



Inhaltsverzeichnis:

Die Housekeeper:	Das Menü.....	2
	Das Casting.....	2
	Die einzelnen Gesprächsoptionen.....	3
	- Reden.....	3
	- Curriculum: Schutz.....	4
	- Curriculum: Magie.....	4
	- Curriculum: Kampf.....	4
	- Kochen.....	4
	- Handwerk.....	5
	Housekeeper als Lagerplätze.....	6
	Effektives leveln der Fertigkeiten.....	6
	Schlusswort.....	7



Der Original-Guide existiert seit dem 18.05.2010 im Runes of Magic Forum, allerdings störten mich die eingeschränkten Möglichkeiten, das Ganze kreativ zu gestalten.

Daher werde ich den Guide überarbeiten und zum Download zur Verfügung stellen.

Kritik und Anregungen könnt ihr mir gerne per Foren-Nachricht zukommen lassen.

Danke schon mal an dieser Stelle, für die Hilfe einiger fleißiger Mithelfer aus dem Forum:

*Gruß
Hunter*

Die Housekeeper: Staubfänger oder nützliche Helfer?

Die Housekeeper sind recht nützlich, da es aber viele verschiedene Aspekte und Einsatzgebiete gibt, ist es ratsam, sich vor dem ersten Kauf, mit ihnen zu beschäftigen.

Obwohl beim Kauf der Helfer nur einmalige Kosten entstehen, summieren sich diese doch, wenn man das ganze Potential ausschöpfen will.

Das Housekeeper-Menü

Im Hausmenü ganz rechts ist ein neuer Eintrag. Unten sind dann 4 Buttons, "Rufen" "Verstecken" "Entlassen" und "Einstellen".



Rufen.

Ruft ein Hausmädchen herbei, wenn es vorher versteckt war. Es erscheint an der Stelle, wo man sich befindet, so kann man die Hausmädchen beliebig im Haus positionieren.

Verstecken:

Lässt ein Hausmädchen verschwinden, bis man es wieder ruft. Derzeit wohl die einzige richtige Möglichkeit die neuen Werte zu „speichern“. Gegenstände und Werte verschwinden nicht!

Entlassen:

Wie der Name schon sagt, entlasst ihr euer Hausmädchen für immer. Hier also Vorsicht ...

Einstellen:

Öffnet das Hausmädchen Menü, wo man neue potentielle Hausmädchen finden kann. Die Übersicht wird wohl 1mal pro Stunde aktualisiert. Wenn also derzeit das gewünschte Hausmädchen nicht verfügbar ist, einfach später noch mal nachschauen.

Das Casting

Insgesamt stehen einem 20 verschiedene zur Auswahl; einige haben schon den Status "eingestellt". Der Auswahl der Hausmädchen ändert sich ca. jede Stunde. Also wenn das gewünschte Hausmädchen nicht verfügbar ist, einfach warten. Maximal 6 Hausmädchen können eingestellt werden.

KOSTEN:

- 200.000 Gold
- 2. 400.000 Gold
- 3. 800.000 Gold
- 4. 1.600.000 Gold
- 5. 3.200.000 Gold
- 6. 6.400.000 Gold

12.600.000 Gold (Gesamt)

Die Hausmädchen bleiben solange, bis man sie feuert, also sind es einmalige Kosten, die anfallen.



Die Attribute und was sie bewirken

- Verbundenheit [Max-Wert der Fertigkeiten*]
- Charisma [Max-Wert der Fertigkeiten*]
- Erschöpfung [baut sich um 5 Pkt. pro Stunde wieder ab]
- Magische Fertigkeiten (Buff)
- Kampffertigkeiten (Buff)
- Schutzfertigkeiten (Buff)
- Kochfertigkeiten (Kochen – Buff-Food)
- Erfindungsfertigkeiten (Handwerk - Tränke)

**Beim Herstellen und Buffen kann man maximal den Wert erreichen den Verbundenheit (und/oder Charisma) hat.*

Wenn man nun mit den Housekeepern spricht, Sachen herstellen lässt, oder man sich bufft, steigen die Punkte mal mehr oder mal weniger. Die Erschöpfung zeigt an, wie viel Punkte man noch nutzen kann. Während das einfach Reden nur 15 Pkt. kostet, steigen die Erschöpfungs- punkte um 25 beim Buffen und Herstellen. *Die Keeper erholen sich um 5 Erschöpfungspunkte pro Stunde!*

Am Anfang steigen die Punktwerte konstant an, später scheint es entweder länger zu dauern, oder die Chance, dass die Werte steigen, wird geringer.

Runes of Magic | © Hunter 2010

Wichtig: Die Verbundenheit stellt das Max-Level der Tränke/Buffs dar, möchte man also beim Kochen oder Handwerk höherwertige Sachen, muss man auch dieses Attribut steigern (durch "Reden").

Wen stellt man nun also ein?

Da die Tränke aus dem Handwerksbereich derzeit den „größten“ Nutzen bringen, sollte man sich als erstes aus dieser Kategorie einen Keeper aussuchen. Gesucht wird also ein Housekeeper der einen Wert von 16/100 im Bereich „Erfindungsfertigkeiten“ hat. Dazu sollte er die Verbundenheit auf 100 bringen können und beim Charisma ebenfalls einen hohen Wert aufweisen.

Nun drückt man auf einstellen, bezahlt die 200.000 Gold (wenn es der/die erste ist) und darf sich über seinen ersten Housekeeper freuen. Damit der Keeper aber nicht nur ein bloßer Staubfänger im Haus bleibt, muss man sich nun um ihn kümmern.

Die einzelnen Gesprächsoptionen



Reden:

Wenn man mit dem Hausmädchen redet, kann sich der Wert "Verbundenheit" und das "Charisma" pro Gespräch um 1 erhöhen; Erschöpfung steigt um 15 Pkt. Nach einer gewissen Zeit steigt der Wert nicht mehr bei jedem Ansprechen. Hier wird noch geprüft, ob die Wahrscheinlichkeit sinkt, oder man einfach nur mehrmals ansprechen muss, um eine Steigerung zu erlangen – analog zu dem Kräuterabbau z.B.

Curriculum: Magie

Der Wert „magische Fähigkeiten“ kann um 1 steigen. Man bekommt eine Aura. Je nach Höhe des Wertes ändert sich die Art der Aura und ihre Dauer.

Leider sind die Buffs derzeit noch verbuggt, sehr oft verschwinden sie beim ersten Angriff sofort. Sobald ein Patch diesen Umstand behebt, sind sie aber durchaus nützlich...

- Stufe 1-100:
Überfließende magische Umarmung
magische kritische Trefferrate wird erhöht

Endlose magische Umarmung
Magische Angriffskraft wird erhöht

Die Anfangswerte betragen 40 mag. krit. Trefferrate und 50 mag. Angriffskraft. Alle paar Stufen steigen die Werte um 10 bzw. 50 an.
Beim 2. Buff kommt ab Stufe [] ein % Wert hinzu.

Beispiel Stufe 79:
160 mag. krit. Trefferrate oder
800 mag. Angriffskraft + 1% mag. Angriffskraft

Curriculum: Kampf

Der Wert „Kampffertigkeiten“ kann um 1 steigen. Man bekommt eine Aura. Je nach Höhe des Wertes ändert sich die Art der Aura und ihre Dauer.

- Stufe 1-100:
Umarmung eines inspirierten Herzens
Physische kritische Trefferrate wird erhöht;

Der Anfangswert beträgt 10 und steigt alle paar Stufen.

Curriculum: Schutz

Der Wert „Schutzfertigkeiten“ kann um 1 steigen. Man bekommt eine Aura. Je nach Höhe des Wertes ändert sich die Art der Aura und ihre Dauer.

- Stufe 1-100:
Umarmung einer sanften Festigkeit
Physische Verteidigung wird erhöht

Der Anfangswert beträgt 200 und erhöht sich alle paar Stufen.



Leider sind meine Housekeeper in den Bereichen Kampf und Schutz noch nicht so weit, so dass ich nicht mit Sicherheit sagen kann, ob auch bei diesen Buffs eine prozentuale Steigerung in höheren Levels kommen wird.

Ich hoffe aber, dass die Community im Forum diese „Wissenslücken“ schließen kann, so dass der Guide auch in dem Bereich bald komplett ist.

Kochen

Der Wert „Kochen“ kann um 1 steigen. Man bekommt unterschiedliches Buff-Food. Immer für physische und magische Charaktere gleichzeitig. Haltbarkeit beträgt 24 Std.

Achtung: Wenn sich bereits „altes“ Buff-Food (z.B vom Vortag) noch im Rucksack befindet und man nun neues herstellt, übernimmt das neue Buff-Food leider die Haltbarkeit des alten. Daher vorher aus dem Rucksack entfernen!

01-30:

31-40:

41-50:

51-60:

61-70:

71-80: Besonderes scharfes Burrito mit Fleischsoße
Erhöht die phy. Angriffskraft um 11% + 840 Pkt.

71-80: Besondere Sumpf-Speise
Erhöht die mag. Angriffskraft um 8% + 128 Pkt.

81-90:

91-100:

Achtung: Ab Level 81 soll es einen Bug geben, so dass nur noch Buff-Food für die physischen Kämpfer hergestellt wird. Ich hoffe, dass der Bug bald behoben wird.

Handwerk

Der Wert „Handwerk“ kann um 1 steigen. Man bekommt unterschiedliche Tränke. Haltbarkeit beträgt 24 Std.

Achtung: Auch hier übernehmen die neuen Tränke leider die Haltbarkeit der alten. Daher vorher aus dem Rucksack entfernen!

Tränke für die einzelnen Stufen:

- Fülle (Level 0)
Macht einen um einiges größer.
- Fürstliche Gestalt (Level 0)
Man wird in einen Frosch verwandelt
- Grenzenloser Enthusiasmus (Level 0)
Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit für eine Stunde um 15%
- Klarer Gedanke (Level 31)
Erhöht die Zaubergeschwindigkeit für eine Stunde um 10%
- Glückliches Ziel (Level 41)
Erhöht Drop-Rate um 75% (hält 2 Stunden)
- Rasender Sturm (Level 51)
Erhöht die Reitgeschwindigkeit um 30% (hält 150 Sekunden)
- Verrückter Ausbruch (Level 61)
Senkrechter Sprung in die Höhe
- Scharlachrote Liebe (Level 71)
Erhöht die physische Verteidigung um 5% (hält 10 Minuten) Verursacht außerdem, dass man "brennt", also ein paar Flammen um einen rum entstehen.
- Trank: Beißende Widerwärtigkeit (Level 81)
Erhöht jegliche Aggro um 15% (hält 10 Min.)
- [] (Level 91)

Im Gegensatz zum Kochen, wo man nicht mehr die Erzeugnisse aus den vorangegangenen Stufen erhalten kann, wird der Pool beim Handwerk einfach erweitert. Man kann also auch mit Stufe 50 noch Tränke aus den unteren Stufen bekommen. Daher wird es zunehmend schwerer die gewünschten Tränke zu erhalten.

Es macht also durchaus Sinn (sofern der Goldbeutel es hergibt) mehrere „Erfinder“ einzustellen, um die Chance zu erhöhen.

Housekeeper als Lagerplätze

Die Hausmädchen sind neben ihren Fähigkeiten auch hervorragende Truhen. Sie haben 10 Ausrüstungs-Slots, sowie 10 zusätzliche Lagerplätze, wo so ziemlich alles rein kann. Hierbei spielt es keine Rolle, ob die Sachen gebunden sind, oder nicht. Auch der Status „wird beim Ausrüsten gebunden“ ändert sich natürlich nicht...

Bei den meisten „Kleidungsstücken“ ändert sich auch das Aussehen, der Hausmädchen, so dass man sie auch optisch etwas aufpeppen kann.

Wenn man die Housekeeper versteckt, verschwinden die „eingelagerten Sachen“ nicht.

Effektives leveln der Fertigkeiten

Um das Maximum aus den Housekeepern herauszuholen empfiehlt es sich folgendermaßen vorzugehen:

Erst einmal redet man mit dem entsprechenden Keeper, bis seine Verbundenheit 1 Punkt über seinem Fertigkeitswert liegt. Nun lässt man ihn/sie „arbeiten“, so hat man die Chance, dass sich der Wert erhöht. Sollte es nach dem ersten Arbeiten nicht klappen, lässt man ihn/sie erneut etwas herstellen oder sich buffen. Beim Handwerk kann der Nachteil entstehen, dass man zwar den Keeper levelt, aber nicht die richtigen Tränke bekommt.

Auch hier sei noch mal gesagt, dass es sich lohnen kann, 2 oder mehr Keeper einzustellen, die Tränke herstellen können. So kann man einen beruhigt leveln und der andere ist rein zum Tränke brauen, bis Nummer 1 das gewünschte Level erreicht hat.

Natürlich kosten die Keeper Gold, allerdings darf man nicht vergessen, dass man sie ja auch als Lagertruhe nutzen kann, so dass sich die einmalig anfallenden Kosten wieder relativieren.



Auf dem Bild kann man gut erkennen, wie die Lagerplätze unterteilt sind:

Oben kann man „nur“ Ausrüstungsgegenstände parken, die auch zum entsprechenden Slot passen, während man unten alles mögliche einlagern kann. Insgesamt stehen also 19 Plätze zur Verfügung, die man zusätzlich zur Bank oder zu eventuellen Truhen nutzen kann.

Im Gegensatz zu Bank und Truhen kosten diese Lagerplätze keine Diamanten!

Schlusswort

Ich hoffe euch gefällt der Guide, leider konnte ich meine Aufzeichnungen zum Kochen nicht mehr finden.

Daher meine Bitte:

Schreibt in den Guide im Forum einfach eure aktuellen Kochergebnisse, so dass ich sie hier eintragen kann. Natürlich freu ich mich auch über witzige und interessante Screenshots von euren Hausmädchen.

Die Buffs sind derzeit nur allgemein beschrieben, wer hier die aktuellen Werte zur Hand hat, kann sie ja ebenfalls mit ins Forum posten. Ich werde dann so bald es sinnvoll ist, diese hier in den Guide integrieren.

Viel Spaß weiterhin beim experimentieren und ausrüsten. Stets gute Loots!

Gruß Hunter



Alle Rechtsansprüche, Besitz-, Eigentums- und geistigen Eigentumsrechte an oder im Zusammenhang mit Runes of Magic (einschließlich und ohne Einschränkung Benutzer-Accounts, Titeln, Computer-Codes, Themen, Objekten, Charakteren, Namen von Charakteren, Handlungen/Geschichten, Dialogen, Schlagworten, Orten, Konzepten, Grafik, Animationen, Sounds, musikalischer Kompositionen, audiovisueller Effekte, Art der Benutzung, moralischer Rechte, mitgelieferter Dokumentationen, "Applets", die in Runes of Magic integriert sind, Niederschriften aus Chat-Räumen, Charakter-Profil-Informationen, Aufzeichnungen von auf Runes of Magic gespielten Spielen, des Runes of Magic-Clients und der Server Software) liegen bei Frogster Online Gaming oder seinen Lizenzgebern.

www.runesofmagic.com