--|---------|---------|------|-----------|--|
| 1. etki    | 2. etki                        | 3. etki  | 4. etki  |  |         |         |      |           |  |
| Puan       | Sert vuruşun hasarını artırır. | Hiç kudret harcamama (Bedelsiz yetenek) ihtimali vardır. | Konsantrasyon durumundaki düşmana ekstra hasar verir | Yaratıklara karşı kullanıldığında üzerindeki maksimum hasar veren eşyaların 1.5 katı ekstra hasar bonusu ana hasara eklenir. |         | Yok     | Yok  |           |  |
| 1          | 3%                             | Yok  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 2          | 6%                             | Yok  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 3          | 9%                             | Yok  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 4          | 12%                            | Yok  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 5          | 15%                            | 10%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 6          | 18%                            | 10%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 7          | 21%                            | 10%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 8          | 24%                            | 10%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 9          | 27%                            | 10%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 10 sn     |  |
| 10         | 30%                            | 20%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 5 sn      |  |
| 11         | 33%                            | 20%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 5 sn      |  |
| 12         | 36%                            | 20%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 5 sn      |  |
| 13         | 39%                            | 20%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 5 sn      |  |
| 14         | 42%                            | 20%  | Evet   | Yok  |         |         | Yok  | 5 sn      |  |
| 15         | 45%                            | 40%  | Evet   | Var  |         |         | Yok  | 5 sn      |  |

**Sert Vuruş'un kullanımı:** Düşmanınızla yakın dövüş yaparken bu yeteneği kullandığınızda, düşmanınıza yüksek hasar verirsiniz. Sert vuruş, kısa sürede verdiği yüksek hasarlarla savaş süresini kısaltır. SVH savaşçılarının kilit yeteneklerinden biridir.

| Defansif dövüşme | Savaşçı   | Seviye:10  | Hedef: Kendisi   | 5. etki  | 6. etki   | 7. etki   | Süre  | Yenilenme |      |
|------------------|---|--|--|--|---|---|---|-----------|------|
| 1. etki          | 2. etki   | 3. etki  | 4. etki  |  |   |   |   |           |      |
| Puan             | Savaşçının savunmasını, savunma bonusu veren eşyalar kadar artırır. | Oyuncunun kıyafetten gelen zırh bonusunun 1/4 katı kadar fiziksel saldırıdan hiç hasar almama ihtimali yaratır | Savaşçının zırhını, zırh bonusu veren eşyaların %25'i kadar artırır. | Savaşçının hasarını %25 düşürür, ancak yarattığı hiddet %25 artırır. | Ofansif dövüşmeyi kapatır ve sakınma, kışkırtma, savaş narası ve hedef sapırtmayı yapabilmeyi sağlar. | Süpürme saldırısının kudret gereksinimini yarı yarıya düşürür. Max zırh limitini %75 yapar. | Süpürme saldırısı ve kanatma fazladan hiddet yaratır. |           |      |
| 1                | 12  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 2                | 14  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 3                | 16  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 4                | 18  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 5                | 20  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 6                | 22  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 7                | 24  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 8                | 26  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 9                | 28  | Yok  | Yok  | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 10               | 30  | Yok  | 5%   | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 11               | 32  | Yok  | 5%   | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 12               | 34  | Yok  | 5%   | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 13               | 36  | Yok  | 5%   | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 14               | 38  | Yok  | 5%   | 5%   | Var   | Yok   | Yok   | Sınırsız  | 1 dk |
| 15               | 40  | Var  | 10%  | 5%   | Var   | Var   | Var   | Sınırsız  | 1 dk |

**Defansif Dövüşme'nin kullanımı:** Defansınızı artırarak, rakibinizin size silah ile vurması ihtimalini azaltırsınız. Sakınma, kışkırtma, savaş narası ve hedef sapırtma gibi Tank ve dayanıklılık yeteneklerinin tamamı, defansif dövüş gereklilik duyar. Buna karşın hasarınız düşer ve Ofansif dövüş yeteneklerinizi kullanamazsınız. Eğer bir grup bölgesine girecekseniz veya bir "Şef" in karşısında duracaksınız, tek seçeneğiniz defansif dövüşme ve ona bağlı yetenekleri kullanmaktır.

## Savaşçı Yetenekleri

| Kışkırtma | Savaşçı                                 | Seviye:10                                | Hedef: Rakip                 | 5. etki                                    | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |
|-----------|---|--|------------------------------|--|---------|---------|------|-----------|
| 1. etki   | 2. etki                                 | 3. etki                                  | 4. etki                      |  |         |         |      |           |
| Puan      | Düşman yaratık üzerinde hiddet yaratır. | Kışkırtma yeteneğinin menzilini artırır. | Rakibin savunmasını düşürür. | Kışkırtmanın kudret gereksinimini azaltır. | Yok     | Yok     | Yok  |           |
| 1         | 5%                                      | 1,25%                                    | Yok                          | Yok  |         |         | Yok  | 8         |
| 2         | 10%                                     | 2,50%                                    | Yok                          | Yok  |         |         | Yok  | 8         |
| 3         | 15%                                     | 3,75%                                    | Yok                          | Yok  |         |         | Yok  | 8         |
| 4         | 20%                                     | 5,00%                                    | Yok                          | Yok  |         |         | Yok  | 8         |
| 5         | 25%                                     | 6,25%                                    | Yok                          | 25%  |         |         | Yok  | 7         |
| 6         | 30%                                     | 7,50%                                    | Yok                          | 25%  |         |         | Yok  | 7         |
| 7         | 35%                                     | 8,75%                                    | Yok                          | 25%  |         |         | Yok  | 7         |
| 8         | 40%                                     | 10,00%                                   | Yok                          | 25%  |         |         | Yok  | 7         |
| 9         | 45%                                     | 11,25%                                   | Yok                          | 25%  |         |         | Yok  | 7         |
| 10        | 50%                                     | 12,50%                                   | Yok                          | 50%  |         |         | Yok  | 6         |
| 11        | 55%                                     | 13,75%                                   | Yok                          | 50%  |         |         | Yok  | 6         |
| 12        | 60%                                     | 15,00%                                   | Yok                          | 50%  |         |         | Yok  | 6         |
| 13        | 65%                                     | 16,25%                                   | Yok                          | 50%  |         |         | Yok  | 6         |
| 14        | 70%                                     | 17,50%                                   | Yok                          | 50%  |         |         | Yok  | 6         |
| 15        | 75%                                     | 18,75%                                   | 20%                          | 50%  |         |         | Yok  | 5         |

**Kışkırtma'nın kullanımı:** Yaratığın üzerinde, herhangi bir yeteneğin verebileceğinin birkaç katı hiddet(Aggro) oluşturarak, yaratığı savaşçının üzerine çekmeyi sağlayan bir yetenektir. Grup savaşlarında Tank'lık yapan savaşçıların, kendisinden daha çabuk ölen fakat daha iyi hasar veren grup arkadaşlarının üzerine saldıran yaratıkların hedef olarak kendisini seçmesine olanak sağlar. Bu yetenek aynı derecedeki bir hasar veren yeteneğin yaratığı hiddetin birkaç katını, çok daha az bir kudret puanı ile yaratır.

| Dikkat Dağıtma | Savaşçı                      | Seviye:10                    | Hedef: Rakip                    | 5. etki                                       | 6. etki | 7. etki | Süre  | Yenilenme |
|----------------|------------------------------|------------------------------|---------------------------------|---|---------|---------|-------|-----------|
| 1. etki        | 2. etki                      | 3. etki                      | 4. etki                         |   |         |         |       |           |
| Puan           | Rakibin savunmasını düşürür. | Rakibin saldırısını düşürür. | Rakibin hareket hızını düşürür. | Dikkat dağıtma yeteneğinin menzilini artırır. | Yok     | Yok     | Yok   |           |
| 1              | -10                          | -10                          | Yok                             | 1,25%   |         |         | 10 sn | 3 sn      |
| 2              | -11                          | -11                          | Yok                             | 2,50%   |         |         | 10 sn | 3 sn      |
| 3              | -12                          | -12                          | Yok                             | 3,75%   |         |         | 10 sn | 3 sn      |
| 4              | -13                          | -13                          | Yok                             | 5,00%   |         |         | 10 sn | 3 sn      |
| 5              | -14                          | -14                          | 5%                              | 6,25%   |         |         | 15 sn | 3 sn      |
| 6              | -15                          | -15                          | 5%                              | 7,50%   |         |         | 15 sn | 3 sn      |
| 7              | -16                          | -16                          | 5%                              | 8,75%   |         |         | 15 sn | 3 sn      |
| 8              | -17                          | -17                          | 5%                              | 10,00%  |         |         | 15 sn | 3 sn      |
| 9              | -18                          | -18                          | 5%                              | 11,25%  |         |         | 15 sn | 3 sn      |
| 10             | -20                          | -20                          | 15%                             | 12,50%  |         |         | 20 sn | 3 sn      |
| 11             | -22                          | -22                          | 15%                             | 13,75%  |         |         | 20 sn | 3 sn      |
| 12             | -24                          | -24                          | 15%                             | 15,00%  |         |         | 20 sn | 3 sn      |
| 13             | -26                          | -26                          | 15%                             | 16,25%  |         |         | 20 sn | 3 sn      |
| 14             | -28                          | -28                          | 15%                             | 17,50%  |         |         | 20 sn | 3 sn      |
| 15             | -30                          | -30                          | 25%                             | 18,75%  |         |         | 30 sn | 3 sn      |

**Dikkat Dağıtma'nın kullanımı:** Savaşçının, rakibin saldırısını, savunması ve hareket hızını düşürmesini sağlar. Savaş sırasında düşman üzerinde kullanılması, rakibin size vurma ihtimalini azaltırken sizin ona vurma ihtimalinizi artırır. Aynı zamanda kaçan rakibi yavaşlatarak, sizin onu yakalamanıza olanak sağlar. Hem yaratıklara hem de diğer oyunculara karşı çok etkili bir yetenektir.

Not: Şef yaratıklar bu yetenekten etkilenmezler.

## Savaşçı Yetenekleri

| Durdurma | Savaşçı          | Seviye:20   | Hedef: Rakip  | 5. etki                                 | 6. etki | 7. etki | Süre   | Yenilenme |
|----------|------------------|---|---|---|---------|---------|--------|-----------|
| 1. etki  | 2. etki          | 3. etki   | 4. etki   |   |         |         |        |           |
| Puan     | Rakibi durdurur. | Durdurulan rakibin El tutulması* geçirme ihtimali vardır. | Durdurulan rakibin el ve zihin tutulması** geçirme ihtimali vardır. | Durdurma yeteneğinin menzilini artırır. | Yok     | Yok     | Yok    |           |
| 1        | Evet             | Yok   | Yok   | 1,25%                                   |         |         | 2,0 sn | 30 sn     |
| 2        | Evet             | Yok   | Yok   | 2,50%                                   |         |         | 2,1 sn | 30 sn     |
| 3        | Evet             | Yok   | Yok   | 3,75%                                   |         |         | 2,2 sn | 30 sn     |
| 4        | Evet             | Yok   | Yok   | 5,00%                                   |         |         | 2,3 sn | 30 sn     |
| 5        | Evet             | 30%   | 10%   | 6,25%                                   |         |         | 2,8 sn | 30 sn     |
| 6        | Evet             | 30%   | 10%   | 7,50%                                   |         |         | 2,9 sn | 30 sn     |
| 7        | Evet             | 30%   | 10%   | 8,75%                                   |         |         | 3,0 sn | 30 sn     |
| 8        | Evet             | 30%   | 10%   | 10,00%                                  |         |         | 3,1 sn | 30 sn     |
| 9        | Evet             | 30%   | 10%   | 11,25%                                  |         |         | 3,2 sn | 30 sn     |
| 10       | Evet             | 50%   | 20%   | 12,50%                                  |         |         | 4,2 sn | 30 sn     |
| 11       | Evet             | 50%   | 20%   | 13,75%                                  |         |         | 4,3 sn | 30 sn     |
| 12       | Evet             | 50%   | 20%   | 15,00%                                  |         |         | 4,4 sn | 30 sn     |
| 13       | Evet             | 50%   | 20%   | 16,25%                                  |         |         | 4,5 sn | 30 sn     |
| 14       | Evet             | 50%   | 20%   | 17,50%                                  |         |         | 4,6 sn | 30 sn     |
| 15       | Evet             | 100%  | 30%   | 18,75%                                  |         |         | 6,1 sn | 30 sn     |

Durdurma etkisi: Rakibin hareket edemez. Ancak saldırabilir ve yetenek uygulayabilir

\*El tutulması etkisi: Rakip hareket edemez, saldıramaz ancak yetenek uygulayabilir

\*\*Zihin tutulması etkisi: Rakip hareket edemez, saldıramaz, yetenek uygulayamaz.

**Durdurma'nın kullanımı:** Savaş sırasında özellikle menzilli silah veya büyü kullanan düşmanları yakalamanıza olanak sağlar. Yüksek puanlarda gelen El tutulması ve Zihin tutulması etkileri, bu yeteneğin en belirgin özelliklerindedir. Hem yaratıklara hem de büyücü, şifacı gibi menzilli savaşta etkili sınıflara karşı oldukça faydalıdır. Yavaş ve yüksek hasarlı silahlar ve sert vuruş yeteneği ile kombine kullanıldığında faydalı olabilir.

| Sakinme | Savaşçı   | Seviye:20                            | Hedef: Kendisi  | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre     | Yenilenme |
|---------|---|--------------------------------------|---|---------|---------|---------|----------|-----------|
| 1. etki | 2. etki   | 3. etki                              | 4. etki   |         |         |         |          |           |
| Puan    | Savaşçının zırhını, üzerindeki zırh efsunu kadar artırır. | Ofansif dövüşme açıldığında bozulur. | Üzerindeki maksimum enerji veren eşyaların "x" katı ekstra enerji bonusu verir. | Yok     | Yok     | Yok     |          |           |
| 1       | 10%   | Var                                  | Yok   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 2       | 11%   | Var                                  | Yok   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 3       | 12%   | Var                                  | Yok   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 4       | 13%   | Var                                  | Yok   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 5       | 14%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 6       | 15%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 7       | 16%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 8       | 17%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 9       | 18%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 10      | 20%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 11      | 22%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 12      | 24%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 13      | 26%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 14      | 28%   | Var                                  | 2 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |
| 15      | 30%   | Var                                  | 4 x   |         |         |         | Sınırsız | 1 dk      |

**Sakinme'nin kullanımı:** Savaşçının zırhını artırarak, saldırılardan daha az hasar almasını sağlar. Daha az hasar almak, daha uzun ömürlü savaşçı demektir.

Özellikle tank oynayacak oyuncular için bu yetenek hayati önem taşımaktadır.

## Savaşçı Yetenekleri

| Kanatma | Savaşçı                                    | Seviye:20                                      | Hedef: Rakip  | 5. etki  | 6. etki                                    | 7. etki | Süre  | Yenilenme |
|---------|--|--|---|--|--|---------|-------|-----------|
| 1. etki | 2. etki                                    | 3. etki  | 4. etki   |  |  |         |       |           |
| Puan    | Kanatma büyüsunün vereceği hasarı artırır. | Kanatma büyüsunün büyü kritik şansını artırır. | Kanatma büyüsu rakibin iyileştirme yeteneğini "x" kat kötüleştirir. | Kanatma büyüsunün hedefin kudretini azaltma ihtimali vardır. | Defansif dövüşme açığa, 3x hiddet yaratır. | Yok     | Yok   |           |
| 1       | 2%   | 1%   | Yok   | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 2       | 4%   | 2%   | Yok   | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 3       | 6%   | 3%   | Yok   | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 4       | 8%   | 4%   | Yok   | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 5       | 10%  | 5%   | 1x  | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 6       | 12%  | 6%   | 1x  | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 7       | 14%  | 7%   | 1x  | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 8       | 16%  | 8%   | 1x  | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 9       | 18%  | 9%   | 1x  | Yok  | Yok  |         | 7 sn  | 30 sn     |
| 10      | 20%  | 10%  | 2x  | 25%  | Var  |         | 7 sn  | 25 sn     |
| 11      | 22%  | 11%  | 2x  | 25%  | Var  |         | 7 sn  | 25 sn     |
| 12      | 24%  | 12%  | 2x  | 25%  | Var  |         | 7 sn  | 25 sn     |
| 13      | 26%  | 13%  | 2x  | 25%  | Var  |         | 7 sn  | 25 sn     |
| 14      | 28%  | 14%  | 2x  | 25%  | Var  |         | 7 sn  | 25 sn     |
| 15      | 30%  | 15%  | 3x  | 50%  | Var  |         | 10 sn | 20 sn     |

**Kanatma'nın kullanımı:** Düşmanın kan kaybetmesine yol açan bu yetenek, yüksek miktarda hasara yol açabilir. 5 puan yatırdığınızda gelen hayati önem taşıyan bir özelliği de, kendini veya çevresini iyileştirebilen oyuncu veya yaratıkların iyileştirme yeteneklerini azaltarak mücadelenizi kolaylaştırmasıdır. Yüksek puanlarda gelen, rakibin kudretini azaltması da, oldukça faydalı bir özelliktir.

| Boz Ayı | Savaşçı  | Seviye:20                | Hedef: Rakip               | 5. etki   | 6. etki                   | 7. etki   | Süre                                     | Yenilenme   |
|---------|--|--------------------------|----------------------------|---|---------------------------|---|--|-------------|
| 1. etki | 2. etki  | 3. etki                  | 4. etki                    |   |                           |   |  |             |
| Puan    | Hasar verir ve 60 saniyelik kanatma etkisi bırakır | Boz Ayı'nın hasarı artar | Boz Ayı'nın enerjisi artar | Kanatma etkisi rakibin iyileştirme yeteneğini "x" kat kötüleştirir. | Kudret gereksinimi azalır | Defansif Dövüşme açığa 10 saniye rakibin kudretini azaltan etki bırakır | Yaratıklara iki kat kanatma etkisi verir |             |
| 1       | Evet   | Yok                      | Yok                        | Yok   | Yok                       | Evet  | Evet                                     | 15 sn 15 sn |
| 2       | Evet   | Yok                      | Yok                        | Yok   | Yok                       | Evet  | Evet                                     | 18 sn 18 sn |
| 3       | Evet   | Yok                      | Yok                        | Yok   | Yok                       | Evet  | Evet                                     | 21 sn 21 sn |
| 4       | Evet   | Yok                      | Yok                        | Yok   | Yok                       | Evet  | Evet                                     | 24 sn 24 sn |
| 5       | Evet   | Yok                      | 20%                        | 1x  | 3%                        | Evet  | Evet                                     | 27 sn 27 sn |
| 6       | Evet   | Yok                      | 20%                        | 1x  | 6%                        | Evet  | Evet                                     | 30 sn 30 sn |
| 7       | Evet   | Yok                      | 20%                        | 1x  | 9%                        | Evet  | Evet                                     | 33 sn 33 sn |
| 8       | Evet   | Yok                      | 20%                        | 1x  | 12%                       | Evet  | Evet                                     | 36 sn 36 sn |
| 9       | Evet   | Yok                      | 20%                        | 1x  | 25%                       | Evet  | Evet                                     | 39 sn 39 sn |
| 10      | Evet   | Yok                      | 40%                        | 2x  | 28%                       | Evet  | Evet                                     | 42 sn 42 sn |
| 11      | Evet   | Yok                      | 40%                        | 2x  | 31%                       | Evet  | Evet                                     | 45 sn 45 sn |
| 12      | Evet   | Yok                      | 40%                        | 2x  | 34%                       | Evet  | Evet                                     | 48 sn 48 sn |
| 13      | Evet   | Yok                      | 40%                        | 2x  | 37%                       | Evet  | Evet                                     | 51 sn 51 sn |
| 14      | Evet   | Yok                      | 40%                        | 2x  | 45%                       | Evet  | Evet                                     | 54 sn 54 sn |
| 15      | Evet   | 10%                      | 50%                        | 3x  | 48%                       | Evet  | Evet                                     | 57 sn 57 sn |

**Boz Ayı'nın kullanımı:** Boz Ayı yardımcısı Dükkan'dan alındığında Kanatma yeteneğinin yerini alır. Dükkan üzerinden açıp, kapatılabilir. Savaşçıya rakipleriyle savaş alanında mücadelede verdiği hasar, kanatma ve kudret azaltma etkileri ile destek olur.

## Savaşçı Yetenekleri

| Zihin Toplama |   | Savaşçı  | Seviye:30   | Hedef: Kendisi |         |         |         | Süre | Yenilenme |
|---------------|---|--|---|----------------|---------|---------|---------|------|-----------|
|               | 1. etki   | 2. etki  | 3. etki   | 4. etki        | 5. etki | 6. etki | 7. etki |      |           |
| Puan          | Savaşçı yeteneklerinin meydana getirdiği olumsuz etkileri kaldırır. | Büyücü ve şifacı yetenek ve büyülerinin olumsuz etkilerini kaldırma ihtimali vardır. | Zihin toplama yeteneğinin kudret gereksinimini düşürür. | Yok            | Yok     | Yok     | Yok     |      |           |
| 1             | Evet  | Yok  | 3%  |                |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 2             | Evet  | Yok  | 6%  |                |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 3             | Evet  | Yok  | 9%  |                |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 4             | Evet  | Yok  | 12%   |                |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 5             | Evet  | 10,0%  | 25%   |                |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 6             | Evet  | 10,0%  | 28%   |                |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 7             | Evet  | 10,0%  | 31%   |                |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 8             | Evet  | 10,0%  | 34%   |                |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 9             | Evet  | 10,0%  | 37%   |                |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 10            | Evet  | 20,0%  | 45%   |                |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 11            | Evet  | 20,0%  | 48%   |                |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 12            | Evet  | 20,0%  | 51%   |                |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 13            | Evet  | 20,0%  | 54%   |                |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 14            | Evet  | 20,0%  | 57%   |                |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 15            | Evet  | 25%  | 75%   |                |         |         |         | Yok  | 3 sn      |

**Zihin Toplama'nın etkisi:** Savaşçının kendisi veya bir arkadaşının üzerindeki moral durumuna yönelik negatif etkileri kaldırmak için kullandığı bir yetenektir. Özellikle oyuncuya karşı oyuncu müsabakalarında sıkça yapılan moral etkili yeteneklerin tek ilacı zihin toplamadır yeteneğidir. Yüksek puanlarda, büyü ile şifacıların yetenek ve büyülerini kaldırma ihtimalinin ortaya çıkması oldukça önemlidir.

| Savaş narası |  | Savaşçı  | Seviye:30  | Hedef: Rakip yaratık ve kendisinin çevresi                       |         |         |         | Süre | Yenilenme |
|--------------|--|--|--|--|---------|---------|---------|------|-----------|
|              | 1. etki  | 2. etki  | 3. etki  | 4. etki  | 5. etki | 6. etki | 7. etki |      |           |
| Puan         | Hedef yaratık size karşı o anki en yüksek hiddetinden bir fazla hiddet duyar | Çevrenizdeki her yaratıkta da bir miktar hiddet yaratır. | Savaş narası yeteneğinin kudret miktarını düşürür. | 10 sn. süresince çevresindeki müttefiklerin savunmasını artırır. | Yok     | Yok     | Yok     |      |           |
| 1            | Evet   | Yok  | 35%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 20 sn     |
| 2            | Evet   | Yok  | 38%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 19,5 sn   |
| 3            | Evet   | Yok  | 41%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 19 sn     |
| 4            | Evet   | Yok  | 44%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 18,5 sn   |
| 5            | Evet   | Yok  | 47%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 18 sn     |
| 6            | Evet   | Yok  | 50%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 17,5 sn   |
| 7            | Evet   | Yok  | 53%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 17 sn     |
| 8            | Evet   | Yok  | 56%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 16,5 sn   |
| 9            | Evet   | Yok  | 59%  | Yok  |         |         |         | Yok  | 16 sn     |
| 10           | Evet   | 1x   | 62%  | 10   |         |         |         | Yok  | 15,5 sn   |
| 11           | Evet   | 1x   | 65%  | 10   |         |         |         | Yok  | 15 sn     |
| 12           | Evet   | 1x   | 66%  | 10   |         |         |         | Yok  | 14,5 sn   |
| 13           | Evet   | 1x   | 69%  | 10   |         |         |         | Yok  | 14 sn     |
| 14           | Evet   | 1x   | 72%  | 10   |         |         |         | Yok  | 13,5 sn   |
| 15           | Evet   | 2x   | 75%  | 15   |         |         |         | Yok  | 10 sn     |

**Savaş Narası'nın kullanımı:** Savaş narası, yaratığın size karşı duyduğu hiddet seviyesini, yaratığın o anda en çok hiddetli olduğu kimsenin seviyesinin üzerine çıkarmasını sağlar. Bu yeteneği uyguladığınız anda yaratık size yönelecektir (Eğer başka birisi çok yüksek bir vuruş yaparak en büyük hiddeti geçmezse) Grup arkadaşınızla uzun süredir savaşan bir yaratığın hiddetini üzerinize çekmenizi sağlayan bu yetenek, eğer yaratık zaten sizinle dövüşüyorsa, extradan hiddet yaratmaz. Savaş narası, etrafınızdaki diğer yaratıkların da dikkatini çekeceğinden, bölgesel hiddette de neden olur.



## Savaşçı Yetenekleri

| Sarsılmaz | Savaşçı   | Seviye:30  | Hedef: Kendisi                   | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre    | Yenilenme |           |
|-----------|---|--|----------------------------------|---------|---------|---------|---------|-----------|-----------|
| Puan      | 1. etki   | 2. etki  | 3. etki                          | 4. etki | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre      | Yenilenme |
|           | Savaşçı, Büyük ve saldırılardan etkilenmezken kendisi de iksir içmek veya kötü etkileri kaldırmak dışında hiçbir şey yapamaz. | Sarsılmaz büyüünün kudret gereksinimini azaltır. | Enerji yenilenme hızını artırır. | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     |           |           |
| 1         | Evet  | 27%  | Yok                              |         |         |         | 3       | 120 sn    |           |
| 2         | Evet  | 29%  | Yok                              |         |         |         | 3,25    | 118 sn    |           |
| 3         | Evet  | 31%  | Yok                              |         |         |         | 3,5     | 116 sn    |           |
| 4         | Evet  | 33%  | Yok                              |         |         |         | 3,75    | 114 sn    |           |
| 5         | Evet  | 35%  | Yok                              |         |         |         | 4       | 112 sn    |           |
| 6         | Evet  | 37%  | Yok                              |         |         |         | 4,25    | 110 sn    |           |
| 7         | Evet  | 39%  | Yok                              |         |         |         | 4,5     | 108 sn    |           |
| 8         | Evet  | 41%  | Yok                              |         |         |         | 4,75    | 106 sn    |           |
| 9         | Evet  | 43%  | Yok                              |         |         |         | 5       | 104 sn    |           |
| 10        | Evet  | 45%  | %50                              |         |         |         | 5,25    | 102 sn    |           |
| 11        | Evet  | 47%  | %50                              |         |         |         | 5,5     | 100 sn    |           |
| 12        | Evet  | 49%  | %50                              |         |         |         | 5,75    | 98 sn     |           |
| 13        | Evet  | 51%  | %50                              |         |         |         | 6       | 96 sn     |           |
| 14        | Evet  | 53%  | %50                              |         |         |         | 6,25    | 94 sn     |           |
| 15        | Evet  | 55%  | %100                             |         |         |         | 12 sn   | 60 sn     |           |

**Sarsılmaz'ın kullanımı:** Savaşçı bir süre boyunca, etrafında ona karşı yapılan büyük ve saldırılardan etkilenmez. Ancak kendisi de hareket edemez. Sadece iksir içebilir ve zihin toplama yapabilir. Tank savaşçı gibi savaşçılar dövüşte zor durumda kaldıklarında bu yetenek sayesinde hayatlarını kurtarabilirler. Sarsılmaz'ın iksir ile kullanımı daha faydalı olur.

| Ağır Vuruş | Savaşçı                        | Seviye:40                  | Hedef: Rakip  | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre    | Yenilenme |           |
|------------|--------------------------------|----------------------------|---|---------|---------|---------|---------|-----------|-----------|
| Puan       | 1. etki                        | 2. etki                    | 3. etki   | 4. etki | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre      | Yenilenme |
|            | Ağır vuruşun hasarını artırır. | Kudret gereksinimi azalır. | Yaratıklara karşı maksimum hasar veren eşyaların 1,5 katı ekstra hasar bonusu ana hasara eklenir. | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     |           |           |
| 1          | 4%                             | 2%                         | Yok   |         |         |         | Yok     | 10 sn     |           |
| 2          | 8%                             | 4%                         | Yok   |         |         |         | Yok     | 10 sn     |           |
| 3          | 12%                            | 6%                         | Yok   |         |         |         | Yok     | 10 sn     |           |
| 4          | 16%                            | 8%                         | Yok   |         |         |         | Yok     | 10 sn     |           |
| 5          | 20%                            | 10%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 9 sn      |           |
| 6          | 24%                            | 12%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 8 sn      |           |
| 7          | 28%                            | 14%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 7 sn      |           |
| 8          | 32%                            | 16%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 6 sn      |           |
| 9          | 36%                            | 18%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 5 sn      |           |
| 10         | 40%                            | 20%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 5 sn      |           |
| 11         | 44%                            | 22%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 5 sn      |           |
| 12         | 48%                            | 24%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 5 sn      |           |
| 13         | 52%                            | 26%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 5 sn      |           |
| 14         | 56%                            | 28%                        | Yok   |         |         |         | Yok     | 5 sn      |           |
| 15         | 70%                            | 30%                        | Var   |         |         |         | Yok     | 5 sn      |           |

**Ağır Vuruş'un kullanımı:** Düşmanınızla yakın dövüş yaparken bu yeteneği kullandığınızda, düşmanınıza yüksek hasar verirsiniz. Ağır vuruş, kısa sürede verdiği yüksek hasarlarla savaş süresini kısaltır. SVH savaşçılarının kilit yeteneklerinden biridir.

## Savaşçı Yetenekleri

| Süpürme Saldırısı | Savaşçı                                | Seviye:40                  | Hedef: Rakip | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |
|-------------------|--|----------------------------|--------------|---------|---------|---------|------|-----------|
| 1. etki           | 2. etki                                | 3. etki                    | 4. etki      | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |
| Puan              | Süpürme saldırısının hasarını artırır. | Kudret gereksinimi azalır. | Yok          | Yok     | Yok     | Yok     | Yok  |           |
| 1                 | 4%                                     | 2%                         |              |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 2                 | 8%                                     | 4%                         |              |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 3                 | 12%                                    | 6%                         |              |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 4                 | 16%                                    | 8%                         |              |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 5                 | 20%                                    | 10%                        |              |         |         |         | Yok  | 9 sn      |
| 6                 | 24%                                    | 12%                        |              |         |         |         | Yok  | 8 sn      |
| 7                 | 28%                                    | 14%                        |              |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 8                 | 32%                                    | 16%                        |              |         |         |         | Yok  | 6 sn      |
| 9                 | 36%                                    | 18%                        |              |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 10                | 40%                                    | 20%                        |              |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 11                | 44%                                    | 22%                        |              |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 12                | 48%                                    | 24%                        |              |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 13                | 52%                                    | 26%                        |              |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 14                | 56%                                    | 28%                        |              |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 15                | 70%                                    | 30%                        |              |         |         |         | Yok  | 5 sn      |

**Süpürme Saldırısı'nın kullanımı:** Savaşçının etrafındaki bütün düşmanlarına bir miktar hasar vermesini sağlayan yetenektir. Özellikle tank savaşçıların, bir çok düşmanın hiddetini aynı anda üzerinde tutabilmesi açısından önemlidir.

| Hedef Saptırma | Savaşçı                          | Seviye:40                  | Hedef: Müttefik       | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre                    | Yenilenme |
|----------------|----------------------------------|----------------------------|-----------------------|---------|---------|---------|-------------------------|-----------|
| 1. etki        | 2. etki                          | 3. etki                    | 4. etki               | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre <td>Yenilenme</td> | Yenilenme |
| Puan           | Hedef saptırmanın menzili artar. | Kudret gereksinimi azalır. | Hiddet aktarımı artar | Yok     | Yok     | Yok     | Yok                     |           |
| 1              | 3%                               | 2%                         | 20%                   |         |         |         | 5 sn                    | 60 sn     |
| 2              | 6%                               | 4%                         | 22%                   |         |         |         | 5 sn                    | 59 sn     |
| 3              | 9%                               | 6%                         | 24%                   |         |         |         | 5 sn                    | 58 sn     |
| 4              | 12%                              | 8%                         | 26%                   |         |         |         | 5 sn                    | 57 sn     |
| 5              | 15%                              | 10%                        | 28%                   |         |         |         | 5 sn                    | 56 sn     |
| 6              | 18%                              | 12%                        | 30%                   |         |         |         | 5 sn                    | 55 sn     |
| 7              | 21%                              | 14%                        | 32%                   |         |         |         | 5 sn                    | 54 sn     |
| 8              | 24%                              | 16%                        | 34%                   |         |         |         | 5 sn                    | 53 sn     |
| 9              | 27%                              | 18%                        | 36%                   |         |         |         | 5 sn                    | 52 sn     |
| 10             | 30%                              | 20%                        | 38%                   |         |         |         | 10 sn                   | 51 sn     |
| 11             | 33%                              | 22%                        | 40%                   |         |         |         | 10 sn                   | 50 sn     |
| 12             | 36%                              | 24%                        | 42%                   |         |         |         | 10 sn                   | 49 sn     |
| 13             | 39%                              | 26%                        | 44%                   |         |         |         | 10 sn                   | 48 sn     |
| 14             | 42%                              | 28%                        | 46%                   |         |         |         | 10 sn                   | 47 sn     |
| 15             | 45%                              | 30%                        | 60%                   |         |         |         | 15 sn                   | 30 sn     |

**Hedef Saptırma'nın kullanımı:** Tank savaşçılar, grupta yüksek hasar verme veya çok fazla iyileştirme yapma yolu ile, hiddetleri üstüne çeken kişilerin üzerine bu yeteneği kullanarak, o kişinin yarattığı hiddetin önemli bir yüzdesini kendi üzerine çeker.

## Büyücü Yetenekleri

| Meteorit | Büyücü                               | Seviye:1  | Hedef: Rakip  | 5. etki  | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |
|----------|--------------------------------------|---|---|--|---------|---------|------|-----------|
| 1. etki  | 2. etki                              | 3. etki   | 4. etki   |  |         |         |      |           |
| Puan     | Meteorit büyüsünün hasarını artırır. | Meteorit büyüsünün büyü kritik şansını artırır. | Meteorit büyüsü kritik vurursa rakibin zırhını 4,5 saniyelğine %20 azaltır. | Yaratıklara atıldığında, kritik geldiğinde üzerindeki fiziksel hasar veren eşyaların bonusları,daha fazla etki eder. | Yok     | Yok     | Yok  |           |
| 1        | 2%                                   | Yok   | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 2        | 4%                                   | Yok   | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 3        | 6%                                   | Yok   | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 4        | 8%                                   | Yok   | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 5        | 10%                                  | 1%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 6        | 12%                                  | 2%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 7        | 14%                                  | 3%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 8        | 16%                                  | 4%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 9        | 18%                                  | 5%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 4 sn      |
| 10       | 20%                                  | 6%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 11       | 22%                                  | 7%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 12       | 24%                                  | 8%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 13       | 26%                                  | 9%  | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 14       | 28%                                  | 10%   | Yok   | Yok  |         |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 15       | 30%                                  | 11%   | Evet  | Var  |         |         | Yok  | 3 sn      |

**Meteorit'in kullanımı:** Büyücünün düşmana uyguladığı menzilli hasar veren büyülerden biridir. Düşmana çarptığı an hasar verir. Düşük zırlı düşmanlara karşı daha etkilidir. 15 puanda kritik vurulduğunda rakibin zırhını önemli bir miktarda düşürür.

| Meditasyon | Büyücü                                    | Seviye:20                                 | Hedef: Kendisi                            | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre  | Yenilenme |
|------------|---|---|---|---------|---------|---------|-------|-----------|
| 1. etki    | 2. etki                                   | 3. etki                                   | 4. etki                                   |         |         |         |       |           |
| Puan       | Büyücünün kudret yenileme hızını artırır. | Büyücünün enerji yenileme hızını artırır. | Büyücüye genel büyü kritik şansını verir. | Yok     | Yok     | Yok     | Yok   |           |
| 1          | 5%  | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 120 sn    |
| 2          | 10%                                       | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 120 sn    |
| 3          | 15%                                       | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 120 sn    |
| 4          | 20%                                       | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 120 sn    |
| 5          | 25%                                       | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 6          | 30%                                       | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 7          | 35%                                       | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 8          | 40%                                       | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 9          | 45%                                       | Yok                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 10         | 50%                                       | 10%                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 11         | 55%                                       | 10%                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 12         | 60%                                       | 10%                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 13         | 65%                                       | 10%                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 14         | 70%                                       | 10%                                       | Yok                                       |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |
| 15         | 75%                                       | 25%                                       | %5  |         |         |         | 46 sn | 90 sn     |

**Meditasyon'un kullanımı:** Büyücünün kudret kazanma hızını artırır. Eğer büyücü bu yeteneği kullanırken oturuyorsa, daha hızlı kudret kazanmaya başlar. Oturarak kullanıldığında büyücünün kudret dolma süresini kısaltarak, oyun süresini kısaltır ve daha hızlı seviye atlamasını sağlar. Savaş esnasında dolma hızı daha yavaş olsa da büyücüye son bir büyü atacak kudret bu yetenek yardımı ile sağlanabilir.

## Büyücü Yetenekleri

| Fiziksel Bilgi | Büyücü                                | Seviye:1  | Hedef: Kendisi üzerinde daima aktif  |  |   |         |         |       |           |
|----------------|---------------------------------------|---|--------------------------------------|--|---|---------|---------|-------|-----------|
|                | 1. etki                               | 2. etki   | 3. etki                              | 4. etki  | 5. etki   | 6. etki | 7. etki | Süre  | Yenilenme |
| Puan           | Meteorit büyüünün menzilinı arttırır. | Meteorit büyüünün kudret gereksinimini azaltır. | Meteorit büyüünün hasarını arttırır. | Meteorit büyüü yaratıklara atıldığında, üzerindeki bütün fiziksel hasar veren eşyaların 4 katı kadar hasar bonusu, ana hasara eklenir. | Kritik darbe yediğinizde kritik hasarını ekstra %15 düşürür | Yok     | Yok     |       |           |
| 1              | 1,25%                                 | 52%   | Yok                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 2              | 2,50%                                 | 54%   | Yok                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 3              | 3,75%                                 | 56%   | Yok                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 4              | 5,00%                                 | 58%   | Yok                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 5              | 6,25%                                 | 60%   | 5%                                   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 6              | 7,50%                                 | 62%   | 10%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 7              | 8,75%                                 | 64%   | 15%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 8              | 10,00%                                | 66%   | 20%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 9              | 11,25%                                | 68%   | 25%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 10             | 12,50%                                | 70%   | 30%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 11             | 13,75%                                | 72%   | 40%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 12             | 15,00%                                | 74%   | 50%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 13             | 16,25%                                | 76%   | 60%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 14             | 17,50%                                | 78%   | 70%                                  | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 15             | 18,75%                                | 80%   | 80%                                  | Var  | Var   |         |         | Daima | Yok       |

**Fiziksel Bilgi'nin kullanımı:** Meteorit gibi, fiziksel hasar veren büyülerin, menzil, kudret gereksinimi ve hasarını etkiler. Eğer bir oyuncu ana saldırı yeteneği olarak Meteoriti kullanacaksa mutlaka fiziksel bilgiyede puan yatırılmalıdır.

| Buz Oku | Büyücü                              | Seviye:10                                      | Hedef: Rakip  |  |   |   |         |      |           |
|---------|-------------------------------------|--|---|--|---|---|---------|------|-----------|
|         | 1. etki                             | 2. etki  | 3. etki   | 4. etki  | 5. etki   | 6. etki   | 7. etki | Süre | Yenilenme |
| Puan    | Buz oku büyüünün hasarını arttırır. | Buz oku büyüünün büyü kritik şansını arttırır. | Buz oku büyüü kritik vuruş yaptığında 1 saniyeliğine rakip oyuncuyu durdurur. | Rakibin buz direnci sıfırın altında ise, Buz okunun büyü kritik şansı %25 artar. | Buz oku büyüü rakibi belirli bir süre ve miktarda yavaşlatır. | Yaratıklara atıldığında, kritik geldiğinde üzerindeki buz hasarı veren eşyaların bonusları, daha fazla etki eder. |         |      |           |
| 1       | 2%                                  | Yok  | Evet  | Evet   | Yok   | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 2       | 4%                                  | Yok  | Evet  | Evet   | Yok   | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 3       | 6%                                  | Yok  | Evet  | Evet   | Yok   | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 4       | 8%                                  | Yok  | Evet  | Evet   | Yok   | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 5       | 10%                                 | 1%   | Evet  | Evet   | 3 sn %10  | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 6       | 12%                                 | 2%   | Evet  | Evet   | 3 sn %10  | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 7       | 14%                                 | 3%   | Evet  | Evet   | 3 sn %10  | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 8       | 16%                                 | 4%   | Evet  | Evet   | 3 sn %10  | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 9       | 18%                                 | 5%   | Evet  | Evet   | 3 sn %10  | Yok   |         | Yok  | 4 sn      |
| 10      | 20%                                 | 6%   | Evet  | Evet   | 3 sn %15  | Yok   |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 11      | 22%                                 | 7%   | Evet  | Evet   | 3 sn %15  | Yok   |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 12      | 24%                                 | 8%   | Evet  | Evet   | 3 sn %15  | Yok   |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 13      | 26%                                 | 9%   | Evet  | Evet   | 3 sn %15  | Yok   |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 14      | 28%                                 | 10%  | Evet  | Evet   | 3 sn %15  | Yok   |         | Yok  | 3,5 sn    |
| 15      | 30%                                 | 11%  | Evet  | Evet   | 3 sn %20  | Var   |         | Yok  | 3 sn      |

**Buz Oku'nun kullanımı:** Büyücünün temel menzilli saldırı büyülerinden biridir. Zırhtan değil, rakibin buz direncinden etkilenir. Yakın mesafelerde direnç kırma büyüü ile birlikte kullanıldığında daha etkili olur. Buz okunun en büyük özelliği rakibi yavaşlatması ve hatta kritik ihtimali tuttuğunda 1 saniyeliğine durdurmasıdır. Oyuncular arası savaşlarda büyüüyü kovalayan savaşçıları atlatılmak için, bu özellik oldukça yararlı olabilir.

## Büyücü Yetenekleri

| Direnc kırma alanı |   | Büyücü  | Seviye:10   | Hedef: Çevresindeki rakipler |         | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |
|--------------------|---|---|---|------------------------------|---------|---------|---------|------|-----------|
|                    | 1. etki   | 2. etki   | 3. etki   | 4. etki                      | 5. etki |         |         |      |           |
| Puan               | Rakibin ateş, buz ve elektrik dirençlerini düşürür. | Direnç kırma alanı büyüştürün kudret gereksinimini düşürür. | Rakibin ateş, buz ve elektrik dirençlerini 100 puan daha düşürür. | Yok                          | Yok     | Yok     | Yok     |      |           |
| 1                  | 10%   | 52%   | Yok   |                              |         |         |         | 4    | 10 sn     |
| 2                  | 11%   | 54%   | Yok   |                              |         |         |         | 4    | 10 sn     |
| 3                  | 12%   | 56%   | Yok   |                              |         |         |         | 4    | 10 sn     |
| 4                  | 13%   | 58%   | Yok   |                              |         |         |         | 4    | 10 sn     |
| 5                  | 14%   | 60%   | Yok   |                              |         |         |         | 4,5  | 8         |
| 6                  | 15%   | 62%   | Yok   |                              |         |         |         | 4,5  | 8         |
| 7                  | 16%   | 64%   | Yok   |                              |         |         |         | 4,5  | 8         |
| 8                  | 17%   | 66%   | Yok   |                              |         |         |         | 4,5  | 8         |
| 9                  | 18%   | 68%   | Yok   |                              |         |         |         | 4,5  | 8         |
| 10                 | 20%   | 70%   | Yok   |                              |         |         |         | 6    | 7         |
| 11                 | 22%   | 72%   | Yok   |                              |         |         |         | 6    | 7         |
| 12                 | 24%   | 74%   | Yok   |                              |         |         |         | 6    | 7         |
| 13                 | 26%   | 76%   | Yok   |                              |         |         |         | 6    | 7         |
| 14                 | 28%   | 78%   | Yok   |                              |         |         |         | 6    | 7         |
| 15                 | 40%   | 80%   | Var   |                              |         |         |         | 8    | 6         |

**Direnç Kırma Alanı'nın kullanımı:** Büyücünün çevresindeki düşmanların ateş, buz ve elektrik direncini düşürerek, büyücünün attığı büyülerin etkisini arttırmaya yarar. Direnci sıfır olan düşmanların dirençlerini sıfırın altına düşürebilir. Direnci sıfırın altındaki düşmanlar, büyücünün büyüünün, normalden daha da yüksek hasarlar vurmalarını sağlarlar.

Buz Oku, Alev çemberi gibi, direnci sıfırın altında olan düşmanlara yapılan saldırılarda ekstra özellikler kazanan büyülerle birlikte kullanımı oldukça faydalıdır.

| Buz Bilgisi |  | Büyücü                                   | Seviye:10   | Hedef: Kendisi üzerinde daima aktif  |   | 6. etki | 7. etki | Süre  | Yenilenme |
|-------------|--|--|---|--|---|---------|---------|-------|-----------|
|             | 1. etki  | 2. etki                                  | 3. etki   | 4. etki  | 5. etki   |         |         |       |           |
| Puan        | Buz oku büyüünün kudret gereksinimini azaltır. | Buz oku büyüünün verdiği hasarı artırır. | Yaratıklara atıldığında, üzerindeki bütün buz hasarı veren eşyaların 4 katı kadar hasar bonusu, ana hasara eklenir. | Oyunculara atıldığında, üzerindeki bütün buz hasarı veren eşyaların 1,5 katı kadar hasar bonusu, ana hasara eklenir. | Kritik darbe yediğinizde kritik hasarını ekstra %15 düşürür | Yok     | Yok     |       |           |
| 1           | 52%  | Yok                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 2           | 54%  | Yok                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 3           | 56%  | Yok                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 4           | 58%  | Yok                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 5           | 60%  | 5%                                       | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 6           | 62%  | 10%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 7           | 64%  | 15%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 8           | 66%  | 20%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 9           | 68%  | 25%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 10          | 70%  | 30%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 11          | 72%  | 35%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 12          | 74%  | 40%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 13          | 76%  | 45%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 14          | 78%  | 50%                                      | Yok   | Yok  | Yok   |         |         | Daima | Yok       |
| 15          | 80%  | 55%                                      | Var   | Var  | Var   |         |         | Daima | Yok       |

**Buz bilgisi'nin kullanımı:** Buz oku gibi buz hasarı veren büyülerin, kudret gereksinimi ve hasarını etkiler. Eğer bir oyuncu ana saldırı yeteneği olarak Buz oku'nu kullanacaksa mutlaka buz bilgisine de puan yatırmalıdır.

## Büyücü Yetenekleri

| Ateş çemberi | Büyücü                            | Seviye:20                             | Hedef: Çevresindeki rakipler                                | 1. etki  | 2. etki | 3. etki | 4. etki | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |
|--------------|-----------------------------------|---------------------------------------|---|--|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------|-----------|
| Puan         | Ateş çemberinin hasarını artırır. | Ateş çemberinin büyü şansını artırır. | Rakibi ateş direnci sıfırın altında ise hasar artışı verir. | Yaratıklara atıldığında, kritik geldiğinde üzerindeki ateş hasarı veren eşyaların bonusları, daha fazla etki eder. | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok  | Yok       |
| 1            | 2%                                | 1%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 10        |
| 2            | 4%                                | 2%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 9         |
| 3            | 6%                                | 3%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 8         |
| 4            | 8%                                | 4%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 7         |
| 5            | 10%                               | 5%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 6            | 12%                               | 6%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 7            | 14%                               | 7%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 8            | 16%                               | 8%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 9            | 18%                               | 9%                                    | Yok   | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 10           | 20%                               | 10%                                   | %50 ihtimalle 2x  | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 11           | 22%                               | 11%                                   | %50 ihtimalle 2x  | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 12           | 24%                               | 12%                                   | %50 ihtimalle 2x  | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 13           | 26%                               | 13%                                   | %50 ihtimalle 2x  | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 14           | 28%                               | 14%                                   | %50 ihtimalle 2x  | Yok  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |
| 15           | 30%                               | 15%                                   | %50 ihtimalle 3x  | Var  |         |         |         |         |         |         | Yok  | 6         |

**Ateş Çemberi'nin kullanımı:** Büyücünün etrafındaki alanda bulunan bütün düşmanlara hasar verir. Özellikle çok sayıda düşman yaratığı aynı anda öldürmede ve grup savaşlarında önem kazanır. Yüksek puanlarda ateş direnci sıfırın altındaki düşmanlara 2 veya 3 katı hasar verme ihtimali olduğundan direnci kırma ile birlikte kullanılması çok faydalıdır. Teke tek mücadeleler için, kudret gereksiniminin yüksek olması nedeniyle tercih edilemez.

| Büyü bozma | Büyücü   | Seviye:20  | Hedef: Müttefik                             | 1. etki | 2. etki | 3. etki | 4. etki | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |
|------------|--|--|---|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------|-----------|
| Puan       | Bir büyüücü tarafından yaratılan olumsuz büyü etkilerini kaldırır. | Savaşçı ve şifacılar tarafından yapılan olumsuz büyü ve yetenek etkilerini kaldırma ihtimali vardır. | Büyü bozmanın kudret gereksinimini düşürür. | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     | Yok  | Yok       |
| 1          | Evet   | Yok  | 3%  |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 2          | Evet   | Yok  | 6%  |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 3          | Evet   | Yok  | 9%  |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 4          | Evet   | Yok  | 12%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 5          | Evet   | 10%  | 22%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 6          | Evet   | 10%  | 25%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 7          | Evet   | 10%  | 28%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 8          | Evet   | 10%  | 31%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 9          | Evet   | 10%  | 34%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 10         | Evet   | 20%  | 49%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 11         | Evet   | 20%  | 52%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 12         | Evet   | 20%  | 55%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 13         | Evet   | 20%  | 58%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 14         | Evet   | 20%  | 61%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 15         | Evet   | 25%  | 91%   |         |         |         |         |         |         |         | Yok  | 3 sn      |

**Büyü Bozma'nın kullanımı:** Büyücülerin büyü veya yeteneklerinden gelen olumsuz etkileri kaldırır. Yüksek puanlarda şifacı ve savaşçı yeteneklerinden kaynaklanan olumsuz etkileri de kaldırması oldukça önemlidir. Düşük enerjiye sahip büyüücülerin, üzerinde ona hasar veren bir laneti kaldırması hayati önem taşıyabilir.

## Büyücü Yetenekleri

| Ateş Bilgisi | Büyücü                            |                                      |  |  |   |         |         | Seviye:20 |           | Hedef: Kendisi üzerinde daima aktif |  |
|--------------|-----------------------------------|--------------------------------------|--|--|---|---------|---------|-----------|-----------|-------------------------------------|--|
|              | 1. etki                           | 2. etki                              | 3. etki                                    | 4. etki  | 5. etki   | 6. etki | 7. etki | Süre      | Yenilenme |                                     |  |
| Puan         | Ateş çemberinin hasarını artırır. | Ateş çemberi kritik şansını artırır. | Ateş Bilgisi kudret gereksinimini azaltır. | Yaratıklara atıldığında, üzerindeki bütün ateş hasarı veren eşyaların 4 katı kadar hasar bonusu, ana hasara eklenir. | Kritik darbe yediğinizde kritik hasarını ekstra %15 düşürür | Yok     | Yok     |           |           |                                     |  |
| 1            | 3%                                | 1%                                   | 2%   | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 2            | 6%                                | 2%                                   | 4%   | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 3            | 9%                                | 3%                                   | 6%   | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 4            | 12%                               | 4%                                   | 8%   | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 5            | 15%                               | 5%                                   | 10%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 6            | 18%                               | 6%                                   | 12%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 7            | 21%                               | 7%                                   | 14%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 8            | 24%                               | 8%                                   | 16%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 9            | 27%                               | 9%                                   | 18%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 10           | 30%                               | 10%                                  | 20%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 11           | 33%                               | 11%                                  | 22%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 12           | 36%                               | 12%                                  | 24%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 13           | 39%                               | 13%                                  | 26%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 14           | 42%                               | 14%                                  | 28%  | Yok  | Yok   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |
| 15           | 50%                               | 15%                                  | 30%  | Var  | Var   |         |         | Daima     | Yok       |                                     |  |

**Ateş Bilgisi'nin kullanımı :** Ateş çemberinin hasarını ve kritik şansını arttırdığından, Ateş Çemberi kullanacakların mutlaka puan vermesi gereken yeteneklerdir.

| Yıldırım | Büyücü                               |   |  |  |   |  |         | Seviye:30 |           | Hedef: Rakip ve çevresi (Elektrik bilgisi) |  |
|----------|--------------------------------------|---|--|--|---|--|---------|-----------|-----------|--|--|
|          | 1. etki                              | 2. etki   | 3. etki                                  | 4. etki  | 5. etki   | 6. etki  | 7. etki | Süre      | Yenilenme |  |  |
| Puan     | Yıldırım büyüsunün hasarını artırır. | Yıldırım büyüsunün Büyü kritik şansını artırır. | Elektrik etkisi bırakma ihtimali vardır. | Elektrik etkisi kalmış hedeflere her bir etki başına +%5 kritik şansını verir. | Kritik vurunca hedefte 3 tane etki varsa, %50 ihtimalle 3 kat hasar verir. 3 etkinin üzerindeki her etki için ihtimal sayısı %5 artar | Yaratıklara atıldığında, kritik geldiğinde üzerindeki elektrik hasarı veren eşyaların bonusları, daha fazla etki eder. | Yok     |           |           |  |  |
| 1        | 3%                                   | 1%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 5 sn      |  |  |
| 2        | 6%                                   | 2%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 5 sn      |  |  |
| 3        | 9%                                   | 3%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 5 sn      |  |  |
| 4        | 12%                                  | 4%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 5 sn      |  |  |
| 5        | 15%                                  | 5%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4,5 sn    |  |  |
| 6        | 18%                                  | 6%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4,5 sn    |  |  |
| 7        | 21%                                  | 7%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4,5 sn    |  |  |
| 8        | 24%                                  | 8%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4,5 sn    |  |  |
| 9        | 27%                                  | 9%  | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4,5 sn    |  |  |
| 10       | 30%                                  | 10%   | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4 sn      |  |  |
| 11       | 33%                                  | 11%   | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4 sn      |  |  |
| 12       | 36%                                  | 12%   | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4 sn      |  |  |
| 13       | 39%                                  | 13%   | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4 sn      |  |  |
| 14       | 42%                                  | 14%   | %5                                       | Evet   | Evet  | Yok  |         | 0 - 5sn   | 4 sn      |  |  |
| 15       | 45%                                  | 15%   | %5                                       | Evet   | Evet  | Var  |         | 0 - 5sn   | 3 sn      |  |  |

**Yıldırım'ın kullanımı:** Büyücünün temel menzilli saldırılarından biridir. Elektrik direnden etkilenir. Düşmana verdiği hasar, buz okuna ve meteorite nazaran daha düşük olsada, elektrik etkisi bırakma ihtimali bu büyüü oldukça faydalı kılar. Çünkü bu elektrik etkileri büyüünün rakip üzerindeki kritik şansını önemli ölçüde artırır. Eğer rakip üzerinde 3'ten fazla elektrik etkisi varsa, %50 ihtimalle 3 kat hasar vermesi, bu büyüünün kilit özelliğidir. Verilen elektrik etkileri, hedefin üzerinde biriktiklerinden, 1'den fazla büyüü, birlikte aynı hedef üzerinde bu büyüü kullanarak yüksek hasar değerlerine erişebilirler.

## Büyücü Yetenekleri

| Konsantrasyon | Büyücü   | Seviye:1   | Hedef: Kendisi                                     | 5. etki   | 6. etki                                     | 7. etki  | Süre                                | Yenilenme |
|---------------|--|--|--|---|---|--|-------------------------------------|-----------|
| 1. etki       | 2. etki  | 3. etki  | 4. etki  | 5. etki   | 6. etki                                     | 7. etki  | Süre                                | Yenilenme |
| Puan          | Büyülerin hasarlarını arttırır. (Ateş çemberi hariç) | Büyücünün kritik şansını, üzerindeki büyü kritik veren eşyanın 2 katı kadar arttırır. (Ateş çemberi hariç) | Konsantrasyon yeteneğini uygulayan hareket edemez. | Konsantrasyon yeteneğinin kudret gereksinimini azaltır. | Büyücünün kudret yenilenme hızını arttırır. | Yaratıklara atıldığıında Meteorit, Buzoku ve Yıldırım büyülerinin yenilenme sürelerini 1 saniye düşürür. | Büyü kritik çarpanını 0,3 arttırır. |           |
| 1             | 17%  | Evet   | Evet   | Yok   | Yok   | Yok  | 4-8 sn                              | 120 sn    |
| 2             | 19%  | Evet   | Evet   | Yok   | Yok   | Yok  | 4-8 sn                              | 118 sn    |
| 3             | 21%  | Evet   | Evet   | Yok   | Yok   | Yok  | 4-8 sn                              | 116 sn    |
| 4             | 23%  | Evet   | Evet   | Yok   | Yok   | Yok  | 4-8 sn                              | 114 sn    |
| 5             | 25%  | Evet   | Evet   | %5  | Yok   | Yok  | 5-7 sn                              | 112 sn    |
| 6             | 27%  | Evet   | Evet   | %10   | Yok   | Yok  | 5-7 sn                              | 110 sn    |
| 7             | 29%  | Evet   | Evet   | %15   | Yok   | Yok  | 5-7 sn                              | 108 sn    |
| 8             | 31%  | Evet   | Evet   | %20   | Yok   | Yok  | 5-7 sn                              | 106 sn    |
| 9             | 33%  | Evet   | Evet   | %25   | Yok   | Yok  | 5-7 sn                              | 104 sn    |
| 10            | 35%  | Evet   | Evet   | %30   | %50   | Yok  | 6 sn                                | 102 sn    |
| 11            | 37%  | Evet   | Evet   | %35   | %50   | Yok  | 6 sn                                | 100 sn    |
| 12            | 39%  | Evet   | Evet   | %40   | %50   | Yok  | 6 sn                                | 98 sn     |
| 13            | 41%  | Evet   | Evet   | %45   | %50   | Yok  | 6 sn                                | 96 sn     |
| 14            | 43%  | Evet   | Evet   | %50   | %50   | Yok  | 6 sn                                | 94 sn     |
| 15            | 45%  | Evet   | Evet   | %55   | %100  | Var  | 6 sn                                | 60 sn     |

**Konsantrasyon'un kullanımı:** Büyücünün genel büyü hasarını ve kritik şansını arttırır(Ateş çemberi hariç). Puan yatırıldıkça süresi stabilleşir. Büyücü konsantrasyon durumundayken hareket edemez. Yüksek puanlarda, kudret yenileme hızını arttırması hoş bir etkidir.

| Elektrik Bilgisi | Büyücü  | Seviye:30  | Hedef: Kendisi üzerinde daima aktif      | 5. etki  | 6. etki  | 7. etki   | Süre                              | Yenilenme |
|------------------|---|--|--|--|--|---|-----------------------------------|-----------|
| 1. etki          | 2. etki   | 3. etki  | 4. etki                                  | 5. etki  | 6. etki  | 7. etki   | Süre                              | Yenilenme |
| Puan             | Yıldırım büyüünün kudret gereksinimini azaltır. | Yıldırım büyüünün Elektrik etkisi bırakma ihtimali | Yıldırım büyüünün elektrik etkisi süresi | Elektrik bilgisi sayesinde Yıldırım büyüü hedefin çevresine de zarar verir. 1 Puanda 1 birim | Yıldırım büyüü yaratıklara atıldığıında, üzerindeki bütün elektrik hasarı veren eşyaların 4 katı kadar hasar bonusu, ana hasara eklenir. | Kritik darbe yediğinizde kritik hasarını ekstra %15 düşürür | Tesla küresinin hasarını arttırır |           |
| 1                | 17%   | 10%  | 5 sn                                     | 6 birim  | Yok  | Yok   | 1%                                | Daima Yok |
| 2                | 19%   | 15%  | 5 sn                                     | 7 birim  | Yok  | Yok   | 2%                                | Daima Yok |
| 3                | 21%   | 20%  | 5 sn                                     | 8 birim  | Yok  | Yok   | 3%                                | Daima Yok |
| 4                | 23%   | 25%  | 5 sn                                     | 9 birim  | Yok  | Yok   | 4%                                | Daima Yok |
| 5                | 25%   | 30%  | 10 sn                                    | 10 birim   | Yok  | Yok   | 5%                                | Daima Yok |
| 6                | 27%   | 35%  | 10 sn                                    | 11 birim   | Yok  | Yok   | 6%                                | Daima Yok |
| 7                | 29%   | 40%  | 10 sn                                    | 12 birim   | Yok  | Yok   | 7%                                | Daima Yok |
| 8                | 31%   | 45%  | 10 sn                                    | 13 birim   | Yok  | Yok   | 8%                                | Daima Yok |
| 9                | 33%   | 50%  | 10 sn                                    | 14 birim   | Yok  | Yok   | 9%                                | Daima Yok |
| 10               | 35%   | 55%  | 15 sn                                    | 15 birim   | Yok  | Yok   | 10%                               | Daima Yok |
| 11               | 37%   | 60%  | 15 sn                                    | 16 birim   | Yok  | Yok   | 11%                               | Daima Yok |
| 12               | 39%   | 65%  | 15 sn                                    | 17 birim   | Yok  | Yok   | 12%                               | Daima Yok |
| 13               | 41%   | 70%  | 15 sn                                    | 18 birim   | Yok  | Yok   | 13%                               | Daima Yok |
| 14               | 43%   | 75%  | 15 sn                                    | 19 birim   | Yok  | Yok   | 14%                               | Daima Yok |
| 15               | 45%   | 80%  | 20 sn                                    | 20 birim   | Var  | Var   | 15%                               | Daima Yok |

**Elektrik Bilgisi'nin kullanımı:** Yıldırım büyüünün kudret gereksinimini, elektrik etkisi bırakma ihtimalini ve elektrik etkisinin süresini etkiler. Ayrıca, yıldırım büyüünün, uygulandığı alanın etrafında bir miktar hasar vermesi bu yetenek sayesinde mümkün olur. Ana saldırı yeteneği olarak Yıldırım büyüü kullanacaklar için puan yatırılması gereken hayati bir yetenektir.



## Büyücü Yetenekleri

| Tesla Küresi / Gözcü | Büyücü                            | Seviye:40                           | Hedef: Rakip                  | 5. etki | 6. etki | Süre  | Yenilenme |
|----------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|---------|---------|-------|-----------|
| 1. etki              | 2. etki                           | 3. etki                             | 4. etki                       |         |         |       |           |
| Puan                 | Tesla küresinin hasarını artırır. | Tesla küresinin enerjisini artırır. | Kudret gereksinimini azaltır. | Yok     | Yok     | Yok   |           |
| 1                    | 1%                                | Yok                                 | Yok                           |         |         | 15 sn | 15 sn     |
| 2                    | 2%                                | Yok                                 | Yok                           |         |         | 18 sn | 15 sn     |
| 3                    | 3%                                | Yok                                 | Yok                           |         |         | 21 sn | 15 sn     |
| 4                    | 4%                                | Yok                                 | Yok                           |         |         | 24 sn | 15 sn     |
| 5                    | 5%                                | 20%                                 | 3%                            |         |         | 27 sn | 15 sn     |
| 6                    | 6%                                | 20%                                 | 6%                            |         |         | 30 sn | 15 sn     |
| 7                    | 7%                                | 20%                                 | 9%                            |         |         | 33 sn | 15 sn     |
| 8                    | 8%                                | 20%                                 | 12%                           |         |         | 36 sn | 15 sn     |
| 9                    | 9%                                | 20%                                 | 15%                           |         |         | 39 sn | 15 sn     |
| 10                   | 10%                               | 40%                                 | 18%                           |         |         | 42 sn | 15 sn     |
| 11                   | 11%                               | 40%                                 | 21%                           |         |         | 45 sn | 15 sn     |
| 12                   | 12%                               | 40%                                 | 24%                           |         |         | 48 sn | 15 sn     |
| 13                   | 13%                               | 40%                                 | 27%                           |         |         | 51 sn | 15 sn     |
| 14                   | 14%                               | 40%                                 | 30%                           |         |         | 54 sn | 15 sn     |
| 15                   | 15%                               | 50%                                 | 33%                           |         |         | 57 sn | 15 sn     |

**Tesla küresi'nin kullanımı:** Büyücü yere koyduğu bu küre ile, rakiplerine fazladan hasar verir. Ayrıca kürenin tıpkı diğer yaratıklar gibi, sersemletme özelliği vardır ve bazı durumlarda büyücüye onun için hayati önem olan zamanı kazandırabilir.

Dükkan'dan Tesla Gözcü ürünü alınması durumunda sabit olan Tesla Küresi'nin yerini bir yardımcı olan Tesla Gözcü alır. Tesla Gözcü, düşmanlara yönlendirilebilir ve ek hasar artırıcı ürünlerle hasarı artırılabilir.

| Kutup rüzgarı | Büyücü                              | Seviye:40  | Hedef: Müttefik ve düşmanları | 6. etki | 7. etki | Süre    | Yenilenme |
|---------------|-------------------------------------|--|-------------------------------|---------|---------|---------|-----------|
| 1. etki       | 2. etki                             | 3. etki  | 4. etki                       | 5. etki |         |         |           |
| Puan          | Kutup rüzgarının menzilini artırır. | Etkisi kendisi için 7 çevresindekiler için 10 saniye olur. | Kudret gereksinimini azaltır. | Yok     | Yok     | Yok     | Yok       |
| 1             | 7,5%                                | Yok  | 2%                            |         |         | 5 sn    | 90 sn     |
| 2             | 15,0%                               | Yok  | 4%                            |         |         | 5,2 sn  | 89 sn     |
| 3             | 22,5%                               | Yok  | 6%                            |         |         | 5,4 sn  | 88 sn     |
| 4             | 30,0%                               | Yok  | 8%                            |         |         | 5,6 sn  | 87 sn     |
| 5             | 37,5%                               | Yok  | 10%                           |         |         | 5,8 sn  | 86 sn     |
| 6             | 45,0%                               | Yok  | 12%                           |         |         | 6 sn    | 85 sn     |
| 7             | 52,5%                               | Yok  | 14%                           |         |         | 6,2 sn  | 84 sn     |
| 8             | 60,0%                               | Yok  | 16%                           |         |         | 6,4 sn  | 83 sn     |
| 9             | 67,5%                               | Yok  | 18%                           |         |         | 6,6 sn  | 82 sn     |
| 10            | 75,0%                               | Yok  | 20%                           |         |         | 10 sn   | 81 sn     |
| 11            | 82,5%                               | Yok  | 22%                           |         |         | 10 sn   | 80 sn     |
| 12            | 90,0%                               | Yok  | 24%                           |         |         | 10 sn   | 79 sn     |
| 13            | 97,5%                               | Yok  | 26%                           |         |         | 10 sn   | 78 sn     |
| 14            | 105,0%                              | Yok  | 28%                           |         |         | 10 sn   | 77 sn     |
| 15            | 112,5%                              | Var  | 30%                           |         |         | 10 sn * | 60 sn     |

**Kutup Rüzgarı'nın kullanımı:** Büyücüyü ve arkadaşlarını dondurarak, büyük alan hasarı veren tehlikelerden grubunun hasar almamasını sağlayabilir. Büyücüyü ve düşmanlarını dondurarak, grup arkadaşlarına zaman kazandırabilir. OkO müsabakasında, 15 puan ile kullanıldığında, etki altından daha erken çıkan büyücü, rakibi ile arasını açabilir.

## Büyücü Yetenekleri

| Zihin saldınsı | Büyücü   | Seviye:40              | Hedef: Düşman                        | 5. etki                       | 6. etki                                       | 7. etki | Süre  | Yenilenme |
|----------------|--|------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|---|---------|-------|-----------|
| 1. etki        | 2. etki  | 3. etki                | 4. etki                              | 5. etki                       | 6. etki                                       | 7. etki | Süre  | Yenilenme |
| Puan           | Rakip belirli bir süre hareketsiz kalır. Hiç bir şey yapamaz. Hasar almaz. | Kritik şansını artırır | Zihin tutulmasının menzilini artırır | Kudret gereksinimini azaltır. | Yaratıklar için etki süresini 3 katı artırır. | Yok     | Yok   |           |
| 1              | %25 ihtimal  | Yok                    | 1,60%                                | 3%                            | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 2              | %25 ihtimal  | Yok                    | 3,20%                                | 6%                            | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 3              | %25 ihtimal  | Yok                    | 4,80%                                | 9%                            | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 4              | %25 ihtimal  | Yok                    | 6,40%                                | 12%                           | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 5              | %25 ihtimal  | 1%                     | 8,00%                                | 15%                           | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 6              | %50 ihtimal  | 2%                     | 9,60%                                | 18%                           | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 7              | %50 ihtimal  | 3%                     | 11,20%                               | 21%                           | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 8              | %50 ihtimal  | 4%                     | 12,80%                               | 24%                           | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 9              | %50 ihtimal  | 5%                     | 14,40%                               | 27%                           | Yok   |         | 5 sn  | 90 sn     |
| 10             | %75 ihtimal  | 6%                     | 16,00%                               | 30%                           | Var   |         | 12 sn | 75 sn     |
| 11             | %75 ihtimal  | 7%                     | 17,60%                               | 33%                           | Var   |         | 12 sn | 75 sn     |
| 12             | %75 ihtimal  | 8%                     | 19,20%                               | 36%                           | Var   |         | 12 sn | 75 sn     |
| 13             | %75 ihtimal  | 9%                     | 20,80%                               | 39%                           | Var   |         | 12 sn | 75 sn     |
| 14             | %75 ihtimal  | 10%                    | 22,40%                               | 42%                           | Var   |         | 12 sn | 75 sn     |
| 15             | 100% ihtimal   | 11%                    | 24,00%                               | 45%                           | Var   |         | 15 sn | 60 sn     |

**Zihin Tutulması'nın kullanımı:** Büyücüler bu yetenekleriyle rakiplerini uzun süre tamamen etkisiz kılabilirler. Büyücü 2 veya daha fazla yaratığın arasına daldığında 1ini dondurarak, dövdüştüğü düşmanlarının sayısını azaltabilir. Büyücü veya onun bulunduğu grup bu sayede daha az düşmanla aynı anda uğraşır. Ayrıca OkO mücadelesinde de rakibini donduran büyücü, oturarak kudretini ve enerjisini doldurabilir.

## Şifacı Yetenekleri

| İyileştirme | Şifacı                                    | Seviye:1                                | Hedef: Müttefik | 5. etki        | 6. etki        | Süre           | Yenilenme  |
|-------------|---|---|-----------------|----------------|----------------|----------------|------------|
| Puan        | 1. etki<br>İyileştirme miktarını artırır. | 2. etki<br>% 10 daha az hiddet yaratır. | 3. etki<br>Yok  | 4. etki<br>Yok | 5. etki<br>Yok | 6. etki<br>Yok |            |
| 1           | 10%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 6 sn   |
| 2           | 20%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,9 sn |
| 3           | 30%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,8 sn |
| 4           | 40%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,7 sn |
| 5           | 50%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,6 sn |
| 6           | 60%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,5 sn |
| 7           | 70%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,4 sn |
| 8           | 80%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,3 sn |
| 9           | 90%                                       | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,2 sn |
| 10          | 100%                                      | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5,1 sn |
| 11          | 110%                                      | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 5 sn   |
| 12          | 120%                                      | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 4,9 sn |
| 13          | 130%                                      | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 4,8 sn |
| 14          | 140%                                      | Yok                                     |                 |                |                |                | Yok 4,7 sn |
| 15          | 150%                                      | Evet                                    |                 |                |                |                | Yok 4,6 sn |

**İyileştirme'nin kullanımı:** Şifacının kendisinin veya bir arkadaşının enerjisini yükseltmesini sağlayan duasıdır. Yakın dövüşe giren şifacının, hayatta kalmasını kolaylaştırır. Anlık verilen hasarlarda, diğer sınıflardan daha zayıf olan şifacı bu açığını, kendisini iyileştirerek kapatır. Aynı zamanda, şifacının grup oyunlarındaki kilit yeteneklerinden biridir. Grup arkadaşlarını iyileştiren şifacı, grubun uzun ömürlü olmasını sağlar. Yaratıklara karşı kullanılırken dikkatli olunmalıdır. İyileştirme duası yapan şifacılar, uygun menzildeki bütün yaratıklar tarafından tehdit olarak görülebilir.

| Meditasyon | Şifacı   | Seviye:10  | Hedef: Kendisi                                     | 5. etki        | 6. etki        | 7. etki        | Süre           | Yenilenme    |
|------------|--|--|--|----------------|----------------|----------------|----------------|--------------|
| Puan       | 1. etki<br>Şifacının kudret yenileme hızını artırır. | 2. etki<br>Şifacının enerji yenileme hızını artırır. | 3. etki<br>Şifacıya genel büyü kritik şansı verir. | 4. etki<br>Yok | 5. etki<br>Yok | 6. etki<br>Yok | 7. etki<br>Yok |              |
| 1          | 5%   | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 120 sn |
| 2          | 10%  | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 120 sn |
| 3          | 15%  | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 120 sn |
| 4          | 20%  | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 120 sn |
| 5          | 25%  | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 6          | 30%  | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 7          | 35%  | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 8          | 40%  | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 9          | 45%  | Yok  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 10         | 50%  | 10%  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 11         | 55%  | 10%  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 12         | 60%  | 10%  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 13         | 65%  | 10%  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 14         | 70%  | 10%  | Yok  |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |
| 15         | 75%  | 25%  | %5   |                |                |                |                | 46 sn 90 sn  |

**Meditasyon'un kullanımı:** Şifacının kudret kazanma hızını artırır. Eğer şifacı bu yeteneği kullanırken oturuyorsa, daha hızlı kudret kazanmaya başlar. Oturarak kullanıldığında şifacının kudret dolum süresini kısaltarak, oyun süresini kısaltır ve daha hızlı seviye atlamasını sağlar.

## Şifacı Yetenekleri

| Şifa Bilgisi | Şifacı  |   | Seviye:1                    | Hedef: Kendisi üzerinde daima aktif                 |         |         |         | Süre  | Yenilenme |
|--------------|---|---|-----------------------------|---|---------|---------|---------|-------|-----------|
|              | 1. etki   | 2. etki   | 3. etki                     | 4. etki   | 5. etki | 6. etki | 7. etki |       |           |
| Puan         | İyileştirme büyüsünün verdiği enerji miktarını artırır. | İyileştirme büyüsünün büyü kritik ihtimalini artırır. | %10 daha az hiddet yaratır. | İyileştirme büyüsünün kudret gereksinimini azaltır. | Yok     | Yok     | Yok     |       |           |
| 1            | 10%   | 1%  | Yok                         | 4%  |         |         |         | Daima | Yok       |
| 2            | 20%   | 2%  | Yok                         | 8%  |         |         |         | Daima | Yok       |
| 3            | 30%   | 3%  | Yok                         | 12%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 4            | 40%   | 4%  | Yok                         | 16%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 5            | 50%   | 5%  | Yok                         | 20%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 6            | 60%   | 6%  | Yok                         | 24%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 7            | 70%   | 7%  | Yok                         | 28%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 8            | 80%   | 8%  | Yok                         | 32%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 9            | 90%   | 9%  | Yok                         | 36%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 10           | 100%  | 10%   | Yok                         | 40%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 11           | 110%  | 11%   | Yok                         | 44%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 12           | 120%  | 12%   | Yok                         | 48%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 13           | 130%  | 13%   | Yok                         | 52%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 14           | 140%  | 14%   | Yok                         | 56%   |         |         |         | Daima | Yok       |
| 15           | 150%  | 15%   | Evet                        | 60%   |         |         |         | Daima | Yok       |

**Şifa Bilgisi'nin kullanımı:** İyileştirme duasının verdiği enerji miktarını ve büyü kritik ihtimalini artırır. İyileştirme duası kullanan şifacıların mutlaka bu yeteneğe puan yatırmaları gereklidir.

| Büyük Bozma | Şifacı  |  | Seviye:20                                    | Hedef: Müttefik |         |         |         | Süre | Yenilenme |
|-------------|---|--|--|-----------------|---------|---------|---------|------|-----------|
|             | 1. etki   | 2. etki  | 3. etki                                      | 4. etki         | 5. etki | 6. etki | 7. etki |      |           |
| Puan        | Bir şifacı tarafından yaratılan olumsuz büyü etkilerini kaldırır. | Savaşçı ve büyücüler tarafından yapılan olumsuz büyü ve yetenek etkilerini kaldırma ihtimali vardır. | Büyük bozmanın kudret gereksinimini düşürür. | Yok             | Yok     | Yok     | Yok     |      |           |
| 1           | Evet  | Yok  | 3%   |                 |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 2           | Evet  | Yok  | 6%   |                 |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 3           | Evet  | Yok  | 9%   |                 |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 4           | Evet  | Yok  | 12%  |                 |         |         |         | Yok  | 10 sn     |
| 5           | Evet  | 10%  | 22%  |                 |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 6           | Evet  | 10%  | 25%  |                 |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 7           | Evet  | 10%  | 28%  |                 |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 8           | Evet  | 10%  | 31%  |                 |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 9           | Evet  | 10%  | 34%  |                 |         |         |         | Yok  | 7 sn      |
| 10          | Evet  | 20%  | 49%  |                 |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 11          | Evet  | 20%  | 52%  |                 |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 12          | Evet  | 20%  | 55%  |                 |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 13          | Evet  | 20%  | 58%  |                 |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 14          | Evet  | 20%  | 61%  |                 |         |         |         | Yok  | 5 sn      |
| 15          | Evet  | 25%  | 91%  |                 |         |         |         | Yok  | 3 sn      |

**Büyük Bozma'nın kullanımı:** Şifacıların büyü veya yeteneklerinden gelen olumsuz etkileri kaldırır. Yüksek puanlarda büyücü ve savaşçı yeteneklerinden kaynaklanan olumsuz etkileri de kaldırması oldukça önemlidir.

## Şifacı Yetenekleri

| Ruh Kalkanı | Şifacı                     | Seviye:10                      | Hedef: Kendisi                 | 5. etki   | 6. etki | 7. etki | Süre  | Yenilenme |
|-------------|----------------------------|--------------------------------|--------------------------------|---|---------|---------|-------|-----------|
|             | 1. etki                    | 2. etki                        | 3. etki                        | 4. etki   |         |         |       |           |
| Puan        | Şifacının zırhını artırır. | Şifacının savunmasını artırır. | Şifacının saldırısını artırır. | Şifacının maksimum zırh limitini %60'dan %70'e çeker. | Yok     | Yok     | Yok   |           |
| 1           | 10%                        | 1                              | 2                              | Yok   |         |         | 30 sn | 1 sn      |
| 2           | 11%                        | 2                              | 4                              | Yok   |         |         | 30 sn | 1 sn      |
| 3           | 12%                        | 3                              | 6                              | Yok   |         |         | 30 sn | 1 sn      |
| 4           | 13%                        | 4                              | 8                              | Yok   |         |         | 30 sn | 1 sn      |
| 5           | 14%                        | 5                              | 10                             | Yok   |         |         | 33 sn | 1 sn      |
| 6           | 15%                        | 6                              | 12                             | Yok   |         |         | 36 sn | 1 sn      |
| 7           | 16%                        | 7                              | 14                             | Yok   |         |         | 39 sn | 1 sn      |
| 8           | 17%                        | 8                              | 16                             | Yok   |         |         | 42 sn | 1 sn      |
| 9           | 18%                        | 9                              | 18                             | Yok   |         |         | 45 sn | 1 sn      |
| 10          | 20%                        | 10                             | 20                             | Yok   |         |         | 48 sn | 1 sn      |
| 11          | 22%                        | 11                             | 22                             | Yok   |         |         | 51 sn | 1 sn      |
| 12          | 24%                        | 12                             | 24                             | Yok   |         |         | 54 sn | 1 sn      |
| 13          | 26%                        | 13                             | 26                             | Yok   |         |         | 57 sn | 1 sn      |
| 14          | 28%                        | 14                             | 28                             | Yok   |         |         | 60 sn | 1 sn      |
| 15          | 30%                        | 15                             | 30                             | Evet  |         |         | 63 sn | 1 sn      |

**Ruh Kalkanı'nın kullanımı:** Şifacının zırhını, savunmasını ve saldırısını artırır. Özellikle yakın dövüşe girecek şifacılar için vazgeçilmez bir özelliktir. Ayrıca, şifacının sahip olabileceği maksimum zırh limitini %10 artırır.

| Zehirleme | Şifacı                                       | Seviye:1                               | Hedef: Rakip   | 5. etki   | 6. etki                                     | 7. etki  | Süre  | Yenilenme |
|-----------|--|--|--|---|---|--|-------|-----------|
|           | 1. etki                                      | 2. etki                                | 3. etki  | 4. etki   |   |  |       |           |
| Puan      | Zehirleme büyüsunün vereceği hasarı artırır. | Zehirleme büyüsunün menziline artırır. | 7,5 sn süresince rakibi belirli bir yüzdeyle yavaşlatır. | Zehirleme büyüsunün kudret gereksinimini düşürür. | Zehirleme büyüsunün kritik şansını artırır. | Yaratıklara atıldığında, üzerindeki bütün büyü zehir hasarı veren eşyaların, 2 katı kadar hasar bonusu ana hasara eklenir. | Yok   |           |
| 1         | 2%   | 1,25%                                  | Yok  | Yok   | Yok   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 2         | 4%   | 2,50%                                  | Yok  | Yok   | Yok   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 3         | 6%   | 3,75%                                  | Yok  | Yok   | Yok   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 4         | 8%   | 5,00%                                  | Yok  | Yok   | Yok   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 5         | 10%  | 6,25%                                  | %15  | 3%  | 5%  | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 6         | 12%  | 7,50%                                  | %16,5  | 6%  | 5%  | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 7         | 14%  | 8,75%                                  | %18,0  | 9%  | 5%  | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 8         | 16%  | 10,00%                                 | %19,5  | 12%   | 5%  | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 9         | 18%  | 11,25%                                 | %21  | 15%   | 5%  | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 10        | 20%  | 12,50%                                 | %22,5  | 18%   | 10%   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 11        | 22%  | 13,75%                                 | %24  | 21%   | 10%   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 12        | 24%  | 15,00%                                 | %25,5  | 24%   | 10%   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 13        | 26%  | 16,25%                                 | %27  | 27%   | 10%   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 14        | 28%  | 17,50%                                 | %28,5  | 30%   | 10%   | Yok  | 20 sn | 1 sn      |
| 15        | 30%  | 18,75%                                 | %30  | 33%   | 15%   | Var  | 26 sn | 1 sn      |

**Zehirleme'nin kullanımı:** Şifacının temel saldırı yeteneklerinden biridir. Bir kere zehirlenen rakip, uzun bir süre zehir hasarı alır. Ayrıca zehirlenen hedefin hareket hızı da düştüğünden, büyü hasarı ile savaşan şifacılar için vazgeçilmez bir yetenektir. Oyunculara karşı yapılan savaşçılarda, savaşçı ve büyücülere karşı vurkaç taktiklerinde oldukça etkilidir. Bir başka şifacıya karşı, etkisi büyü bozma ile kaldırılabildiğinden çok etkili olamayabilir.

## Şifacı Yetenekleri

| Fiziksel Direnç Alanı |  | Şifacı  | Seviye:30  | Hedef: Çevresindeki müttefikler |         |         | Süre | Yenilenme   |
|-----------------------|--|---|--|---------------------------------|---------|---------|------|-------------|
|                       | 1. etki  | 2. etki   | 3. etki  | 4. etki                         | 5. etki | 6. etki |      |             |
| Puan                  | Kendisinin ve çevresinin zehir ve asit dirençlerini artırır. | Fiziksel direnç alanı büyüsunün kudret gereksinimini düşürür. | Kendisinin ve çevresinin ateş, buz ve elektrik dirençlerini %10 artırır. | Yok                             | Yok     | Yok     | Yok  |             |
| 1                     | 10%  | 3%  | Yok  |                                 |         |         |      | 120 sn 1 sn |
| 2                     | 11%  | 6%  | Yok  |                                 |         |         |      | 120 sn 1 sn |
| 3                     | 12%  | 9%  | Yok  |                                 |         |         |      | 120 sn 1 sn |
| 4                     | 13%  | 12%   | Yok  |                                 |         |         |      | 120 sn 1 sn |
| 5                     | 14%  | 15%   | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 6                     | 15%  | 18%   | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 7                     | 16%  | 21%   | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 8                     | 17%  | 24%   | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 9                     | 18%  | 27%   | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 10                    | 20%  | 30%   | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 11                    | 22%  | 33%   | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 12                    | 24%  | 36%   | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 13                    | 26%  | 39%   | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 14                    | 28%  | 42%   | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 15                    | 30%  | 45%   | Evet   |                                 |         |         |      | 300 sn 1 sn |

**Fiziksel Direnç Alanı'nın kullanımı:** Şifacının ve çevresinin zehir ve asit dirençlerini önemli ölçüde artırır. 15 puanda, ateş, buz ve elektrik dirençlerini de bir miktar artırır. Grupla birlikte savaşan şifacıların tercih etmesi gereken yeteneklerden biridir.

| Element Direnç Alanı |  | Şifacı   | Seviye:30  | Hedef: Çevresindeki müttefikler |         |         | Süre | Yenilenme   |
|----------------------|--|--|--|---------------------------------|---------|---------|------|-------------|
|                      | 1. etki  | 2. etki  | 3. etki  | 4. etki                         | 5. etki | 6. etki |      |             |
| Puan                 | Kendisinin ve çevresinin ateş, buz ve elektrik dirençlerini %10 artırır. | Element direnç alanı büyüsunün kudret gereksinimini düşürür. | Kendisinin ve çevresinin zehir ve asit dirençlerini artırır. | Yok                             | Yok     | Yok     | Yok  |             |
| 1                    | 10%  | 3%   | Yok  |                                 |         |         |      | 120 sn 1 sn |
| 2                    | 11%  | 6%   | Yok  |                                 |         |         |      | 120 sn 1 sn |
| 3                    | 12%  | 9%   | Yok  |                                 |         |         |      | 120 sn 1 sn |
| 4                    | 13%  | 12%  | Yok  |                                 |         |         |      | 120 sn 1 sn |
| 5                    | 14%  | 15%  | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 6                    | 15%  | 18%  | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 7                    | 16%  | 21%  | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 8                    | 17%  | 24%  | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 9                    | 18%  | 27%  | Yok  |                                 |         |         |      | 180 sn 1 sn |
| 10                   | 20%  | 30%  | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 11                   | 22%  | 33%  | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 12                   | 24%  | 36%  | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 13                   | 26%  | 39%  | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 14                   | 28%  | 42%  | Yok  |                                 |         |         |      | 240 sn 1 sn |
| 15                   | 30%  | 45%  | Evet   |                                 |         |         |      | 300 sn 1 sn |

**Element Direnç Alanı'nın kullanımı:** Şifacının ve çevresinin ateş, buz ve elektrik dirençlerini önemli ölçüde artırır. 15 puanda, zehir ve asit dirençlerini de bir miktar artırır. Grupla birlikte savaşan şifacıların tercih etmesi gereken yeteneklerden biridir.

## Şifacı Yetenekleri

| Can Verme | Şifacı                                    | Seviye:10   | Hedef: Müttefik                                    | 5. etki  | 6. etki                   | 7. etki                                      | Süre | Yenilenme |
|-----------|---|---|--|--|---------------------------|--|------|-----------|
| 1. etki   | 2. etki                                   | 3. etki   | 4. etki  |  |                           |  |      |           |
| Puan      | Şifacı ölen müttefikini yanında diriltir. | Şifacı müttefikini bir miktar enerjiyle diriltir. | Şifacı müttefikini bir miktar kudret ile diriltir. | Can verme şifasının yarattığı hiddeti azaltır. | Can verme menzili artırır | Can verme şifasının kudret gereksinimi düşer | Yok  |           |
| 1         | Evet                                      | 1 enerji  | 1 kudret   | Yok  | 3,75%                     | Yok  | Yok  | 75 sn     |
| 2         | Evet                                      | 1 enerji  | 1 kudret   | Yok  | 7,50%                     | Yok  | Yok  | 74 sn     |
| 3         | Evet                                      | 1 enerji  | 1 kudret   | Yok  | 11,25%                    | Yok  | Yok  | 73 sn     |
| 4         | Evet                                      | 1 enerji  | 1 kudret   | Yok  | 15,00%                    | Yok  | Yok  | 72 sn     |
| 5         | Evet                                      | 20%   | 1 kudret   | 12,5%  | 18,75%                    | 40%  | Yok  | 71 sn     |
| 6         | Evet                                      | 20%   | 1 kudret   | 12,5%  | 22,50%                    | 40%  | Yok  | 70 sn     |
| 7         | Evet                                      | 20%   | 1 kudret   | 12,5%  | 26,25%                    | 40%  | Yok  | 69 sn     |
| 8         | Evet                                      | 20%   | 1 kudret   | 12,5%  | 30,00%                    | 40%  | Yok  | 68 sn     |
| 9         | Evet                                      | 20%   | 1 kudret   | 12,5%  | 33,75%                    | 40%  | Yok  | 67 sn     |
| 10        | Evet                                      | 40%   | 10%  | 25%  | 37,50%                    | 30%  | Yok  | 66 sn     |
| 11        | Evet                                      | 40%   | 10%  | 25%  | 41,25%                    | 30%  | Yok  | 65 sn     |
| 12        | Evet                                      | 40%   | 10%  | 25%  | 45,00%                    | 30%  | Yok  | 64 sn     |
| 13        | Evet                                      | 40%   | 10%  | 25%  | 48,75%                    | 30%  | Yok  | 63 sn     |
| 14        | Evet                                      | 40%   | 10%  | 25%  | 52,50%                    | 30%  | Yok  | 62 sn     |
| 15        | Evet                                      | 100%  | 30%  | 40%  | 56,25%                    | 20%  | Yok  | 61 sn     |

**Can Verme'nin kullanımı:** Şifacının ölen müttefikini diriltmesini sağlar. Yüksek puanlarda diriltiği kişiye önemli bir miktar enerji ve kudret de sağlar. Grupla birlikte savaşan şifacılar için vazgeçilmez bir yetenektir.

| Asit Saldırısı | Şifacı                              | Seviye:20                                       | Hedef: Rakip  | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre | Yenilenme |
|----------------|-------------------------------------|---|---|---------|---------|---------|------|-----------|
| 1. etki        | 2. etki                             | 3. etki   | 4. etki   |         |         |         |      |           |
| Puan           | Asit saldırısının hasarını artırır. | Asit saldırısının, büyü kritik şansını artırır. | Rakibin iyileştirme yeteneğini "x" miktarda kötüleştirir. | Yok     | Yok     | Yok     | Yok  |           |
| 1              | 2%                                  | 1%  | Yok   |         |         |         | 3 sn | 5 sn      |
| 2              | 4%                                  | 2%  | Yok   |         |         |         | 3 sn | 5 sn      |
| 3              | 6%                                  | 3%  | Yok   |         |         |         | 3 sn | 5 sn      |
| 4              | 8%                                  | 4%  | Yok   |         |         |         | 3 sn | 5 sn      |
| 5              | 10%                                 | 5%  | 1x  |         |         |         | 3 sn | 4 sn      |
| 6              | 12%                                 | 6%  | 1x  |         |         |         | 3 sn | 4 sn      |
| 7              | 14%                                 | 7%  | 1x  |         |         |         | 3 sn | 4 sn      |
| 8              | 16%                                 | 8%  | 1x  |         |         |         | 3 sn | 4 sn      |
| 9              | 18%                                 | 9%  | 1x  |         |         |         | 3 sn | 4 sn      |
| 10             | 20%                                 | 10%   | 2x  |         |         |         | 3 sn | 3,5 sn    |
| 11             | 22%                                 | 11%   | 2x  |         |         |         | 3 sn | 3,5 sn    |
| 12             | 24%                                 | 12%   | 2x  |         |         |         | 3 sn | 3,5 sn    |
| 13             | 26%                                 | 13%   | 2x  |         |         |         | 3 sn | 3,5 sn    |
| 14             | 28%                                 | 14%   | 2x  |         |         |         | 3 sn | 3,5 sn    |
| 15             | 30%                                 | 15%   | 3x  |         |         |         | 3 sn | 3 sn      |

**Asit Saldırısı'nın kullanımı:** Şifacının, anlık menzilli hasar veren tek yeteneğidir. Savaşının kanatma yeteneği gibi 5 puan ve fazlasında kendini veya çevresini iyileştirebilen oyuncu veya yaratıkların iyileştirme yeteneklerini azaltır.

## Şifacı Yetenekleri

| Gazap | Şifacı         | Seviye:30 | Hedef: Kendisi | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre    | Yenilenme |
|-------|----------------|-----------|----------------|---------|---------|---------|---------|-----------|
|       | 1. etki        | 2. etki   | 3. etki        | 4. etki | 5. etki | 6. etki | 7. etki |           |
| Puan  | Hasarı artırır | Yok       | Yok            | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     |           |
| 1     | 2%             |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 2     | 4%             |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 3     | 6%             |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 4     | 8%             |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 5     | 10%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 6     | 12%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 7     | 14%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 8     | 16%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 9     | 18%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 10    | 20%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 11    | 22%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 12    | 24%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 13    | 26%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 14    | 28%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |
| 15    | 30%            |           |                |         |         |         | Yok     | 5 sn      |

**Gazap modunun kullanımı:** Hasar şifacıları için düşmanlara karşı mücadelelerde hasarının artmasını sağlar. Gazap moduna geçildiğinde, hasar verilen puan kadar artar, ancak iyileştirme büyüleri ve can kurtaran kullanılamaz.

| Asit Bilgisi | Şifacı  | Seviye:20   | Hedef: Kendisi üzerinde daima aktif                                       | 5. etki   | 6. etki | 7. etki | Süre    | Yenilenme |
|--------------|---|---|---|---|---------|---------|---------|-----------|
|              | 1. etki   | 2. etki   | 3. etki   | 4. etki   | 5. etki | 6. etki | 7. etki |           |
| Puan         | Asit saldırısı büyüünün kritik şansını artırır. | Asit saldırısı büyüünün kudret gereksinimini azaltır. | Rakibe belirli bir yüzde ihtimali ile belirli bir süre asit hasarı verir. | Asit büyüü yaratıklara atıldığında, üzerindeki büyü eşyaların 2 katı kadar hasar bonusu ana hasara eklenir. | Yok     | Yok     | Yok     |           |
| 1            | 1%  | Yok   | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 2            | 2%  | Yok   | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 3            | 3%  | Yok   | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 4            | 4%  | Yok   | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 5            | 5%  | 3%  | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 6            | 6%  | 6%  | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 7            | 7%  | 9%  | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 8            | 8%  | 12%   | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 9            | 9%  | 15%   | Yok   | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 10           | 10%   | 18%   | %25 , 10sn  | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 11           | 11%   | 21%   | %25 , 10sn  | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 12           | 12%   | 24%   | %25 , 10sn  | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 13           | 13%   | 27%   | %25 , 10sn  | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 14           | 14%   | 30%   | %25 , 10sn  | Yok   |         |         |         | Daima Yok |
| 15           | 15%   | 33%   | %50 , 16 sn   | Var   |         |         |         | Daima Yok |

**Asit Bilgisi'nin kullanımı:** Asit saldırısı yeteneğinin kritik şansını ve kudret gereksinimini azaltır. Yüksek puanlarda, Asit saldırısının rakibin üstünde kalarak fazladan zarar vermesini sağlar. Asit saldırısı kullanacak oyuncuların mutlaka puan vermesi gereken yetenektir.



## Şıfacı Yetenekleri

| Çağrı | Şıfacı                     | Seviye:40                    | Hedef: Rakip                  | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre    | Yenilenme |
|-------|----------------------------|------------------------------|-------------------------------|---------|---------|---------|---------|-----------|
|       | 1. etki                    | 2. etki                      | 3. etki                       | 4. etki | 5. etki | 6. etki | 7. etki |           |
| Puan  | Hayvanın hasarını artırır. | Hayvanın enerjisini artırır. | Kudret gereksinimini azaltır. | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     |           |
| 1     | Yok                        | Yok                          | Yok                           |         |         |         | 15 sn   | 15 sn     |
| 2     | Yok                        | Yok                          | Yok                           |         |         |         | 18 sn   | 15 sn     |
| 3     | Yok                        | Yok                          | Yok                           |         |         |         | 21 sn   | 15 sn     |
| 4     | Yok                        | Yok                          | Yok                           |         |         |         | 24 sn   | 15 sn     |
| 5     | Yok                        | 20%                          | 3%                            |         |         |         | 27 sn   | 15 sn     |
| 6     | Yok                        | 20%                          | 6%                            |         |         |         | 30 sn   | 15 sn     |
| 7     | Yok                        | 20%                          | 9%                            |         |         |         | 33 sn   | 15 sn     |
| 8     | Yok                        | 20%                          | 12%                           |         |         |         | 36 sn   | 15 sn     |
| 9     | Yok                        | 20%                          | 15%                           |         |         |         | 39 sn   | 15 sn     |
| 10    | Yok                        | 40%                          | 18%                           |         |         |         | 42 sn   | 15 sn     |
| 11    | Yok                        | 40%                          | 21%                           |         |         |         | 45 sn   | 15 sn     |
| 12    | Yok                        | 40%                          | 24%                           |         |         |         | 48 sn   | 15 sn     |
| 13    | Yok                        | 40%                          | 27%                           |         |         |         | 51 sn   | 15 sn     |
| 14    | Yok                        | 40%                          | 30%                           |         |         |         | 54 sn   | 15 sn     |
| 15    | 10%                        | 50%                          | 33%                           |         |         |         | 57 sn   | 15 sn     |

**Çağrı'nın kullanımı:** Şıfacı, çağırıldığı hayvan ile rakibine fazladan hasar verir. Ayrıca OkO müsabakalarında bu hayvan rakibe hem hasar verebilir hem de sersemeleterek yavaşlamasına sebep olabilir.

Dükkan'dan Sivas Kangalı ürünü alınması durumunda sabit olan Çağrı yardımcılarının yerini Sivas Kangalı alır. Sivas Kangalı diğer hayvanlardan farklı olarak, ek hasar artırıcı ürünler alınarak hasarı artırılabilir.

| Can kurtaran | Şıfacı  | Seviye:40                     | Hedef: Müttefik | 5. etki | 6. etki | 7. etki | Süre    | Yenilenme |
|--------------|---|-------------------------------|-----------------|---------|---------|---------|---------|-----------|
|              | 1. etki   | 2. etki                       | 3. etki         | 4. etki | 5. etki | 6. etki | 7. etki |           |
| Puan         | Hedefin bir sonraki maruz kalacağı, toplam enerjisinin %5'inden fazla olan her çeşit hasarın etkisini %X indirir. | Kudret gereksinimini azaltır. | Yok             | Yok     | Yok     | Yok     | Yok     |           |
| 1            | 30,0%   | 3%                            |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 2            | 32,0%   | 6%                            |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 3            | 34,0%   | 9%                            |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 4            | 36,0%   | 12%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 5            | 50,0%   | 15%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 6            | 52,0%   | 18%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 7            | 54,0%   | 21%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 8            | 56,0%   | 24%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 9            | 58,0%   | 27%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 10           | 80,0%   | 30%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 11           | 82,0%   | 33%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 12           | 84,0%   | 36%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 13           | 86,0%   | 39%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 14           | 88,0%   | 42%                           |                 |         |         |         |         | 20 sn     |
| 15           | 90,0%   | 45%                           |                 |         |         |         |         | 15 sn     |

**Can Kurtaran'ın kullanımı:** Şıfacı, kendisini veya arkadaşlarını, bu yetenek yardımı ile alacağı yüksek bir hasardan koruyabilir. Özellikle olağan üstü kritik vuruş değerlerine ulaşan güçlü düşmanlarla karşı karşıya gelindiğinde, can kurtaran yeteneği vazgeçilmezdir.

## Şifacı Yetenekleri

| İyileştirme Çemberi | Şifacı  |                                | Seviye:40                                 | Hedef: Müttefikler |         |         | Süre | Yenilenme    |
|---------------------|---|--------------------------------|---|--------------------|---------|---------|------|--------------|
|                     | 1. etki   | 2. etki                        | 3. etki                                   | 4. etki            | 5. etki | 6. etki |      |              |
| Puan                | Çevresindeki grup üyesi dostlarına, her 3 saniyede bir iyileştirme yapar. | İyileştirme miktarını artırır. | İyileştirme çemberinin menzilini artırır. | Yok                | Yok     | Yok     | Yok  |              |
| 1                   | Var   | 10%                            | 1,6%                                      |                    |         |         |      | 20 sn 6 sn   |
| 2                   | Var   | 20%                            | 3,2%                                      |                    |         |         |      | 20 sn 5,9 sn |
| 3                   | Var   | 30%                            | 4,8%                                      |                    |         |         |      | 20 sn 5,8 sn |
| 4                   | Var   | 40%                            | 6,4%                                      |                    |         |         |      | 20 sn 5,7 sn |
| 5                   | Var   | 50%                            | 8,0%                                      |                    |         |         |      | 20 sn 5,6 sn |
| 6                   | Var   | 60%                            | 9,6%                                      |                    |         |         |      | 20 sn 5,5 sn |
| 7                   | Var   | 70%                            | 11,2%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 5,4 sn |
| 8                   | Var   | 80%                            | 12,8%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 5,3 sn |
| 9                   | Var   | 90%                            | 14,4%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 5,2 sn |
| 10                  | Var   | 100%                           | 16,0%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 5,1 sn |
| 11                  | Var   | 110%                           | 17,6%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 5,0 sn |
| 12                  | Var   | 120%                           | 19,2%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 4,9 sn |
| 13                  | Var   | 130%                           | 20,8%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 4,8 sn |
| 14                  | Var   | 140%                           | 22,4%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 4,7 sn |
| 15                  | Var   | 150%                           | 24,0%                                     |                    |         |         |      | 20 sn 4,6 sn |

**İyileştirme Çemberi'nin kullanımı:** Bu yetenek ile şifacı bütün grup arkadaşlarına aynı anda enerji verebilir. Grup şifacıları için vazgeçilmez bir özelliktir.