

SZKOŁA-MAGII.PL

PORADNIK

Poradnik dla początkujących i nie tylko

Wrocław 2020

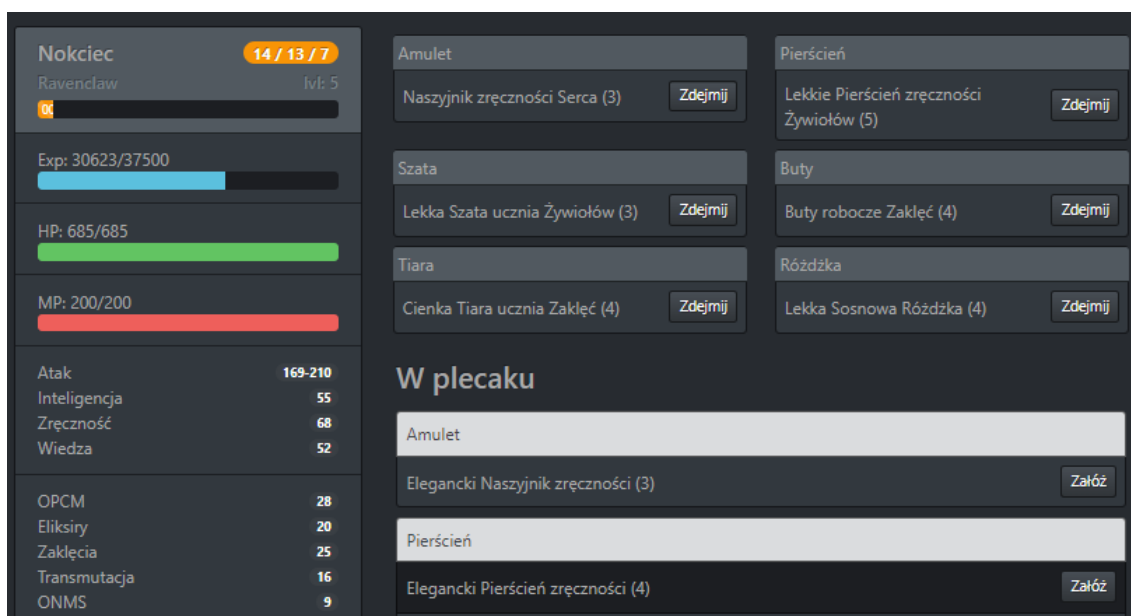
Spis treści

Spis treści	1
1 Jak zacząć?	2
2 Parametry postaci	4
2.1 Atak	5
2.2 Czekoladowe żaby	5
3 Walka	5
4 Mapa	6
4.1 Wyprawy	6
4.2 Stworzenia	6
5 Klub pojedynków	8
6 Chatka Hagrida	9
6.1 Zadania od Hagrida	9
6.2 Stworzenie	10
7 Elixiry	11
7.1 Składniki	11
7.2 O eliksirach	11
7.3 Warzenie i czas działania eliksirów	12
7.4 Ulepszenia	12
7.5 Spis i działanie	13
8 Quidditch	15
8.1 Treningi	15
8.2 Miotły	15
8.3 Skarbonka i punkty od domu	16
8.4 Przebieg meczu i MVP	16
8.5 Mecz - strona techniczna	18
8.6 Puchar Quidditcha	18
9 Ulepszanie przedmiotów (Pokój Życzeń)	19
10 Tiara przydziału	20
11 Tury	20
11.1 Nagrody	20
11.2 Nagrody dla domów	21

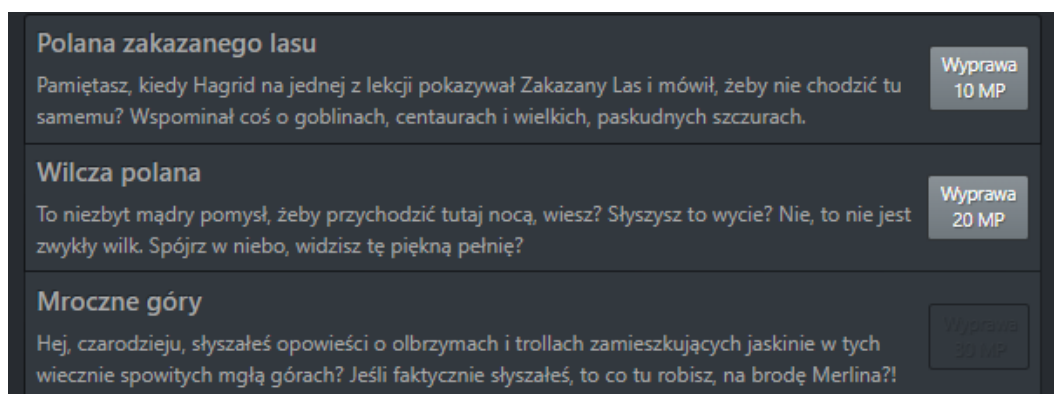
1 Jak zacząć?

Na sam początek udaj się do Banku (zakładka ULICA POKĄTNA -> BANK GRINGOTTA) i wypłać wszystkie pieniądze. Teraz czas na zakup podstawowych czarów. Udaj się do odpowiedniej sali (np. HOGWART -> SALA ZAKŁĘĆ) i kup każdy z czterech podstawowych czarów dostępnych od poziomu 1. Transmutacja, Zaklęcia i OPCM mają bezpośredni wpływ na wartość ataku oraz twoją Inteligencję, Zręczność i Wiedzę, natomiast Elixiry na ilość punktów życia. Są one stosunkowo tanie, więc resztę pieniędzy możesz przeznaczyć na ulepszanie swoich poziomów czarów lub możesz wybrać się do sklepu (ULICA POKĄTNA -> MAGICZNE PRZEDMIOTY), żeby zdobyć podstawowy ekwipunek. Pamiętaj, aby kupić tylko rzeczy, których możesz użyć (których poziom jest nie większy od Twojego), żeby nie zamrażać sobie środków na samym początku gry.

Jeżeli masz jakieś nowe przedmioty - kliknij zakładkę PLECAK, a następnie przy każdej z tych rzeczy kliknij ZAŁÓŻ. Pojawią się one w górnej części ekranu - oznacza to, że masz je 'na sobie' i dodają Ci teraz one punkty właściwości i umiejętności.



Czas przejść do czynów: kliknij zakładkę MAPA, a następnie udaj się na wyprawę na pierwszą lokację (WYPRAWA 10MP). Stoczysz wówczas walkę z losowo wybranym potworkiem. Dostępność lokacji zwiększa się wraz z rosnącym poziomem użytkownika. Każda kolejna wyprawa jest droższa, jeśli chodzi o punkty many, mogą się na niej pojawić trudniejsze stworzenia, ale mogą przynieść większy zysk punktów doświadczenia lub pieniędzy.



W walce liczą się wartości Inteligencji, Zręczności i Wiedzy, Atak oraz ilość punktów życia HP. Bierzesz w niej udział wraz ze swoim stworzeniem (jeśli je posiadasz). Po wygranej walce uzyskujesz doświadczenie, pieniądze oraz masz szansę na zdobycie jakiegoś przedmiotu.

Walka z Duży Centaur w zbroi						
Atakujący	HP	Atak	Inteligencja	Zręczność	Wiedza	
Nokciec (5)	685	169-210	55	68	52	
Szczur (5)	9	9-18	9	9	9	
Broniący		HP	Atak	Inteligencja	Zręczność	Wiedza
Duży Centaur w zbroi (4)		115	5-13	7	5	4
Runda 1						
Nokciec (HP: 685) nie trafił w Duży Centaur w zbroi (HP: 115).						
Szczur (HP: 9) atakuje i Duży Centaur w zbroi (HP: 115) obronił się przed ciosem						
Duży Centaur w zbroi (HP: 115) nie trafił w Nokciec (HP: 685).						
Nokciec (HP: 685) nie trafił w Duży Centaur w zbroi (HP: 115).						
Nokciec (HP: 685) uderzył Duży Centaur w zbroi (HP: 115) za 183 HP i został pokonany.						

Podsumowanie	
W walce wygrali atakujący i zdobyli 0 / 3 / 21 galeonów i 40 punktów doświadczenia.	
Drużyna znalazła:	
Pierścień zręczności Zakłęcz (3)	
Sprawdź w plecaku, czy zdobycy trafiła do Ciebie!	

- Co 10 minut następuje regeneracja punktów many (MP) oraz punktów życia (HP).
- Po wygranej walce warto chować pieniądze do Banku Gringotta. Wówczas, gdy ktoś Cię zaatakuje to ich nie stracisz (można stracić 50% kwoty posiadanej przy sobie).
- Na początek rozgrywki warto zajrzeć również do Hagrida (HOGWART -> CHATKA HAGRIDA). Możesz dostać zadanie do wykonania, którego wykonanie dobrze Cię wynagrodzi.

W skrócie to tyle. Bij potworki na mapie, co jakiś czas ulepszaj i kupuj nowe czary bądź poziomy eliksirów. Sprawdzaj również w Plecaku, czy masz jakiś nowy lepszy przedmiot. Z czasem uzyskasz różne składniki co umożliwi Ci warzenie mikstur. A może chcesz dołączyć do drużyny Quidditcha swojego domu? Czy marzy Ci się tytuł mistrza pojedynków? Wszystko zależy od Ciebie :) Jeżeli jakiś temat zainteresował Cię bardziej lub czegoś nie wiesz - zapraszam do dalszej części poradnika.

2 Parametry postaci

Czarodziej w grze ma szereg parametrów, które są wykorzystywane w mechanice gry, głównie w walce z przeciwnikami.

- Ilość posiadanego złota.
- Liczba Czekoladowych żab (niebieskie kółko z liczbą).
- Exp (Experience) to po prostu doświadczenie czarodzieja. Zdobywasz je po wygranej walce z potworami lub innymi czarodziejami.
- HP (Health Point) to punkty życia czarodzieja.
- MP (Mana Point) to punkty magii - w grze interpretujemy je jako punkty umożliwiające różne akcje. Np. pójście do Wrzeszczącej Chaty zabiera 50 punktów magii.

Uwaga: HP i MP odnawiają się co 10 minut (żółty pasek regeneracji w karcie postaci).

-
- Atak - składa się z dwóch liczb określających minimalne i maksymalne obrażenia, jakie możemy zadać przeciwnikowi.
 - Inteligencja - parametr wpływający na skuteczność ataku.
 - Zręczność - określa częstotliwość ataku w czasie jednej rundy podczas walki.
 - Wiedza - parametr wpływający na skuteczność obrony.
 - Patronus - zdobywany przez czarodzieja na II roku, zostaje na całą grę taki sam.

-
- OPCM - Obrona Przed Czarną Magią - ma wpływ na atak.
 - Elixiry - wpływają na maksymalny poziom punktów życia (HP) czarodzieja. Podobnie jak przy zaklęciach, każdy poziom eliksirów jest mnożony przez mnożnik kupionego eliksiru i dodawany do punktów życia.
 - Zaklęcia - mają wpływ na atak.
 - Transmutacja - ma wpływ na atak.
 - ONMS - Opieka Nad Magicznymi Stworzeniami umożliwia złapanie i wytrenowanie zwierzęcia, które będzie pomagało w walce. Od poziomu OPCM zależą parametry posiadanego stworzenia.

-
- Nagrody - lista uzyskanych przez czarodzieja wszystkich mistrzów.

2.1 Atak

Czary	
Immobilus	ATK: *1 Zaklęcia: 1
Protego	ATK: *1.4 Zaklęcia: 5
Reducio	ATK: *1.8 Zaklęcia: 10
Levicorpus	ATK: *2.2 Zaklęcia: 15
Confringo	ATK: *2.6 Zaklęcia: 20
Zaklęcie kameleona	ATK: *3 Zaklęcia: 25
Obliviate	ATK: *4 Zaklęcia: 40

Zaklęcia wpływają na atak w taki sposób, że liczba odpowiadająca danemu działowi magii jest mnożona przez najwyższy mnożnik kupionego czaru i dodawany do minimum i maksimum ataku.

Przykłady:

Twój poziom zaklęć to 10 i masz kupiony czar “Reducio”. Twój atak jest zwiększony o $10 \times 1.8 = 18$.

Twój poziom zaklęć to 15 i masz kupiony czar “Levicorpus”. Twój atak jest zwiększony o $15 \times 2.2 = 33$

2.2 Czekoladowe żaby

Czekoladowe żaby pozwalają na skrócenie obecnie wykonywanej akcji do kilku sekund. Dotyczy to np. treningów Quidditcha, operacji warzenia mikstur, pracy w Centrum Eylopa, łączenia przedmiotów w Pokoju Życzeń czy nawet zakończenia wyprawy w Hogsmeade (użycie czekoladowej żaby przez jednego czarodzieja kończy wyprawę dla całej drużyny).

Czekoladowe żaby otrzymuje się przy osiągnięciu wyższego poziomu, na start nowej tury oraz jako nagrodę na mapie.

Czekoladowe żaby nie resetują się co turę.

3 Walka

Walki to główna część rozgrywki. Można walczyć zarówno z potworkami (na Mapie lub na wyprawach we Wrzeszczącej Chacie) jak i z innymi czarodziejami (HOGWART -> KLUB POJEDYŃKÓW).

- Każda bitwa przebiega do czasu wyzerowania punktów życia jednej z drużyn.
- Gracz na początku rundy losuje przeciwnika, z którym będzie walczył. Kiedy gracz poniesie śmierć, rozgrywka kończy się dla niego. Czarodziej, którego przeciwnik zginął, losuje na nowo przeciwnika z pozostałych. Uwaga: może dojść do sytuacji, gdzie wszyscy czarodzieje wylosują jednego przeciwnika i go szybko powalą.
- Zręczność wpływa na to jak szybko czarodziej zaatakuje i ile razy częściej będzie atakować niż jego przeciwnik.
 1. Czarodziej Adam ma zręczności 20, a Czarownica Ewa ma zręczności 10. Adam będzie atakować 2 razy częściej niż Ewa.
 2. Czarodziej Adam ma zręczności 20, a Czarownica Ewa ma zręczności 21. Adam, na każde 20 swoich ataków na Ewę, otrzyma 21 ataków od Ewy.

- Inteligencja i wiedza mają wpływ na szanse skutecznego ataku. Możliwość ataku rozbija się na dwie fazy.

1. Możliwość poprawnego rzucenia czaru liczona ze wzoru:

$$\text{szansa na atak} = \frac{\text{inteligencja atakującego}}{\text{inteligencja atakującego} + \text{inteligencja obrońcy}} \quad (1)$$

2. Możliwość odbicia ataku przez obrońcę liczona ze wzoru:

$$\text{szansa na obronę} = \frac{\text{wiedza obrońcy}}{\text{wiedza obrońcy} + \text{wiedza atakującego}} \quad (2)$$

(a) Czarodziej Adam ma 20 punktów inteligencji, a Czarownica Ewa ma 15 punktów inteligencji. Adam ma 57,14% szans na rzucenie czaru.

(b) Czarodziej Adam ma 15 punktów wiedzy, natomiast Czarownica Ewa ma ich 20. Adam ma 42,86% szans na odbicie rzuconego czaru.

- Zwierzęta, które wspierają graczy, mogą wygrać za nich walkę, kiedy oni sami polegą wcześniej.

4 Mapa

4.1 Wyprawy

Wyprawy są głównym miejscem do zdobywania doświadczenia i pieniędzy w grze. Każda walka losuje przeciwnika, który w danej lokalizacji może wystąpić. Dodatkowo jest 10% szans, że przeciwników będzie więcej.

Z niektórych wygranych walk otrzymuje się poza doświadczeniem i pieniędzmi również przedmioty. Po wygraniu walki istnieje 10% szans na wylosowanie przedmiotu nieunikatowego, którego poziom unikalności może osiągnąć współczynnik równy poziomowi przeciwnika. Gdy czarodziej wylosuje ten przedmiot ma kolejne 10% szansy na wylosowanie przedmiotu, który jest nieunikatowy, ale już bez limitu poziomu.

Z wygranej walki można również uzyskać składnik do eliksirów. Szansa na otrzymanie składnika wynosi 4%.

4.2 Stworzenia

Na mapie na każdej z lokacji czarodziej musi się zmierzyć z różnymi stworzeniami. Każdy z nich może mieć przedrostek (łagodny, mały, duży, zabójczy, ogromny) lub przyrostek (z gór, w zbroi). Nazwa stworzenia składa się więc z przedrostka, nazwy głównej i przyrostka, np. łagodny goblin w zbroi. Każda z tych cech sprawia, że stworzenia są mocniejsze lub słabsze od swojej normalnej wersji.

Na poszczególnych lokacjach można spotkać następujące stworzenia:

Stworzenia z poszczególnych lokacji		
<i>Polana zakazanego lasu</i>	Mana 10	Centaur
		Goblin
		Nieśmiałek
		Szczur
<i>Wilcza polana</i>	Mana 20	Dementor
		Ponurak
		Wilkołak
		Wsiąkiewka
<i>Mroczne góry</i>	Mana 30	Troll
		Olbrzym
<i>Bagna</i>	Mana 40	Akromantula
		Zwodnik
<i>Cmentarzysko</i>	Mana 50	Bogin
		Inferius
		Śmierciotula
<i>Jezioro</i>	Mana 60	Druzgotek
		Tryton
		Wąż morski
		Kappa
<i>Labirynt</i>	Mana 70	Czerwony kapturek
		Buchorożec
		Mantrykora
		Sfinks
<i>Smocze gniazdo</i>	Mana 80	Chiński ogniomiot
		Norweski smok kolczasty
		Rogogon węgierski
		Walijski zielony

Na ostatnim poziomie mapy (Korytarz) ma miejsce losowanie lokacji i potworka z tej lokacji. Stracimy wówczas odpowiednią liczbę many, w zależności od pochodzenia potworka.

5 Klub pojedynków

Klub pojedynków

Witaj w klubie pojedynków! Możesz tu spróbować swoich sił w walce z innymi czarodziejami. Wygrane złoto i doświadczenie jest zależne od poziomu przeciwnika.

Zasady:

- Można walczyć tylko z graczami o poziomie minimum 2.
- Różnica w poziomach graczy może wynosić max 2.
- Koszt pojedynku to 10 punktów many.
- Możesz walczyć tylko raz z tym samym graczem w ciągu jednego dnia.

Gracz	Level	Atak	I/Z/W	PVP	
Elfaba	5	141-181	46 / 53 / 43	8	Pojedynek!
Gamaliel	5	103-133	45 / 50 / 36	2	Pojedynek!
Dyrektor Dumbledore	5	198-241	66 / 81 / 64	13	Pojedynek!
Johanna	4	143-185	56 / 69 / 53	0	Pojedynek!
Lord Kielbas	4	145-192	51 / 61 / 50	1	Pojedynek!
Patryk Grane	4	97-132	36 / 42 / 36	1	Pojedynek!

Poza podstawowymi zasadami warto wiedzieć, że nie możesz uczestniczyć w walce jeśli nie masz pełnej wartości punktów życia. Analogicznie gracze, którzy są choć w najmniejszym stopniu zranieni nie będą wyświetlani na liście dostępnych przeciwników.

Za wygraną walkę otrzymujesz 50% złota przeciwnika oraz doświadczenie zależne od jego poziomu (poziom przeciwnika * 50EXP). Otrzymujesz również odpowiednią ilość punktów PVP, które liczą się do rankingu pojedynków. Poziom pokonanego przeciwnika jest dzielony przez 4, a następnie brana jest cecha górna wyniku (tzw. sufit). Np. jeśli poziom przeciwnika był równy 7, otrzymasz 2 punkty PVP ($7:4 = 1.75 \rightarrow 2$).

6 Chatka Hagrida

6.1 Zadania od Hagrida

Odwiedzając Hagrida (HOGWART -> CHATKA HAGRIDA) i klikając przycisk IDŹ DO CHATKI otrzymasz propozycję złapania dla niego "kilku X", gdzie X to jakiś potworek z mapy.

Chatka Hagrida

Jestem Rubeus Hagrid i za odpowiednią sumkę mogę nauczyć Cię trochę o magicznych stworzeniach. Mogą one być bardzo pomocne w świecie czarodziejów szczególnie w starciu z wrogiem. Możemy zaczynać!

Umiejętności

Dzięki tej umiejętności będziesz umiał kontrolować różne magiczne stworzenia. Do zakupu stworzenia brany jest pod uwagę całkowity poziom ONMS - nie jak w przypadku zaklęć, tylko ten u nauczyciela.

Twój poziom zaklęć: 1 0 / 4 / 17

Zadanie

Hagrid macha Ci swoją różdżką przed nosem i wskazuje swoją chatkę. Idź do chatki

Wnętrze chatki

Hagrid siada i mówi do Ciebie:

- Czy mógłbyś złapać dla mnie pewne stworzenia, a mam na myśli kilka dowolnych Szczur? Ja nie bardzo mogę czarować, ale Tobie powinno się udać.

Tak, wezmę się za to!Nie, ale dziękuję za propozycję pracy.

Po zaakceptowaniu zadania pokaże się liczba stworzeń do złapania (system losuje od 5 do 20).

Zadanie

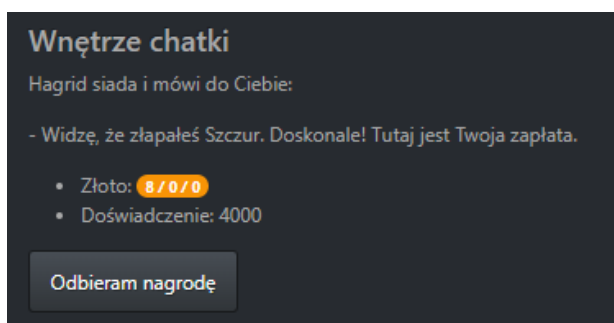
Widzę, że złapałeś Szczur w liczbie 0 dla mnie, a potrzebuję 19. Spiesz mi się już, cholibka.

Zrezygnuj z zadania

Wtedy jak pójdziesz na mapę i musisz złapać np. 7 Szczurów, to wybierasz poziom za 10 Many i albo trafisz jakiegoś normalnego potworka (np. centaury z którym stoczysz walkę), albo trafisz na szczura, którego 'łapiesz' i nie dostajesz za niego pieniędzy ani doświadczenia. Zwiększy się za to licznik u Hagrida złapanych stworzeń.

Walka z Zabójczy Szczur w zbroi						
Atakujący	HP	Atak	Inteligencja	Zręczność	Wiedza	
Nokciec (4)	575	157-192	49	63	47	
Szczur (5)	9	9-18	9	9	9	
Broniący		HP	Atak	Inteligencja	Zręczność	Wiedza
Zabójczy Szczur w zbroi (4)		63	3-12	4	3	4

Udało Ci się znaleźć stworzenie z zadania. Do walki nie dochodzi, bo magicznie łapiesz stworzenie.



Jak już złapiesz tyle, ile potrzeba odblokuje się u niego opcją odbioru nagrody - jest ona bardzo atrakcyjna:

$2G * \text{Twój_poziom} + 1000\text{EXP} * \text{Twój_poziom}$.

Przykładowo na 4 poziomie uzyskasz 8 Galeonów oraz 4000 punktów doświadczenia.

6.2 Stworzenie

Każdy czarodziej może kupić od Hagrida stworzenie, które będzie wspierać go w walce z innymi czarodziejami i potworami na mapie. Aby kupić dane stworzenie musimy mieć przynajmniej taki poziom ONMS (Opieki Nad Magicznymi Stworzeniami), jaki jest wymagany przy danym zwierzęciu. Prócz wartości bazowych, których możemy nauczyć się u Hagrida, możemy też podnosić ten parametr założonymi na siebie przedmiotami. Liczy się łączna wartość widziana w karcie postaci.

Stworzenia mają różne mnożniki swoich parametrów zgodnie z poniższą tabelą:

Wymagany poziom ONMS	Stworzenie	Mnożnik					
		ataku min.	ataku max.	HP	wiedzy	inteligencji	zręczności
5	Szczur	1	2	1	1	1	1
20	Żaba	2	3	2	1.1	1.1	1.1
40	Sowa	3	4	3	1.2	1.3	1.2
60	Hipogryf	4	5	4	1.3	1.5	1.3
80	Oswojony centaur	5	6	5	1.4	1.6	1.4
100	Oswojony wilkołak	6	8	7	1.5	1.7	1.5
120	Oswojony testral	8	10	9	1.6	1.8	1.6

Przykład:

1. Czarodziej ma 5 poziom ONMS i kupuje Szczura, który ma parametry zgodnie z mnożnikami z tabeli:
atak minimum 5, atak maksimum 10, HP 5, wiedza 5, inteligencje 5, zręczność 5.
2. Czarodziej ma 55 poziom ONMS i kupił Sowę, która ma parametry zgodnie z mnożnikami z tabeli:
atak minimum 165 ($55 * 3$), atak maksimum 220 ($55 * 4$), HP 165 ($55 * 3$), wiedza 66 ($55 * 1.2$), inteligencje 71 ($55 * 1.3$), zręczność 66 ($55 * 1.2$).

7 Elixiry

7.1 Składniki

Za udaną walkę na mapie, we Wrzeszczącej Chacie lub w pojedynku z innym czarodziejem można otrzymać losowy składnik do eliksirów. W grze występuje 16 różnych składników:

- Asfodelus
- Bezoar
- Dypdam
- Krew Salamandry
- Kwiat Werbeny
- Lubczyk
- Mandragora
- Mózg żaby
- Muchy siatkoskrzydłe
- Napar z Werbeny
- Przebiśnieg
- Róg jednoroźca
- Smocza krew
- Sproszkowany Szpon Smoka
- Woda miodowa
- Włos Graniana

7.2 O eliksirach

Elixiry można warzyć w Opuszczonej klasie (HOGWART -> OPUSZCZONA KLASA), natomiast handel składnikami i gotowymi miksturami z innymi czarodziejami odbywa się w Łazience Marty (HOGWART -> ŁAZIENKA MARTY). Listę składników i mikstur, które posiadamy można znaleźć w Opuszczonej klasie. Receptury umożliwiające poprawne uzyskanie mikstur zmieniają się co turę i trzeba ponownie odnaleźć poprawne kombinacje składników. W poszukiwaniach pomocni okazują się nauczyciele.

Sala zaklęć

Witaj! Jestem Filius Flitwick i nauczę Cię najpraktyczniejszego przedmiotu w życiu czarodzieja - zaklęć. Nie znaczy to jednak, że będzie Ci łatwo. Musisz się postarać. Możemy zaczynać!

A próbowałeś już połączyć Elixir Życia i Krew Salamandry?

Umiejętności

Dzięki tej umiejętności będziesz mógł uczyć się nowych zaklęć w walce i ulepszać je.

Twój poziom zaklęć: 10 Ucz się 3/2/21

7.3 Warzenie i czas działania eliksirów

W Opuszczonej klasie po kliknięciu Włóż przy składniku lub miksturze umieszcza się je w kociołku. Poprawne połączenie dwóch składników (kolejność ma znaczenie) powoduje rozpoczęcie procesu warzenia, który trwa początkowo 20 minut. W przypadku niepoprawnego połączenia powstaje maź, która po 20 sekundach jest niszczone, a zużyte składniki przepadają. Czas działania eliksiru normalnego i mocnego to 4h od zażycia, natomiast słabego - 12h.

Opuszczona klasa

Na końcu korytarza na pierwszym piętrze jest opuszczona sala z kilkoma kociołkami. Wygląda na bardzo stara i zaniedbana klasa do eliksirów. Są tutaj 3 bulgoczące kociołki.

Włóż dwa składniki do kociołka i poczekaj, aż wyjdzie z niego gotowa mikstura. Proces warzenia zaczyna się natychmiast po włożeniu drugiego składnika. Składnik wrzucony do nieudanej mikstury niestety jest już nie do odzyskania.

Cynowy Kociołek rozmiar 1 z drewnianą łyżką Punkty mikstur: 3

Włos Graniana (0) ☆ Mózg żaby (0*) ☆

W połączeniu tych składników otrzymasz: Czerwony wywar (0*)

7.4 Ulepszenia

Każda poprawnie wykonana mikstura daje 1 punkt umiejętności, które można wymienić na ulepszenia sprzętu do eliksirów. Kolejne poziomy ulepszeń kosztują 5, 10, 15, ... punktów umiejętności. To od Ciebie zależy, którą umiejętność ulepszysz jako pierwszą. Tworzywo kociołka odpowiada za szybkość wykonywania mikstur, natomiast większy rozmiar daje szansę na otrzymanie dwóch mikstur w wyniku mieszania zamiast jednej. Im lepsza łyżka tym większa szansa na otrzymanie eliksiru "stopień wyżej", czyli eliksiru, którego Twój eliksir byłby w przyszłości składnikiem (np. w trakcie robienia Zielonego wywaru na Elixir Mózgowy możesz otrzymać od razu Elixir Mózgowy).

Rozmiar kociołka		Tworzywo kociołka		Łyżka	
Poziom	Szansa na podwojoną miksturę	Poziom	Czas warzenia	Poziom	Szansa na miksturę "poziom wyżej"
0 (rozmiar 1)	-	0 (cynowy)	-	0 (drewniana)	-
1 (rozmiar 2)	1%	1 (miedziany)	-1 min	1 (żelazna)	1%
2 (rozmiar 3)	3%	2 (mosiężny)	-3 min	2 (stalowa)	3%
3 (rozmiar 4)	6%	3 (srebrny)	-6 min	3 (srebrna)	6%
4 (rozmiar 5)	10%	4 (złoty)	-10 min	4 (złota)	10%

7.5 Spis i działanie

W grze występują obecnie eliksiry, ich mocne i słabe wersje oraz wywary, które są pośrednimi składnikami eliksirów.

- WYWARY

- Czerwony wywar: -50HP
- Żółty wywar: 0.5*EXP
- Zielony wywar: brak efektu
- Niebieski wywar: -50MP
- Różowy wywar: 0*EXP

- ELIKSIRY

- Elik sir Exstimulo: atak 0-200
- Elik sir Gringotta: +50% pieniędzy z mapy
- Elik sir Mózgowy: 1.1*EXP
- Elik sir Sprawności: +5 punktów treningu Quidditcha
- Elik sir Szczęścia: +10% szansy na otrzymanie składnika do eliksirów
- Elik sir Wzmacniający: +100MP
- Elik sir Życia: +200HP

- MOCNE ELIKSIRY

- Mocny Elik sir Exstimulo: atak 0-1000
- Mocny Elik sir Gringotta: +100% pieniędzy z mapy
- Mocny Elik sir Mózgowy: 1.2*EXP
- Mocny Elik sir Sprawności: +10 punktów treningu Quidditcha
- Mocny Elik sir Szczęścia: +20% szansy na otrzymanie składnika do eliksirów
- Mocny Elik sir Wzmacniający: +200MP
- Mocny Elik sir Życia: +1000HP

- SŁABE ELIKSIRY

- Słaby Elik sir Exstimulo: atak 0-100
- Słaby Elik sir Gringotta: +25% pieniędzy z mapy
- Słaby Elik sir Mózgowy: 1.05*EXP
- Słaby Elik sir Sprawności: +2 punkty treningu Quidditcha
- Słaby Elik sir Szczęścia: +5% szansy na otrzymanie składnika do eliksirów
- Słaby Elik sir Wzmacniający: +50MP
- Słaby Elik sir Życia: +100HP

Przykładowo, w jednej z poprzednich tur, w celu uzyskania Mocnego Elixiru Życia (+1000HP) należało wykonać następujące kroki:

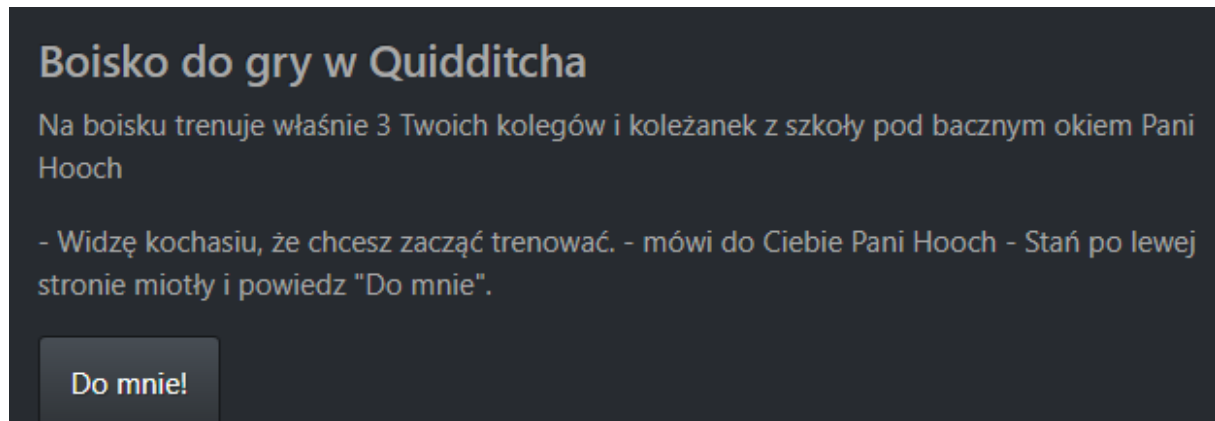
1. Dyptam + Włos Graniana = Czerwony wywar
2. Czerwony wywar + Woda miodowa = Elixir życia
3. Elixir Życia + Sproszkowany Szpon Smoka = Mocny Elixir Życia

8 Quidditch

Każdy dom posiada drużynę Quidditcha złożoną z 4 graczy, którzy posiadają najlepsze umiejętności na daną pozycję spośród wszystkich graczy w domu.

8.1 Treningi

W celu rozpoczęcia treningów należy udać się na boisko (HOGWART -> BOISKO DO QUIDDITCHA).



Po wybraniu jednej z pozycji (szukający/obrońca/ściągający/pałkarz) można udać się na trening jednej z czterech umiejętności klikając przycisk **Trenuj**. Domyślnie trening trwa 30 minut i po jego zakończeniu czarodziej otrzymuje odpowiednią ilość punktów umiejętności w zależności od pogody (w trakcie burzy najmniej, a w trakcie słonecznej pogody - najwięcej).

Na różnych pozycjach wymagane są różne umiejętności. Umiejętności, które są punktowane na danej pozycji przedstawia poniższa tabela:

		UMIEJĘTNOŚĆ			
		Technika lotu	Balansowanie na miotle	Unikanie tłuczka	Przejmowanie kafla
POZYCJA	Szukający	X	X	X	
	Obrońca	X	X		X
	Ściągający	X		X	X
	Pałkarz	X	X	X	

8.2 Miotły

W trakcie treningów i meczy bardzo przydatne są miotły. Mają one wpływ na punkty treningów oraz poziomy poszczególnych umiejętności. Można je otrzymać jako nagrodę po udanej wyprawie we Wrzeszczącej Chacie, zakupić w sklepie z miotłami (ULICA POKĄTNA -> SKLEP MIOTLARSKI) lub odkupić od innego czarodzieja na aukcji na Nokturnie (ULICA POKĄTNA -> ALEJA NOKTURNU).

8.3 Skarbonka i punkty od domu

W Pokoju wspólnym domu (HOGWART -> POKÓJ WSPÓLNY) w zakładce Quidditch można znaleźć informacje o drużynie Quidditcha.

The screenshot shows the 'Quidditch' tab with three sub-sections: 'Sprzęt zespołowy', 'Wpłać do skarbonki', and 'Skład drużyny'. The 'Sprzęt' section lists items like 'Miotła +2' (5000 points), 'Rękawiczki +2' (5000 points), and 'Strój +1' (1000 points). The 'Wpłać do skarbonki' section shows a current budget of 3569 / 12 / 22 and a 'Wpłać do skarbonki' button. The 'Skład drużyny' table lists players and their positions: asaf (Szukający), Herudu (Obrońca), Molish (Ścigający), and Noomi (Pałkarz). The 'Najwyższe wpłaty' table shows the top donors: Herudu (3549 / 1 / 19), Noomi (2046 / 8 / 1), Nokiec (1772 / 16 / 17), and Molish (1244 / 10 / 22).

Item	Points
Miotła +2	5000 / 0 / 0
Rękawiczki +2	5000 / 0 / 0
Strój +1	1000 / 0 / 0

Amount
0

Player	Position
asaf	Szukający
Herudu	Obrońca
Molish	Ścigający
Noomi	Pałkarz

Player	Points
Herudu	3549 / 1 / 19
Noomi	2046 / 8 / 1
Nokiec	1772 / 16 / 17
Molish	1244 / 10 / 22

Znajdziemy tu:

- budżet, jakim dysponuje drużyna
- możliwość wsparcia drużyny wpłatą
- listę najhojniejszych donatorów
- skład drużyny
- poziomy sprzętu zespołowego, przydatnego w trakcie treningów i meczy

Budżet drużyny jest wykorzystywany na zakup sprzętu zespołowego przez prefekta domu. Prefekt ma również możliwość włączenia fundowania treningów ze skarbonki poszczególnym osobom w domu.

8.4 Przebieg meczu i MVP

Godzinę przed meczem boisko jest blokowane i nie ma już możliwości trenowania. Ma wówczas miejsce oczekiwanie na mecz, w trakcie którego można wziąć udział w zakładach. Po wpłaceniu jakiejś kwoty na daną drużynę otrzymujemy informację, jaka jest nasza szacunkowa wygrana w przypadku wygranej.

The screenshot shows the betting interface for a match between Slytherin and Gryffindor. It includes buttons for 'Pokaż/Schowaj zakłady' and 'Pokaż/Schowaj MVP'. The betting table shows the following data:

Team	Player	Points
Slytherin	Twój wkład	9 / 8 / 20
	Suma zakładów	3016 / 8 / 24
	Szacunkowa wygrana	16 / 15 / 10
Gryffindor	Twój wkład	1689 / 2 / 19
	Suma zakładów	2344 / 6 / 17
	Szacunkowa wygrana	3862 / 10 / 1

W momencie rozpoczęcia meczu pojawia się informacja o składach drużyn oraz o ilości punktów wytrenowanych przez zawodników. Potem ma miejsce sam mecz, w trakcie którego co 10 sekund pojawia się opis akcji, które mają miejsce.

80:0

18:17:00 Dziubaskowa kieruje tłuczka w przeciwnika, ale Molish unika go w ostatniej chwili. kasiaknal nie udaje się złapać kafla. Molish zdobywa punkty. Jest 80:0. Noomi ledwo powstrzymuje się ze śmiechu, po tym jak trafia i prawie zrzuca z miotły AgnesAsha, który już wyciągał rękę po znicz.

18:16:50 asaf zaczął lecieć bardzo szybko w stronę swojej bramki. Czyżby zobaczył znicz? Herudu trzyma kafel. Herudu wykonuje dokładny rzut i podaje do kolegi z zespołu

18:16:40 kasiaknal złapał kafla. kasiaknal wykorzystuje nieuwagę Molish i podaje kafla. Noomi mierzy długo, żeby ostatecznie trafić w głowę Alex.

70:0

18:16:30 Herudu wykonuje dokładny rzut i podaje do kolegi z zespołu Molish ledwie utrzymał się na miotle po ataku Dziubaskowa. kasiaknal nie udaje się złapać kafla. Molish zdobywa punkty. Jest 70:0.

W trakcie meczu cały czas dostępny jest licznik udanych akcji zawodników. Po meczu zawodnik z największą liczbą udanych akcji w każdej drużynie otrzymuje status MVP i nagrodę równą stawce za dany mecz (jeśli np. wygrany mecz daje 600 galeonów, to MVP z każdej drużyny dostaje 600 galeonów).

Ravenclaw		Hufflepuff	
Udane akcje:		Udane akcje:	
Obrońca	50	Obrońca	57
Ściągający	38 (+1)	Ściągający	26
Pałkarz	38	Pałkarz	18

8.5 Mecz - strona techniczna

Mecz Quidditcha składa się z wielu rund, w których odbywają się kolejno kroki:

1. Szukający ma możliwość zauważenia znicza
 - (a) Akcja pałkarza - ma możliwość przeszkodzenia w złapaniu znicza szukającemu
 - (b) Szukający łapie znicz
2. obrońca ma kafa i podaje do ścigającego
 - (a) Podanie może być przerwane przez ścigającego przeciwników
3. Pałkarz przeciwnika próbuje trafić tłuczkiem w ścigającego z piłką
 - (a) Wybity ścigający traci piłkę
4. Ścigający rzuca w jedną z 3 bramek
 - (a) obrońca może wybić piłkę

Zaczyna drużyna gospodarzy i gdy straci piłkę, albo zdobędzie gola, akcję przejmuje drużyna przeciwna i tak na zmianę. Gdy szukający złapie znicz, zdobywa 150 punktów i kończy grę.

Każdy z kroków to losowanie pomiędzy graczem atakującym i przeciwnikiem w taki sposób, że bierzemy sumę umiejętności Quidditcha (tylko pełne wartości, bez postępu) dla danego stanowiska i liczymy proporcję procentową tych dwóch graczy. Udana akcja jest wtedy, gdy wylosowana liczba od 1 do 100 jest niższa od wyliczonej proporcji gracza.

Przykład:

- Akcja numer 2 czyli obrońca Gryfonów kontra ścigający Huffu. Obrońca ma sumę punktów 10, a zawodnik Huffu 20. Proporcja to $10 / (10 + 20) = 10 / 30 = 33\%$ szansy na udaną akcję.
- Akcja numer 4 czyli ścigający Huffu, kontra obrońca Gryfonów. Obrońca ma sumę punktów 12, a ścigający Huffu 14. Proporcja to $14 / (12+14) = 14 / 26 = 53\%$ szansy na udany rzut i zdobycie punktów dla swojej drużyny.

8.6 Puchar Quidditcha

Drużyna, która w trakcie całej tury zdobędzie największą sumę punktów zdobytych w meczach otrzymuje Puchar Quidditcha, czyli nagrodę w nowej turze w postaci 100 galeonów do skarbonki domu oraz pierwszy poziom stroju w sprzęcie zespołowym.

9 Ulepszanie przedmiotów (Pokój Życzeń)

Pozazdrościłeś znajomemu szaty roboczej żywiołów, a w Magicznych Przedmiotach są do kupienia tylko szaty robocze zaklęć? Lepiej być nie mogło! Dzięki Pokojowi Życzeń (HOGWART -> POKÓJ ŻYCZEŃ) możesz teraz stworzyć swój wymarzony ekwipunek.

Po położeniu na stoliku dwóch podobnych przedmiotów ulegną one złączeniu. Stolik ma jednak kilka zasad:

1. Można łączyć każdy przedmiot, ale nie każde połączenie da efekt.
2. Dwa różne przedmioty z różnych typów spowodują zniszczenie drugiego, który zostanie położony.
3. Jeżeli zostaną położone dwa przedmioty tego samego typu i z tym samym prefixem lub suffixem, to nastąpi ulepszenie prefixu lub suffixu, a przedmiot bazowy wyjdzie ten, który został położony jako pierwszy (np. Lekka tiara zaklęć i Lekka tiara krwi da Ciężką tiarę zaklęć).
4. Gdy położone zostaną dwa przedmioty z tym samym prefixem i suffixem, to ulepszeniu ulegnie i prefix, i suffix.
5. Prefix lub suffix ostatni (z listy poniżej) ulepsza się do pierwszej pozycji (np. dwa przedmioty Naturalne dadzą Lekki).
6. Koszt połączenia to 1 galeon + podwojona suma cen tych przedmiotów z Magicznych Przedmiotów, a proces łączenia trwa 30min.

Kolejności ulepszeń	
<i>Prefixy</i>	<i>Suffixy</i>
Lekki	Zaklęć
Ciężki	Żywiołów
Elegancki	Przemiany
Ozdobny	Serca
Cienki	Mroku
Gruby	Krwi
Naturalny	Szybkości
	Destrukcji

Zdobiony stolik na środku sali

Cienki Naszyjnik magii (13) Cienki Naszyjnik magii Serca (16) ☆

W połączeniu tych przedmiotów otrzymasz: Gruby Naszyjnik magii (14) ☆. Kosztowało to Ciebie

13 / 5 / 9

10 Tiara przydziału

Każdy czarodziej po zarejestrowaniu dostaje kilka pytań od Tiary Przydziału, aby wybrać odpowiedni dla tego czarodzieja dom. Tiara ma kilka zasad:

1. Nie przydziela do domu, który wybrałeś, że nie chcesz trafić.
2. Masz większe szanse na trafienie do domu, który wybrałeś, że chcesz trafić.
3. Masz większe szanse na trafienie do domu, którego cechy wybrałeś w ostatnim pytaniu.
4. Masz mniejsze szanse na trafienie do domu, który ma najwięcej aktywnych graczy w danym momencie.

11 Tury

Gra podzielona jest na tury odbywające się aktualnie po 2 tygodnie. Tura kończy się resetem wszystkich parametrów postaci, zawartości plecaka i wyzerowaniem konta w banku. Na następną turę przechodzą tylko tytuły mistrzów, bonus od obecnej klasy oraz czekoladowe żaby. Gdy zdobyłeś 10 poziom przechodzisz do następnej klasy. Za każdą klasę czarodziej otrzymuje nagrodę w postaci:

- Zręczność, inteligencja i wiedza mają równowartość trzykrotności roku na którym znajduje się gracz.
- Pozostałe statystyki w wysokości roku na którym jest

Przykład: czarodziej jest na 4 roku - jego statystyki zręczności, inteligencji i wiedzy będą równe 12 na starcie tury. Ponadto będzie miał 4 poziom OPCM, Elikśirów, Zaklęć, Transmutacji i ONMS.

11.1 Nagrody

Czterech czarodziejów z najwyższą liczbą punktów w danej konkurencji dostaje nagrodę, która przechodzi pomiędzy turami. Innymi słowy, pozostaje już na zawsze i jest widoczna w jego karcie profilu po kliknięciu jego nicka w rankingu. Pierwsza trójka dostaje ponadto nagrody pieniężne: kolejno 100/50/25 galeonów.

Kategorie nagród:

- Mistrz Alchemii - Brana jest pod uwagę suma zdobytych punktów mikstur.
- Mistrz Ataku - Brany jest pod uwagę maksymalny atak widoczny w rankingu. Pierwszy czarodziej dostaje dodatkowe 5% do HP.
- Mistrz Elikśirów - Brana jest pod uwagę liczba punktów życia. Pierwszy czarodziej dostaje dodatkowy 1% do ataku.
- Mistrz Eylopa - Brana jest pod uwagę liczba godzin przepracowanych w Centrum Eylopa. Pierwszy czarodziej dostaje dodatkowy 1% do wiedzy.

- Mistrz PvP - Pierwszy czarodziej dostaje odpowiednio 1% i 2% ataku minimalnego i maksymalnego więcej. Drugi i trzeci dostają "Kartę PVP", która jest w ich ekwipunku tylko na najbliższą turę.
- Mistrz Quidditcha - Brana jest pod uwagę całkowita liczba punktów Quidditcha, nie licząc sprzętu zespołowego. Pierwszy czarodziej dostaje dodatkowy 1% do zdobywanego doświadczenia.
- Mistrz Tury - Brana jest pod uwagę liczba punktów doświadczenia widoczna w rankingu. Pierwszy czarodziej dostaje dodatkowy 1% do inteligencji, zręczności, wiedzy i HP.
- Mistrz Zadań - Brana jest pod uwagę liczba wypełnionych misji od Hagrida i zadań od Olivandera. Pierwszy czarodziej dostaje dodatkowy 1% do zręczności.
- Mistrz Złodziei - Brana jest pod uwagę suma galeonów skradzionych (wygranych w pojedynkach) od graczy spoza domu. Pierwszy czarodziej dostaje dodatkowy 1% do inteligencji.

11.2 Nagrody dla domów

- Zespół, który zdobędzie najwięcej punktów w pucharze Quidditcha dostaje na start nowej tury pierwszy poziom stroju w sprzęcie zespołowym oraz 100 galeonów w skarbonce domu.
- Wszyscy czarodzieje z domu, który uzyska pierwsze miejsce w rankingu domów otrzymują na start nowej tury dodatkowe 100 galeonów w banku. Punkty w rankingu to suma poziomów wszystkich czarodziejów domu, którzy osiągnęli poziom minimum 2.