

Aufwerten, aber richtig...

Version 2.5

Nachdem ich die Tage schon einen großen Artikel zum Thema geschrieben habe und nicht wusste wo ich aufhören sollte, möchte ich die Gelegenheit mal nützen und eine wirklich umfangreiche Guide schreiben.

Anregungen, Änderungen und Berichtigungen werde ich regelmäßig in die Guide übernehmen.

Diese Guide soll euch helfen zum einen eine Menge Geld sparen als auch das Optimum aus eurer Ausrüstung rauszuholen.

Es gibt viele Fehler die man machen kann, viele Informationen die man kennen sollte um nicht Mist zu verbauen.

Egal ob ihr euch mit dem Aufwerten auskennt oder nicht, zumindest Punkt 4 solltet ihr auf jeden Fall lesen!

Ich schreibe an dieser Guide meistens nachts, daher möchte ich weder Rechtschreib-, noch Grammatik oder Formfehler ausschließen.

Weiters spiele ich seit Anfang der Open Beta mit dem englischen Client. Daher sind sämtliche Illustrationen in Englisch. Soviel Englisch wie zum Verständnis dieser Guide notwendig ist setze ich hier voraus.

Wichtig ist in dieser Guide nur die Information. Es ist keine Diplom-Arbeit oder ähnliches.

Weiters möchte ich nochmals betonen dass ich bei dieser Guide nicht auf PvP eingehe. Es kann sein das sich einige Prioritäten auf PvP Servern verschieben.

Änderungsverzeichnis

V1.0	4. Apr. 2009	Initialversion
V1.1	5. Apr. 2009	Inhaltsverzeichnis, Neuer Punkt: 4.3, Kapitel 9
V2.0	14. Apr. 2009	Komplett überarbeitet, viele Illustrationen, Aggregatoren
V2.1	15. Mai 2009	Detailverbesserungen, Rechtschreibung/Gramatik, Geld sparen, "Einen Bann aufheben"
V2.2	16. Mai 2009	Korrektur Ritter 1,5 pAtk nicht 2 pro Punkt in Stärke
V2.3	21. Mai 2009	Perfekte Juwelen, Itemshop Rüstungen
V2.4	22. Mai 2009	6.10 Hoher Grad mit ausgesuchten Stats
V2.5	21. Jun. 2009	Runen, Manastein-Fabrik

Inhalt

1 Allgemeines	4
2 Grundlagen	5
2.1 Auswahl der Items	5
2.2 Ausrüstung aus Events und dem Itemshop.....	6
2.3 Haltbarkeit der Items	6
2.4 Was will man erreichen	6
3. Itemstats	7
3.1 Juwelen Bonus	7
3.2 Manastein Boni	7
3.3 Runen Boni.....	7
3.4 Goldener Reparaturhammer	7
3.5 Item Grad (Tier)	8
4 Attribute	9
4.1 Primärattribute.....	9
4.2 Sekundärattribute	9
4.3 Zusammenspiel der Attribute	9
4.4 Auswahl der Attribute.....	11
4.5 Quelle der Attribute	12
4.6 Attribute kaufen	13
5 Juwelen	15
5.1 Bonis durch Aufwertung mit Juwelen	15
5.2 Tipps zum Aufwerten mit Juwelen.....	16
6 Fusionssteine und Manasteine.....	18
6.1 Allgemeines zu Fusionssteinen.....	18
6.2 Grundregeln	18
6.3 Ingame Fusionssteine.....	19
6.4 Itemshop Fusionssteine.....	19
6.5 Manastein erzeugen	20
6.6 Leere Manastein erzeugen	21
6.7 Items mit Manasteinen aufwerten	21
6.7.1 Der Optimalfall	22
6.7.2 Mehr als drei Manasteine	22
6.8 Grad des Items erhöhen	23
6.8.1 Grad von Waffen erhöhen.....	23
6.8.2 Grad von Rüstungsteilen erhöhen.....	24
6.8.3 Grad von Schmuck erhöhen.....	24
6.8.4 Grad erhöhen kann zur Kostenfalle werden.....	24
6.9 Beispiel einer Aufwertung.....	24
6.9.1 Schritt 1: Manasteine zu Grad 4 verschmelzen.....	25
6.9.2 Schritt 2: Leeren Manasteine Grad 4 erzeugen	26
6.9.3 Schritt 3: Vorschau beachten, Überprüfung der Attribute	26
6.9.4 Schritt 4: Item hinzufügen	27
6.9.5 Schritt 5: Vorschau überprüfen und Aufwertung abschließen.....	27
6.10 Hoher Grad mit ausgesuchten Stats.....	28
7 Runen	31
7.1 Basisrunen	32
7.2 Kombinations- und seltene Runen.....	34
7.3 Kombinationsrunen erzeugen	36
7.4 Runenbohrer.....	36
7.5 Allgemeines zu Runen.....	36

8 Goldene Reparaturhämmer.....	37
8.1 Achtung Bug	37
9 Aggregatoren	38
9.1 Funktion des Aggregators.....	38
9.2 Unterschied zwischen Standard und Advanced Aggregator	39
9.3 Handeln von Items mit verändertem Aussehen	39
10 Einen Bann aufheben.....	40
11 Klassenspezifische Empfehlungen.....	41
11.1 Mage	41
11.2 Priester	41
11.3 Ritter	42
11.4 Krieger	42
11.5 Schurke	43
11.6 Kundschafter	43
12 Geld sparen, aber richtig	44
12.1 Die “Twink Methode“	44
12.2 Die erweiterte “Twink Methode“	45
12.3 Die Manastein-Fabrik	46
13 Allgemeine Tipps	48
14 Schlusswort.....	48

1 Allgemeines

Ich habe hier absichtlich auf Abkürzungen so weit wie möglich verzichtet und diesen Guide auch für Anfänger nicht zum Scroll-Erlebnis werden zu lassen.

Auch sei der geneigte Leser davor gewarnt dass ich erstens dazu neige sehr ausführlich zu sein und zweitens das dieses Thema nicht einfach in ein paar Sätzen abgehandelt ist. Da ist vieles zu beachten mit dem man sich eine Menge wertloser Items und Geld und/oder Gold ersparen kann.

Generell würde ich euch raten mit dem Aufwerten auf eure voraussichtlich endgültige Ausrüstung ab Level 47 zu warten. Es gibt NICHTS in diesem Spiel, abgesehen von Weltbossen und High Level Instanzen, die man nicht ohne gutes Equipment schaffen kann.

Es ist nur hinausgeworfenes Geld, da die Ausrüstung später sowieso nicht gut genug ist.

Was die Weltbosse und High Level Instanzen betrifft: auch die kann man ohne hunderte Euros in die Ausrüstung zu stecken schaffen. Das einzigen Hindernis sind hier meist die anderen Spieler.

Texte wie "Unter 5k Leben nehmen wir Dich nicht mit" sind leider mittlerweile an der Tagesordnung. Klar, ein gewisses Mindestmaß ist auf jeden Fall zu erreichen, aber das geht zu 99% auch ohne Itemshop.

Die einzige Klasse bei der ich nahelegen würde zumindest bei Oberkörper Rüstung und Schild wirklich zumindest ein wenig zu investieren ist der Ritter.

Je nach finanziellen (egal ob jetzt Ingame oder Geld) bzw. zeitlichen Möglichkeiten sollte man sich auf die eine oder andere Weise ein Set aus der Windmühle zulegen. (Ventis/Yolta/Hoachim) Dieses Set kann euch von Level 15-22 bis Lvl 40 begleiten.

Farmt ihr euch das Zeug dafür selbst, könnt ihr mit Lvl 15 beginnen und jedes Mal wenn ihr den entsprechenden Level habt es auf die nächste Stufe bringen (.R und .RS).

Wollt ihr das nicht, kommt ihr mit dem Silberquell Set LOCKER bis Lvl 22 wo ihr dann das komplette .RS Set aus der Mühle tragen könnt.

Ich habe meine Mage bis Level 40 mit diesem Set ohne größere Probleme gespielt. Zugegeben, ich habe es aufgewertet, was ich heute noch bereue. Das Geld ist einfach weg...

Locker kommt man mit dem .RS Set auf jeden Fall durch Ystra. Auf dem Weg in Richtung Staubeufel Canyon habt ihr auch schon eine Menge Quest-Belohnungen gekriegt die euch locker bis Level 47 bringen.

Und wenn ihr ein paar Mal verreckt: Um das Geld für eine gut gepimpte Rüstung könnt ihr euch eine Menge Engels-Seufzer bzw. Ablass-Schriftrollen kaufen... Sollten die Schulden wirklich schlimm sein kann man sowas ja dann kaufen.

Wenn ihr euch auch im Low Level Bereich ein paar Vorteile rausholen wollen wollt, dann beschränkt euch auf Ingame Juwelen, bringt das Zeug auf +2, verwendet Ingame Manasteine und keine hohen Attribute. Hohe Attribute könnt ihr auf der endgültigen Ausrüstung besser brauchen. Grüne Attribute bis VI oder gelbe Attribute bis III oder IV geben hier schon einen großen Vorteil und ihr verschwendet nichts.

Noch eine kleine Anmerkung: Ich spiele das Spiel in Englisch. Vor allem weil ich die deutschen Übersetzungen nicht leiden kann. Es reicht mir schon wenn vom Chinesischen ins Englische der blanke Horror ist, wenn das aber dann noch ins Deutsche übersetzt wird...

Daher kann es vorkommen dass mir einige Begriffe aus dem englischen reinrutschen oder ich sie einfach falsch übersetzt habe.

2 Grundlagen

Bevor ich auf die einzelnen Möglichkeiten der Aufwertung eingehe möchte ich hier ein paar grundlegende Dinge klären.

2.1 Auswahl der Items

Eine grundlegende Überlegung ist ob man weiße, grüne, blaue, lila oder gar orangene Items verwendet.

Die Vorzüge liegen auf der Hand, je höher die Qualität desto höher die Verteidigung bzw. der Schaden.

Die Nachteile sind aber auch zu beachten. Speziell Epic Items (orange) wurden ja soweit verunstaltet das so gut wie immer ein wertloser grüner Wert drauf ist der eine gewisse Einschränkung darstellt. Weiters sind alle farbigen Items spätestens beim ersten Anlegen gebunden. So weit ich weiß gibt's mittlerweile auch keine ungebundenen Epics mehr (DANKE an dieser Stelle an den Hersteller...)

Gebundene Items sind eine Einbahnstraße. Gefallen sie euch nicht mehr könnt ihr im besten Fall noch einen Manastein draus machen. Zumindest ein Großteil eurer Investition ist damit endgültig verloren.

Soweit ich erfahren habe gilt das zwar auch auf einem PvP Server, aber hier gibt's eine Hintertür. Wenn man sich mit dem Käufer einig ist, lässt man sich von ihm töten. Wenn das das einzige Item ist das man anhat, bzw. das nicht gelocked ist, dropt man es beim Tod und der "Sieger" kann es tragen. Auf PvE Servern ist derzeit keine Methode bekannt gebundene Items zu übertragen.

Ich bevorzuge hier weiße Items. Oft kommt es vor das man etwas anderes erreichen will, oder ein neues Item oder neue Stats findet die man verbauen möchte. Gerade wenn man aber ein Item schon aufgewertet hat, ist dies, auch wenn man sich ein besseres baut, auf jeden Fall besser als ein großer Teil der Items mit denen viele andere rumlaufen.

Man kann die abgelegten Teile dann verkaufen. Andere freuen sich darüber und ihr könnt euch zumindest einen Teil eurer Investition wieder zurückholen.

Dies hat sich zwar seit neuestem durch das Item "Einen Bann aufheben" aus dem Itemshop geändert, bringt aber noch immer eine gewisse Unhandlichkeit mit sich. Davon ab kostet das Entbinden wieder eine Menge Diamanten.

Eine wichtige Entscheidung muss hier auch getroffen werden: Wollt ihr Diamanten, also echtes Geld investieren oder wollt ihr euch auf Ingame Gold beschränken.

Meine Empfehlung: Wollt ihr Geld investieren bleibt bei weißen Items, bei Ingame Gold nehmt das höchste was ihr bekommen könnt.

Da diese Aufwertungen wirklich extrem teuer werden können ist der komplette Verlust eines Items bedeutet echtes Geld zu verbrennen.

Bei erspieltem Ingame Gold ist der Verlust m.E. nicht so tragisch. Außerdem verliert man durch die ohne Itemshop eingeschränkten Möglichkeiten so viele Stati das man hier wirklich den höchsten Grundwert nehmen sollte den man finden kann.

Wer jetzt noch Frogsters Versprechen im Hinterkopf hat das Itemshop User nur einen geringen Vorteil hätten, wird spätestens in diesem Guide merken das diese Aussage falscher nicht sein kann. Ich behaupte hier mal das ich mit Hilfe des Itemshops einen Ritter mit MINDESTENS 2/3 mehr HP und pDef bauen kann als ohne.

Unterm Strich stellt sich aber meistens nur die Frage wie viel ihr investieren wollt, ganz ohne Geld geht's so gut wie gar nicht, schon alleine wegen der Aufladungen für den Arcane Umwandler...

2.2 Ausrüstung aus Events und dem Itemshop

Eine Besonderheit stellen Ausrüstungsteile aus dem Itemshop oder aus Events dar. Man kann diese Teile zwar anziehen, sie haben jedoch keinerlei Verteidigung bzw. Schaden.

Typische Beispiele dafür sind die Weihnachtsmütze, die Adam und Eva Sets vom Valentins-Event oder einfach die Teile aus dem Itemshop.

Diese Teile haben einzig den Zweck das Aussehen der Ausrüstung zu verändern! Es ist komplett sinnlos diese Teile aufzuwerten! Man steht quasi nackt da und trägt nur die Stats!

Siehe zu diesem Thema auch Kapitel 9 Aggregatoren.

Diese Items sind zwar gebunden, da es sich hierbei aber um leere Items ohne Werte handelt, kann man sie auf sehr einfachem Weg auch verkaufen: man packt das Aussehen einfach mit Hilfe eines Aggregators auf das billigste weiße (ungebundene) Item das man findet drauf. Das resultierende Item ist dann auch ungebunden und kann ganz normal verkauft werden.

Auf PvP Servern werden diese Items auch direkt verwendet, also ohne sie auf eine Rüstung aufzubringen. Grundsätzlich kann man diese Items genauso aufwerten wie normale Rüstungen, sie haben nur selbst keinen Rüstungswert. Sie können jedoch Stats tragen wie jede andere Rüstung auch. Der Grund ist ganz einfach: Diese Items werden beim PK nicht dropped!

2.3 Haltbarkeit der Items

Generell sollte man bei der Auswahl der Items immer ein Auge auf die Haltbarkeit haben.

Besonders durch einen im Abschnitt 8.1 beschriebenen Bug durch welchen alle Stats auf den Items um 20% höher sind, also sich so verhalten als wären sie mit goldenen Reparaturhämmern bearbeitet wurden solange deren Haltbarkeit höher als 100 ist.

Sollte dieser Bug jemals gefixed werden (bekannt ist er jedenfalls schon seit der Open Beta) hat man noch immer einen Vorteil, da man nicht so oft reparieren muss.

Auch wenn man vor hat Hämmer zu verwenden erspart es eine Menge Geld da die Haltbarkeit viel länger über dem Grenzwert von 100 bleibt und man die 20% Bonus verliert.

Die weißen Items vom Händler haben übrigens in der Regel 100 maximale Haltbarkeit.

2.4 Was will man erreichen

Was ihr euch mal überlegen solltet, bevor ihr loslegt, ist was ihr erreichen wollt. Welche Attribute für euren Charakter wichtig sind ist nicht Teil dieser Guide. Dafür gibt es für jede Klasse bzw. Klassen Kombination eigene Guides aus denen das hervorgeht.

Nicht vergessen: Jede Umwandlung kostet potentiell Geld und sollte daher überlegt sein.

Da ich selbst sowohl eine Mage/Priest als auch eine Ritter/Krieger auf extrem gepimpt habe kenne ich mich mit diesen Kombinationen ganz gut aus. Bei Beispielen werde ich daher auf diese Klassen beziehen.

3. Items tats

Die Boni eines Items sind in mehrere Gruppen unterteilt.



3.1 Juwelen Bonus

Die erste Zeile der Boni, so vorhanden, ist der Bonus den man durch Aufwerten mit den Juwelen bekommt. Bei diesem Bonus steht in der rechten Spalte kein Name.

3.2 Manastein Boni

Bis zu sechs Attribute kommen durch Manasteine auf das Item, bzw. werden so gefunden. Ein Item mit diesen Boni zu verbessern ist mit Abstand das komplizierteste Unterfangen und wird daher noch einen großen Teil dieser Guide einnehmen.

3.3 Runen Boni

Sollte ein Item Runenslots enthalten kommen hier bis zu drei Boni die durch den Einsatz von Runen dazu kommen.

3.4 Goldener Reparaturhammer

Goldene Reparaturhämmer “reparieren“ die Items auf das Doppelte ihrer Haltbarkeit. Solange das Item mehr als 100% seiner normalen Haltbarkeit hat werden alle Grundwerte sowie alle Boni um 20% erhöht.

3.5 Item Grad (Tier)

Jedes Item hat einen gewissen Grad (im englischen “Tier“, daher wird meistens mit “T“ abgekürzt, also ein T5 Item ist einfach ein Item mit Grad 5). Mit steigender Level Anforderung eines Items steigt auch der Schaden (Waffen) bzw. Verteidigung (Rüstung). Grob kann man sagen das bis Silberquell Grad 1, in Aslan und Ystra Grad 2 und ab dem Staubteufel Canyon Grad 3 Items fallen.

Dieser Stat wird im Bild oben auch zu den Manastein Bonis gerechnet, weil dieser auch durch Manasteine aufgewertet werden kann.

4 Attribute

Dieser Punkt hier ist ganz besonders zu beachten!

Die Art der Attribute die man auf ein Item verbaut ist oft der entscheidende Faktor. Ich unterscheide hier zwischen *Primär*- und *Sekundär* Attributen.

Primär	Strength	1152
	Dexterity	670
	Stamina	2556
	Intelligence	691
	Wisdom	928
Sekundär	Reputation	0.00
	Honor Points	0
	Defense	180
	Parrying rate	11887
	Physical Defense	4801
	Magical Defense	4801

4.1 Primärattribute

Als Primärattribute bezeichne ich die Attribute die man im Charakterfenster links oben findet.

Es gibt genau 5 davon: Stärke, Geschick, Ausdauer, Intelligenz und Weisheit. Das besondere an diesen Attributen ist es das sie maßgeblich die Sekundärattribute beeinflussen.

Dies ist auch der Grund warum auch ein komplett nackter Charakter sowohl physikalische als auch magische Verteidigung hat, da jeder Charakter, je nach Klasse, eine gewisse Anzahl an Punkten auf die Primärattribute bekommt.

4.2 Sekundärattribute

Sekundärattribute gibt es eine Menge. Diese Sekundärattribute sind das was wir eigentlich erreichen wollen. Wir wollen Schaden, Rüstung, Lebenspunkte und Mana. Genau hier ist aber die Gefahr beim Aufwerten.

4.3 Zusammenspiel der Attribute

Die nachfolgende Tabelle zeigt wie die Primär Attribute die sekundären beeinflussen.

Verwendete Abkürzungen:

matk	magischer Angriff	MP	Manapunkte
mdef	magische Verteidigung	MPreg	Manapunkte Regeneration
patk	physischer Angriff	HPreg	Lebenspunkte Regeneration
pdef	physische Verteidigung	HB	Heil Bonus
HP	Lebenspunkte	Lvl1	Attribute bei Level 1

Aufwerten, aber richtig

Ritter	matk	mdef	patk	pdef	HP	MP	MPreg	HPreg	HB	Lvl1
Stärke			1,5		0,2					26
Ausdauer				3,0	5,0			0,1 / 2 sec		28
Intelligenz	2,0		0,5			1,0				21
Weisheit		2,4				5,0	0,1 / 2 sec		0,2	23

Krieger	matk	mdef	patk	pdef	HP	MP	MPreg	HPreg	HB	Lvl1
Stärke			2,0		0,2					28
Geschick										23
Ausdauer				2,3	5,0			0,1 / 2 sec		26
Intelligenz	2,0		0,5			1,0				10
Weisheit		2,2				5,0	0,1 / 2 sec		0,2	17

Magier	matk	mdef	patk	pdef	HP	MP	MPreg	HPreg	HB	Lvl1
Stärke					0,2					10
Geschick										12
Ausdauer				1,5	5,0			0,1 / 2 sec		12
Intelligenz	2,0		0,5			1,0				28
Weisheit		3,0				5,0	0,1 / 2 sec		0,2	24

Priester	matk	mdef	patk	pdef	HP	MP	MPreg	HPreg	HB	Lvl1
Stärke					0,2					14
Geschick										14
Ausdauer				1,5	5,0			0,1 / 2 sec		18
Intelligenz	2,0		0,5			1,0				26
Weisheit		3,2				5,0	0,1 / 2 sec		0,2	28

Kundi	matk	mdef	patk	pdef	HP	MP	MPreg	HPreg	HB	Lvl1
Stärke			1,0		0,2					21
Geschick			1,0							25
Ausdauer				1,8	5,0			0,1 / 2 sec		21
Intelligenz	2,0		0,5			1,0				20
Weisheit		2,6				5,0	0,1 / 2 sec		0,2	20

Schurke	matk	mdef	patk	pdef	HP	MP	MPreg	HPreg	HB	Lvl1
Stärke			1,0		0,2					23
Geschick			1,0							28
Ausdauer				1,8	5,0			0,1 / 2 sec		22
Intelligenz	2,0		0,5			1,0				14
Weisheit		2,3				5,0	0,1 / 2 sec		0,2	19

4.4 Auswahl der Attribute

Bei der Auswahl der Attribute die man auf ein Item packt, egal ob über Manasteine oder über Runen, sollte man auf keinen Fall die Sekundärattribute nehmen!

Welche Sekundärattribute die jeweiligen Primärattribute beeinflussen erfährt man schon indem man mit dem Mauszeiger über den Namen des jeweiligen Attributes fährt. Genauerer könnt ihr auch im vorangegangenen Punkt erfahren.

Ein perfektes Beispiel ist hier mal Weisheit: Je nach Klasse wirkt sich Weisheit auf die magische Verteidigung aus. Beim Priester z.B. kommen zu jedem Punkt Weisheit 3,2 Punkte zur magischen Verteidigung. Spätestens jetzt sollte euch klar werden worauf ich hinaus will.

Das höchste Attribut mit magischer Verteidigung ist 50. Wir erreichen also mit einem Attributs-Slot 50 magische Verteidigung. Würde man aber statt dem recht teuren und seltenen Attribut eines mit 17 Weisheit nehmen, ein Attribut das einem eigentlich dauernd nachgeworfen wird, wäre der Zugewinn an magischer Verteidigung nicht 50 sondern 54,4...

Durch Weisheit bekommt man aber nicht nur magische Verteidigung, sondern auch Manapunkte, erhöhte Mana Regeneration und Heilbonus! 22 Weisheit bekommt man im Laufe der Quests einige Male, 17 Weisheit droht auch sehr oft.

Genauso verhält es sich auch mit den anderen Attributen.

Das Verhältnis wie viel Punkte ein Punkt im Primärattribut auf die Sekundärattribute bringt ist je nach Charakterklasse verschieden. Beispielsweise bekommt ein Krieger nur 2,4 Punkte in magische Verteidigung pro Punkt in Weisheit. Bei 22 Weisheit sind das 52,8 magische Verteidigung... 22 Weisheit ist ein Attribut der Stufe 8, 50 magische Verteidigung ist Stufe 10... Hier sei auch nochmal vor +HP und +MP Attributen gewarnt... genau dasselbe Problem...

Gelbe Stats sind hier auch mit Vorsicht zu bewerten. Diese haben immer zwei Attribute, benötigen jedoch nur einen Slot. Trotzdem können hier auch beide Attribute wertlos sein...

Ein, speziell durch die derzeit offene "Wind Wild" Instanz sehr häufig anzutreffendes, gutes gelbes Attribut ist "Unermüdlichkeit V". Dies hat das Primärattribut Ausdauer mit 20 drinnen. Es gibt noch einige andere gelbe Attribute mit Ausdauer. Schon alleine die Möglichkeit mehr als einmal 20 Ausdauer auf ein Item zu packen macht diese Interessant! Hier kann man den zweiten Wert getrost außer Acht lassen!

Nur mal zum Durchrechnen... Am Ende der beiden Epic Quests kriegt man je ein Item mit 28 Ausdauer, 22 Ausdauer kommen mehrere. Ein perfektes Item hätte dann $28 + 22 + (4 \times \text{gelbes Attribut mit je 20 Ausdauer})$, also in Summe 130 Ausdauer(!) auf einem Item!

Klar, das ist fast nur ein Theoretischer Wert. Diese gelben Stats fallen nicht jeden Tag ohne irgendeinem kleinen grünen. Wenn ein kleiner grüner Stat dabei ist gilt wieder dasselbe wie schon oben erwähnt. Dieser kann den gelben Stat komplett entwerten... Auch $13 + 10$ Ausdauer ist mehr als 20... sogar erheblich... und die gibt man normalerweise an den Händler des Vertrauens...

4.5 Quelle der Attribute

Wie sicher die meisten wissen kommen alle Attribute von anderen Items. Kurz und primitiv, genaueres dazu später mehr, gesagt kommt ein Fusionsstein mit dem Item dessen Attribut(e) man haben will in den Arkanen Umwandler und man bekommt einen Manastein. Drei Manasteine mit dem Ziel-Item in den Umwandler und die Attribute sind drauf.

Wie die Attribute also von einem Item aufs andere kommen sollte jetzt im groben jedem klar sein.

Offen bleibt die Frage: Was ist die richtige Quelle?

Diese Frage ist oft nicht leicht zu beantworten. Hat die Quelle nur das eine Attribut das ich möchte dann ist es das richtige. Hat es einen weiteren Stat drauf der ebenfalls ziemlich gut ist muss man genau rechnen. Ist der zweite Stat Mist, ist das Item auch mit ziemlicher Sicherheit nicht die richtige Quelle.

Ein gutes Beispiel sind die Schmuckstücke die der dicke lila Golem aus Malatinas Überlebensspiel dropped. Da kommt erstmal der "Wow" Effekt. 35 Ausdauer, wie schön.

Aber dann kommt der alles entscheidende zweite Stat. Ist dieser wertlos dann ist eigentlich das ganze Item wertlos.

Der zweite Stat kostet einen der 6 Plätze die wir auf ein Item unterbringen können. Items mit 22 Ausdauer bekommt man mehrfach im Laufe der Quests. 17 Ausdauer werden ziemlich häufig gedropped und man bekommt in mid-Level Quests ein paar davon. Nimmt man jetzt statt dem 35 Ausdauer wo vielleicht noch beispielsweise ein Attribut 25 Verteidigung drauf ist, braucht das auf dem Item genau so viel Platz wie ein 22 Ausdauer und ein 17 Ausdauer.

$22+17=39$... Von den niedrigeren mit 28 Ausdauer will ich mal gar nicht reden...

Genau genommen sind 98% der Items aus Malatinas Überlebensspiel damit wertlos.

Wer kein Geld in das Spiel investieren will sollte sich diese Items trotzdem näher ansehen. Wenn der zweite Stat niedrig genug ist kann er evtl. auf einem Fusionsstein zu finden sein. Hat man drei gleiche Fusionssteine wo sich dieses Attribut in selber Höhe befindet ist das Item perfekt. Gleiche Attribute werden überschrieben und es gibt keinen Verlust!

Später dazu mehr.

Worauf man auch aufpassen muss ist der Umstand dass einige Items (vor allem hochwertigere) einen Manastein mit höherem Grad als das Item ergeben. Ein blaues Grad 1 Item wird z.B. meistens zu einem Manastein Grad 2. Lila Items aus der Zyklopen Instanz werden meistens zu Grad 4 Manasteinen. Dies ist ein weiterer Grund die Vorschau beim Arkanen Umwandler immer die Vorschau zu beachten.

Umgekehrt kann es passieren das bei einem Item dessen Grad man erhöht hat wieder ein Manastein niedrigeren Grades rauskommen kann. Auch werden vereinzelt Items gedropped die einen Manastein niedrigeren Grades als das Item selbst ergeben. Ein gutes Beispiel sind hier die "Light Gloves" welche oft bei den Zyklopen zu finden sind. Das Item ist Grad 3 und es gibt immer einen Grad 2 Manastein.

Wenn man ein Item selbst aufgewertet hat und keine Verwendung mehr dafür hat, kann man die Stats wieder auf einen Manastein übertragen. Auch wenn ihr das Item auf einen höheren Grad gebracht habt, wird der resultierende Manastein meistens den ursprünglichen Grad des Items haben.

4.6 Attribute kaufen

Wie vieles andere in RoM kann man auch Attribute kaufen. Da die meisten hohen Attribute nur auf gebundenen Gegenständen zu finden sind, können diese Items oft nicht im Auktionshaus direkt verkauft werden. Hier gibt's nun zwei Möglichkeiten wie die anderen Spieler ihre Ware verkaufen:

- 1.) per Manastein im Auktionshaus
- 2.) per Spam im Chat

Generell kann ich nur jedem abraten die Attribute von dem Spammern zu kaufen. Dafür gibt es mehrere Gründe.

- Die Spammer werden immer mehr. Der Chat ist oft voll von dem Handelssпам. Wer bei den Leuten kauft unterstützt das und es wird immer mehr. So lange es keinen eigenen Handelskanal im Chat gibt kann man die nur (sehr wirksam) mit dem Streamline Addon ausblenden.
- Man hat keine Vergleichsmöglichkeiten. Die Leute geben meistens nicht mal eine Preisrichtung an, versuchen die Preise mit einem nicht vorhandenen anderen Bieter in die Höhe zu treiben oder geben einfach vollkommen übertriebene Preise an.
- Die Items sind sehr oft minderwertig und mit unbrauchbaren Attributen verschandelt die nur in wenigen Spezialfällen auch nur annähernd brauchbar sind. Was hilft ein noch so gutes gelbes Vler Attribut wenn ein 9 Verteidigung dabei ist? Damit ist das gelbe Attribut eigentlich schon wertlos. Das wissen die Verkäufer meist und wollen das Risiko nicht eingehen es womöglich auf einen makellosen Fusionsstein zu packen.

Spieler die andere nicht über den Tisch ziehen wollen bieten ihre Attribute im Auktionshaus an. Das hat für sie leider auch einen Nachteil aufgrund dessen der Spam im Chat oft toleriert wird: Welcher Fusionsstein ist der Richtige? Man schränkt so leider die Zahl der potentiellen Käufer stark ein. Die hohen Stats werden aber meist mit makellosen Fusionssteinen verschmolzen und finden sich auf Manasteinen ohne weitere Attribute im Auktionshaus.

Dies ist die von mir persönlich bevorzugte Variante ist der Einkauf von Manasteinen im Auktionshaus.

Leider ist die normale Oberfläche vom Auktionshaus sehr eingeschränkt und unübersichtlich. Dies gibt den Verkäufern leider auch die Möglichkeit ihre Items zu vollkommen überhöhten Preisen zu verkaufen. Wer sucht sich schon aus 500 Manasteinen alle passenden raus und vergleicht hier noch die Preise? Vor allem Anfänger sind hier viel zu oft Opfer.

Diesen schwarzen Schafen kann man jedoch mit einem Addon sehr gut beikommen. Dieses Addon ist so gut das ich es hier erwähnen möchte: Das Advanced Auction House von Graves.

Ich schreibe hier an dieser Stelle keine Anleitung für das Addon, die kommt vom Autor...

Aber ich möchte hier an einem kleinen Beispiel zeigen wie man es im speziellen zum Kauf von Attributen einsetzen kann:



Ich verwende den englischen Client, daher ist bei mir auch das Plugin in Englisch. Die entsprechende Kategorie im Deutschen findet sich aber auch sehr schnell. Rechts oben im Feld "Filter" gibt man einfach ein welches Attribut man sucht. Als Ergebnis erhält man eine schöne Liste mit Manasteinen die das gesuchte Attribut enthalten. Da jedoch auch andere Attribute dabei sein können muss man dann trotzdem die verbliebenen durchsehen. In dem obigen Screenshot sieht man aber wie viel Arbeit einem das Addon hier schon abgenommen hat: 500 Ergebnisse, davon 14 Items gefiltert... Also statt 500 braucht man hier nur noch 14 zu kontrollieren! Weiters kann man die Ergebnisse noch durch Klick auf den Spaltennamen sortieren. Damit fallen die schwarzen Schafe schnell mal raus. Im Screenshot (wo ich mal die Namen gelöscht habe...) sieht man ganz deutlich wie extrem einen manche Leute hier abziehen wollen. Ganz oben ist das Attribut ohne weitere um 60 Diamanten Sofortkauf, weiter unten um 120...

5 Juwelen

Das Aufwerten mittels Juwelen ist der einfachste, jedoch meistens auch der teuerste Teil.

Der einfachste Weg ist einfach aus dem Itemshop ein paar Juwelen zu kaufen und die nach und nach auf das Item anzuwenden.

Doch auch hier kann man teilweise sogar eine Menge Geld sparen! Siehe dazu weiter unten bei den Tipps und Tricks.

5.1 Bonis durch Aufwertung mit Juwelen

Was das Aufwerten mit Juwelen bringt ist je nach Item und Material verschiedene Boni.

Die nachfolgende Liste zeigt nicht die Werte sondern nur was erhöht wird. Wie viel erhöht wird ist vom Level und von der Art des Items abhängig.

Rüstung Platte

Kopf->Ausdauer

Brust->Ausdauer

Gürtel->Intelligenz

Hose->Stärke

Schulter->Stärke

Handschuhe->Ausdauer

Schuhe->Intelligenz

Rüstung Stoff

Kopf->Intelligenz

Brust->Intelligenz

Gürtel->Weisheit

Hose->Weisheit

Schulter->Ausdauer

Handschuhe->Intelligenz

Schuhe->Ausdauer (selten Weisheit)

Rüstung Leder

Kopf->Geschicklichkeit

Brust->Geschicklichkeit

Gürtel->Ausdauer

Hose->Ausdauer

Schulter->Stärke

Handschuhe->Geschicklichkeit

Schuhe->Stärke

Rüstung Kette

Kopf->Stärke

Brust->Ausdauer

Gürtel->Ausdauer

Hose->Geschicklichkeit

Schulter->Ausdauer

Handschuhe->Stärke

Schuhe->Stärke (ganz selten Geschicklichkeit)

Schmuck

Halskette->Chance auf kritische Trefferrate (Level-unabhängig, +6: +60% erhöhte Crit Chance)

Ringe->Schaden bei kritischem Treffer (Level-unabhängig, +6: +18% erhöhter Crit Schaden)

Ohrringe->Maximale Lebenspunkte (Level-abhängig!, +6 bei Level 40+: 600 HP)

Allgemeine Items

Schild->Ausdauer

Melee Waffen->Physischer Schaden

Stäbe->Magischer Schaden

Kleiner Denkanstoß für die Rechner unter uns...

Speziell beim Ritter kommt es weniger auf Schaden als auf Rüstung und Leben an. Das sieht man schon daran dass die meisten Items aus Platte einen Ausdauerbonus geben.

Schultern geben jedoch Stärke und Gürtel Intelligenz. Letzteres ist beim Ritter eher sinnfrei.

Nur mal als Beispiel... ich habe gestern meine Platte Schultern gegen Stoffschultern ausgetauscht.

Der Unterschied beim voll gepimpten +6 und Grad 4 und gehämmert (in beiden Fällen) bringt einen Unterschied im Rüstungswert von -14. Dafür hab ich jetzt 45 (bzw. 54) mehr Ausdauer, welche sich wieder auf Rüstung und Lebenspunkte auswirkt! Nur durch die Stoffschultern hab ich jetzt um >200HP und 80 physische Verteidigung mehr...

Ach ja, und Ritter können auch Kette tragen...

5.2 Tipps zum Aufwerten mit Juwelen

Es ist hinlänglich bekannt dass die auch die Juwelen aus dem Itemshop extrem überteuert und die Erfolgchancen sehr schlecht sind. Noch dazu wird die Chance dass die Aufwertung gelingt mit jedem Level geringer.

Anders gesagt: +1 funktioniert so gut wie immer, +5 -> +6 fast nie.

Es wäre nicht so schlimm wenn nicht in 90% der Fälle wo die Aufwertung nicht klappt es zu einer Abwertung käme. Die meisten die schon mit diesen Juwelen gespielt haben kennen das. Das Item ist auf +5, mit Spannung wagt man den nächsten Versuch und ist auf +4. Sehr oft geht's sogar wieder bis +1 runter. Da wird viel Geld vernichtet.

Seit kurzem gibt es jetzt gegen Rubine auch perfekte Juwelen im Itemshop. Bei diesen schlägt die Aufwertung niemals fehl. Diese sind zwar sehr teuer, jedoch kann ich diese uneingeschränkt für den letzten Schritt auf +6 empfehlen! Eventuell sogar schon auf +5.

Es gibt jedoch auch Juwelen die man für Gold kaufen kann. Diese gibt es entweder bei Alice Habin in Varanas Unterstadt West oder bei O'Darz Habin in der Obsidianfeste beim Glorienplatz. Die Erfolgchance ist bei diesen Juwelen zwar noch viel niedriger, dafür kosten sie, unabhängig von Art und Level des aufzuwertenden Items nur 1000 Gold/Stk. Ein Item damit auf +6 zu kriegen ist aber nahezu unmöglich, aber das wollen wir hier auch gar nicht.

Wenn ihr keine Juwelen aus dem Itemshop verwenden wollt könnt ihr mit diesen Steinen mit vertretbarem Aufwand auf +3 kommen.

Solltet ihr euch für das Itemshop entscheiden sind diese Juwelen trotzdem interessant!

Man kriegt die Items mit damit schnell auf +2 und hat somit schon mal 2 Juwelen aus dem Itemshop gespart!

Speziell bei Waffen Lvl41-50 sind die Juwelen aus dem CS extrem Teuer. 59 Dias für 10 Stück sprechen eine deutliche Sprache.

Wenn man jetzt den Kurs Dias/Gold mit einrechnet (ich nehme hier den Kurs der sich vor der Sperrung von Diamanten im AH während der Open Beta eingestellt hat, also 5000 Gold/Dia, und nicht die kranken Preise die einige hier im AH dafür verlangen) kann man sich um den Wert von einem Diamanten 5 solcher Juwelen kaufen.

Bei Waffen sind das 5,9 Dias pro Versuch, also 29,5 Juwelen aus Varanas.

Wenn man jetzt mit den billigen Juwelen auf +2 will hat man damit 59 Versuche bevor es ein Verlust wird! Damit schafft man locker die +2!

Von da an geht's mit den Juwelen aus dem Itemshop weiter. Aber jedes Mal wenn das Item wieder unter +2 fällt geht's mit den billigen weiter bis man wieder die 2 erreicht hat!

Ein weiterer Vorzug der billigen Juwelen ist das man sie einzeln kaufen kann. Ein Sparfuchs hat also einen zusätzlichen (rechts-)klick auf das Juwel im Handelsfenster bevor er auf das Juwel klicken kann. Man spart hier Platz und Geld.

Eigenen Erfahrungen und denen einiger Spieler nach dürfte auch die Qualität des Items einen gewissen Einfluss auf die Erfolgchance haben.

Je weniger ein Item kann, je schlechter es ist und vor allem je weniger Stats drauf sind, desto höher ist die Chance auf ein erfolgreiches Upgrade.

Nimmt man z.B. ein weißes Schwert ohne irgendwelche Stats drauf ist die Chance gefühlt viel höher. Kann sein das dies nur ein dummer Zufall war das ich da nicht 100 Juwelen verbraten habe. Ich würde hier jedem empfehlen das Item aufzuwerten BEVOR man die ganzen Stats drauf baut, also mit Manasteinen malträtirt.

Kann sein das es keine wirkliche Relevanz hat, meinen Erfahrungen nach sind die Chancen besser. Gerüchten zu Folge soll es auch helfen ein Item vor dem pimpen mit einem goldenen Reparaturhammer zu bearbeiten. Auch das habe ich ausprobiert, jedoch hat das gefühlsmäßig nichts geändert.

Einen Tipp, der gefühlsmäßig was gebracht hat, hab ich vor kurzem bekommen: geht an einen Ort wo so gut wie niemand rumläuft. In Ballungsgebieten zur besten Spielzeit sind die Chancen demnach schlechter als in einem Gebiet wo nichts los ist. Ich hab das selbst mal probiert indem ich nach Ayen Karawane gereist bin und dort die Juwelen verwendet habe. Zu der Zeit war ich dort alleine... Ich gebe hier keine Garantie das es hilft, nur persönliche Erfahrungen...

6 Fusionssteine und Manasteine

Dieser Teil der Aufwertung ist mit Abstand der komplizierteste und aufwendigste. Auch hier können die Kosten explodieren, ganz von der Anschaffung der Attributs Quellen mal abgesehen... Daher möchte ich dieses Kapitel auch sehr ausführlich gestalten.

6.1 Allgemeines zu Fusionssteinen

Gleich vorweg und haltet euch das immer vor Augen: *Es passen maximal 6 Attribute auf ein Item.*

Jetzt ist die Entscheidung zu treffen: Will man mit Hilfe vom Itemshop das Letzte aus den Items holen oder begnügt man sich mit den eingeschränkten Möglichkeiten die einem die Ingame Fusionssteine bieten.

Man braucht auf jeden Fall drei Fusionssteine die man in Manasteine umwandelt. Diese drei Manasteine werden dann mit dem Item verschmolzen. Auf dem Item landet dann die Summe aller Attribute auf den Manasteinen und dem Item selbst.

6.2 Grundregeln

- 1.) Generell empfehle ich BEVOR man das erste Mal den Knopf beim Umwandler drückt: Erst alle gewünschten Umwandlungen in der Vorschau kontrollieren bevor man die erste startet!
- 2.) Gleiche Attribute mit selber Höhe werden überschrieben, also z.B. kann man nicht zweimal 17 Ausdauer auf ein Item bauen.
- 3.) Ist die Summe aber größer als 6 fällt das HÖCHSTE Attribut raus!
Bei den Attributen steht immer links was es macht und rechts der Name und eine römische Zahl die die Höhe des Attributes angibt. Das Attribut mit der höchsten Zahl fällt dann eben raus. Schade drum.
Eine Ausnahme stellen die gelben Attribute dar. Diese fallen noch vor den höchsten grünen raus! Also z.B. das gelbe Stat Unermüdlichkeit V fällt vor einem Ausdauer X raus!
- 4.) Weiters ist hier zu beachten dass die drei Manasteine alle denselben Grad haben müssen. Dieser muss größer oder gleich dem Grad des Items sein auf welches die Stats drauf sollen.

6.3 Ingame Fusionssteine



Habt ihr euch für die Itemshop Variante entschieden, könnt ihr diesen Punkt überspringen. Odeley Prole in Varanas Unterstadt West und Leskar Prole in der Obsidianfeste beim Glorienplatz verkaufen verschiedene Arten von Fusionssteinen. Um das Risiko zu verkleinern würde ich die Steine mit zwei Attributen wählen.

In Wirklichkeit hat man zu 95% 3 Attribute auf diesen Steinen. Bei denen wo nur ein Attribut angezeigt wird kommen zwei zufällige dazu. Bei denen wo zwei stehen kommt nur eines dazu. Es kann jedoch bei beiden Varianten passieren dass gar kein weiteres Attribut dazu kommt. Angeblich ist die Chance das bei einem Stein mit nur einem angezeigten Attribut die Chance auf einen wo nur zwei Attribute oben sind höher ist. Der Nachteil hierbei ist aber das man sich das zweite Attribut auch nicht aussuchen kann. Es kann sogar passieren dass nur ein Attribut drauf ist. Um jetzt das Optimum aus einem Item herauszuholen sollten diese drei Attribute bei allen drei Steinen die wir benötigen gleich sein! Im schlechtesten Fall (Drei Fusionssteine wo das dritte Attribut bei allen verschieden ist) hätten wir schon 5 Attribute, also nur noch eines das wir selbst bestimmen können.

Haben wir nun ein solches Set beisammen kommen noch die Wunsch Stats. Hat ein Quell Item zwei Stats muss man einen Stein erzeugen wo kein weiteres Attribut dazu kommt, also irgendein Crap Item ohne Stats. Dem entsprechend bei 3 Attributen auf einem Quell Item eben 2 Steine ohne weitere Attribute.

6.4 Itemshop Fusionssteine



Die makellosen Fusionssteine aus dem Itemshop haben, im Gegensatz zu denen aus Varanas, keine eigenen Attribute. Man kann hier mit attributlosen Quell Items auch komplett leere Manasteine machen.

Natürlich kann man sich auf diesem Weg auch alle 6 Attribute des Ziel-Items selbst bestimmen. Trotzdem braucht man immer drei Manasteine (natürlich auch gleichen Grades) um die Stats auf ein Item rauf zu bekommen.

Das läuft dann oft darauf hinaus dass man mehr als drei Steine braucht um die vollen 6 Attribute zu bekommen.

6.5 Manastein erzeugen



Das eigentliche Erzeugen von Manasteinen ist dann wirklich keine große Sache mehr. Den Fusionsstein eurer Wahl zusammen mit dem Quell Item in den Arkanen Umwandler, Vorschau nochmal kontrollieren und umwandeln.

Ergebnis: Das Quell Item und der Fusionsstein ist weg und es erscheint der Manastein mit den entsprechenden Attributen.



6.6 Leere Manastein erzeugen

Man kann auch leere Manasteine erzeugen. Diese werden zum Auffüllen verwendet. Siehe nochmal ganz oben: Maximal 6 Attribute pro Item. Wenn jetzt die ersten beiden Manasteine schon zusammen 6 Attribute haben, brauchet man einen leeren damit man kein Attribut verliert. Diesen leeren Manastein erzeugt man einfach indem man den Fusionsstein mit einem Item ohne Attribute verschmilzt. Ich empfehle hier für Grad 3 Manasteine den Stoffgürtel aus der Obsidianfeste. Der Gürtel kostet 1583 Gold und ist, sofern man nicht selbst ein Attributloses Item zur Hand hat das weniger wert ist, die günstigste Möglichkeit.



6.7 Items mit Manas teinen aufwerten

Nachdem man seine Manasteine beisammen hat bleibt nur noch das eigentliche Aufwerten des Items übrig.

Dies ist so ziemlich das heikelste beim Aufwerten, daher möchte ich es an dieser Stelle nochmal genauer behandeln.

Drei dieser Manasteine zusammen mit dem Ziel Item in den Umwandler, VORSCHAU KONTROLLIEREN und Knopf drücken. Das Ergebnis sollte jetzt euer Wunsch-Item sein.

6.7.1 Der Optimalfall

Im optimalen Fall hat man drei Manasteine gleichen Grades auf denen insgesamt sechs verschiedene Stats sind und das Item selbst keine hat.

In diesem Fall, der leider sehr selten eintritt, packt man einfach die drei Manasteine zusammen mit dem Item in den Arcanen Umwandler. In der Vorschau sollte nun das zukünftige Item zu sehen sein.

Ist alles so wie man es haben will braucht man nur noch die Umwandlung zu bestätigen.

6.7.2 Mehr als drei Manasteine

Da man es in der Regel nicht so genau erwischt das auf den drei Manasteinen genau die Attribute so sind wie man sie braucht, möchte ich hier zwei Möglichkeiten aufzeigen.

Die erste, und zugleich billigere, Möglichkeit ist das ganze in zwei Durchgängen zu machen. Man stellt zweimal drei Manasteine her und steckt in zwei Durchgängen jeweils drei mit dem Item gemeinsam in den Arcanen Umwandler.

Die zweite Möglichkeit ist deutlich teurer, kann aber andere Vorteile bringen. Man benötigt hierzu statt sechs Manasteine deren neun. Aufgefüllt auf die erforderliche Anzahl wird, wie immer, mit leeren Manasteinen.

Es werden hierbei jeweils drei Manasteine zu einem Manastein höheren Grades verschmolzen.

Dazu einfach drei Manasteine OHNE dem Item in den Umwandler. Es entsteht ein Manastein dessen Grad eine Stufe höher ist, also z.B. wird aus drei Manasteinen Grad 3 ein Manastein Grad 4.

Da man aber immer drei Manasteine gleichen Grades benötigt, muss man dies drei Mal machen.

Ergebnis sind dann in diesem Beispiel drei Manasteine Grad 4. Diese packt man mit dem Item in den Umwandler und erhält das Item mit den Attributen und dem Grad der Manasteine.

Siehe dazu auch im nächsten Abschnitt was es für Vorteile haben kann den Grad zu erhöhen.

6.8 Grad des Items erhöhen

Wie schon weiter oben erwähnt benötigt man immer drei Manasteine gleichen Grades zum Aufwerten. Der Grad der Manasteine muss größer oder gleich dem Grad des Items sein.

Wenn man nun z.B. ein Grad 3 Item mit drei Manasteinen Grad 4 aufwertet, bekommt das Item nicht nur die ganzen Attribute der Manasteine, sondern auch diesen Grad.

Es muss hierbei nicht nur ein Grad höher sein. Man kann auch direkt ein Grad 3 Item auf Grad 9 bringen.

Ob sich das rentiert hängt ganz von der Art des Items ab.

Abgesehen von den sonstigen Zugewinnen kann man in ein Item höheren Grades auch entsprechend höhere Runen einbauen.

6.8.1 Grad von Waffen erhöhen

Bei Waffen, egal ob Melee oder Stabwaffen, ist es auf jeden Fall ein guter Zugewinn an Schaden. Der Schaden erhöht sich dabei prozentuell zum Grundschaden. Bei Melee Waffen physischer, Stäbe entsprechend magischer Schaden.

Hier gibt's, speziell bei Zweihand Stäben, eine Möglichkeit die von vielen Spielern aufgegriffen wird. Hierbei wird das Item mit irgendwelchen Manasteinen hohen Grades, ohne Rücksicht auf die Attribute, auf einen höheren Grad gebracht. Dabei werden sehr viele Manasteine zu einem Set aus drei Steinen Grad 7, 8 oder gar 9 verschmolzen. Diese werden dann mit dem Item verschmolzen. Die Attribute auf dem Item sind zwar dann allesamt sinnlos, aber die Waffe hat damit einen viel höheren Schaden.

Der Nachteil an der Sache ist auch offensichtlich. Wenn Frogster da wieder schraubt können die Waffen wertlos werden. Derzeit hat es auf jeden Fall wirklich Sinn hier nur am Grad zu schrauben, ohne Rücksicht auf die Attribute.

Ich habe hier mal als Beispiel einen "Regin's Cursed Staff +6" aufgewertet und im Umwandler in der Voransicht immer das Ergebnis notiert. Rechts unten seht ihr das Endergebnis.

Grad	mDmg
3	781,0
4	856,7
5	932,4
6	1008,1
7	1083,8
8	1159,5
9	1235,2



Das sieht jetzt nicht nach viel aus, macht aber einen immensen Unterschied im Schaden. Nachdem der Schaden aller AoE Fertigkeiten des Magiers um 40% reduziert wurde, machte meine Magierin mit einem aufgewerteten Grad 4 Stab ca. 2.600 Schaden mit Gewitter. Beim Flammenstoß mit Crit waren es ca. 12.000. Mit dem oben gezeigten Stab macht Gewitter jetzt ca. 3.700 Schaden und ein Crit Flammenstoß ca. 20.000. Mit der Elementarkatalyse erreichte sie beim Flammenstoß die 30.000 Grenze. Der Schadensgewinn ist wirklich beeindruckend.

6.8.2 Grad von Rüstungsteilen erhöhen

Bei Rüstungsteilen sieht das ganz anders aus. Bringt man ein Rüstungsteil auf einen höheren Grad erhöht sich die Verteidigung (sowohl magisch als auch physisch). Der Rüstungsgewinn ist prozentuell vom Grundrüstungswert. Ein Cape z.B. einen Grad höher ist Geldverschwendung. Dazu ist die Grund-Verteidigung einfach zu niedrig. Meines Erachtens rentiert sich das nur bei Oberkörper, Beinkleid und vor allem dem Schild.

Bei Rüstungsteilen erhöht sich die Verteidigung zum Teil nicht unerheblich!

Als Beispiel: die Plattenrüstung meiner Ritterin hat bei Grad 5 ca. 120 physikalische Verteidigung gewonnen. Nur durch den höheren Grad. Beim Schild war es sogar noch ein Tick mehr.

6.8.3 Grad von Schmuck erhöhen

Den Grad von Schmuck zu erhöhen bringt absolut nichts. Es ändern sich damit keine Werte. Das einzige was man damit erreicht ist das man höhere Runen drauf bauen kann.

6.8.4 Grad erhöhen kann zur Kostenfalle werden

Man darf beim Grad erhöhen die Kosten nicht aus den Augen verlieren. Das geht schnell ins Uferlose.

Auf jeden Fall ist es aber wichtig das die Manasteine zuerst alle auf dem Grad sein müssen den ihr euch zutraut zu machen und erst am Ende auf das Item kommen. Man darf hier aber nicht unterschätzen wie extrem der Aufwand wird und der Arkane Umwandler wird heiß laufen.

Für Grad 3 braucht man nur ein billiges Grad 3 Item (der Stoffgürtel um 1583 Gold in der Obsidianfeste ist hier das billigste das ich gefunden habe) und gut ist. Grad 4: 9 Steine, Grad 5: 27, Grad 6: 81, Grad 7: 243, Grad 8: 729... bis man die Items untereinander verschmolzen hat sind da 1000 Aufladungen gleich mal weg... allein das Verschmelzen kommt damit auf gut 1900 Diamanten, dazu kommen noch 729 weiße Items zu 1583 Gold und die Fusionssteine... ok, Ingame Gold ist ja egal, nur die Umwandler Aufladungen kosten einfach Geld.

An makellose Fusionssteine sollte man da gar nicht mal denken. Grad 8 mit makellosen, also das man dann noch 6 Wunschattribute drauf hat kostet grob überschlagen ca. 1200 Euro...

6.9 Beispiel einer Aufwertung

In diesem Beispiel sieht man eine Aufwertung von Schuhen. Das Item selbst ist ein Paar Schuhe vom Händler. Das Item wurde vorher, wie schon empfohlen, mit Juwelen auf +6 aufgewertet und warten nur noch auf die Attribute. Ich habe hier die teure Methode gewählt und mit neun Manasteinen das Item auf Grad 4 mit den gewünschten Attributen versehen.

Wie die Manasteine entstanden sind wurde ja weiter oben schon beschrieben. Hier werden nur noch die fertigen Manasteine verarbeitet.

Bei Schritt 4 & 5 ist auch der Effekt der Aufwertung zu Grad 4 erkennbar. Bei Schuhen bringt es, wie man hier erkennen kann, nicht viel.

6.9.1 Schritt 1: Manasteine zu Grad 4 verschmelzen



6.9.2 Schritt 2: Leeren Manasteine Grad 4 erzeugen



6.9.3 Schritt 3: Vorschau beachten, Überprüfung der Attribute



6.9.4 Schritt 4: Item hinzufügen



6.9.5 Schritt 5: Vorschau überprüfen und Aufwertung abschließen



6.10 Hoher Grad mit ausgesuchten Stats

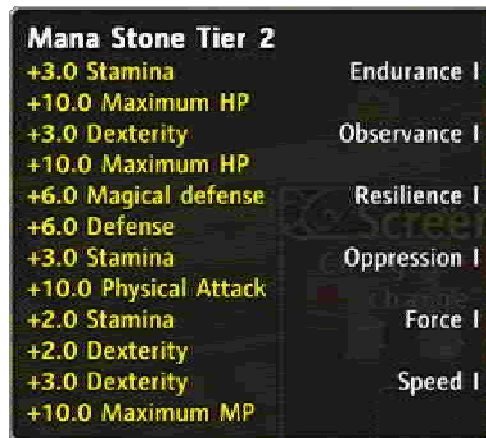
An dieser Stelle erstmal herzlichen Dank an Noxturn für diese Informationen und die Erlaubnis diese in den Guide einzubauen!

Es gibt eine Möglichkeit bei Grad-Erhöhung die Stats zu bestimmen. Die einzige Einschränkung ist hier das es sich nur um römisch Ier Stats handeln darf. Dies betrifft auch gelbe Stats!

Hierzu muss man zuerst einen Manastein mit den gewünschten Attributen herstellen. Wie das funktioniert sollte an dieser Stelle schon klar sein.

Ob dies mit Hilfe von makellosen Fusionssteinen oder mit normalen erfolgt bestimmt nur die Anzahl der möglichen Wunsch Stats.

Im Optimalfall (also mit makellosen Fusionssteinen) kann das z.B. so aussehen:



Ist der Manastein erstmal erzeugt, wird er ganz normal mit anderen Manasteinen zusammen verschmolzen und bis zum gewünschten Grad hochgewertet.

Man muss nur eines beachten: Der Manastein mit den Wunsch Attributen muss hierzu **immer im Mittleren Feld** des Umwandlers sein!



Das Ergebnis sieht dann so aus:



Diesen Vorgang wiederholt man einfach bis zum gewünschten Grad.

Hat man drei Manasteine des gewünschten Grades beisammen, muss man noch das Item damit aufwerten. **Auch hier muss der Manastein mit den Wunsch Stats im mittleren Feld sein!**



Hier das Ergebnis:

Blade of Murmuring

Bound

Tier 3

Requires Level 50

Dagger

Physical Damage 294.0

Magical Damage 311.0

Worth: 1523 Gold

+20.0 Strength

+50.0 Physical Attack

+13.0 Intelligence

★★★★★

Durability 71/71

1-H

Attack Speed 1.5

Barbarian V

Intellect VI

Blade of Murmuring

Bound

Tier 3

Requires Level 50

Dagger

Physical Damage 294.0

Magical Damage 311.0

Worth: 1523 Gold

+3.0 Stamina

+10.0 Maximum HP

+3.0 Dexterity

+10.0 Maximum HP

+6.0 Magical defense

+6.0 Defense

+3.0 Stamina

+10.0 Physical Attack

+2.0 Stamina

+2.0 Dexterity

+3.0 Dexterity

+10.0 Maximum MP

★★★★★

Durability 71/71

1-H

Attack Speed 1.5

Endurance I

Observance I

Resilience I

Oppression I

Force I

Speed I

Achtung: Wichtig ist hier das das Ziel-Item keinen Ier Stat haben darf! Weder gelb noch grün!

7 Runen

Runen sind eine eigene Wissenschaft in diesem Spiel. Die Basisrunen sind allesamt den Platz in der Rüstung nicht wert. Da man in RoM nach wie vor auf einem Level 1 Charakter prinzipiell T8 Runen verbauen kann sind die Runen auch entsprechend gebalanced...

Egal wie der Namen des Spieles sein mag, Runen sind in der Regel das allerletzte worum man sich kümmern sollte. Der Nutzen von Runen ist sehr gering. Auf einem Low Level Char ist es vielleicht noch ganz nett damit zu spielen, bei einem High Level Char ist der Unterschied, vor allem im Vergleich zu den Kosten (besonders die Bohrer für die zweite Rune sind extrem überteuert), nicht spürbar. Die Zahlen werden ein wenig schöner, aber das war's auch.

Runen sind wirklich so ziemlich das letzte worüber man sich beim Aufwerten Gedanken machen sollte.

Auf der anderen Seite: Runen dropen von Mobs, kosten also im Idealfall nichts. Wenn ein Item schon mal einen Runenslot hat und man noch ein paar Aufladungen übrig hat, können Runen durchaus noch ein kleiner Zugewinn sein.

Es gibt in diesem Spiel jedoch keine Rune die es wert ist sich um 25 Diamanten einen Bohrer zu kaufen!

Die Runen die es wert waren wurden entweder gesperrt oder einfach soweit verstümmelt das sie ihr Geld nicht mehr wert sind.

Potential T4 z.B. bringt satte 9 auf alle Attribute. Wenn man als ausgewachsener 50er bei den für den jeweiligen Charakter wichtigen Primär Attributen nicht schon 700 oder mehr Punkte hat dann helfen Runen auch nicht mehr weiter. Wenn man jedoch diese Grenze (mit Hilfe des Itemshops vielleicht sogar sehr weit) überschritten hat sind 9 auf alle Attribute ebenfalls wertlos.

Potential T3 brachte früher +20 auf alle Attribute. Damit wäre der Zugewinn doch deutlich über einem Prozent gewesen, auch mit Itemshop, jetzt bringt es im Schnitt weit unter einem...

Die Potential 2 Rune, die deutlich aufwendiger ist, wurde ja gesperrt. Diese brachte zwar nicht soviel wie früher die normale Potential, aber doch deutlich mehr.

Ebenso die Drop Rate Rune. Der letzte Strohalm an den sich einige geklammert haben wurde ebenfalls ohne Vorankündigung einfach rausgenommen. Klar, die würde den sündhaft teuren Glückstrank aus dem Itemshop überflüssig machen...

Generell empfehle ich hier nicht weiter als Level 3 Runen zu gehen, z.B. also die normale Potential Rune. Da sind die Verluste nicht so groß wenn sie später verstümmelt oder ganz gesperrt wird.

Die einzige Rune die ich aus eigener Erfahrung noch empfehlen kann ist die Mut-Rune. Sie bringt Ausdauer und Weisheit, also zwei Primär Attribute und besteht nur aus zwei Runen, also eine Umwandlung. Da ich selber aber nur Ritter und Mage spiele, die beide sowohl Ausdauer und Weisheit gut brauchen können, weiß ich jetzt nicht welche für Schurken, Kundis oder Krieger zu empfehlen sind. Jedenfalls tut euch keine hohen Runen an. Alle die ich probiert habe haben nicht funktioniert, und der Weg zu dieser Erkenntnis kostet viele Aufladungen und viele Runen. Als Ergebnis bleibt man auf zwei wirklich wertlosen Runen (in allen Fällen die ich probiert habe kommen Runen raus die ausschließlich Sekundär Attribute skillen) sitzen.

Solltet ihr euch trotzdem entschließen mit Runen zu spielen sei euch der ROM-Rune-Calculator wärmstens empfohlen. Im RoM Forum einfach als Suchbegriff "runecalc" eingeben und ihr werdet fündig. Das Programm erklärt sich von selbst.

Mittlerweile steht auch bei den gesperrten Runen das man sie nicht mehr erzeugen kann. Da man diese aber durch den Samoge Quest (die beiden großen Minotauren) noch bekommen kann, ist deren Auflistung sicher nicht falsch.

7.1 Basisrunen





















In RoM gibt es 11 Basisrunen. Keine davon lohnt sich wirklich direkt zu verbauen.





















Hier eine Auflistung der Runen und was sie bewirken.

Weiter als Grad X sind die Runen derzeit nicht implementiert. Da Grad X jedoch 1.953.125 Grad I bzw. 78.125 Grad III (die höchsten derzeit gedropten Runen) wären, ist eine weitere Auflistung auf absehbare Zeit nicht von Bedeutung.

Runen können mit Hilfe des Arkanen Umwandlers auf einen höheren Grad gebracht werden. Hierzu muss man 5 Stück gleichen Grades einsetzen. Also wird z.B. aus 5x Macht II eine Macht III.




Kleine Runen (also Grad I) lohnen sich eigentlich nicht aufzuwerten. Um nur eine Grad III (was ja im Level-Bereich 40+ die Regel ist, braucht man 25 Stück. Das wäre noch nicht schlimm, aber man braucht auch 6 Aufladungen im Arkanen Umwandler, was 11,4 Diamanten entspricht (1,9 pro Aufladung).






	Lebenskraft I Vitality I	+3 Weisheit		Leid I Harm I	+6 Physischer Angriff
	Lebenskraft II Vitality II	+4 Weisheit		Leid II Harm II	+8 Physischer Angriff
	Lebenskraft III Vitality III	+6 Weisheit		Leid III Harm III	+12 Physischer Angriff
	Lebenskraft IV Vitality IV	+9 Weisheit		Leid IV Harm IV	+18 Physischer Angriff
	Lebenskraft V Vitality V	+13 Weisheit		Leid V Harm V	+26 Physischer Angriff
	Lebenskraft VI Vitality VI	+18 Weisheit		Leid VI Harm VI	+36 Physischer Angriff
	Lebenskraft VII Vitality VII	+24 Weisheit		Leid VII Harm VII	+48 Physischer Angriff
	Lebenskraft VIII Vitality VIII	+31 Weisheit		Leid VIII Harm VIII	+62 Physischer Angriff
	Lebenskraft IX Vitality IX	+39 Weisheit		Leid IX Harm IX	+78 Physischer Angriff
	Lebenskraft X Vitality X	+48 Weisheit		Leid X Harm X	+96 Physischer Angriff

	Macht I Power I	+3 Stärke		Magie I Magic I	+10 Maximale MP
	Macht II Power II	+4 Stärke		Magie II Magic II	+17 Maximale MP
	Macht III Power III	+6 Stärke		Magie III Magic III	+25 Maximale MP
	Macht IV Power IV	+9 Stärke		Magie IV Magic IV	+34 Maximale MP
	Macht V Power V	+13 Stärke		Magie V Magic V	+45 Maximale MP
	Macht VI Power VI	+18 Stärke		Magie VI Magic VI	+59 Maximale MP
	Macht VII Power VII	+24 Stärke		Magie VII Magic VII	+74 Maximale MP
	Macht VIII Power VIII	+31 Stärke		Magie VIII Magic VIII	+93 Maximale MP
	Macht IX Power IX	+39 Stärke		Magie IX Magic IX	+114 Maximale MP
	Macht X Power X	+48 Stärke		Magie X Magic X	+140 Maximale MP

	Panzer I Shell I	+6 Magische Verteidigung		Schlag I Strike I	+6 Magischer Angriff
	Panzer II Shell II	+8 Magische Verteidigung		Schlag II Strike II	+8 Magischer Angriff
	Panzer III Shell III	+12 Magische Verteidigung		Schlag III Strike III	+12 Magischer Angriff
	Panzer IV Shell IV	+18 Magische Verteidigung		Schlag IV Strike IV	+18 Magischer Angriff
	Panzer V Shell V	+26 Magische Verteidigung		Schlag V Strike V	+26 Magischer Angriff
	Panzer VI Shell VI	+36 Magische Verteidigung		Schlag VI Strike VI	+36 Magischer Angriff
	Panzer VII Shell VII	+48 Magische Verteidigung		Schlag VII Strike VII	+48 Magischer Angriff
	Panzer VIII Shell VIII	+62 Magische Verteidigung		Schlag VIII Strike VIII	+62 Magischer Angriff
	Panzer IX Shell IX	+78 Magische Verteidigung		Schlag IX Strike IX	+78 Magischer Angriff
	Panzer X Shell X	+96 Magische Verteidigung		Schlag X Strike X	+96 Magischer Angriff

	Schnelligkeit I Quickness I	+3 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit I Endurance I	+10 Maximale HP
	Schnelligkeit II Quickness II	+4 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit II Endurance II	+17 Maximale HP
	Schnelligkeit III Quickness III	+6 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit III Endurance III	+25 Maximale HP
	Schnelligkeit IV Quickness IV	+9 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit IV Endurance IV	+34 Maximale HP
	Schnelligkeit V Quickness V	+13 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit V Endurance V	+45 Maximale HP
	Schnelligkeit VI Quickness VI	+18 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit VI Endurance VI	+59 Maximale HP
	Schnelligkeit VII Quickness VII	+24 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit VII Endurance VII	+74 Maximale HP
	Schnelligkeit VIII Quickness VIII	+31 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit VIII Endurance VIII	+93 Maximale HP
	Schnelligkeit IX Quickness IX	+39 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit IX Endurance IX	+114 Maximale HP
	Schnelligkeit X Quickness X	+48 Geschicklichkeit		Unermüdlichkeit X Endurance X	+140 Maximale HP

	Verstand I Mind I	+3 Intelligenz		Verteidigung I Defense I	+6 Verteidigung
	Verstand II Mind II	+4 Intelligenz		Verteidigung II Defense II	+8 Verteidigung
	Verstand III Mind III	+6 Intelligenz		Verteidigung III Defense III	+12 Verteidigung
	Verstand IV Mind IV	+9 Intelligenz		Verteidigung IV Defense IV	+18 Verteidigung
	Verstand V Mind V	+13 Intelligenz		Verteidigung V Defense V	+26 Verteidigung
	Verstand VI Mind VI	+18 Intelligenz		Verteidigung VI Defense VI	+36 Verteidigung
	Verstand VII Mind VII	+24 Intelligenz		Verteidigung VII Defense VII	+48 Verteidigung
	Verstand VIII Mind VIII	+31 Intelligenz		Verteidigung VIII Defense VIII	+62 Verteidigung
	Verstand IX Mind IX	+39 Intelligenz		Verteidigung IX Defense IX	+78 Verteidigung
	Verstand X Mind X	+48 Intelligenz		Verteidigung X Defense X	+96 Verteidigung

	Widerstandskraft I Resistance I	+3 Ausdauer
	Widerstandskraft II Resistance II	+4 Ausdauer
	Widerstandskraft III Resistance III	+6 Ausdauer
	Widerstandskraft IV Resistance IV	+9 Ausdauer
	Widerstandskraft V Resistance V	+13 Ausdauer
	Widerstandskraft VI Resistance VI	+18 Ausdauer
	Widerstandskraft VII Resistance VII	+24 Ausdauer
	Widerstandskraft VIII Resistance VIII	+31 Ausdauer
	Widerstandskraft IX Resistance IX	+39 Ausdauer
	Widerstandskraft X Resistance X	+48 Ausdauer

7.2 Kombinations - und seltene Runen

Kombinationsrunen werden aus Basisrunen gebildet. Diese sind meist ungleich stärker und haben teilweise Werte die es sonst so nicht zu finden sind.

Auch bei den Kombinationsrunen ist derzeit bei Grad X Schluss.

Im Gegensatz zu den Basisrunen sind die Kombinationsrunen relativ lieblosen Bildchen versehen und die verschiedenen Grade unterscheiden sich nicht im Aussehen.

Alle Kombinationsrunen können auch beim Samoge Quest in Ystra (Questgeber südlich von Harf Handelsposten) im Tausch gegen die Runenfragmente erworben werden.






























In diesem Quest kann man auch Runen bekommen die man seit einiger Zeit nicht mehr herstellen kann, bzw. nie herstellen konnte.

Alle Runen in der Tabelle die rot hinterlegt sind kann man derzeit nicht herstellen. Ob sie jemals wieder erzeugt werden ist derzeit nicht bekannt und eher unwahrscheinlich.

Auch ist nicht bekannt welche Runen noch gedropped werden können.

Anders als bei den Basisrunen kann es hier durchaus sinnvoll sein, besonders gedropte Runen die man nicht erzeugen kann, im Arkanen Umwandler auf einen höheren Grad zu bringen.

Aufwerten, aber richtig

	Name	Attribute	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
	Aggression	Stärke	6	8	12	18	26	36	48	62	78	97
	Aggression	Angriffskraft	5	6	10	14	21	29	39	50	63	77
	Ärger	Intelligenz	2	2	3	5	7	10	13	16	21	25
	Ärger	Physischer Angriff	8	11	16	24	34	48	63	82	103	127
	Aufregung	Stärke	3	5	7	10	15	21	28	36	45	55
	Excite	Intelligenz	1	2	3	4	6	8	11	14	18	22
	Barriere	Weisheit	2	2	3	5	7	10	13	16	21	25
	Barrier	Verteidigung	8	11	16	24	34	48	63	82	103	127
	Beute	Magie- Auffindrate %	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
	Loot											
	Beweglichkeit	Stärke	5	7	10	16	23	31	42	54	68	84
	Agile	Geschicklichkeit	2	3	4	6	9	13	17	22	27	34
	Erfahrung	Erfahrungsrate %	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
	Experience											
	Explosion	Kritische magische	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
	Burst	Trefferrate										
	Fontäne	MP-Erholungsrate	7	11	17	22	30	39	49	61	75	92
	Fountain											
	Furchtlosigkeit	Alle Widerstandskräfte	10	17	25	34	45	59	74	93	114	140
	Fearless											
	Hass	Aggro-Steigerung %	3	6	9	12	15	20	25	30	35	45
	Hatred											
	Leidenschaft	HP-Erholungsrate	7	11	17	22	30	39	49	61	75	92
	Passion											
	Macht	Stärke	5	7	10	16	23	31	42	54	68	84
	Might	Ausdauer	2	3	4	6	9	13	17	22	27	34
	Mut	Ausdauer	3	5	7	10	15	21	28	36	45	55
	Guts	Weisheit	1	2	3	4	6	8	11	14	18	22
	Potential	Alle Attribute	3	4	6	9	13	18	24	31	39	48
	Potential											
	Potential 2	Alle Attribute	3	6	9	12	15	20	25	30	35	45
	Potential 2											
	Revolution	Geschicklichkeit	6	8	12	18	26	36	48	62	78	97
	Revolution	Physischer Angriff	5	6	10	14	21	29	39	50	63	77
	Schaden	Stärke	2	2	3	5	7	10	13	16	21	25
	Mayhem	Magischer Angriff	8	11	16	24	34	48	63	82	103	127
	Schild	Weisheit	6	8	12	18	26	36	48	62	78	97
	Shield	Mag. Verteidigung	5	6	10	14	21	29	39	50	63	77
	Schutzwall	Ausdauer	6	8	12	18	26	36	48	62	78	97
	Wall	Verteidigung	5	6	10	14	21	29	39	50	63	77
	Stimulation	Geschicklichkeit	3	5	7	10	15	21	28	36	45	55
	Rouse	Ausdauer	1	2	3	4	6	8	11	14	18	22
	Sühne	Ausdauer	2	3	5	7	9	12	15	19	23	28
	Atonement	Maximale HP	10	17	25	34	45	59	74	93	114	140
	Triumph	Intelligenz	3	5	7	10	15	21	28	36	45	55
	Triumph	Geschicklichkeit	1	2	3	4	6	8	11	14	18	22
	Vergeltung	Weisheit	1	1	2	3	4	5	6	7	9	11
	Payback	Maximale HP	10	17	25	34	45	59	74	93	114	140
	Verhängnis	Kritische Trefferrate	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240
	Fatal											
	Versöhnung	Aggro-Steigerung %	-3	-6	-9	-12	-15	-20	-25	-30	-35	-45
	Reconciliation											
	Vorsprung	Intelligenz	6	8	12	18	26	36	48	62	78	97
	Advance	Magischer Angriff	5	6	10	14	21	29	39	50	63	77
	Widerstand	Ausdauer	2	2	3	5	7	10	13	16	21	25
	Resistor	Mag. Verteidigung	8	11	16	24	34	48	63	82	103	127
	Wunder	Magieschadenspunkte	11	24	39	56	75	96	119	144	171	200
	Miracle											
	Zauberei	Intelligenz	5	7	10	16	23	31	42	54	68	84
	Sorcery	Weisheit	2	3	4	6	9	13	17	22	27	34
	Zorn	Schaden	11	24	39	56	75	96	119	144	171	200
	Wrath											

7.3 Kombinationsrunen erzeugen

Bei Kombinationsrunen werden einfach verschiedene Basis- oder Kombinationsrunen mit Hilfe des Arkanen Umwandlers verschmolzen. Dabei werden aber nicht einfach die Werte der beiden Runen zusammengezogen sondern es entsteht eine komplett neue.

Als Beispiel: Magie und Widerstandskraft ergibt die Rune Mut. Diese hat zwar zufällig auch Ausdauer, aber keine maximalen MP, sondern Weisheit.

Natürlich müssen alle Runen immer denselben Grad haben.

Es ist mir bis jetzt weder eine übersichtliche Darstellung der "Rezepte" für die Kombinationsrunen bekannt noch ist mir selbst eine eingefallen. Ich kann zu diesem Thema nur den "ROM-Runecalc" empfehlen. Eine Suche nach diesem Namen im Forum bringt euch zu dem richtigen Link.

Mit diesem Tool kann fast nichts schief gehen. Man bekommt eine Schritt für Schritt Anleitung.

7.4 Runenbohrer



Runen in die Ausrüstung zu stecken geht ganz einfach. Rechtsklick auf die Rune und danach das Ausrüstungsteil anklicken, fertig.

Vorher muss das Ausrüstungsteil jedoch einen oder mehrere Runenslots haben.

Sollte noch kein Slot vorhanden sein muss man wieder das Itemshop bemühen. Hier ist jedoch Vorsicht geboten. Es gibt verschiedene Runenbohrer für verschiedene Ausrüstungsgegenstände. Sie sind, wie die Juwelen, unterteilt in Bohrer für Schmuck, Waffen und Rüstungen.

Des Weiteren gibt es die Runenbohrer auch in verschiedenen Qualitätsstufen verfügbar.

Es gibt einfache, hochwirksame, experten und meisterliche Bohrer jeweils für Schmuck, Waffen und Rüstungen.

Prinzipiell kann man mit einem meisterlichen Runenbohrer bis zu vier Runenslot in ein Item machen, nur sind die extrem teuer. Der Sinn dahinter ist einfach: Mit dem einfachen kann man nur einen Sockel hinzufügen wenn auf dem Item noch keiner war. Für einen zweiten Sockel muss zumindest ein hochwirksamer verwendet werden. Der dritte geht mit dem Experten und ein vierter nur mit dem meisterlichen. Man kann also einen höheren nehmen, verschwendet damit aber Unmengen an Diamanten bzw. Rubinen beim meisterlichen. Man braucht also den ersten Runenslot nicht mit einem meisterlichen Runenbohrer machen um später noch weitere hinzuzufügen. Man muss hier natürlich auf die Reihenfolge achten.

Erster Slot: einfacher, zweiter: hochwirksamer, dritter: Experten und vierter mit dem meisterlichen. Klarerweise steigen auch die Preise für jeden weiteren Runenslot immens.

7.5 Allgemeines zu Runen

Runen sind grundsätzlich Luxus. Schon die erste Rune kostet Aufladungen für den arkanen Umwandler, evtl. einen Bohrer und dann die Runen selbst.

Auf jeden Fall sollte man es sich mehrmals überlegen ob man eine hohe Rune baut. Potential Runen sind durchaus noch brauchbar, aber z.B. Zauberei ist pure Verschwendung. Lieber eine billige Triumph (besteht nur aus zwei Runen) und macht bei Grad 3 halt nur 7 statt 10 Intelligenz. Ob der Unterschied sein Gold wert ist darf durchaus bezweifelt werden.

8 Goldene Reparaturhämmer



Die goldenen Reparaturhämmer zählen zu Luxus. Sie kosten 19 Diamanten und man kann damit ein Rüstungsteil aufwerten.

Wenn man ein Rüstungsteil damit bearbeitet wird die Haltbarkeit auf 200% der normalen maximalen Haltbarkeit gepushed. Solange die damit bearbeiteten Items mehr als 100 Haltbarkeit (nicht 100% ihrer normalen Haltbarkeit!!!) aufweisen, werden alle Attribute, inklusive Rüstung bzw. Schaden um 20% erhöht.

Dies klingt zwar sehr nett, ist aber leider extrem überteuert. Wenn ihr einmal getötet werdet, verliert in der Regel jedes Ausrüstungsteil 10 Punkte Haltbarkeit.

Schon aufgrund des Preises kann ich diese Hämmer nicht empfehlen.

Kleines Rechenbeispiel:

Wenn man jetzt von einem Tank ausgeht (13 Items) kosten die Hämmer für die komplette Ausrüstung 247 Diamanten. Auch mal angenommen alle Rüstungsteile haben 100 Haltbarkeit (also mit Hammer 200) kostet einmal sterben (10 Punkte/Item), also 24,7 Diamanten...

Ist die Haltbarkeit der Items unter 100, wird das Verhältnis nur noch schlimmer da man früher die +20% verliert.

Es schadet aber nicht wenn man sich einmal bei einem Sonderangebot ein paar davon zulegt und sie immer dabei hat. Man kann sie ja in der Itemshop Tasche aufheben um nicht wertvollen Platz in der Tasche zu verschwenden.

Sie sind sehr praktisch wenn man gerade mit einer Gruppe in einer Instanz unterwegs ist und euch die Rüstung aufgrund mehrmaligen Sterbens fast vom Leib fällt.

8.1 Achtung Bug

Wichtig ist hier das das Spiel einen ziemlich krassen Bug hat. Die Programmierer können nicht zwischen 100 und 100% unterscheiden...

Die +20% werden zwar angezeigt wenn das Item durch einen Hammer mehr als 100% seiner ursprünglichen Haltbarkeit hat, aber das ist schlicht falsch! Das Item muss definitiv mehr als 100 Haltbarkeit haben um diese Wirkung zu erzielen!

Anders gesagt: Ein Item dessen normale maximale Haltbarkeit bei 90 liegt ist mit 98 noch bei mehr als 100% seiner maximalen Haltbarkeit. Die +20% werden also angezeigt, haben jedoch keine Wirkung solange das Item nicht mindestens bei 101 Haltbarkeit ist!

Umgekehrt gibt es Items mit mehr als 100 maximaler Haltbarkeit. Solange diese Items mehr als 100 Haltbarkeit aufweisen, wirken auch alle Attribute darauf genau so als ob sie mit einem Hammer bearbeitet worden wären, auch wenn dies nicht angezeigt wird!

Man kann dies auch recht einfach sehen wenn man sich die Attribute seines Charakters ansieht. Ihr könnt das Item von eurem Charakter entfernen, Attribute aufschreiben, und danach wieder anlegen. Hier könnt ihr dann kontrollieren wie viel ihr durch das Item gewinnt. Die Anzeige der Items ist hier auf jeden Fall falsch, bei euren Charakter Attributen seht ihr aber die richtigen Zahlen.

Dieser Fehler gehört auch in die Kategorie "bekannt und konsequent ignoriert".

9 Aggregatoren

Aggregatoren dienen rein der optischen Aufwertung von Items. Sie bringen keinerlei Vorteile sondern dienen nur dazu, Items ein anderes Aussehen zu verleihen.

Es gibt zwei Arten von Aggregatoren:



Beide haben denselben Zweck und funktionieren grundsätzlich gleich.

9.1 Funktion des Aggregators

Mit einem Aggregator kann man einem Item das Aussehen eines anderen verleihen. Im Bild unten sieht man rechts das Item dessen Aussehen man verändern will und links das neue Aussehen.

Hierbei ist folgendes zu beachten:

- Das Item dessen Aussehen übernommen wird ist auf jeden Fall verloren.
- Die Umwandlung kann nicht rückgängig gemacht werden.
- Es können nur gleichartige Items verwendet werden, man kann also keinen Waffen Skin auf eine Rüstung oder eine ein Handschuh Skin auf eine Hose übernommen werden.



9.2 Unterschied zwischen Standard und Advanced Aggregator

Mit dem Standard Aggregator kann man nur wirklich gleiche Items verbinden, also nur Schwert auf Schwert oder Hammer auf Hammer.

Dies geht sogar so weit das man damit nur Rüstungen gleichen Materials verwenden kann. Man kann auf eine Plattenrüstung also nur den Skin einer anderen Plattenrüstung übernehmen.

Beim Advanced Aggregator hat man hier viel weniger Einschränkungen. Man kann hier auch ein paar wilde Kombinationen machen. Das Material spielt keine Rolle mehr (also auch der Skin einer Stoff Rüstung auf eine Plattenrüstung) und auch die Art des Items ist nicht mehr so strikt. Man kann hiermit sogar den Skin von einem Schwert auf eine Stabwaffe aufbringen.

Einige Einschränkungen gelten aber auch für den Advanced Aggregator:

- Rüstungsteil muss das gleiche sein, also Hose geht nur auf Hose
- 1-Hand, 2-Hand oder Off-Hand muss übereinstimmen
Möglich sind hier z.B. 1-Hand Schwert auf Dolch, Schild auf ein magisches Off-Hand Item, 2-Hand Schwert auf 2-Hand Hammer oder Stab, usw.

Ob eine Umwandlung möglich ist kann man gefahrlos ausprobieren. Gibt man in die beiden Felder zwei nicht zusammen passende Items wird beim platzieren des zweiten Items das erste entfernt.

Auf jeden Fall kann eine solche Umwandlung nicht mehr rückgängig gemacht werden. Wenn man wieder den Original Skin haben will, muss man dasselbe Item nochmals mit eurem verschmelzen.

Besonders zu beachten sind hier auch geschlechtsspezifische Items. Beim Valentins Tag Event gab es die Kostüme von Adam und Eva sowie einige T-Shirts. Diese sind geschlechtsspezifische. Sobald man ein Item mit einem solchen geschlechtsspezifischen Skin versehen hat, kann man es zwar trotzdem noch handeln (natürlich nur wenn es nicht gebunden ist), aber es kann nur noch von einem Charakter gleichen Geschlechts verwendet werden. Der einzige Ausweg hier ist hier ein weiterer Durchgang mit dem Aggregator.

9.3 Handeln von Items mit verändertem Aussehen

Leider gibt's natürlich auch hier wieder einen Bug. Ein auf diese Weise verschönertes Item kann man zwar grundsätzlich im Auktionshaus verkaufen, jedoch sieht man das veränderte Aussehen dort nicht! Das Item erscheint in der Liste immer mit dem Aussehen des Items mit den Attributen. Einzig bei geschlechtsspezifischen Skins (z.B. Adam und Eva Sets vom Valentins-Event) kann man es erahnen, da bei diesem dann bei den Anforderungen auch das benötigte Geschlecht dahinter steht.

10 Einen Bann aufheben

Vorübergehend ist ein neues Item im Itemshop aufgetaucht:



Einen Bann
aufheben

Zum jetzigen Zeitpunkt ist noch nicht klar ob dieses Item in Zukunft wieder erhältlich sein wird. Es dient dazu ein gebundenes Ausrüstungsteil zu entbinden. Wohlgemerkt nur für Ausrüstungsgegenstände, nicht jedoch für andere gebundene Items aus dem Itemshop.

Das Item wird damit jedoch nicht endgültig entbunden, sondern nur auf “wird beim Ausrüsten gebunden“ gesetzt. Die Entbindung ist also nur einmalig möglich.

Da das Auktionshaus sofort nach Erscheinen dieses Items mit Ausrüstungsgegenständen aus High Level Dungeons überfüllt, und die Reaktion der Spieler die stolz auf ihre mühsam erspielten Teile sehr negativ war, ist es nicht sicher das dieses Item wieder seinen Weg ins Spiel findet.

11 Klassenspezifische Empfehlungen

Hier kann ich derzeit nur etwas zu Mage, Ritter und Priester sagen. Andere Klassen spiele ich nicht, würde aber hier gerne noch weitere Klassen einfügen. Wenn hier jemand dazu etwas beitragen will bitte Bescheid geben.

Allgemein kann man sagen das Ausdauer für keinen Charakter nutzlos ist. Es gibt ja auch ein Spiel außerhalb von Gruppen und Raids. Da ist Überleben wichtig.

Je nach Klasse haben der Rüstungswert und die Lebenspunkte aber eine unterschiedliche Priorität. Nahkämpfer viel, Fernkämpfer weniger. Schon alleine der viel höhere Schaden den ein Mage anrichtet ist schon eine Begründung. Je schneller der Gegner tot ist desto weniger kann er auf den Mage einhacken. Dementsprechend sind die Lebenspunkte und der Rüstungswert zweitrangig.

11.1 Mage

Die, wohl unumstritten, Hauptrolle des Mages ist so viel Schaden zu machen wie möglich. Alles andere ist hier Nebensache. Dieser Schaden sollte auch bei längeren Kämpfen nicht aufgrund von Mana Problemen aussetzen. Leben und Rüstung sind hier zweitrangig, wenn auch nicht unwichtig. Ein Mage ist auch der letzte der vor den Priestern zu stehen hat. Wenn der Tank stirbt und auch keine weiteren Nahkämpfer mehr am Leben sind muss sich der Mage opfern um dem Priester einen weiteren Vorsprung bei der Flucht einzuräumen. Der Priest ist schließlich der einzige der Wiederbeleben kann. Wenn der Mage also einen zweiten Schlag aushält hat er dem Priester mindestens eine Sekunde geschenkt. Diese kann über Whipe oder eben nicht entscheiden. Eine hoch geskillte Statische Aufladung kann hier bei Level 50 gleich mal 800 Schaden absorbieren.

Beim Aufwerten der Items ist hier besonders auf Weisheit und Intelligenz zu achten. Intelligenz ist Schaden, Weisheit magische Verteidigung und Mana Regeneration.

Diese beiden Attribute sollten sich in etwa die Waage halten. Zu wenig Weisheit bedeutet einfach dass der Schaden viel schneller vorüber ist. Bei längeren Boss-Kämpfen wird es durch die Manatränke oft teuer. Der Mage hat hier dasselbe Problem wie der Priester: während des Kampfes regeneriert das Mana viel langsamer. Weisheit ist das einzige was uns hier noch ETWAS zurückgibt.

11.2 Priester

Priester haben in diesem Spiel eine der wichtigsten Rollen: sie erhalten die Gruppe am Leben. Ein Priester hat in der Gruppe keinen Schaden zu machen. Er steht gerade so weit vorne das er den Tank am Leben halten kann. Alle anderen müssen sich für ihn opfern sollte ein Kampf mal aus den Fugen geraten. Stirbt der Tank sucht der Priester nur noch das Weite.

Dementsprechend sind auch der Rüstungswert und die Lebenspunkte zweitrangig.

Ein Priester hat nur ein Attribut das wirklich wichtig ist: Weisheit. Weisheit ist Heil Bonus, Mana und Manaregeneration. Ein Priester dem das Mana ausgeht ist wertlos und der Auslöser für einen Whipe. Klar ist auch hier etwas an der Ausdauer zu machen, aber eben nicht übertreiben und dafür die Weisheit hinten anstellen!

11.3 Ritter

Der Ritter ist die Bastion. Der Schutzwall der den Gegner daran hindert die ganze Gruppe auszulöschen. Das Attribut schlecht hin heißt Ausdauer. Gleich danach kommt Weisheit. Ausdauer ist klar, viel Leben, viel Rüstung. Weisheit ist aber auch sehr wichtig, sowohl wegen der magischen Verteidigung als auch wegen Mana! Was passiert wenn dem Tank das Mana ausgeht und er die Aggro nicht mehr halten kann ist klar.

Speziell beim Ritter kann man bei der Auswahl der Items schon durch eine Kleinigkeit sehr viel rausholen. Ein Blick auf die Tabelle oben verrät: Schultern aus Platte geben bei Aufwertung durch Juwelen Stärke. Der Gürtel bringt vollkommen sinnfrei Intelligenz.

Wenn man hier diese Teile in Kette nimmt, die ein Ritter ja tragen kann, holt man da nochmal bis zu 90 Ausdauer raus! Der Unterschied im Rüstungswert zwischen Platte und Kette ist minimal. Mein Gürtel ist aus Leder. Der Unterschied (beide bis zum Letzten aufgewertet und mit goldenen Reparatur-Hämmern bearbeitet) betrug gerade mal 14 Verteidigung. Im Vergleich dazu was man durch die 45 Ausdauer bekommt ist das wirklich vernachlässigbar!

Schon alleine dadurch das fast alle Plattenrüstungsteile Ausdauer geben sollten auch Leute die nicht im Itemshop arm werden wollen mal überlegen alle Rüstungsteile auf +4 zu bekommen. Der Aufwand hierfür ist nicht so extrem. Bis +4 kommt man schnell und mit wenigen Juwelen. Nur +5 oder gar +6 kann extrem teuer werden. +4 ergibt 25 Ausdauer pro Rüstungsteil. Rechnet euch mal aus wie viel das alleine schon bringt...

Auch die Ohrringe bringen ziemlich gut HP noch dazu, auch wenn sie gegenüber den Rüstungsteilen fast nichts bringen, aber bis zu 600 HP bei Level 40+ Ohrringen auf +6 ist schon nicht verkehrt. Auch hier gibt +4 schon eine Menge.

11.4 Krieger

Krieger sind im Gegensatz zu Rittern Nahkampf Damage Dealer. Sie halten nicht so viel aus wie Ritter, können aber sehr viel mehr Schaden austeilen. Damit sind die Prioritäten der Attribute auch ein wenig anders gelagert. Primäres Attribut ist beim Krieger die Stärke. Da er aber nah am Gegner steht kommt danach gleich die Ausdauer.

Da der Krieger, im Gegensatz zum Ritter keine Block-Fertigkeiten hat, ist auch Geschicklichkeit von Vorteil. Abgesehen von der höheren Treffer-Rate erhöht es die Ausweichrate.

Bei den Waffen zählt nur der Schaden. Der Schaden der meisten Angriffsfertigkeiten ist prozentuell vom Waffenschaden, also je höher der Grundschaden desto höher der effektive Schaden Egal ob Schwert oder Axt, je höher der Schaden desto besser. Wie auch bei Dolchen ist hier eine Erhöhung des Grades sehr sinnvoll und bringt mehr als viele gute Attribute.

11.5 Schurke

Schurken sind wie Krieger Nahkampf Damage Dealer. Sie halten jedoch noch weniger aus, machen aber auch mehr Schaden. Sie müssen auch nicht warten bis sich die Wut aufgeladen hat und können sofort zuschlagen. Da ein Schurke auch die Möglichkeit hat sich zu verstecken ist Ausdauer hier nicht so wichtig. Primär ist Geschicklichkeit um die Ausweichrate und die Trefferchance zu erhöhen. Stärke kommt gleich danach um den Schaden zu erhöhen.

Sollte man doch getroffen werden, was ja oft genug passiert, ist auch noch Ausdauer wichtig. Leben und Rüstung auch hier nicht falsch.

Wie beim Krieger ist auch beim Schurken der Schaden das primäre Ziel. Auch hier ist der Grad sicher wichtiger als die Attribute. Wie beim Krieger ist auch hier der Schaden prozentuell vom Waffenschaden, daher ist auch hier der Grundschaden vorrangig.

11.6 Kundschafter

Beim Kundschafter scheiden sich die Geister. Die einen setzen auf Stärke, die anderen auf Geschicklichkeit. Was hier wichtiger ist entscheidet wahrscheinlich die Spielweise.

Danach kommt wieder Ausdauer.

Wie auch immer man den Kundschafter spielt, wichtig ist das er Trifft und dabei so viel wie möglich Schaden anrichtet, damit sind Stärke und Geschicklichkeit auf jeden Fall sehr wichtig.

12 Geld sparen, aber richtig

In diesem Kapitel geht es nur darum eine große Menge an Geld, und damit meine ich nicht Gold sondern richtiges Geld in Form von Diamanten. Beispielsweise hat das Aufwerten auf Grad 9 meines weiter oben aufgeführten Stabes ca. 150 Diamanten gekostet. Klar ginge es schneller wenn man tausende Diamanten kauft, aber das Geld hat nicht jeder...

12.1 Die “Twink Methode“

Die Twink Methode besteht einfach darin neue Charaktere auf Level 10 zu spielen. Haben diese Level 10 erreicht, läuft man mit ihnen nach Varanas in die Klassenhalle und schaltet den Arkanen Umwandler frei. Darin inkludiert sind 10 Aufladungen, also 19 Diamanten erspart.

Das einzige Problem dabei ist das es einfach zu lange dauert. Unter 30-45 Minuten schafft man es kaum auf Level 10 zu kommen.

Also muss eine Alternative her. Man bringt die Low Level Charaktere in einen Bereich der folgende Eigenschaften besitzt:

- Es gibt einen Safespot wo man die Low Levels gefahrlos abstellen kann
- Die Gegner sind im Level hoch genug das der Charakter der “zieht“ noch Talentpunkte (TP) bekommt
- Er sollte nicht an zu prominenter Stelle sein wo viele vorbeikommen

Besonders der letzte Punkt ist ein Grund warum ich meine Positionen nicht preisgebe.

Grundsätzlich erfüllen aber z.B. die Zyklopen alle diese Punkte. Es gibt einige Safe-Spots und die Gegner geben reichlich Punkte. In einer Sechsergruppe (fünf Twinks) hat man in der Regel, wenn ein gut ausgestatteter Mage zieht, alle Twinks in weniger als 10 Minuten auf Level 10.

Nicht zu empfehlen ist hier jedoch der Safe-Spot vor der Zyklopen Instanz. Speziell auf dem Server Laoch gibt es eine Gilde von Außenseitern, die es besonders witzig finden Gegner zu den Low Levels zu ziehen die dann fallen wie die Fliegen.

In meinem Fall ging das besonders schnell, da ich RoM insgesamt fünfmal starten kann. Drei von den Rechnern kamen gerade mal auf 3-4 FPS, aber für diesen Zweck reicht das völlig.

Auf einem starken Rechner kann man RoM im Normalfall RoM zweimal starten.

Alternativ dazu kann man das auch im Rahmen der Gilde veranstalten.

Prinzipiell hat man schon eine Menge Diamanten gespart wenn man die Low Levels einzeln per Portal-Rune an den Punkt eurer Wahl bringt (Durchgangs-Rune = 8 Diamanten, 10 Aufladungen = 19 Diamanten). Trotzdem geht das noch viel billiger.

Zu beachten ist hier das freundlicherweise die Transportportal Rune verändert wurde um das zu unterbinden! Wenn man mehrere Charaktere nacheinander durchschleusen will, landet der zweite und jeder weitere in Logar! Daher muss man Durchgangs-Runen verwenden und das Portal von der anderen Seite, also dem High Level Gebiet aus öffnen. Diese sind geringfügig teurer (8 statt 7 Diamanten), funktionieren aber noch.

Man legt einfach alle Charaktere die man vor hat hoch zu ziehen auf einmal an, am besten gleich alle acht Charaktere auf einem eigens dafür angelegten Account.

Man markiert also einen Punkt in der Nähe des Punktes wo neue Charaktere erscheinen.

Sobald alle angelegt sind und der erste im Spiel steht macht der High Level Charakter vom High Level Gebiet aus einen Durchgang zu diesem Punkt auf.

Sofort läuft der Low Level ins Portal. Auf der anderen Seite angekommen unverzüglich auf Charakter Wechsel gehen und das Selbe mit dem nächsten. Wenn man keine allzu langsame Verbindung hat und mit der Maus halbwegs trifft, kriegt man so pro Account vier Charaktere durch ein Portal. Auf mehreren Rechnern bzw. im Rahmen einer Gilde multipliziert sich das natürlich.

Wenn man sich das gerecht aufteilt und die Portalrunen reihum bezahlt werden sind die Kosten minimal.

Sind alle Charaktere mal auf der anderen Seite kann man mit dem Leveln beginnen. Wenn einer auf Level 10 ist: Charakterwechsel, nächster rein, in die Gruppe aufnehmen und weiter im Text.

Auf diese Weise spart man pro Account der durchgezogen wird gut 100 Diamanten/Stunde...

Der größte Aufwand bei dieser Methode ist das Laufen nach Varanas. Kleiner Tipp: Bei Level 2 kommt aus dem Beutel ein Pferd welches 24 Stunden hält.

In Varanas geht man in der Klassenhalle zu Lehman. Dieser gibt das Quest für den Arkanen Umwandler. Diesen Quest braucht man nur annehmen und wieder abgeben, also nichts weiter zu machen. Danach kann man direkt bei Lehman direkt den verkaufbaren Inhalt des Beutels verkaufen. Dies macht bei Level 10 zwar nur knapp unter 2.800 Gold aus, aber schon bei einem ganzen Account summiert sich das ganz schön.

Danach stellt man den Charakter beim Briefkasten ab und macht den nächsten.

12.2 Die erweiterte “Twink Methode“

Man kann jedoch auch die Twink Methode weiter treiben...

Bringt man die Charaktere nämlich auf Level 15 bekommen diese im Beutel zwei goldene Reparaturhämmer. Es dauert zwar zusehends länger bei jedem Level, aber es hält sich im Rahmen. Natürlich geht das nur wenn man, so wie ich, hauptsächlich ungebundene Ausrüstungsteile verwendet. Einfach die Items auf den Twink schieben, Hämmer anwenden und zurück damit. Und gleich wieder 38 Diamanten gespart!

Level 15 ist innerhalb von ca. 25-30 Minuten locker erreichbar. Macht man das mit einer vollen Gruppe, also 5 Twinks, gibt das insgesamt ca. 570 Diamanten/Stunde für die ganze Gruppe!

12.3 Die Manastein-Fabrik

Ziel der ganzen Twink Aktion ist in der Regel das Kostengünstige Herstellen von möglichst hochgradigen Manasteinen. Leider bringt das aber in der Regel eine Menge Manasteine im Inventar eures Main Charakters. Darum habe ich mir zwei Methoden überlegt welche einem dies ersparen.

Wenn man die Twinks einzeln hochzieht und die Früchte gleich ernten will packt man einfach 8 Items und 8 Fusionssteine auf den Charakter, erzeugt damit zuerst 8 Manasteine Grad 3 und verschmilzt dann jeweils 3 zu einem Manastein Grad 4.

Das kostet genau 10 Aufladungen und ergibt nur 4 Manasteine die man weiterreichen muss.

Viel interessanter ist hier aber immer einen ganzen Account, also 8 Charaktere hoch zu spielen. Hier ist eine weit effizientere Methode möglich, wenngleich sie etwas komplizierter ist. Für diese Methode empfehle ich das Addon "zMailQueue". Dieses vereinfacht das Schicken von mehreren Items auf einen Charakter. Weiters ist auch das Addon "RoMail" sehr zu empfehlen, da man damit nur einen Button betätigen muss um alle Anhänge (und das sind ja bis zu 20 Stück!) in den Rucksack zu bekommen.

In der nachstehenden Tabelle findet ihr die genaue Aufteilung welche Items ihr an die jeweiligen Twinks schicken müsst. In den Tabellen werden die einzelnen Charaktere von A-H benannt.

Hier empfehle ich auch Abkürzungen zu verwenden wo der erste Teil gleich bleibt und am Ende die Buchstaben a-h angehängt werden.

Legende:

I Item

F Fusionsstein

Tx Manastein Grad x

A	9xI+9xF
B	10xI+10xF
C	6xI+6xF
D	6xI+6xF
E	6xI+6xF
F	6xI+6xF
G	6xI+6xF
H	5xI+5xF

Das ergibt zusammen 54 Items und ebenso viele Fusionssteine.

Nun beginnt die Produktion. Dieser Teil ist ein wenig heikel, also bitte genau daran halten. Diese Tabelle sieht auf den ersten Blick sehr kompliziert aus, ist aber eine gute Übersicht.

Der Vorteil an dieser Methode ist das man, ohne viel über den Main Char zu schieben, am Ende einfach zwei Manasteine Grad 6 bekommt. Der Main Char verteilt die Items und Fusionssteine und wartet dann nur noch auf das Ergebnis. Dazwischen hat er Pause.

Hier ist allerdings ein neues "Feature" von RoM zu beachten! Schickt man zu viele Nachrichten in zu kurzer Zeit, kann man minutenlang keine Nachricht mehr verschicken!

Wenn man, wie in der Tabelle angegeben, Charakter A & B versorgt hat, sollte man eine längere Pause einlegen. Durch dieses "Feature" ist es also nicht möglich schnell alle Items und Fusionssteine beim Händler einzukaufen und danach vom Briefkasten aus alle Twinks direkt in einem Rutsch zu versorgen.

In der Regel geht es sich aber aus das man jeden Char einzeln beschickt, die Umwandlungen vornimmt, die Ergebnisse an den nächsten weiterschickt und den Charakter wechselt. Sobald der neue in den Startlöchern steht kann man ihm auch schon wieder bedenkenlos etwas schicken.

Char	ToDo	Ergebnis	Senden an
A	9xI+9xF->9xT3, 3xT3->1xT4	6xT3, 1xT4	3xT3->C, 3xT3->D, 1xT4->H
B	10xI+10xF->10xT3	10xT3	3xT3->E, 3xT3->F, 3xT3->G, 1xT3->H
C	6xI+6xF->6xT3, 6xT3+3xT3[A]->3xT4->1xT5	1xT5	1xT5->H
D	6xI+6xF->6xT3, 6xT3+3xT3[A]->3xT4->1xT5	1xT5	1xT5->H
E	6xI+6xF->6xT3, 6xT3+3xT3[B]->3xT4->1xT5	1xT5	1xT5->H
F	6xI+6xF->6xT3, 6xT3+3xT3[B]->3xT4->1xT5	1xT5	1xT5->H
G	6xI+6xF->6xT3, 6xT3+3xT3[B]->3xT4->1xT5	1xT5	1xT5->H
H	5xI+5xF->5xT3+1xT3[A]->2xT4+1xT4[A]->1xT5+5xT5[C,D,E,F,G]->2xT6	2xT6	2xT6->Main Char

In der Tabelle sieht man eine schöne Übersicht was man machen muss. Die erste Spalte (Char) ist der jeweilige Charakter des Accounts, die zweite (ToDo) zeigt eine Formel von dem was man machen soll, die dritte (Ergebnis) zeigt nochmal was dabei rauskommen soll und die letzte Spalte (Senden an) gibt an wie viel man von welchem Manastein an welchen Charakter schicken soll. "3xT3->E" bedeutet beispielsweise das man 3 Manasteine Grad 3 auf Charakter E schicken muss.

Die "Formeln" sehen kompliziert aus, daher möchte ich sie gleich an der kompliziertesten, also die für Charakter H erklären.

Wir haben 5 Items und 5 Fusionssteine bekommen, diese werden in 5 Manasteine Grad 3 verwandelt (5xI+5xF->5xT3). Wir haben einen Manastein Grad 3 von A bekommen (1xT3[A]). Das ergibt 6 Manasteine Grad 3, diese verwandeln wir in ywei Manasteine Grad 4 (5xT3+1xT3[A]->2xT4). Dazu kommt der Manastein Grad 4 von A (+1xT4[A]). Mit den beiden Grad 4 Manasteinen die wir bereits erzeugt haben haben wir genug um einen Grad 5 daraus zu machen (2xT4+1xT4[A]->1xT5). Zu diesem erzeugten Grad 5 kommen noch die 5 Stück Grad 5 die wir von C, D, E, F und G bekommen haben und verwandeln die in zwei Manasteine Grad 6 (1xT5+5xT5[C,D,E,F,G]->2xT6). Diese beiden Grad 6 Manasteine sind das Endprodukt eines ganzen Accounts und werden daher zum Hauptcharakter geschickt.

13 Allgemeine Tipps

Etwas Wichtiges wollte ich hier noch loswerden.

Viele lassen sich durch die 600HP die man durch die Level 40+ Ohrringe bekommt blenden. Speziell Priestern und Magiern würde ich trotzdem empfehlen das Set Vahtos Dream (Vahtos Traum) zu behalten und aufzuwerten.

Der Bonus des vollständigen Sets ist "15% magical Power". Viele können damit nichts anfangen, darum möchte ich es hier mal erwähnt haben.

Magical Power betrifft alle magischen Fertigkeiten! Egal ob Heilung oder Angriffe, es wird alles um 15% verstärkt! Es sind zwar auf allen Teilen zwei Attribute drauf die nicht der Renner sind und man verliert bei +6 insgesamt 380HP, aber wenn ihr aus den bestenfalls 10 Attributen die ihr bei anderen Schmuckstücken vielleicht frei habt 15% rausholen könnt, solltet ihr euch mal die Attribute auf den anderen Items durchsehen, denn dann habt ihr etwas gründlich falsch gemacht...

14 Schlusswort

Ich hoffe euch ein paar gute Anregungen gegeben und euch gleichzeitig ein paar Fehler, also zumindest Gold, erspart zu haben.

Solltet ihr noch Ideen haben was noch in diesen Guide hinein gehört schreibt mir bitte im Forum eine PN.

Immer wieder werde ich, vor allem Ingame, gefragt, ob man mir zum Dank auch etwas helfen kann. Nun ja, die Arbeit an dieser Guide kostet Zeit die ich nicht in RoM verbringen kann. Also auch keine Möglichkeit Gold zu verdienen. Wenn jemand auf Laoch einen Charakter stehen hat und mir was Gutes tun will, kann er mir ja ein wenig Gold schicken. Mein Charakter trägt den Namen "Buffysummers".

Bitte schreibt mich aber nicht Ingame mit Fragen zu der Guide an. Wenn ich mal im Spiel bin dann möchte ich auch spielen. Die meisten Fragen beantwortet diese Guide, den Rest kann man im Forum schnell erfragen.