



## 1.Giriş

At ve Kılıç oyununda, sihir büyü ve fantastik öğelerden arındırılmış, içinde bulunduğumuz dünyanın ortaçağ döneminden pek de farklı olmayan Calradia isimli diyardaki bir maceracıyı canlandırıyor. Oyun bu dünya içerisinde sana geniş özgürlükler de sunuyor. Harita boyunca gezerek şehirleri ve köyleri keşfetmek, ticarete atılmak, muhtelif görevleri yerine getirmek, turnuvalara katılmak girişebileceğin pek çok aktiviteden bir kısmı. Kısa zamanda içinde bulunduğun bu dünyanın “yaşayan” bir dünya olduğunun farkına varacaksın. Köyler ve şehirler arasında, her an haydutlar tarafından pusuya düşürülme korkusuyla ilerleyen kervanlar; mallarını pazarlara yetiştirmeye çalışan çiftçiler; diyarı katetmek için toparlanan ordular, şehir ve kale kuşatmaları ve köy yağmalamaları. Sana uyman gereken sabit bir yol vermek yerine, At ve Kılıç bu diyarda özgürce macerayı yaşamana olanak sağlıyor. Zamanla, pek çok yerde adını duyurmuş ve diğer karakterlerle dostluklar veya düşmanlıklar kurmuş olacaksın. Bu sayede çevrendeki dinamik gelişmeleri de direkt olarak etkileyebilme şansın olacak. Beş parasız bir maceracı olarak kalmak zorunda da değilsin. Büyük güç, otorite ve zenginlik elde edebilmenin yolları var. Bir kralın güvenilir vasalı olarak

řehirleri, kaleleri ve köyleri bütünöyle mülküne geçirmen ve büyük birliklere komuta etmen mümkün. Hatta istersen, taht'a talip olan kimselerin davalarına kendini adayarak kralları devirebilirsin. At ve Kılıç sana mutlak hedefler veya önceden belirlenmiş bir hikaye sunmak yerine, kendi hikayeni ve hedeflerini oluşturabileceğın dinamik, zengin bir dünya sağlıyor.

Bu kitapçık öncelikle bir kaynak işlevi görmek üzere tasarlanmıştır. Oyuna yeni başlayanlar için giriş seviyesinde ihtiyaçları olacak olan bütün bilgileri içinde barındırır. Ayrıca yeni oyuncuların oyunun ana menüsünden ulaşabilecekleri “Eğitim” bölümlerinden geçmeleri ve yükleme ekranlarında sunulan “Tüyo”ları dikkatle okumaları kuvvetle tavsiye edilir. Oyun içindeki belirli bir istatistik veya daha detaylı kısımlar ile ilgili sorular oluşması durumunda bu kitapçığa başvurmak gerekir. Bununla birlikte At ve Kılıç, “yaparken öğren” yaklaşımını uygulamaya özellikle özen göstermektedir.



## 2. Kurulum ve Ayarlar

Eğer At ve Kılıç'ın kutulu versiyonunu satın aldıysanız, cd'yi bilgisayarınıza yerleştirin. Eğer Kurulum başlangıcını birkaç saniye içinde göremezseniz bunu kendiniz yapmanız gerekmektedir. CD-Rom klasörünü açtıktan sonra "setup.exe" dosyasını çalıştırın.

Oyun "Deneme Sürümü" formunda çalışmaya başlayacaktır. Tam sürüm oyunu açabilmek için bir seri numarası girmeniz gerekmektedir. Oyunu ilk defa başlattığınızda sizden seri numarası girişi yapmanızı isteyecek bir ekranla karşılaşacaksınız. (At ve Kılıç'ın kutulu versiyonunda seri numarası kutu içerisinde sunulmuştur. Tek yapmanız gereken bu numarayı gördüğünüz ekrana tuşlamaktır. Seri numaranızı henüz girmemeyi tercih ederseniz oyun deneme sürümünü olarak başlayacaktır. Herhangi bir kısıtlama olmadan deneme sürümünü 6. kademeye kadar oynayabilirsiniz..

Seri numarasını girdiğinizde oyun internete bağlanarak tam sürümü etkinleştirmeye çalışacaktır. Lütfen bu aşamada bilgisayarınızın internet bağlantısı olduğundan emin

olun. Bu otomatik aktivasyon aşamasının başarısız olması durumunda bile kendiniz oyunun tam sürümünü manuel olarak açabilirsiniz. Manuel Aktivasyon düğmesine bastıktan sonra ekranınızdaki talimatları takip edin.

Seri numaralarının kendi bilgisayarınızda kişisel kullanım için olduklarını unutmayın ve seri numaranızı lütfen başkalarıyla paylaşmayın. Kısa bir zaman zarfı içinde çoklu giriş yapılan bir seri numarası aktivasyon sunucuları tarafından reddedilebilir.

## 2.1.Başlangıç Ekranı

Program menüsünden veya masaüstünüzden At ve Kılıç ikonuna çift tıkladığınızda karşınıza Başlangıç Ekranı çıkacak.



- **Şu Anki Senaryo** oyunun içerik için hangi modülü kullanacağını belirler. Başlangıçta tek seçeneğiniz, resmi modül olan "Native". Oyuncu kitlesi tarafından yeni haritalar, yeni ırklar, yeni ekipmanlar ve yeni içerik eklemek amacıyla hazırlanan yeni modülleri de isteğinize göre yükleyerek oynayabilirsiniz.
- **At&Kılıç Oyna** oyunu başlatır.
- **Ayarlar** oyunun performansı ile ilgili değişik seçeneklerin bulunduğu yeni bir ekran açar.
  - "Ekran" :
    - Pixel Shaderları aç: Bu ayar DirectX 9 ile çalışan efektleri açar/kapatır.
    - Pencereyi Başlat: Oyunu tam ekran yerine pencereyi başlatır.
    - Saniyedeki Kare Sayısını Göster: Bu seçenek açık olduğu sürece, oyun sol üst köşede anlık kare sayısını gösterir.
    - Dikey Senkronizasyon: Oyun sıradaki kareyi işlemeyi bitirmeden önce bir sonraki kare üzerinde işlem yapmaya başlamaz. Bu ayar

kapatılırsa görüntüde bazı “yırtılmalar” görülebilir, ancak gösterilen kare sayısı artacaktır. Ayar açık olduğunda ise yırtılmalar görülmez ancak kare sayısında düşüş yaşanabilir.

- Doku Detayı: Oyun içerisindeki dokuların çözünürlüklerini kontrol eder. Daha yüksek ayarlar detaylarda keskinliği artırırken yükleme sürelerini uzatabilir ve eski görüntü kartlarında performans düşüşü gözlemlenebilir.
- Saniyede Maksimum Kare: Oyunun saniyede göstereceği en yüksek kare sayısını belirler. Bu ayar değişik bölgeler arasında oyunun tepki süresindeki değişiklikleri eşitleyebilir.
- Anti-aliasing: Oyunda kullanılacak Antialiasing tekniğini belirler. Yüksek ayarlar görüntüde iyileşme sağlarken oyun performansını ciddi şekilde etkileyebilir.
- Gölge Kalitesi: Bu ayar oyunda hesaplanan gölgelerin kalitesini ayarlar. Yüksek ayarlar daha yumuşak ve doğru gölgeler elde etmenizi sağlar. Bu ayarı ekran kartınızın özelliklerine göre düzenleyin. “Aşırı Yüksek” ayarı kartınızın belleği 256 MB üzerinde ise seçilmelidir.
- Gösterim Yöntemi: DirectX 7 veya DirectX 9 gösterim yazılımları arasında seçim yapar. DirectX 7 daha hızlı işlenebilir ve eski ekran kartlarıyla uyumlu çalışabilir, ancak DirectX 9 daha zengin görsel içerik sunar. Diğer görüntü tercihlerinizin büyük bir kısmı yöntem olarak DirectX 7'yi seçtiyseniz devre dışı kalır. Öncelikle DirectX 9 yöntemini deneyip, sorun yaşamamanız halinde DirectX 7'ye dönmenizi öneririz..
- "Ses":
  - Ses Varyasyonunu Aç: Oyun içerisindeki duyacağınız sesler, çeşitliliği arttırmak adına bazen perdeleri yükseltilecek şekilde oynatılabilir. Eğer bundan rahatsız oluyorsanız bu ayarı kapatın.
  - Sesi Kapat: Bütün sesleri engeller..
  - Müziği Kapat: Bütün müzikleri engeller.
- "Oyun":
  - Kan Gösterme: Oyun içindeki bütün kan görüntüleri kapatır. Ebeveynler ve küçük yaşlı oyuncular için kullanışlı olabilir.
  - Hileyi Aç: Oyunda birtakım hileler mevcuttur. Bunlar çoğunlukla Mod geliştiren kullanıcıların hayatlarını kolaylaştırmak amacıyla eklenmiştir. Hilelerin aktif olmaları için bu ayarın açılması gerekir.
- "Detaylar":
  - Edit Modunu Aç: Bu özellik Mod geliştirmecileri için yaratılmıştır. Edit Modu ve nasıl kullanılabileceği üzerine daha detaylı bilgi oyunun Mod Geliştirme Forumlarından edinilebilir. Oyun

performansına olumsuz yönde etki edeceği için, eğer bir mod üzerinde çalışmıyorsanız bu ayarı kapalı tutmanızı öneririz.

- Tek İşlemci İle Çalış: İşlemciniz tek çekirdekli ise, bu özelliği kullanabilirsiniz.

## 2.2. Oyun İçindeki Ayarlar

Açılış ekranında bulunan seçeneklerden daha fazlası burada ayarlanabilir. Oyunu başlattıktan sonra, ana menüden "Seçenekler"e tıklayınız. Burada performans, tercihler ve bilgilendirme seçenekleri üzerine ayarlar bulacaksınız. Seçenekler bölümü üç alt bölüme ayrılmıştır: Ana ayarlar, Ekran Seçenekleri ve Kontroller.

### Ana Ayarlar

- Müzik: Oyun içindeki bütün müziklerin ses düzeyini ayarlar. Sağ yüksek, sol düşük ve tam sol müziği kapatır.
- Ses: Bütün ses efektlerini kontrol eder ve müzik ayarıyla aynı şekilde çalışır.
- Fare hassasiyeti: Oyunun fare hareketlerinize tepki verme derecesini ayarlar. Sol düşük, sağ ise yüksek hassasiyettir. Kendi kullanımınıza göre oyun sırasındaki sonucu görerek fare ayarınızı buradan yapabilirsiniz.
- Fare Y eksenini ters çevir: Kapalı durumda, pek çok FPS oyununda olduğu gibi farenin yukarı hareketi bakışı yukarı kaldırır. Açık konumda ise, farenin ileri hareketi bakışı aşağıya çeker. Pek çok uçuş simülatöründe olduğu gibi.
- Bloklama yönü kontrolü: Bu ayar oyundaki karakterinizin bloklamayı ne şekilde yapacağını belirler. "Otomatik" konumda, karakter saldırı nereden geliyorsa otomatik olarak bloklamayı o yöne doğru yapacaktır. "Fare hareketine göre" olan kullanımda ise oyuncu darbenin geleceği yönü kestirerek bloklama hareketinin yönünü fare ile kendisi uygulamak durumundadır. Yeni oyunlar için "otomatik" seçeneği tavsiye edilir.
- Saldırma yönü kontrolü: Bu ayar saldırınızın yönünü belirlemenizi sağlar. Ön-seçili ve tavsiye edilen ayar "Fare hareketinin tersine göre"dir. Bu ayarı kullandığınız zaman yapmanız gereken, fareniz saldırıya başlamak istediğiniz noktaya doğru kaydırmak ve farenin sol tuşuna basmaktır. Örn., eğer sağdan sola doğru saldırmak istiyorsanız, hamleye başlarken fare hareketiniz soldan sağa doğru olmalı. Silahı savurmak için elinizi kaldırıyormuş gibi düşünün. Diğer bir tercih "Düşmanın konumuna göre"dir. Burada ise hedefinize "bakarak" saldırı yönünü belirleyebiliyorsunuz. Yani soldan-sağa doğru bir yarma hareketi yapmak istediğinizde saldırıdan hemen önce düşmanın soluna doğru bakmanız yeterli olacaktır.
- Oyuncunun aldığı zarar: Düşmandan aldığınız hasarın oranı. Yeni oyuncular için tavsiye edilen seviye ½ veya ¼ olmalıdır.



- Dostların aldığı zarar: Dost birliklerin düşmandan aldığı hasarın oranı. Yeni oyuncular için tavsiye edilen seviye  $\frac{3}{4}$  veya  $\frac{1}{2}$  olmalıdır.
- Dövüş yapay zekası: Bu ayar büyük oranda YZ'nın saldırı, sıyrılma ve bloke etme becerilerine etki eder. “İyi” ayarı daha zorlayıcı, “zayıf” ise genel olarak daha kolay bir oyun tecrübesi yaratır.
- Dövüş hızı: Dövüş hareketlerinin ne kadar hızlı olacağını belirler. “Hızlı” oynanış zorluğunu arttırırken “yavaş” önemli şekilde azaltacaktır.
- Muharebe büyüklüğü: Büyük bir savaşta meydana kaç dövüşçünün olacağını ayarlar. Genelde meydana ne kadar asker varsa oyuncunun kendi belirleyici niteliğini azaltır ve oyunu kişisel beceri yerine birliklerin doğru seçimi ve taktik üstünlük gerektiren daha zorlayıcı bir hale büründürür. Aynı zamanda performansa olumsuz etisi vardır. Düşük savaşçı sayıları daha kolay, daha “oyuncu merkezli”dir ve performansı daha üstündür.
- Saldırı yönünü göster: Yapmak üzere olduğunuz saldırının ne taraftan olacağını görmenize yardım eden ufak sarı bir ok ekranda görünür.
- Hedef noktasını göster: Mesafeli silahların kullanımına yardımcı olması için ekranın merkezinde bir hedef noktası görünür.
- Dost askerlerin isimlerini göster: Müttefiklerinizin isimleri (veya türleri) kafalarının üzerinde olacak şekilde görünür olur.
- Zararı bildir: Alınan veya verilen hasarı ve vuruşlardaki Hız bonusu'nu sayıya olarak ekrana yansıtır. Bu seçenek dövüş tekniklerinizi geliştirirken veya hangi silahın sizin için en uygun olduğuna karar verirken işinize yarayabilir..
- Vuruş zorluğunu bildir: Eğer mesafeli silahla isabet kaydederseniz, hedefin uzaklığıyla orantılı olarak ekranda bir mesaj olarak geçer..
- Zaiyatı bildir: Açık durumdayken, her dost veya müttefik savaşçının ölmesi veya kendinden geçmesi durumunda ekranda bir bilgilendirme notu olarak belirir.
- Tecrübeyi bildir: Açık durumdayken, her tecrübe kazandığınızda ekranda bilgi ekranda bir mesaj olarak geçer.

**Ekran Seçenekleri** ana seçenekler ekranında sol alt tarafta bulunan düğmeye basılarak çağırılır. Başlangıç ekranında görülen ayarların bir kısmı burada tekrarlanmıştır; ancak bir kısım özel ayarlar da mevcuttur:

- Monitör Gama Ayarı: Monitörünüzde daha iyi görüntü için oyunun gama derecesini ayarlar. Monitörleri büyük çoğunluğunun gama derecesi 2.2 seviyesindedir ve bu seviye Windows sistemlerinde öngörülen ayarlamadır.
- Çim Yoğunluğu: Birim alan başına düşen çimsel objelerin sayısını ayarlar. Ne kadar çok olursa o kadar iyi görüntü verir ancak performansı da etkileyebilir.
- Karakter Detayı: Oyunun LOD (Detay Kademeleri) sistemini ayarlar. LOD sistemi karakter modellerini ve diğer objeleri, uzaklaştıkça daha düşük detaylı ve işlemciden tasarruf eden modellerle yer değiştirir. Buradaki ayar o mesafenin ölçüsünü ayarlar. Ayar en soldayken karakter modelleri kısa bir mesafeden sonra

daha düşük detaylı görünmeye başlayacaktır. Sağda ise ekstrem uzaklıklarda düşük detaylı versiyonlarla değişeceklerdir. Bu ayar oyunun kare sayısı performansında belirleyici önem taşır.

- **Karakter Gölge Detaylı:** Bu düğme karakterler tarafından düşürülen gölgelerin detayını ayarlar. Düğmeyi sola doğru çekmek daha bulanık ancak hızlı gölgeler, sağa çekmek ise daha doğru ancak performansa olumsuz etki eden gölgeler sağlar. Bu ortamın düşürdüğü gerçek zamanlı gölgeleri kontrol eden "Gölge Kalitesi" ayarıyla ile aynı şey değildir.
- **Ceset Sayısı:** Savaş alanında kalacak olan ölü/baygın savaşçıların sayısını ayarlar. Daha çok ceset daha gerçekçi bir savaş alanı yaratacaktır ancak performansa da olumsuz etki edecektir.
- **Kukla Fiziği Sayısı:** Fizik kurallarına göre davranarak gerçekçi şekilde düşen, yuvarlanan, çöken etc iskelet sistemlerinin sayısını belirler. Bu ayarı düşük tutmak oyun performansını yükseltebilir. Eğer bilgisayarınızda çift-çekirdekli bir işlemci varsa, fizik işlemleri ikinci çekirdeğe aktarılacağından bu sayıyı yüksek tutabilirsiniz.
- **Kan Lekeleri:** Ne kadar mesafeden itibaren karakterler üzerinde kan lekeleri görmeye başlayabileceğinizi ayarlar. Daha çok kan yoğunlukla daha düşük performans demektir.
- **Karakter Gölgeleri:** Karakter gölgelerini açıp kapatır.
- **Ortam Gölgeleri:** Ortam tarafından (Binalar, çevre, objeler) düşürülen gölgeleri açıp kapatır.
- **Bitkilerde Gerçekçi Gölgeler:** Ağaçlar ve otlar üzerine düşen gölgeleri açar veya kapatır. "Yok" gölgeleri kapatır. "Hızlı" çok hızlı sonuç veren ancak sınırlı görselliği olan gölgeler yaratır. "Tam" çok gerçekçi gölgeler sunar, ancak performansa olumsuz etkisi de olur.
- **Parçacık sistemi:** Parçacıkları açar veya kapatır. Parçacıklar duman bir ateşten yükselen kıvılcımlar veya dörtnala koşan bir atın tozu olabilir.
- **Anisotropik Filtreleme:** Açık konumda daha keskin doku görüntüleri sağlar. Açılı baktığınız dokulardaki "bulanıklık" görüntüsüne engel olur. (Önerilen ayar: Açık)
- **Hızlı Su Yansımaları:** Daha düşük kaliteli ancak çok daha hızlı oluşturulan su yansımalarını açar veya kapatır.(Önerilen ayar: açık)

**Kontroller** bölümüne menünün sol tarafındaki düğmeye basarak ulaşabilirsiniz. Burada oyun tarafından atanan bütün tuşları görebilirsiniz. Eğer bir tuşu değiştirmek isterseniz yapmanız gereken farenizle üzerine tıklayıp istediğiniz tuşu tuşlamaktır. Hareket tuşlarının aynı şekilde haritayı da kontrol ettiğini unutmayın.





### 3.Calradia Denen Diyar

At ve Kılıç'ta, birbirleriyle savaş içinde olan krallıklarca bölünmüş, haydutların cirit attığı ve büyük risklere girmeyi göze alabilen insanların pek çok kazanımlar elde edebileceği, Calradia isimli bu topraklarda bir maceracı olarak hikayene başlıyorsun. Bu kısımda, sana krallıkları, ilişkileri ve insanları üzerinden bu diyarı tanıtacağız.

**Krallıklar:** Calradia, teknolojisi kabaca m.s. 1150 - 1350 yılları arasında avrupa ve asyanın gelişimine eş seviyede olan zirai bir ortaçağ coğrafyası. Ekonomisi tamamen insan ve hayvan gücü üzerine kurulu. Efsaneler ve yerel hikayeler dışında Calradia'da sihir mevhumu bilinmiyor. Onların da oynanabilirliğe bir etkisi yok.

Harita boyunca seyahate başlayınca pek çok yerleşimin bu topraklara yayıldığını göreceksin. Köyler kendilerini çiftçilik, balıkçılık ve muhtelif diğer ufak zanaatlerle döndüren küçük yapılar. Şehirler daha geniş, yüksek duvarlarla çevrili ticaret ve üretim merkezleridir -- paralı asker, silah ve savaş teçhizatı edinmek için en uygun yerlerdir. Kaleler askeri üslerdir. Lordlar topraklarını buralardan yönetir ve gözetirler veya bir istilaya karşı savunmalarını buralardan sürdürebilirler.

Bir zamanların büyük imparatorluğunun bir vilayeti olan Calradia, bugün beş farklı krallığın paylaşmaya ve hükmetmeye çalıştığı bir diyar: Swadia Krallığı, Vaegir Krallığı, Nord Krallığı, Rhodok Krallığı ve Khergit Hanlığı. Krallıkların her biri kendi askeri birlik tiplerine sahip ve her ne kadar görüntüde eşit olsalar da bazı birlik kombinasyonları diğerlerine göre daha etkili olurken diğerleri de bir başka rakibe karşı başarılı olabiliyor.

Krallıklar sürekli olarak birbirleriyle savaşa tutuşurlar. Oyuncu olarak, bu savaşlarda tarafsız kalmayı veya bir krallığın yanında durup düşmanlarına karşı sürdürdüğü savaşında yardımcı olabilirsiniz. Sadık kalmak istemiyorsanız oyun sırasında bağlarınızı kopararak taraf değiştirmen bile mümkün.

Krallıklar krallar, kraliçeler veya hanlar tarafından yönetilen feodal yapılardır. Pek çok lord bağlılık yeminiyle hükümdarların kulu olurlar. Kullar buna karşın köyleri, kaleleri veya şehirleri içinde bulundukları arazileri birlikte yönetebilirler. Bu mülklerinden topladıkları vergilerle oluşturacakları ordularıyla da hükümdarlarına en iyi şekilde hizmet edebilirler -- yada bazen, ona karşı ayaklanırlar. Öngörüsü yüksek olan bir lord kendine vergileri yükseltmek, yağmacılardan savunmayı kolaylaştırmak gibi muhtelif faydaları olacak olan eklentilerle mülklerini geliştirebilir. Bir şehrin yönetimi bahşedilen bir lord da tabiki ilk olarak şehrine ulaşan bütün ticaret yollarının haydutlar ve çapulculardan arınmış olduğundan emin olmalıdır ki, gelip geçen kervanlardan hakkı olan vergileri talep edebilsin.

Calradia'da savaşlar, diğer ortaçağ toplumlarında olduğu gibi çok meşakkatli yıpratma manevralarıdır. En çok uygulanan taktik düşmanın ekonomisini zayıflatmak için köylerini yağmalamak ve kervanlarını dağıtmaktır. Bazen, krallar bir kaleyi veya şehri kuşatabilecek kadar geniş orduları toparlayabilirler ancak bu da genellikle çok uzun ve pahalı bir süreçtir.

Krallar, lordlar lonca liderleri ve hatta köy yaşlıları sıklıkla senden tamamlamanı bekledikleri görevlerle karşına çıkacaklar. Oyun bütün karakterlerle ve yerleşimlerle olan ilişkinin bir kaydını tutuyor olacak, yani bu görevleri tamamlamanın uzun dönemde de avantajları olmuş olacak. Bu avantajlar aranının iyi olduğu bir köyden malları daha ucuza alman veya buradan diğer köylerden daha çok gönüllü asker toplayabilmen gibi olabilir.

Bir krallığa katılıp ona hizmet etmenin iki yolu vardır. Bir kiralık asker olabilir veya kralın kulu olmayı tercih edebilirsiniz. Ancak bir krallığın paralı askeri olmak çok daha basittir. Lordlarla biraz konuş ve bir vazife iste. Eğer o krallık savaş durumundaysa içlerinden biri ergeç sana paralı asker olman için bir teklifte bulunacak. Paralı asker olmak daha kolaydır ancak kendi ele geçirmiş olsa bile paralı askerlere mülk verilmez.

Eğer yeterince ün ve bir hükümdarın güvenini kazanırsan sen de onun bir kulu olmayı umabilirsin. Bunun için o krallığın hükümdarına bağlılık yemini etmen gerekir.

Senin bir kral veya kraliçe olman mümkün değildir, çünkü tahmin edersin ki krallığın lordları ve diğer soyluları bir yabancıyı asla kral olarak kabul etmeyeceklerdir. Bunun yanında, kimin kral, kraliçe veya han olacağına etki eden bir pozisyonda bulunabilirsin.



## 4. Karakter İstatistikleri ve Beceriler

En değerli varlığın kendinsin. Zamanla, tecrübe ve daha iyi ekipmanla karakterin diyardaki en tanınan savaşçı olabilir. Ancak yine de etrafta dolanıp rakiplerine savaşırken bir şekilde bir planın olması çok önemli. Yoksa çok geçmeden kendini tek başına çapulcularla savaşan arkadaşsız ve parasız biri olarak buluverirsin. Bir plan oluşturabilmek için de karakterini geliştirebilmenin yollarını bilmen gerekiyor.

### 4.1. Karakter Hazırlama

Yeni bir oyuna başlarken ilk karar vermek gereken şey karakterinin kendi hayatında bu noktaya kadar neler yaşamış olduğu. Değişik hikayeler sana değişik başlangıç becerileri ve değişik ekipmanlar getirecek. Bazı tercihlerin sonucunda oyun bütün beceri puanlarını uygun şekilde dağıtırken, diğer tercihlerde gelişimi tamamen sana bırakarak daha esnek bir ilerleyiş sağlayabilir.

Önemli olan bir diğer nokta ise, bir karakter herhangi bir alanda bir diğeri kadar başarılı olabilir. Oyunun başında yaptığın tercihler sadece senin oynamak isteyebileceğin

karaktere en yakın şekilde oyun dünyasına ilk adımını sağlar. Yani oyunun başında “yanlış tercih” yapmaktan korkma. Aynı şey karakterinin cinsiyeti için de aynı: karakterinin gelişiminde hiçbir etkisi yok.

Karakterinin hikayesini oluşturduktan sonra, yüzünü oluşturma imkanına da sahipsin. Bu işlemin oyun sistemine hiçbir etkisi yoktur. Bu yüzden istediğin şekilde seçimlerini yapabilirsin. Ayrıca oyun içinde karakterinin görüntüsünü istediğin gibi değiştirmekte serbestsin.

Oyunun “kaydetme ilkesi”ni de seçmen istenecek. Kaydetmeden çıkabilmeyi tercih edersen, esir alınmak gibi sıkıntılı durumlardan kurtulup bir önceki kayıt noktasını yükleyerek devam edebilirsin. Fazladan zorluk tercih eden oyuncular "Kaydetmeden çıkma" seçeneğini tercih edebilirler. Kaydetme ilkesini seçtikten sonra bunu oyunun sonuna kadar bir daha değiştiremezsin.

Karakter oluşturma son adımı puanlarının dağılımını yapacağın aşama olacak. Daha önce yapmış olduğun hayat hikayesi tercihlerinle istatistiklerin bir kısmı oluşmuş olacak, şimdi ise onlara biraz daha ince ayar çekme imkanın olacak. *Seviye 1'de 4 özellik puanı*, hayat hikayenin dikte edeceği zeka seviyenle orantılı bir miktar *beceri puanı* ve yine hayat hikayenin öngördüğü çeviklik değeri kadar *silah hüneri puanı* ile dağıtım yapacaksın. Her bir özelliğin ve becerinin detaylı açıklaması için sonraki bölümleri okuyabilirsin.

*Tecrübe*, karakterini geliştirmek için ihtiyacın olan birincil istatistik. Tecrübe değişik yollardan kazanılabilir; Savaşta rakibini bire-bir veya komuta ettiğin birliğinle yenerek; arenada dövüşlere katılarak ve görevleri tamamlayarak. Belli tecrübe eşiklerini aştığında bir üst seviyeye çıkacak ve 1 özellik puanı, 1 beceri puanı ve 10 silah hüneri puanı kazanacaksın. Her seviye gelişiminden sonra karakter ekranına geçerek kazandığın puanların dağılımını yapabilirsin. Bu puanları dikkatli kullan, karakter ekranını terkettiğin anda puanların işlenir.

Karakter Ekranı'na harita ekranındaki karakter düğmesinden veya oyun içinde “C” tuşuna basarak ulaşabilirsin.

## 4.2. Özellikler

Karakterinin yapabileceklerini temelden etkileyen dört belirleyici özelliği var. Özelliklerin iki işlevi vardır. Bir karakterinde anında bir gelişme sağlarken diğer yandan o özelliğinle bağlantılı becerilerini de geliştirmene imkan verir. Daha fazla bilgi için Beceriler bölümünü okuyabilirsin. Karakterini oluşturmaya başladığında sana Özellikler bölümünde kullanabileceğin 4 puan veriliyor ve her seviye yükselmesinde bir puan daha kazanıyorsun. Bir kere işlendikten sonra bu puanları değiştiremezsin, onun için düşünerek harcamalısın.

Bu Özellikler:

- **Güç:** Her güç puanı hem sağlık puanını artırır hem de verdiği hasarı olumlu etkiler. Ayrıca, bazı belli bir güç alt seviyesi olan silahları da ancak gücünü artırarak kullanabilirsin.
- **Çeviklik:** Her çeviklik puanı saldırı hızını 0.5% artırır ve 5 silah hüneri puanı kazandırır.
- **Zeka:** Her bir zeka puanı istediğin gibi kullanmak üzere sana bir beceri puanı kazandırır.
- **Karizma:** Karizmana vereceğin her puan birlik kotanı +1 artırır.

### 4.3. Beceriler

Oyunda pek çok beceri türü var ve bütün bu becerilerin bir **Temel Özelliği** var. Bir beceri, temel özellik değerinin üçte birinden daha fazla yükseltilemez: Örneğin, zeka özelliği tarafından belirlenen Taktik, eğer zeka puanın 9 ise 3'ten fazla olamaz. Becerilerini yükseltmek için temel özellikleri öncelikle geliştirmen gerekecektir.

Beceriler üç gruba ayrılır. **Kişisel Beceri** sadece bu becerinin sahibini etkiler. Sadece senin iyi ata binebilmenin takımına direk etkisi olmayacaktır. **Lider Becerileri** ise sadece liderin (senin) onlara hakim olduğu seviyede geçerlidir. Son olarak, **Grup Becerisi** senin bütün birliğin tarafından kullanılan ortak becerilerdir. Bütün bir birliğin bu beceriden faydalanması için tek bir üyesinin bu beceriye hakim olması yeterlidir. Ancak birlik liderinin (senin) de bu beceride gelişmiş olması ayrıca bir fayda sağlar. Diğer bir anlatımla grup becerilerinin aktif beceri seviyeleri birlik içinde bu beceriye en yüksek seviyede hakim olan üye ile senin beceri seviyenden gelen bir eklemeyeyle belirlenir. Bu primin seviyesi şu şekilde belirlenir:

| Beceri seviyen | Grup Becerisi Primi |
|----------------|---------------------|
| 1              | 0                   |
| 2 to 4         | 1                   |
| 5 to 7         | 2                   |
| 8 to 9         | 3                   |
| 10             | 4                   |

Birlik içinde becerisi en yüksek karakter sen olsan da Grup Becerisi Primi işler. Yani eğer Taktik becerisinde seviyen 8 ise bu seviyenin grup becerisi olarak hesaplanması  $8 + 3 = 11$ . şeklinde olur.

Temel Özellikleri ile Beceriler aşağıdaki gibidir:

- **Demir Vücut** (güç) (kişisel beceri): Bu beceriye verilen her puan sağlık puanını +2 artırır.
- **Güçlü Darbe** (güç) (kişisel beceri): Bu beceriye verilen her puan yakın dövüş silahlarının verdiği zararı %6 oranında artırır.



- **Güçlü Fırlatma** (güç) (kişisel beceri): Bu beceriye verilen her puan fırlatmalı silahların verdiği hasarı %7 oranında arttırır.. Bazı silahların belli bir Güçlü Fırlatma alt sınırı vardır. (örn. baltalar, ciritler).
- **Güçlü Germe** (güç) (kişisel beceri): Daha güçlü yayların kullanımı için gerekli olan belli bir Güçlü Germe alt sınırı vardır. Güçlü Germe ayrıca alt sınırın 4 seviye yukarısına kadar her başarılı vuruşu %10 oranında arttırır. Örneğin, eğer yayın Güçlü Germe alt-sınırı 2 ise, 2 24% katkı sağlarken, beceri seviyesi 6 olduğunda katkı 72% olacaktır ancak altıdan sonraki seviyeler 72% olarak devam edecektir. Son olarak, Güçlü Germe kademesi yükseldikçe ağır yayların kullanımı da kolaylaşacağından daha doğru atışlar yapmak ve çekili haldeyken yayı sabit tutma sürelerini uzatmak mümkün olacaktır.
- **Silah Ustası** (çeviklik) (kişisel beceri): Bu beceriye verilen her puan silah kullanma hünerlerine 40 puan (60'tan başlayarak) artı sağlar. Bu limitin üzerinde puan harcayarak hünerini yükseltmen mümkün değildir. Ancak, silah hünerleri talim yaparak Silah Ustalığının limitlerinin üzerinde gelişme gösterebilir. Ancak seviye arttıkça artış için gereken talim süresi de o oranda artacaktır.
- **Kalkan** (çeviklik) (kişisel beceri): Bu beceriye verilen her puan başarılı blokların ardından kalkanlarda oluşan zararı 8% oranında azaltır. Aynı zamanda mesafeli atışlara karşı kalkan alanını ve genel olarak hızını arttırır.
- **Atletizm** (çeviklik) (kişisel beceri): Bu beceriye verilen her puan karakterin koşma/yürüme hızını yükseltir.
- **Binicilik** (çeviklik) (kişisel beceri): Bazı at tiplerinin belli bir Binicilik becerisi alt sınırı vardır. Bu beceriye aynı zamanda at üzerindeki hızını ve çevikliğini de geliştirir.
- **Atlı Okçuluk** (çeviklik) (kişisel beceri): At üzerinde mesafeli silah kullanımında isabet ve verilen hasar kayıplarını azaltır. At üzerinde fakat hareket halinde değilsen kaybın olmayacağını unutmama.
- **Yağma** (çeviklik) (grup becerisi): Bu beceriye verilen her puan toplanan ganimeti %10 oranında arttırır.
- **Talimci** (zeka) (kişisel beceri): Her günün bitiminde, talimci becerisi en gelişmiş olan birlik üyesi diğer parti üyelerine tecrübe kazandırır. Talimci seviyesi yükseldikçe birlik üyelerine dağılan tecrübe puanı da artar.
- **İz sürme** (zeka) (grup becerisi): Bu beceride tek bir puan haritada diğer grupların bıraktığı izleri görebilmeni sağlar. Bundan sonraki puanlar ise izleri daha uzak mesafeden algılayabilmeni ve izlerden bilgi edinebilmeni sağlar.
- **Taktik** (zeka) (grup becerisi): Bu becerinin her iki puanlık artışı muharebe başlangıcı avantajını 1 arttırır. Muharebe avantajı savaş meydanına kaç askerle çıkacağını ve destek kuvvetlerinin büyüklüğünü belirler. Bu beceri aynı zamanda savaştan daha az kayıpla çekilmeni de sağlar.
- **Yön bulma** (zeka) (grup becerisi): Bu beceriye verilen her puan birliğin harita hareketini %3 arttırır.

- **Tespit etme** (zeka) (grup becerisi): Bu beceriye verilen her puan haritadaki görüşünü %10 artırır.
- **Envanter yönetimi** (zeka) (kişisel beceri): Bu beceriye verilen her puan envanterinde 6 yeni bölme açar.
- **Yara bakımı** (zeka) (grup becerisi): Bu beceriye verilen her puan birliğinin iyileşme hızını 20% artırır. Aynı zamanda envanterinde tuttuğun sakat atların da iyileşmesini sağlar.
- **Cerrahlik** (zeka) (grup becerisi): Bu beceriye verilen her puan düşen bir birlik üyesinin ölmek yerine bilinç kaybıyla savaştan düşmesi şansını 4% artırır. Bu şans %25'lik bir temel üzerine işlenir. Yoldaşların her şekilde hayatta kalacakları için, bu kural diğer bütün birlik üyelerini kapsar.
- **İlk yardım** (zeka) (party skill): Bu beceriye verilen her puan yoldaşlarının bir savaş sırasında kaybettikleri sağlık puanlarının %5'ini geri kazanmalarını sağlar. Bu puan %10lu bir temel puan üzerine işlenir.
- **Mühendislik** (zeka) (grup becerisi): Bu beceri kuşatma ekipmanlarının inşasını ne kadar sürede tamamlayabileceğini belirler. Ayrıca tımarlarına yaptığıın eklemelerin inşa süresini de etkiler.
- **İkna** (karizma) (kişisel beceri): Bu beceriye verilen her puan kılıcın yerine kelimelerinle söylediğini dinlettirmene yarayacak.
- **Liderlik** (karizma) (lider becerisi): Bu beceriye verilen her puan birliğinde komuta edebileceğin asker sayısını 5 artırırken, grup moralini de arttırarak yevmiyeleri 5% düşürür.
- **Esir yönetimi** (karizma) (lider becerisi): Bu beceriye verilen her puan alabileceğin esir sayısını 5 artırır.
- **Ticaret** (karizma) (grup becerisi): Bu beceriye verilen her puan ticaret kaybını %5 azaltır.

#### 4.4. Silah Hüneleri

Toplamda 6 değişik silah hüneri vardır ve her biri ayrı bir silah türüne etki eder. Çok savaşmayı düşünüyorsan, bunlardan bir yada ikisini yüksek seviyelere taşımayı düşünmelisin. Ama hangisi en iyi seçim? Hepsi aynı derecede kullanışlı ama hangisini kullanacağın oynayış şeklini de belirleyecek. Silahlar üzerine yüksek seviye bir hünere yakın dövüş silahlarıyla çok daha hızlı saldırı veya savunma yapmanı sağlarken menzilli silahlarla da daha isabetli atışlar yapabileceksin.

Her seviye yükselmesinde 10 **silah hünere puanı** kazanacaksın. Eğer **Silah Ustası** becerin en az birinci seviyede değilse silah hünere puanında 60'a ulaşmış olanlara daha fazla puan veremezsin. Hünere geliştikçe, silah puanının yükselmesi için birden fazla hünere puanı harcaman gerekecek. Örn. Tek Elli Silahlar Hünere 104 ise, 105 puana yükseltebilmen için 2 hünere puanı harcaman gerekebilir, gibi.

Silah h nerlerin zaman i inde d   manlarına hasar verdik e de geli ecektir. Yakın d v    silahların vurulan darbeye g re kazandırırken, mesafeli silahlar daha  ok zor, uzak mesafe atı lardan kazandırır. Seviye y kseldik e silah kullanımıyla h ner geli tirmek fazlaca zaman alabilir. Silah Ustası becerisi sadece y ksek seviyelerde silah puanı kullandırmakla kalmaz, aynı zamanda kullanımdan kazanılan puanların da geli ini hızlandırır.



## 5. Kontroller

At ve Kılıç'ın kontrolleri oldukça basittir ancak, iyi oynayabilmek birkaç tuş kombinasyonunu ezberlemekten fazlasını gerektirir! Seçenekler ekranı üzerinden Kontroller düğmesine basarak oyun kontrollerine ulaşabilirsin .

Yeni oyunculara kendilerini savaş meydanına atmadan önce Başlangıç Eğitimi kısmını tamamlayarak hareket etmeyi ve dövüşmeyi

### 5.1. Yaya Hareket

Hareket etmek için kullanılan tuşlar alışılmış olan WASD tuşlarıdır:

- İleri hareket için 'W'

- Geri hareket için 'S'
- Sola adım için 'A'
- Sağa adım için 'D'

Yana adım atarken aynı anda ileri/geri tuşunu kullanarak çapraz hareket edebilirsin.

Etrafına bakmak için fareyi kullanabilirsin. Hareket halindeyken fare hareket yönünü değiştirecektir. Sabit haldeyken ise fare hareketi yönünü değiştirmeden karakterin etrafında dönecektir. İleri hareket tuşuna bastığın anda karakterin kameranın görüşüne göre dönüş yapacaktır.

Karakterin yavaşlayarak suyun içinde hareket edebilir ve yamaçlardan aşağıya kayabilir, ancak yükseklerden aşağıya düşmekten kaçınmalısın çünkü karakterin ciddi şekilde yaralanabilir. Bayır yukarı hareket çok yavaşlar ve yamacı açılı bir şekilde tırmanman gerekebilir.

## 5.2. At Sirtında Hareket

At sırtındayken tuşlar aynı olsa da kullanım değişiyor:

- 'W' hızı artırıyor
- 'S' hızı azaltıyor
- 'A' sola döndürüyor
- 'D' sağa döndürüyor

Faren bu defa atın hareket yönünü değil, sadece kameranın bakış açısını değiştiriyor. Fare sadece karakterinin kafasını kontrol ediyor.

Hızını giderek düşürerek atını durdurabilirsin. Eğer atınla geriye doğru hareket halindeysen ileri tuşu 'W' ile hızını geriden duruşa “yükseltebilirsin”.

Atlar iş tırmanmaya geldiği zaman insanlardan çok daha zayıftırlar. Bu yüzden tepelere dikkat etmelisin. Manevra hızları da yavaş olduğu için dönüşlerde dikkatli olmazsan atın ayaçlara duvarlara kayalara ve başka türlü engellere çarpıp kalabilir.

## 5.3. Diğer Kontroller

Savaş Dışı/Genel:

- 'F': Eylem tuşu. (Kapı aç, biriyle konuş vs.)
- 'I': Envanter penceresini aç.
- 'P': Grubu görüntüle.
- 'C': Karakter penceresini aç.

- 'Esc': Ara menüye çık. Buradan oyununu kaydedebilir, çıkabilir veya seçeneklerini değiştirebilirsin. Eğer halihazırda başka bir ekrandaysan (Karakter ekranı, gibi.) buradan çıkar.
- 'F12': Hızlı kaydeder. Ara menüde bulunan kayıt fonksiyonu ile aynı yere kayıt yapar..
- TAB: Bulunduğun alanı terk et.
- Boşluk tuşu (bas): Seyahat hedefini iptal et ve harita üzerinde zamanı durdur.
- Boşluk tuşu (basılı tut): Dünya haritasında zamanı akıtır.
- Ctrl+sol fare tuşu (bas): Ticaret veya yağma sırasında seçtiğin eşyayı masanın diğer tarafına gönderir.

#### Gerçek-zaman/Savaş:

- Sol fare tuşu (bas): Elindeki silahla hızlı bir hamle yap.
- Sol fare tuşu (basılı tut): Mesafeli bir silahla hedeflemeye geç veya sen tuşu bıraktığında harekete geçecek şekilde yakın dövüş silahını kaldır.
- Boşluk tuşu: Karakterin veya atınla havaya sıçra. Birinci sıçramanla bir sonraki sıçraman arasında belirli bir zaman geçmesi gerektiğini ve at üzerindeysen atın atlayabilmesi için belirli bir hızın üzerinde olması gerektiğini unutma.
- Sağ fare tuşu (basılı tut): Silahın ve kalkanınla kendin koru. Bıçak ve yay gibi silahlar savunma amaçlı kullanılamaz.
- Sağ fare tuşu (bas): Mesafeli silahla nişan almayı iptal et.
- ~ (basılı tut): Karakter hareket halinde bile olsa kamerayı serbest bırakır.
- Shift (basılı tut): Basılı tuttuğun sürece görüntüyü yakınlaştırır. Uzaktan düşmanı tartabilmek veya mesafeli silahla nişan almak için yararlı olur.
- 'F1'den 'F11'e ve '1'den '5'e: Savaş sırasında kullanılan emir menüsü tuşları. Bilgi için bak; Bölüm12.2, **Savaşlar: Emirler**.
- 'R': “Birinci kişi” ve “Üçüncü kişi” kamera pozisyonları arasında geçiş yapar.
- Fare tekerleği aşağıya: Bir sonraki silahı çek.
- Fare tekerleği yukarıya: Kalkanını kaldır/kuşan. İki el ve tek el olarak kullanabildiğin bir silahın varsa bu eylem özellikle kullanışlı olabiliyor. .





## 6. Envanter ve Eşyalar

Envanterin bir sırt çantasından çok, atlarının ve adamlarının yüklenip taşıdıkları herşeyin toplu bir görüntüsü. Her ne kadar ağırlık limiti bulunmasa da envanterindeki doluluk grubunun hareketlerini yavaşlatır. Envanterinde taşıma amaçlı atlar bulundurarak bu kaybın üstesinden gelebilirsin. Envanter bölmelerin sınırlıdır ve her eşya boyutuna bakılmaksızın tek bir bölme kaplar. **Envanter Yönetimi Beceri**'nin seviyesini yükselterek bu bölmelerin sayısını arttırabilirsin.

Savaşta olmamak kaydıyla, envanter ekranını 'I' tuşuna basarak istediğin her yerde çağırabilirsin. Savaş sırasında da envanterine başlangıç noktasına yerleştirilmiş olan sandığı açarak ulaşabilirsin. Savaş sırasında envanterine ulaşarak zırhını değiştirebilir ve yeni bir silaha geçebilirsin. Cephane tekrar yüklenemez, ancak envanterinde yedek cephanen var ise bunları edinebilirsin. Atlar bu durumda istisnadır. Savaş sırasında envanterinden atlarına ulaşamazsın. Ancak aşamalı bir çarpışma içerisindeyken yeni bir at seçersen, bir sonraki aşamada o ata binebilirsin.

## 6.1. Eşya Özellikleri

Fareni bir eşya üzerine getirdiğinde, onunla ilgili özellik bilgilerini görebilirsin. Bütün eşyaların ağırlığı ve fiyatı vardır. Diğer bilgiler eşyanın türüne göre değişiklik gösterir:

- Kalkanların ne kadar hasar gördüklerini gösteren bir kondisyon değerlendirmesi vardır. Çatlamış veya ezilmiş olan kalkanlar iyice hırpalanmış oldukları için yeni kalkanlardan daha çabuk hasara uğrarlar. Diğer yandan kalın veya takviye li olanlar çok daha uzun süre dayanabilirler. Eğer bir kalkan savaş sırasında kırılırsa bir kademe düşer. Eğer halihazırda "Çatlak" ise, geri dönüşü olmayan şekilde imha olacaktır. Kalkanların özellikleri aşağıdaki gibidir:
  - Boyut: Kalkanın gerçek ebadları. Daha geniş kalkanlar daha ağır olmalarına karşın gelen oklara karşı çok daha fazla korunma sağlar. Bunun yanında, genişliğinden bağımsız olarak bütün kalkanların yakın dövüş sırasında bloke etme şansı aynıdır: ya darbeyi engellersin yada engelleyemezsin. İska geçme ihtimali burada yok.
  - Direnç: Genelde kalkanın yapıldığı materyale bağlı olan sağlamlığı. Kalkanın direnç değeri, aldığı darbeden eksiltir. Yani, Direnç değeri 5 olan bir kalkan gerçekte 30 hasar veren bir darbe alırsa, bu darbeden 25 hasar almış olur.
  - Dayanıklılık: Kırılmadan önce bir kalkanın alabileceği hasar değeridir. Kalkanlar savaşlar arasında tekrar tam dayanıklılık değerlerine ulaşırlar ancak bu, kalkanın durumunu değiştirmez (örn. "çatlak" bir kalkanı tekrardan yeni olmaz).
  - Hız: Kalkanın blok komutuna tepkime hızının değeridir. Hızlı bir kalkan hiçbir gecikme yapmadan bloke edebilir, ancak geniş ve yavaş bir diğeri koruyucu konuma gelene kadar zaman alacaktır.
- Silahların ne kadar iyi veya kötü işçilikle yapıldıkları veya ne kadar hor kullanıldıklarını anlatan bir "Durum" bilgisi vardır. Çatlamış, Çentilmiş, Yamulmuş veya Paslanmış silahlar çok daha uzcu olmalarına rağmen yeni bir silahtan daha az hasar vereceklerdir. Durumu Ağır olan silahlar ise daha yavaş olmalarına karşın daha fazla hasar verirler. Dengeli veya Sulanmış Çelik yapımı olan silahlar biraz daha hızlı olup biraz daha fazla hasara sebep olurlar ve çok



daha pahalıdırlar. Bir silahın durumu onu edindiğinizden daha iyiye veya daha kötüye değişmez: Bir Çatlak Kargı asla kırılmaz yada tamir edilemez. Silahların özellikleri:

- Zarar: Tam bir çarpma hızı ve ortalama Beceri baz alınarak verilen, silahın yaralama potansiyelidir. Genellikle, burada yüksek değerlerin olması iyidir. Silahla uygulanabilen her saldırı tipinin kendi listelemesi vardır. Hasarın tipi ise bir harf koduyla verilir: *k* kesici hasarı, *d* delici hasarı ve *b* ise bayıltıcı silah hasarı. Delici ve Kesici hasarları zırhlı rakiplere karşı daha etkilidir, bayıltıcı hasar veren silahların ise düşmanı baygın şekilde yere sermek ve canlı ele geçirmek gibi bir avantaja sahiptir.
- Silah Erimi: Silahınla ne kadar uzaktaki düşmana yetişebilirsin. Rakibinkinden daha uzun silahın varsa ona önce vurabilirsin. Ancak silahlar sadece en uzak noktada en yüksek hasarı verebilir. Yani nefes kokusunu aldığın bir mesafede düşmanı okunla deşmeye çalışırsan büyük ihtimalle ona hasar veremezsin. Aslında normalde mesafesi çok kısa olan bir Hançer ile bu mesafede zarar verme şansın çok daha fazla olacaktır.
- Hız: Saldırı hareketleri arasındaki geçiş hızını temsil eder. Değerin yüksekliği silahın hızlılığını gösterir.
- Kalkanlara Karşı Bonus: Baltalar gibi bazı silahlar birkaç düzgün darbe ile düşmanın kalkanını paramparça edebilir. Eğer silahın böyle bir özelliği varsa, bu şekilde belirtilir.
- Zırh parçalarının da aynı şekilde bir Durum değerlendirmesi vardır. Yıpranmış, Hasarlı veta Kaba zırhlar seni Yeni zırhlardan daha az korur ama (çok daha ucuzdurlar). Sağlam, Kalın veya Güçlendirilmiş zırhlar daha iyi korunma sağlarlar (aynı zamanda çok da pahalıdırlar). Bir zırhın durumu onu edindiğinden daha iyiye veya daha kötüye değişmez: Bir Yıpranmış Deri Parka asla bozulmaz yada tamir edilemez. Zırhın tek bir niteliği vardır: sunduğu koruma değeri.
- Mesafeli saldırı silahı olarak atabildiğin veya fırlatabildiğin herşey cephanedir. Bir kısa yay veya kundaklı yay için kullanılan oklar veya fırlatarak kullandığın bıçaklar, hançerler, baltalar, ciritler ve kargılar. Cephaneye "keseler" içinde taşınır ve her kese bir envanter bölmesini doldurur. Bazen "Eğrilmiş" cephanelere denk geleceksin. Bu normalin altında zarar verebileceğini gösterir. Bazı silahlar birden fazla çeşit cephaneye kullanabilir. Cephaneye özellikleri:
  - Cephaneye sayısı:  $x/y$  olarak yazılır.  $x$  şu anda elinde kalan sayıyı  $y$  ise keseyi tam olarak dolduran sayıdır.
  - Hasar: Fırlatılan silahların verecekleri hasar burada tam olarak gösterilir ancak okların ölçüsü yerleştirildikleri silahların verdikleri hasar baz alınarak verilir.
- Atların muhtelif özellikleri vardır ve durumları da bu özelliklerine etki eder. (Bilgi için bak. s.27)

## 6.2. Kuşanılan Eşyalar

Karakterinin "kuşandığı" eşyaları göstermek için muhtelif bölmeler vardır. "Kuşanılan Eşya" giydiğin, taşıdığın veya o esnada kullandığın eşyalardır. Birkaç istisna hariç. herhngi bir eşyayı kullanabilmek için onu kullanım bölmelerinden birine yerleştirmelisin. Kuşandığın tüm zırhlar ve silahlar senin "**yük**"ün olarak işlenir ve karakterinin görüntüsünün yanında gösterilir. Yükün ne kadar artarsa karakterinin yaya hareket hızı o kadar azalacaktır. Atletizm becerini yükselterek bu sorunu dengeleyebilirsin.

- Kullanım bölmelerine yerleştirdiğin silahlar artık üzerindedir kayışlar, bağlar ve çengellerle. Kuşandığın silahlar direk olarak kullanıma hazırdır. Şehirde veya savaşın ortasında olmandan farketmez. Eğer bir **kalkan** kullanmak istiyorsan bunu silah kullanım bölmelerinden birine yerleştirmelisin. Eğer mesafeli silahlar kullanan bir savaşçıysan, bu bölmelere en az bir kese cephaneye yerleştirmelisin. (*ok, cirit* vs). Hatta birden fazla bölmeye birden fazla cephaneye yerleştirip yedek bir silahtan vazgeçerek savaş alanında cephaneye sıkıntısı yaşamaktan korunabilirsin. Savaş sırasında bütün cephaneni kullanman onu kaybettiğin anlamına gelmiyor, cephanen savaş sonunda otomatik olarak meydandan toplanıyor.
- Kullanım bölmesinde yerleştirilen binek, o sırada kullandığın ve bir savaşa girdiğinde veya bir yerleşkeye giriş yaptığında seni taşıyacak olan binektir.
- Zırh dört ana bölgeye göre ayrılır: gövde zırhı, bacak zırhı, başlık ve eldivenler. Gövde, bacaklar ve kafa darbe alman muhtemel olan ayrı bölgeler ve her bir bölge için kullanacağın zırh, seni koruyan zırh olacak. Eğer birisi bacağına hamle yaparsa, ne kadar üstün olursa olsun bir başlık seni koruyamayacak. Ancak bu bir başlık giymeyi ihmal etmen anlamına gelmiyor, çünkü kafana alacağın hasar iki ile çarpılıyor. Eldivenler için ayrı bir durum söz konusudur. Ellere gelen darbeler ayrıca hesaplanmamakta ancak genel gövde hasarı olarak eklenmektedir. Eldivenler de aynı şekilde "gövde" zırhı olarak alınır. Verilen ağırlık sınırları içerisinde alabildiğin en uygun zırhı almak doğru olur. Zırhın ne kadar koruma sağlarsa, genel olarak o kadar da ağır olup seni yavaşlatır. Bir sürü zırh kuşanmak veya hafif hareket edip darbe almaktan kaçınmak senin tercihine kalıyor.



## 7. Şehirler ve Ticaret

Şehirlerde ve köylerde genellikle seninle iş yapmak isteğinde olan bir veya birkaç insan bulabilirsin. Ekipman ve at satıcıları çoğunlukla açık tezgahlarda iş görürken tüccar önünde, üzerinde para kesesi olan bir tabela duran kapalı dükkanında hazır bulunur. Esnaftan alış-veriş yapabilmek için, "Konuş" komutunu görene kadar yaklaşıp aksiyon komutunu tuşla (Boşluk tuşu).

Alışveriş sırasında, senin envanterin ekranın sağında, mağaza sahibinin tezgahı ise ekranın solunda bulunur. Alışverişi bu iki alan arasında "çek-bırak" şeklinde gerçekleştirebilirsin. Eğer aldığın/sattığın bir eşya ile ilgili fikrini değiştirirsen üzerinde "Satın al" veya "Sat" komutları yerine "Geri alış fiyatı" veya "İade fiyatı" bilgisi olan objelere bak. Alışveriş işlemi hızlandırmanın bir yolu ctrl tuşu basılıyken alınacak/satılacak objenin üzerine farenin sol tuşuyla tıklamaktır. Alışveriş sonunda alacak/verecek miktarı ekranın ortasında karakter resminin hemen üzerinde gösterilir. Kendi para birikimini kendi envanterinin alt köşesinde, dükkan sahibinin parasını ise onun listesinin altında görebilirsin.

Eğer Ticaret becerin yoksa elindeki erzak ve mühimmatları normal ederlerinin çok daha altında bir paraya satabilirsin. Kullanılmış bir kere! Ticaret bir **grup becerisidir**, yani gruptaki birinde bu beceri yüksek ise, sende de faydalanabilirsin demektir.

Her şehirde, muhtelif kalemler için değişik arz ve talep seviyeleri vardır. Bu kalemlerin fiyatları ve arz/talep oranları kervanlar ve köylüler şehirlerde ticaret yaptıkları sürece dinamik olarak değişir. Pazar yerinde biraz zaman geçirerek güncel ürün fiyatlarını öğrenebilirsin. Bu bilgi genelde sana hangi ürünün ticaretinin en çok getirisi olacağı ile ilgili bir fikir verebilir.

Hangi şehrin ucuza satıp hangisinin pahalıya aldığını öğrenince ticaret yapmak kolaylaşıyor. Ancak taşınan mallar çoğunlukla ağır ve hantal olur, bu yüzden yükü rahatça taşıyabilmek için gerektiğinde yedek at aldığından emin ol ve tabi mallarını koruyacak yeterince adam edinmeyi de unutma.

Bütün şehirlerde ilginç ve ihtiyacın olabilecek niteliklere sahip insanların zamanlarını geçirdiği hanlar bulunur. Üzerinde ibrik resmi olan tabelaları sayesinde hanları rahatça bulabilirsin. Buralarda pek çok çeşit paralı askeri birliğine katabilirsin. Aynı zamanda esirlerini senden satın alacak olan fidye aracısı, okuyarak becerilerini geliştirebileceğin kitapları satan kitap tüccarı burada bulunurlar. Ayrıca aradığın insanları bulmana yarayacak bilgileri olan gezginler de buralarda vakit geçirirler.

Eğer şanslıysan, birliğine katılarak yoldaşın olmayı isteyebilecek maceracılar da buralarda rastlayabilirsin. Kendi karakterin gibi seviye atlatarak geliştirebileceğin, silah ve zırhlarla kuşatıp sana ve birliğine faydası olacak becerilerle donatabileceğin yoldaşların getirisi büyük olacaktır. Çok büyük talih bahşedildiği için, senin gibi onlar da ölümcül yaralar almadan bütün savaşlardan sağ kurtulurlar. Ancak yoldaşlar sana normal birliklerinden daha pahalıya malolurlar ve eğer komutan altında mutlu olmazlarsa veya büyük bir yenilginin ardından yanından ayrılmayı seçebilirler. Her ne sebepten olursa olsun yanından ayrılan eski yoldaşlarına yine şehirlerdeki hanlarda iş ararken rastlaman mümkün.





## 8. Atlar

Yaya olarak seyahat etmek sadece yavaş değil, aynı zamanda tehlikelidir de. Bir binek hayvanının çevikliğiyle rakip yaya birliklerine karşı her zaman kendi şartlarıyla karşı koyabilirsin. Yaya birliklere karşı taktiksel ve psikolojik üstünlüğünün yanı sıra, eğitilmiş atlar kendi başlarına düşman hatlarını dağıtabilecek bir silah haline dönüşür. Kişinin varlıklılık seviyesi çoğu zaman atına bakılarak anlaşılabilir ve bir şövalyenin atı da en az silahları ve zırhı kadar pahalıdır.

### 8.1. At Tipleri

Muhtelif fiyat aralıklarında bir çok at tipi bulunur. Bazıları bir işe diğerlerinden daha uygundur, diğerleri başka bir işe. Bir okçu ağır zırhlı hantal bir savaş atını asla tercih etmez. Aynı şekilde bir mızraklı süvarî yaşı bir katırın sırtında savaşa girmekten utanır.

- *Yük Beygiri*, veya katır, genellikle alt tabaka tarafından ağır işlere sürülen ucuz bir hayvan türüdür. Çoğunluklarda kervanlarda kullanılır.
- *Binek (semerli) Atı* rahat ve sıkıntısız yolculuklar için yetiştirilmiş ucuz bir hayvan.



- **Bozkır Atı** , bozkır halkı tarafından özellikle kendi ihtiyaçlarına göre yetiştirilmiştir. Küçük ve cesurdurlar. Ortalama binek atından daha hızlı olmasalar da daha kuvvetli ve daha çeviktirler.
- **Koşu Atı** atletik yapısı ve yüksek hızı sebebiyle çoğunlukla ulakların kullandığı bir attır. Düşük kuvvetleri ağır zırha uygun değildir ancak hızlı ve çeviktirler.
- **Avcılar** , soyluların ve askeriye'nin tercihidir. Hızı koşu atının hızına, güç ve dayanıklılığı ise savaş atının gücüne yaklaşabilir. Zor zemin ve çevre şartlarında yüksek hızlarda ava devam edebilmek üzere yetiştirilmiştir.
- **Savaş Atı** diğer bütün at türlerinden daha yavaştır ancak ağır zırh kuşandırılabilir ve oldukça güçlü bir yapısı vardır. Ağır süvari birlikleri tarafından kullanılan bu at türü düşmanların etrafından dolanmak yerine yıkıp geçmek üzere eğitildiği için yaya birlikler için oldukça tehlikelidir.
- **Hücum Atı** , at tipleri içinde en büyük olanıdır. Elit süvariler ve varlıklı şövalyeler tarafından kullanılır. Boyut ve güç için yetiştirilmiştir. Kalın bir zırh taşır. Muazzam ağırlığı sayesinde düşman askerlerini yere gömebilme konusunda özellikle iyidir.

## 8.2. Nasıl ve Neden Alınır

Atlar şehirlerdeki at tüccarlarından alınabilir. O anda orada sana sunulan atları beğenmezsen daha sonra başka bir tüccarın elindekilere bir göz atabilirsin. Belli bir tüccarın elinde belli bir tip at olacağı garanti edilemez. Satın almadan önce atın bütün özelliklerini incelediğinden emin ol. At özelliklerinde, yüksek rakamlar her zaman iyidir:

- **Hız:** Düz satıhta azami hız.
- **Manevra:** Manevra kabiliyeti. Atlar düşük hızlarda daha keskin dönüşler yapabilirken dörtlüde koşuda manevra iyice zorlaşır.
- **Zırh:** Atın saldırılara karşı dayanıklılığı. Bu karakterinin zırhı ile aynı şekilde işler. Ancak zırhı olmayan bir ata zırh ekleyemezsin veya zırhlı bir atın zırhını sökemezsin.
- **Hücum:** En yüksek hızda düşman kuvvetine neden olacağı azami hasar. Düşük hızlarda hücum düşük hasar yaratacaktır. Ek olarak, hücum değeri düşük olan bir at tam çarpışma sonucu düşmanı yere sermek yerine olduğu yerde duracaktır.

Sıklıkla **sakat** veya **çökük sırtlı** (yaşlı) ve hatta **dikbaşlı** atlar bulacaksın. Bu atlar normallerinden daha ucuzdurlar fakat hepsinin belirgin arazları vardır: sakat geçmiş sakatlanmaları yüzünden çok yavaştlar (ancak zaman içinde **tedavi** olabilirler), çökük sırtlılar da aynı şekilde yavaştlar ve dik başlı atlara binmek için normalden daha yüksek Binicilik becerisi gerekli olur. Aynı şekilde, çok özellikli atlara da denk gelebilirsin. **Canlı** atlar normal eşlerinden daha hızlı ve daha atiktirler. **Ağır** atlar ise daha dayanıklıdır ve düşmanları çiğnemekte daha iyidirler. Tabi bu özel atların fiyatları da uygun şekilde yüksektir.

### 8.3. At Kullanımı

Sürmek istediğin bir at bulduğunda envanter penceresinde "At" bölmesine yerleştirerek kullanıma başlayabilirsin. Bir dahaki savaşta o at üzerinde meydana yürürsün. At üzerinde savaş ve atın silah olarak kullanılması için Sayfa 42'deki **Savaş: At Sırtında Dövüşmek** bölümünü okuyabilirsin.

Atlar büyük hayvanlardır ve yüksek ataletleri vardır. At sırtında, koşuya geçebilmek için bir iki saniye ileri tuşuna ("w") basarak atını hızlandırman gerekir. Aynı şekilde atlar insanlar kadar hızlı dönüşler yapamazlar. Bu yüzden gittiğin yeri iyi izleyerek bir sonraki hareketini önceden planlamalısın. Daha yavaş giderken daha sert kolay dönüşler yaparsın. Yani dönüşten hemen önce yavaşlayıp istediğin dönüşü tamamladığında tekrar hızlanman keskin bir yön değiştirme hareketini en verimli şekilde yapabilmenin yolu.

Attan inmek için, atı durdurduktan sonra fare ile kamerayı yukarıdan bakacak pozisyona getir ve "At in" komutunu gördüğümde eylem tuşu ('F) ile attan in. At binmek de aynı şekilde işler. Atına yaklaş ve görüşün içine al. "At bin" komutunu gördüğünde yine eylem tuşuyla ata binebilirsin. At binme ve attan inme 1-2 saniye kadar sürüyor. Bu süre zarfında dışarıdan gelecek bütün saldırılara açıksın. Üzengiye ayağını geçirdiğin andan itibaren atı harekete geçirebilirsin ama sadece semer üzerine yerleştiğinde saldırılara karşılık verebilirsin.

Kullanmadığın atlar envanterinde görünür. Bu atlar yük hayvanları olarak algılanır ve birliğinin ekipmanlarını taşımaya yardımcı olur. Eğer çok yük taşıyorsan, bu hayvanlardan bir veya iki tanesini envanterinde bulundurman birliğinin harita hızını ciddi şekilde arttıracaktır. Envanterinde bulunan atlar savaş alanında geride duracağından çarpışma esnasında at değiştiremezsin.

Düşman kuvvetler tarafından düşürülen bir at **sakat** kalabilir. Sakat atlar hız ve çeviklik özelliklerinde büyük kayba uğrarlar. Eğer **Yara Bakımı** becerin belli bir seviyeye ulaşmışsa Bu atlar iyileşecektir. Ancak bilmelisin ki sakatlanmadan önce özel olan atlar (**canlı, ağır, dayanıklı**), tedaviden sonra normal (sıradan) olacaktır. Kırık kemikler atlara yavaşlamaları gerektiğini söylemenin farklı bir şeklidir.



## 9. Grup Yönetimi

Eninde sonunda seni öldürmek isteyen bir insan kalabalığıyla karşılaşacaksın. (ya da en azından mal varlığını paylaşmak isteyen) ve biraz yardım almış olmayı dileyeceksin. Ama merak etme, yardım zaten oralarda! Kendine ait, rakiplerin gözünü korkutacak sağlam savaşçılarla bir birlik oluşturmak sadece “mümkün” değil, aynı zamanda çok da iyi bir fikir!

Harita üzerindeki hareketli her birlik bir “Grup”tur. Bir grup üç farklı insan tipinden oluşur:

- **Kahramanlar:** Sen ve grubuna katılmaya ikna ettiğin senin gibi özel becerileri olan insanlar. Kahramanların kendilerine ait isimleri vardır, Kendi karakterinde olduğu gibi bütün bu kahramanların seviye yükselmelerini de sen yaparsın ve bütün beceri puanlarını ihtiyacına göre sen dağıtabilirsin. Kahramanlara savaşta kullanmalarını istediğin ekipmanları verebilirsin.

- **Kiralık Birlikler:** Şehirlerdeki **hanlardan** kiralayıp, köylerdeki delikanlılar arasından veya onları esir almış olan düşmanın elinden kurtarıp birliğe kattığın bu insanların asıl varlık amacı, senin için savaşarak can vermektir. İsimsiz, kimliksiz olan bu insanlara çok fazlaca bağlanmaman en iyisi. Tecrübe kazanarak olduklarından daha üstün bir seviyeye yükselebilirler ancak beceri ve özellik puanlarını nasıl dağıtacaklarını belirleyemezsin. Ekipmanlarını kendileri edinirler ve ne kullandıkları üzerinde bir kontrolün olmaz.
- **Esirler:** Rezil olmuş, yenilmiş ve prangalara bağlanmış. İster fidye aracısına sat, ister sana katılmalarına ikna etmeye çalış. KAderleri artık senin elinde.

Grup penceresi savaş alanı haricindeki yerlerde 'p' tuşu ile çağırılır. Ekranın sağ üst bölümünde grubu oluşturan kuvvetler sıralanır. Bu sıralamadaki dilimler tek bir kahraman veya kalabalık bir savaşçı ekibi olabilir; Sen sıralamanın tepesinde bir dilim yer tutarken, 20 kiralık okçunun hepsi de tek bir dilimde temsil edilir. Grubun kapasitesi de gösterilmiştir. Ekranın sol tarafında grubun sahip olduğu becerilerin bir listesi vardır. Grub becerileri için Bölüm 4.3, **Karakter Becerileri** başlığından daha detaylı bilgi edinebilirsin.

Grup ekranı üzerinden grup üyeleriyle konuşabilirsin. Grup üyeleriyle konuşman sadece harita seviyesine çıktığın zaman mümkün olur. Birliklerle konuşmak seviyelerinin ve becerilerinin durumu hakkında bilgi verdiği için faydalı olacaktır. Bir kahramanla konuşarak ona beceri puanlarını nasıl yönetebileğini gösterebilir veya ona yeni ekipman verebilirsin.

Grup listesindeki birlikler yaralı durumda olabilirler. Eğer bir kahraman yaralanmışsa, sağlığını isminin yanında yüzde olarak (%) görürsün. Düşük değerler kötüdür. Eğer kötü şekilde yaralanmışlarsa savaşta yanında görünmeyeceklerdir. Eğer kiralık savaşçılardan biri ağır yaralı ise o da savaşa girmeyecektir. Savaşa hazır durumda olan birlikler grubun genel nüfusundan ayrı bir rakam olarak görüntülenir. Eğer bir liste dilimi "Çiftçi 3/5" şeklinde ise, toplamda 5 çiftçi varken bunların 3'ü dövüşe hazır demektir.

Grubunun bir moral seviyesi vardır: bu birliklerinin komutan altında olmaktan ne kadar memnun olduklarını ifade ediyor. Düşmanlarını yenerek ve grup üyelerine daha çeşitli ve daha iyi yiyecekler sunarak grup moralini yükseltebilirsin. Yenilirsen, adamlarını aç bırakırsan veya grubu çok fazlaca kalabalık tutarsan grup moralini düşürürsün.

Bir orduyu idare etmek çok fazla erzak gerektirir. Elinde bolca gıda olması iyi bir fikir, öbür türlü grubundakiler kendi başlarının çaresine bakma yoluna gideceklerdir. Değişik yollardan erzak edinebilirsin. Köylerde yiyecek daha ucuzdur, çünkü orada üretilir. Ek olarak, köylüleri sana yemek vermeleri için zorlayabilirsin. Ancak bu hareket onları sana düşman edecektir. Grubun, envanterindeki hemen her çeşit gıdayı tüketerek moral puanlarına ekler. Ne kadar çok çeşit yiyeceğin olursa adamların da o kadar mutlu olur.

## 9.1. Yoldaşlar

Kiralık askerleri grubuna katmak maliyetlidir ve hepsinin düzenli maaşları vardır. Örnek kişiliğin ve sevecenliğin yüzünden senin adına savaşıyor değiller: haftalık ödemeler alırlar. Grubunun maaş giderleri toplamı grup ekranının sağ alt tarafında gösterilir. Ayrıca listeden herhangi bir asker tipinin ne kadar maliyeti olduğunu kontrol edebilirsin: göreceğin miktar kişi başına verilen haftalıktır. Seferler sırasında elinde yeterince birikimin olduğundan emin olmalısın. Çünkü birliklerin zamanında ödeme yapılmadığı takdirde seni terketmeye başlarlar. Daha iyi askerler daha yüksek para alırlar. At üzerinde zırhlı bir şövalye fiyatına kazma ve tırpanlarla donanmış orta büyüklükte bir çiftçi grubunu istihdam edebilirsin. Ancak kiraladığın askerlerin güç, yetkinlik ve kabiliyetlerini göz önünde bulundurman gerekiyor.

"Bazı askerler terfi için hazır" mesajını gördüğünde, grup penceresini açarak olup biteni oradan kontrol edebilirsin. Sağında "+" işareti olan birlikler terfi olmak için yeterli tecrübe kazanmışlardır demektir. İsmine tıklayarak bu birlik içinde kaç askerın terfiye hazır olduğunu (askerler tek tek tecrübe kazanırlar) ve bir üst kademedeki olacakları asker tipini buradan seçebilirsin. Bazı birlikler terfi edileceği zaman birden fazla seçenek sunarlar. Örneğin Swadia milisi yükselirken bir svadyalı yaya veya svadyalı avcı olarak terfi edilebilir. Birimleri terfi etmeden önce nasıl bir grup kurmak istediğini ve bu gruba ulaşmak için ne tür askerlere ihtiyaç duyacağını iyi düşünmen gerekiyor. Çünkü terfi işlemini geriye alman mümkün değil.

Eğer bazı birliklerin ödemeleri ağır bir yük haline gelirse, istediğin zaman onları terhis edebilirsin. Her fare tıklaması bir adamı terhis eder. Ctrl tuşunu basılı tutarak terhis seçilirse bütün birlik dağıtılır.

## 9.2. Esirler

Eğer düşmanı canlı ele geçirirsen, senin için çok değerli hale gelebilir. Kendine esir alabilmen için Esir Yönetimi becerine en az bir puan vermiş olman gerekiyor. Eğer bu beceri sende henüz yoksa bir tane bile esir alamazsın. Savaşta "bayıltıcı hasar" veren silahlar seçmelisin. Sopa veya çekiç gibi. Bu tip silahlar düşmanı öldürmek yerine bilincini kaybettirir. At da bayıltıcı hasar verebildiğine göre atınla onları çığnemeyi de düşünebilirsin. Bir muharebeden galip ayrılırken meydana bilinçsiz yatan düşmanları esir alabilme şansın olur.

Esirler grubunu yavaşlatır, ama onlarla iyi para kazanabilirsin. Eğer insanları köle olarak satmayı veya fidye aracılılarıyla pazarlık yapmayı sevmiyorsan esirlerine grubuna katılmaları için öneride bulunabilirsin. Bunun başarı şansının düşük olduğunu unutma (hatırlarsan, bunlar çok yakın zamana kadar seni öldürmek isteyen insanlar), bazıları gözlerini ayırdığın ilk anda kaçabilir. Esirleri bu şekilde grubuna katmak istersen, harita ekranında "kamp" düğmesine tıkla, sırayla "Bir işe giriş", "Tutsaklardan adam al".



## 10. Dünya Haritası

Dünya haritası bütün oyun alanını gösterir. Değişik şehirlere ve mekanlara bu harita üzerinden ulaşılır. Dünya haritasına ulaşmak için, şehirdeysen Tab tuşuna basarak şehir menüsüne, oradan da “Ayrıl” komutuyla şehirden haritaya geçebilirsiniz. Harita ekranındayken hareket etmek için yapman gereken şey sadece farenin sol tuşuyla gitmek istediğin yere tıklamak. Sen hareket halinde olduğun süre boyunca oyun dünyasında da herkes için zaman devam edecek, ancak zamanı istediğin bir anda durdurmak için “boşluk tuşu”na basabilirsin. Aynı şekilde, gideceğin yere vardığında da zaman duracaktır. Eğer bir noktada beklemek istersen, sadece klavyenin boşluk tuşuna basman yeterli olacaktır.

### 10.1. Gruplar

Diyardaki tek grup seninki değil; seyahat ettikçe haritada hareket halinde olan diğer grupları da göreceksin. Bazıları dost, bazıları düşmanca ve bazıları da tamamen sana karşı kayıtsız. Eğer farenin sağ tuşuyla bir yer yerine bir gruba tıklarsan, o grubu takip etmeye başlarsın.





Gruplar bağlı oldukları birliği göstermek adına renkle belirtilirler. Grubun tepesindeki numara birlikte kaç kişinin bulunduğunu gösterir. Eğer bir artı işareti ile beraber sağında bir numara daha varsa (örn., "+8"), bu grubun elinde kaç esir olduğunu gösterir. Bir grupta ilgili detaylı bilgi edinebilmek için fare imlecini

grubun isminin üzerinde tut. Örneğin (33/38 + 6) grupta 38 savaşçıdan 33'ünün çarpışmaya girebileceğini, 5 tanesinin yaralı olduğunu ve 6 tane de esiri olduğunu anlatır. Grubun detaylı dökümü altında sunulur, ki bu da saldırmadan önce düşman grubun kuvvetini tahmin edebilmek için gereklidir. NPC gruplarının da zamanla senin gibi esirleri özgülleştirerek büyüyebileceğini unutmamalısın.

Etrafındaki diğer grupları görebilmeni ayarlayan beceri "Tespit Etme"dir. Eğer bu beceride birkaç kademe ilerlersen, düşmanlarını onlar seni görmeden önce farkedebilir ve o anki duruma uygun manevranı gerçekleştirebilirsin. Geceleri ise bütün grupların görüş mesafesi düşer ve saldıracak grubu bulma şansı azalır (ya da onların seni bulma şansı).

Eğer grubunda İz Sürme becerisi olan biri varsa, yerde renkli oklar görürsün. Bu oklar bölgeden daha önce geçmiş olan bir grubun bıraktığı izleri temsil eder ve okun yönü de grubun bölgeden geçerken gittiği yöndür. Okların rengi izin ne kadar yeni olduğunu (kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, turkuvaz, mavi) boyutu da grubun büyüklüğünü gösterir. Fare imlecini daha detaylı bilgi için oklardan birinin üzerine getirdiğinde, becerinin seviyesine göre grubun kaç kişiden oluştuğunu ve hatta kim olduklarını öğrenebilirsin.

## 10.2. Hız

Harita üzerindeki hareket hızını belirleyen 6 etken vardır:

1. Grubunun büyüklüğü. İnsan sayısı arttıkça, hareket yavaşlar.
2. Grubundaki savaşçı türleri. Binekli birlikler yaya birliklerden belirgin şekilde daha hızlı ilerler. Eğer bütün grubun süvarilerden oluşuyorsa, hiçbir yaya ordu grubunun hızına yetişemez. Bu durumda sürülen atın tipi önemli değildir: onun yerine karakterlerin Binicilik becerisi belirleyici. Yaya halde, bir kişisel beceri olan Atletizm harita hızını etkiler. Oyun, grubun harita hızını genel ortalama ile grubun en yavaş üyesinin hızlarının ortalamasını alarak hesaplar.
3. Envanterindeki yük miktarı. Bu madde en çok, ağır yüklerle ticaret yapıyorsan belirleyici oluyor. Eğer ticaret yapıyorsan veya yanında bir sürü ekipman taşıyor ve onları elden çıkarmak istemiyorsan yanına birkaç ucuz at almayı da düşünmelisin: grup hızını arttırmaları için envanterinde olmaları yeterli.
4. Arazi ve hava şartları. En hızlı, güneşli bir günde düz alanlarda hareket etmektir. Ancak gece vakti ağaçlık bir alandan geçerken grubunun hızı farkedilir şekilde düşer.
5. Yön bulma becerisine verilen her puan grubun hızını 3% artırır.



6. Grubun morali de az da olsa hareket hızına etki eder; adamların ne kadar memnun olursa, o kadar azimle yürüyüşe devam ederler.

Eğer grubunu saldırılardan koruyabilecek yeterli askerin yoksa, düşmanlarından daha yavaş olarak bölgelerinde dolaşmak çok iyi bir fikir değil. İstediğin zaman saldıracak kadar güçlü ve daha kalabalık gruplardan sakınabilecek kadar hızlı olmak arasında tutturman gereken hayati bir denge var.

### 10.3. Kamp Kurmak

Dünya haritası üzerinde istediğin herhangi bir noktada kamp kurabilirsin. Ekranın sol-alt bölümündeki “Kamp” düğmesine basman yeterli. Kamp kurduğunda sana birkaç seçenek sunulur:

- Tutsaklardan adam al: Esirlerini ücretle kendine bağlamayı deneyebilirsin, ki bu çoğunlukla düşük bir ihtimal. Grup moralini de düşüreceğini ve bu şekilde birliklerine kattığın adamlarının arkandı döndüğün ilk anda kaçacaklarından emin olabilirsin. İkna ve Liderlik becerileri bu işlem için belirleyicidir.
- Okumak üzere bir kitap seç: Eğer elinde bir kitap varsa, bu uygulama ile onu okuyabilirsin. Kitapları hanlardaki kitap tüccarlarından alabilir ve bunları okuyarak becerilerini geliştirebilirsin.
- Maceracılıktan emekli ol: Oyun sürecinde istediğin zaman emekli olmayı tercih edebilir ve aktif olarak maceracılık kariyerini bitirebilirsin. Oyun sonraki adımda sana bir skor verecek ve sonra nasıl biir hayat sürmeye başladığını anlatacak.



## 11.Savaş

Oyunda bir yerde, birilerinin canını fena halde yakmak isteyeceksin. Diğer yandan, bir başkası da seninle ilgili aynı şeyleri düşünüyor olacak ve sen de ne olduğunu anlamadan ölmek için elini çabuk tutup düşmanını seni öldürmeden önce öldürmen gerekecek. Gerçekten savaşılması gerektiğinde veya sonuçtan emin olduğun zamanlarda savaşa gir. Kazanacağından emin olamadığın bir savaşa adamlarını göndermek insan ve para kaybı demektir. Ancak savaşmaya mecbursan, iyi savaş.

Calradia'daki maceralı hayatına başlamadan önce silahlarla ve nasıl kullanıldıklarıyla ilgili sağlam bir fikrinin olması gerekir.

## 11.1. Silah Tipleri ve Özellikleri

Silah h nerlerinin her biri kullanmayı tercih edebilece in bir silah grubuna y neliktir. Hangi silah grubunda ilerlemeyi se ecee in tamamen senin hangisiyle daha rahat olabildi inle ilintilidir. Bazı silahların  zel davranı ları vardır.



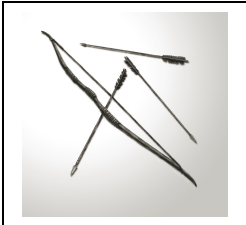
**Tek eli silahlar:** Saldırı g c  ve hızı en verimli  ekilde dengelemiş silah tipidir. Di er elde kalkan olacak  ekilde korunmaya da imkan verir. Han er ve k   k balta gibi silahların  ok kısa bir eri im mesafesi vardır. K   k boyutlarından dolayı  o unlukla saldırıyı “bloke” etme  ansı da olmaz.



** ift eli silahlar:** Daha geni  eri im alanı, daha fazla g  . En iyi savunma saldırıdır ve bu silahlar  o unlukla bir veya iki darbede d  manı yere serebilirler. Buna kar ın iki eli silah kullanırken kalkan kullanamazsın. Battal kılı  bir istisnadır: iki elle kullanmak daha seri iken, bir kalkan kullanma gere i olursa tek eli kılı  olarak da i  g rebilir. Ancak  ift eli bir silahı bu  ekilde kullanarak potansiyel hasarını 35% azaltmış olursun. Aynı  ey at sırtında kullandığın  ift eli silahlar i inde ge erli.   nk  at sırtında silahını her  ekilde tek eli olarak kullanman gerekiyor.



**G nderli silahlar:** Bu silahlar, kısa silah kullanan d  manlara kar ı olduk a faydalı olan olduk a uzun silahlardır. G nderli silahların bir kısmı iki elle birden kullanılır. Di er bir kısmı ise tercihe dayalıdır.  ift eli silahlarda oldu u gibi g nderli bir silahı tek elde kullanmak etkinli ini 35% d   r r.



**Yaylar:** Bir yay, kullananın fırlatılan silahları etkin bir  ekilde fırlatabilece i mesafelerden  ok daha uza a,  ok daha fazla isabetle ok atabilir. Yay kısa zamanda arbaletten  ok daha fazla yay atabilir. Ve e er g  l  germe ve yaylı silahlar h neri varsa, tat iyi bir kundaklı kadar  ok hasar verebilir.



**Arbalet:** Arbalet deneyimsiz kullanıcının daha rahat nişan alabilmesine yardımcı olur. Normal yay ile yapılması gereken uzun ve meşakkatli alıştırılmalara girmeden mesafeli silah kabiliyetleri isteyenler için idealdir. Arbalet her atıştan sonra tekrar kurulmalıdır: atıştan sonra tekrar atış tuşuna basarak işlemi gerçekleştirebilirsin. Yeniden kurma sırasında hareket edersen işlemi iptal etmiş olursun. Ayrıca, arbaletlerin çoğu at sırtında kurulamaz.



**Fırlatılan silahlar:** Burada sadece tek bir ele ihtiyaç var ve fırlatmalar arasında kalkan kullanabilme olanağı sağlamasıyla mesafeli silahlar arasında ayrılıyor. Ancak iyi hasar vermesine rağmen isabetli fırlatış mesafesi yay ve arbalet menzillerinden çok daha kısa.

## 11.2. Hasar

Hasar, üç farklı şekilde ele alınıyor:

- Kesici hasar kılıç veya balta gibi keskin bileylenmiş kenarları olan silahlarla açılan yaradır. Keskin silahlar en yüksek ham hasar değerlerine sahiptirler.
- Delici hasar mızraklar ve oklar gibi sivri uçlu silahlarla açılan yaralardır. Delici hasar veren silahlar zırha karşı fazladan puan kazanır.
- Bayıltıcı silah hasarı balyozlar ve çekiçler gibi darbeleyen, kıran, ezen ancak delmeyen silahların yarattığı hasardır. Atlar da düşmanlarını çiğnediği zaman bayıltıcı silah hasarı verirler. Bayıltıcı hasar düşmanı öldürmeden bilincini kaybetmesini sağlayarak esir alınmasını kolaylaştırır. Delici gibi bayıltıcı silah hasarı da zırha karşı fazladan puan kazanır.

Eğer "Hasarı göster" seçeneğin etkin ise ne zaman bir darbe indirirsen kime ve ne kadar hasar verdiğini ekranda görebilirsin. Dövüş reflekslerini geliştirirken bu bilgiler işine yarayabilir. Çoğunlukla zayıf darbeler tok ve yüzeysel bir ses getirirken iyi bir darbe güçlü bir kesme veya deşme sesiyle sonuçlanır.

Ne kadar hasar verdiğin/aldığın birkaç belirleyici faktöre bağlıdır. Tabiki ilk etken silahın hasar yaratma değeri. Hasarın yarısı ve tam değeri arasında rastgele bir rakam alınır. Böylece hasar değeri 20 olan bir gürz 10 ila 20 arasında bir hasar verecektir. Bu silah grubunu kullanımdaki hüner puanının da bu rakamı etkileyecektir. Beceriler de aynı şekilde hasara katkıda bulunur: Yakın dövüş silahları için güçlü vuruş ve menzilli silahlar için güçlü germe/fırlatma.

Darbenin hızı da hasarın büyüklüğüne etki eder. Bu yakın ve menzilli silahların tümü için geçerlidir. At ve Kılıç silahının ve ona karşı kuvvet uygulayacak olan düşmanın hızını

ve yönünü hesaba katan bir fizik modeli uygular. Bu hesaplamanın sonucu sana “hız bonusu” olarak rapor edilir. Saldıracağın düşmanın hareketinin ters yönüne yapacağın saldırı hareketi daha çok hasar verir. Silahların çoğunluğu hareketin başından veya sonundan çok tam ortasındaiken maksimum hasar potansiyeline ulaşır: birine mızrak saplarken silahın arkasında bir güç olması önemlidir. Hız bonusu burada olumlu etki yaratarak verilen hasarı iki katına kadar çıkarabilir veya olumsuz etkide bulunup hiçbir hasar verememene bile sebep olabilir.

Hız bonusları menzilli silahlar için de çok önemlidir. Uzun mesafelerde okların başlangıç hızlarının çoğunu kaybetmiş olurlar ve bu yüzden normalden az hasar verirler. Diğer yandan, dört nala giden at üzerinden fırlattığın cirit hedef olan düşmanın çok az şansı olacaktır. Çünkü atın hızı fırlatma hızına eklenerek hesaplanacaktır.

Hedefi nereden vurduğun da önemlidir. Karakterin nereye bakıyorsa darbe de oraya iner. Ayakları vurmak için aşağıya, kafayı vurmak için yukarıya hedef al. Çoğunlukla ayaklara gelen darbeler daha az hasar verirken, kafaya gelen darbelerin hasarı yüksek olur.

Zırh darbeden kaynaklanan hasarı azaltır. Silah değerlerini, becerilerini ve darbe hızını hesapladıktan sonra oyun "Genel" hasarını ortaya çıkarır. Zırh keskin silahlar için bu hasarı yarım değer ve tam değer arasına denk gelen rastgele bir sayıyla azaltır. Delici veya bayıltıcı silahlar için ise bu azaltma yarım ve çeyrek değer oranına düşer. Örneğin, 20 koruma değeri olan bir zırh kesici hasarları 10 ve 20 arasında bloke edebilirken bayıltıcı silah hasarlarını 5 ve 10 arasında tutabilir. Hasarı direk olarak engellemenin dışında zırh, hasarı belli bir yüzde oranında bloke de eder.

### 11.3. Yakın Dövüş

At ve Kılıç oyununda savaş dinamiklerinin tasarımının bir sonucu olarak bütün tuşlara rasgele basmak (bazen tuş ezmek olarak da adlandırılır) pek bir işe yaramaz. Bunun yerine kendinin ve düşmanın hareketlerinin farkında olman ve ona uygun hamleler yapman gerekir. Bu yüzden çarpışma sistemini tamamiyle kavramak önem taşır.

Bir kalkan karşıdan gelen her tür yakın dövüş silahının saldırısını tutabilir ve aynı zamanda menzilli silahları da durdurur. Kalkanının dayanıklılığına çok dikkat etmelisin. (ekranın sağ-alt köşesinde bir kalkan ikonu olarak gösterilir). Karşılanan her darbeye biraz daha hasar görür. Kalkanın savaştan sonra otomatik olarak tamir olur. Eğer savaşta parçalanırsa durumu bir kademe düşer. (“normal”den “hırpalanmış”a, vs). “Çatlak” durumundaki kalkan tekrar parçalanırsa, artık tamir edilemez.

Eğer bir kalkan yoksa farenin sol tuşunu kullanarak gelen saldırıları silahınla tutmaya çalışabilirsin. Silahınla her seferinde sadece tek bir hamleyi önleyebilirsin. Yukarıdan gelen bir darbe veya yandan gelen kesme hareketi gibi. Silahın seni menzilli silahlara karşı koruyamaz. Silahınla korunma yaptığın zaman, düşmanını izleyerek bir dahaki hareketinin ne olacağını tahmin etmeye çalış ve saldırısına başlar başlamaz bloke pozisyonunu al. Savunmada hafif ve hızlı bir silah büyük ve hantal bir silahtan daha

kullanışlıdır. Düşmanın hamlesine balşamadan önce savunmaya geçme. Yoksa o da hemen başka bir harekete geçer ve savunmanı etkisiz kılar.

Genelde vurmak zamanlamayla ilgilidir. Rakiplerinin savunmasını geçerek isabetli bir vuruş yapmak zamanlama işidir. Tutturmayı umarak kontrolsüz bir şekilde saldırıya girişme, çünkü bu büyük ihtimalle senin yaralanmanla sonuçlanacaktır. Ama bu işi sabırla halledebilirsin. Rakibinin saldırmak için kalkanını indirmesini bekle veya tam silahını sallarken geri çekil ve hamleden kendisini toparlarken hemen yanına sokul. Sakin ve planlı yürü.

## 11.4. Uzaktan Savaşmak

Eğer menzilli bir silah taşıyorsan, düşman seni vurmadan sen düşmanı vurmaya deneyebilirsin, tabi onların da bir menzilli silahçısı yoksa. Yay ve arbalet kullanıcıları kendi kalkanlarını kullanamazlar çünkü iki silah da iki elle birden çalışmayı gerektirir. Eğer fırlatılan bir silahın varsa, o zaman sen de kalkan kullanabilirsin demektir.

Menzilli bir silahtan atış yağmak için, hedefi karşına al ve farenin sol tuşuyla saldırını gerçekleştir. Bu, hedef göstergesinin küçülmesine sebep olacaktır. Eğer bir yay kullanıyorsan hedef göstergesinin en küçük olduğu anda atış yapmaya çalışmalısın: eğer çok fazla beklersen kasların yorulur ve silahı sabit tutman zorlaşır. Beceri seviyeni yükselttikçe hedef alma süreni uzatabilirsin. Sürekli gergin bir sicimle uğraşmayacağın için arbaletlerle ve fırlatılan silahlarla istediğin kadar hedefleme zamanı kullanabilirsin. Fırlatmaktan vazgeçersen farenin sağ tuşuyla nişan almayı iptal edebilirsin.

Kalan cephanen sağlık göstergenin hemen üzerinde gösterilir her savaştan sonra yenilenir. Ancak çarpışma sırasında sadece sadağında olduğu kadar veya varsa envanterindeki yedek sadakların kadar ok kullanabilirsin. Menzilli silahlarla karakterini geliştiren oyunculara tavsiyemiz kuşanılan silahlar bölmelerine yedek sadaklar yerleştirmesidir.

Ok, atıldığında hedef göstergesinin içinde bulunan alanda herhangi bir yere düşebilir. Yay ile aşama kaydetmemiş olan oyuncular hedefi tutturabilmek için şanslarına güvenmek zorundadırlar. At sırtında menzilli bir silah kullanmak da oldukça zordur ve karakterin Atlı Okçuluk becerisi düşük ise hedefi vurmak imkansız hale gelebilir. Duran bir at sırtından menzilli silah kullanımı yaya kullanımdan farksızdır .

Oklar yerçekimine bağlıdır: yani düşman sende uzaklaştıkça yayını daha yukarıya nişan almalısın ki ok mesafeyi katedene kadar çok fazla irtifa kaybetmesin. Attığın okun nereye indiğini görebilmek ve bir dahaki atışını ona göre ayarlamak şansını sana verdiği için “Yaklaştırma” (shift tuşu) çok hayati bir işlev sunuyor. Fırlatılan silahlar oklardan çok daha yavaştır ve dolayısıyla düşüş eğrileri de çok daha diktir. Bu yüzden etki alanları geniş değildir. Kundaklı yaylar, özellikle ağır olanlar okları büyük hızla attıkları için büyük yaylara oranla mesafe ve sapma daha az sorun olur.

Kalkanlı bir düşmana menzilli atış yapıyorsan ve seni fark ederse, kalkanıyla kolayca bu havadan saldırıyı karşılayacaktır. Bir müttefikinin bu rakibin dikkatini kendine çekerek yüzünün sana dönük olmamasını sağlayarak kendi işini kolaylaştırabilirsin. Birini arkadan vurmak çok şerefli olmayabilir ama bize güven: senin yerinde olsa o da aynısını yapardı. Becerilerine güveniyorsan ve tek bir düşmanla karşı karşıyaysan, yakınına kadar gelip hamle yapmak için kalkanını indireceği anı bekleyebilirsin. Bu durumda düşman seni deşmeden önce kısa bir süre de olsa atış yapma şansın olabilir. Çoklu isabetlerle düşmanın kalkanını kırabilirsin ancak bu süreçte çok fazla cephaneye kaybedersin. Fırlatılan cirit ve baltalar kalkanlara oklardan çok daha fazla hasar verebilirler..

Son olarak: kendi kabiliyetlerin ve grubunun düşmanı doğru olarak yanıltılabileceğine olan güvenin tam değilse, yedek bir silah almanı öneririz. Cephanen biter veya yanına kadar sokulan düşman sana vurmaya başlarsa menzilli silahın pek işe yaramaz.

## 11.5. Kargı ile Savaşmak

Kargılar ve diğer gönderli silahların çoğu at sırtında özel bir saldırı için kullanılabilir. Önce at sırtında yeterli hıza ulaşırsın, sonra silahını "yatırıp" düşmanın içinden geçirirsin. Gerçekleştirmesi zor bir manevra olsa da, yaratacağı hasar çok büyüktür.

Öncelikle, gereken şeyler. 6 veya daha yüksek hızı olan bir ata ihtiyacın var, yani bir sakat katır sırtında bu işe kalkışma. Atın için yüksek bir Çeviklik değeri de gereklidir çünkü savaş alanında son hamleyi yapabilmek için hızlı manevralara ihtiyaç duyacaksın. Tabi ki bir de gönderli silaha ihtiyacın olacak. Kargılar, mızraklar, çatallar ve diğerleri. Uzun bir silah, daha çok hasar veren kısa olanından daha makbuldür çünkü düşman sana hamle yapmadan önce sen ona saldırını gerçekleştirmiş olabilirsin.

Kendin ile düşman arasına biraz mesafe bırak, sonra yavaşla te onlara doğru dön. Atını maksimum seviyesine ulaştır. Eğer bineğin yeterince hızlıysa karakterin silahını dik pozisyondan yatay pozisyona getirir. SALDIRI TUŞUNA ASLA DOKUNMA: Kargı saldırısı otomatik olarak gelişir. Yaklaştıkça, atına manevralar yaptırarak hedeflediğin düşmanın silahın ucunda olmasını sağlamalısın. Kamera açısını da kargıya göre ayarlamak en iyisi olacaktır. Eğer yavaş düşmanlara karşı savaşıyorsan, yaklaştıkça hafifçe aşağıya bakman gerekiyor. Yoksa kargın düşmanın kafalarının üzerinden geçer. Ama eğer başka süvarilere saldırıyorsan, atı değil süvarisini vurabilmek için görüşünü hafifçe yukarıda tutman gerekiyor.

Bayır yukarı giderken yeterince hız kazanamadığın için kargılamakta zorlanırsın. Bayır aşağıya giderken de yavaşlarsın. Eğimi dikine değil, enine kat etmeye çalış. Su, seni kargılamaktan tamamen alıkoyarken, ağaçlar ve kayalar manevra imkanını sınırlar. Bazen en iyisi bölgenin kargılamak için uygun olmadığını kabullenip daha uygun bir silaha geçmektir.



## 11.6. At Sirtında Savaş

At sirtında savaşta dikkat edilmesi gereken, yakın ve menzilli silahlar için geçerli olan konular vardır.

Tek veya çift elli (gönderli hariç) silah kullanan düşmana saldırırken direk üzerine gitmek yerine, yanından geçerken yaralamak daha iyidir. Deşmek, at üzerindeki düşmana karşı daha etkilidir. Çift elli silahlar at sirtındayken tek ele alınacak şekilde kullanılır ve bu da silahın hız ve hasar değerinden kaybetmesine neden olur. At sirtında gönderli silahlar biraz daha farklı işler. Orada, silahı kullanmak istediğin yere doğrultman yeterli olur.

Atınla düşman askerlerini ezebilirsin ki bu çok işe yarar. Atlar yeterli hızla bir düşman askerine vurduğunda, ona "bayıltıcı " hasar verir. Yani atın sayesinde düşman savaşçıları öldürmek yerine bayıltıyorsun. Eğer rakip bir kalkan kullanıyorsa ona atınla vurarak sendeletebilir ve kalkanını tekrar kaldırma şansı bulamadan onu yarabilirsin. Ancak unutma ki bu gönderli silah kullanan yaya birlikler için uygun değildir, çünkü kendileri indirilmeden önce atına zarar verebilirler. Eğer atın göğsüne güçlü bir gönderli silah darbesi alırsa duraklar ve eğer etrafın sarılıysa çok tehlikeli bir durumda kaldın demektir.

Atlı okçuluk becerin olmadan at sirtında hareket halinde menzilli silahları kullanırsan isabet oranı ve hasar değerleri ciddi şekilde düşer. Duran at üzerinde bu kayıplar olmaz ancak daha kolay hedef olursun. Yay kullanırken atın sadece sol tarafına atış yapabilirsin çünkü yayı sol elinle tutarsın. (Üzgünüz, sağ elini kullanan okçular için tercihimiz yok). Kundaklı yaylar her iki tarafa da ateş edebilir, ancak unutmadan gereken at üzerinde sadece Avcılık Kundaklı Yay ve Hafif Kundaklı yay tekrar kurulabilirken diğerleri, kurulamazlar.

## 11.7. Rakip Süvarilere Karşı

Yerdeki bu gürültücüleri ezmek yeter, şimdilik; Peki ya SEN yerde olsaydın ve bir süvari sana doğru dötnala yaklaşıyor olsaydı? Kendi tercihin olarak veya bindiğin at öldürülmüş olduğu için yaya dövüşüyor olabilirsin. Her şekilde, yaşamak istiyorsan, gerekli teknikleri bilmek çok önemlidir.

Bir atı tehlikeli yapan nedir? Hız ve kütle. Eğer yoluna çıkarsan seni yere devirip çiğneyebilecek büyüklükte bir hayvan. Tepesinde oturan savaşçının da elinde bir gönderli silah varsa o da bir yandan seni deşmeye çalışıyor olabilir. Yaya halinle bir süvariye alt etmenin yolu, avantajını elinden almaktır. Uygulayabileceğin iki oldukça etkili yol var.

İlk teknik, kendine süvarinin sana son sürat gelmesini engelleyecek bir nokta bulmak. Dik yamaçlar ve onu yavaşlatacak kayalar ile ağaçlar gibi engeller, sana çok değerli zaman ve manevra alanı sağlar. Sığ su da aynı şekilde çok değerli bir savunma avantajı sağlar.

İkinci teknik ise bir atı durdurabilecek, uzun bir gönderli silah taşımaktır. Mızraklar ve kargılar senin anti-süvari aletlerindir: yaklaşırken atın göğsüne güçlü bir darbe onu durdurur. Bu tekniğin en zor kısmı zamanlamadır: azami zararı verebilmek ve tehlikeyi atlatabilmek için at ile çarpışma anında silahının en dik pozisyonda olması gerekir. Çok beklersen silahın ata zarar vermez ve çiğnenirsin veya at durur, ancak süvari atın tepesinden seni biçmek için yeteri kadar yakındır. Çok erken yaparsan, hamlen boşa gider. At durmaz ve yine dümdüz olursun.



## 12. Savaşlar

Birbirine düşman iki grup harita üzerinde karşı karşıya geldiğinde bir savaş başlar. Eğer taraflardan biri sana düşmanken diğer taraf dostunsa savaşa katılıp müttefiklerine yardım etmeyi düşünebilirsin. Bir düşman grubunun yolunu keserek, veya yolunu kesmesini bekleyerek sen de bir çarpışma başlatabilirsin. Savaş alanına vardığında, sana çarpışmaya karışan taraflara bağlı olarak bazı seçenekler sunulur.

- Ayrıl: Kaç! Çarpışma olmayacağı için kayıp da olmayacak. Grubun daha yavaşsa veya düşman daha kalabalıksa bu seçenek etkin olmuyor.
- Askerlere hücum emri ver: Emrin altındaki birlikleri öne sürüp geride beklemeyi tercih edebilirsin. Bu seçeneği kullanırken çok dikkatli olmalısın. Çünkü yanlarında liderleri, yani sen olmadan birliklerin o kadar da hevesli ve iyi çarpışmayacaktır. Ancak taraflardan biri için çok umutsuz bir savaşa zaman kaybetmemek için tercih edilebilir. Birdiğer avantaj ise eğer kendin meydana çıkarsan, sen veya düşmanların yenilmeden savaştan ayrılamazsın. Kalabalık bir grubun varsa, sadece yıpratma yoluyla düşmanlarını mağlup edebilirsin. Çarpışmanın ardından birliklerinin performansı sana bildirilecektir.

- Düşmana hücum et: Hücum! Askerlerini savaşa şahsen götür. Savaşa girecek olan birlikler listesindeki sıralama baz alınarak rastgele belli olur: Listede yukarıda bulunan birliklerin savaşa girmeleri daha büyük bir olasılıktır. Grup ekranındaki "Yukarı" ve "Aşağı" kullanarak savaşta yanında olmasını istediğin birlikleri seçebilirsin.

Eğer başlamış ve devam etmekte olan bir çarpışmaya katılırsan, kendi askerlerin ve müttefiklerinden oluşan bir karmaya komuta edersin. Eğer savaşan tarafların hiçbiri senin düşmanın değilse, tek seçeneğin işlerine karışmamak. Savaş alanı politik seçimler ve anlık taraf tercihleri yapılacak bir yer değildir.

## 12.1. Savaş Aşamaları

Meydan savaşları bir veya daha çok 'Aşama' ile yapılır. Bu aşamaları belirleyen etken "Muharebe Büyüklüğü" seçeneğidir. "Muharebe Büyüklüğü" savaş meydanında tek seferde bulunabilecek askerlerin sayısını belirler. Bu limit savaş avantajına göre taraflar arasında paylaştırılır ki bu da tarafların asker sayısını belirler.

Bir aşamada yaralanan birlikler savaşın sonuna kadar yaralı sayılırlar. Aynı şekilde, kahramanların sağlıkları da aşamadan aşamaya aktarılır (ancak senin karakterin grubunun **İlk Yardım Becerisi** oranında iyileşir). Herhangi bir aşamada savaştan çekilebilirsin, ancak o noktaya kadar kazandığın bütün esir ve ganimetlerden vazgeçmiş olursun.

Çarpışma süresince, yeni birlikler alana girmeye devam edecek. Savaşın başlamasından sonra taraflar destek birlikleri alabilir. Sadece savaşı başlatan taraflar takviye birlik alabilirler: dışarıdan bir grup katılamaz.

Taraflardan biri, (bütün destek kuvvetler dahil) etkisiz hale getirildiği zaman (öle veya baygın) savaş biter.

Başlamış olan bir çarpışmadan "Tab" tuşuna basarak çıkabilirsin (düşman kuvvetlerinden yeteri kadar uzak ve hızlı olduğunu varsayarsak). Bazı adamların senin kadar şanslı olmayabilir ve geri çekilirken yaralanabilir ve hatta ölebilirler. Sadece işlerin gerçekten kötü görüldüğü anda geri çekilmeyi düşünmelisin.

## 12.2. Emirler

Grubun lideri olarak, çarpışma sırasında birliklerine bir takım emirler verebilirsin. Doğru askerlere doğru emirleri vermek muazzam bir zafer ve sefil bir malubiyet arasındaki belileyici etken olabilir!

Öncelikle, emir vereceğin birlikleri seç:

- '1' tuşu: Birlik türüne bakmaksızın, alandaki bütün askerler.

- '2' tuşu: Okçular. Yaya, menzilli silaha sahip askerler. Bu birlikler arbaletçiler, okçular, nişancılar, vs.
- '3' tuşu: Piyade. Yaya ve menzilli silayı olmayan birlikler.
- '4' tuşu: Süvari. At sırtındaki birlikler.
- '5' tuşu: Kahramanlar. Grubundaki kahraman karakterleri.

Daha etkin bir şekilde komuta edebilmek için birden fazla birlik tipini gruplayabilirsin:

- Halihazırda bir grup seçiliyken Ctrl tuşunu basılı tutarak bir başka grup seçersen bu iki grup yeni kurmuş olduğun gruba atanırlar. Örneğin, Piyade ve Okçuları seçmek istiyorsan önce '3' (Piyade), sonra da Ctrl tuşunu basılı tutarak '2' (Okçular)tuşuna basmalısın.
- '6' tuşu "Diğer", şu anda seçilen grup haricindeki bütün birlikler anlamına gelir.

Birliklerin ilgisini çektikten sonra, emirleri vermeye geçebilirsin:

- 'F1' tuşu: Bu konumda kalın! Adamlarına bulunduğu yerin hemen yakınında toplanmalarını işaret eder. Düşman menzil içine girdiğinde silahlarını ateşleyeceklerdir ama düşman yeterince yakına gelene kadar yakın dövüş için harekete geçmezler. Adamlarının savunma konumunda durmasını istiyorsan faydalıdır; örneğin, eğer adamlarının çoğunluğu yaya ise, hepsinin dik bir yamaç üzerinde durmasını sağlayarak onları süvari saldırılarından koruyabilirsin.
- 'F2' key: Beni takip edin! Adamların olduğu noktada toplanır ve seni takip eder.
- 'F3' key: Hücum! Adamlarına, dağılarak düşmana saldırma izni verirsın.
- 'F4' key: Atlardan inin! Savaş alanının atlı muharebeye uygun olmadığı zamanlarda adamlarına yaya olarak savaşmaya devam etmelerini söyleyebilirsiniz.
- 'F5' key: Atlara Binin! At İn komutunu geri alır ve savaş alanına atlı gelen bütün adamların bineklerine geri döner. Sahibini savaş sırasında kaybeden atlar da at binmeyi bilen adamların tarafından koşulur.
- 'F6' key: İlerleyin! Adamların düşman yönünde on adım ilerleyerek durur.
- 'F7' key: Geri çekilin! Adamların düşman yönü tersine 10 adım geriler ve durur.
- 'F8' key: Yakın durun! Adamların aralarındaki mesafeyi azaltır. Yaya birliklerini bir süvari saldırısına karşı hazırlamak için kullanılabilir.
- 'F9' key: Yayılın! Adamların aralarındaki mesafeyi arttırır. Menzilli silahlar kullanan düşmana karşı verilen kayıpları azaltır.

## 12.3. Savaşı Kaybetmek

Düşman dengesiz güçlüydü. Güneş okçuların gözüne gırıyordu. Eti tam pişirememişlerdi ve sabaha kadar heladan çıkamadın. Pazartesilerinin böyle bir şanssızlığı var işte... Anlıyoruz seni. Ancak sen de anlamalısın ki kimse savaş kadar acımasız ve komplike

bir spor dalında sürekli olarak kazanmayı başaramaz. Ne kadar hızla hatalarını değerlendirip adamlarını toparlayabilirsen, o kadar hızlı intikamını arayabilirsin.

Eğer adamlarını öne sürdüysen ve hepsi telef olduysa, geri çekilip düşman kuvvetlerin seni takip etmemesini umabilirsin.

Eğer savaşırken düşersen ancak hala savaşa devam eden adamların varsa, seni alandan çıkarıp yapabildikleri en iyi şekilde iyileştirecekler. Bu noktada kaçmayı veya

Son olarak, sen düşüp, adamlarının hepsi de etkisiz hale getirildiyse, savaşı kaybetmişsin demektir. Düşman adamlarından bir kısmını veya hepsini esir alabilir ve taşıdığın yükün içinde işine yarayabilecek bütün eşyaları tabiatıyla kendisinin sayar. Savaş sırasında kazandığın tecrübe puanların kalır ancak bunun dışında hiçbir kazancın olamaz.

Unutma ki herşeyi kaybetmiş değilsin. Yenilgi sırasında yoldaşlarından herhangi birini kaybettiysen, ona yakınlardaki bir handa rastlaman olasılığı oldukça yüksektir. Ordunu dağıtıp seni yenen düşmanları yakalayıp yenebilirsen senden alınan eşyaları ve esir alınan askerlerini de düşmanın ellerinden kurtarabilirsin.

## 12.4. Kazanmak

Diğer yandan, eğer sen ve birliklerin çarpışmadan galip ayrılırsanız mağlup ettiğiniz düşmanın bütün mal varlığına el koyma hakkına sahip olursunuz. Unutma ki eğer bu çarpışmaya müttefiklerle girdiysen eşyaların bir kısmını -savaş gücüyle orantılı olacak şekilde- onlarla paylaşmalısın.

Öncelikle, bilincini kaybetmiş bütün düşman askerlerini esir olarak alıkoyabilirsin. Unutma ki bir düşman askerini öldürmeden, esir alabileceğin şekilde bayıltabilmek için üzerinde “bayıltıcı hasar” bırakacak bir silah seçmeli veya atınla onları çığnemelisin. eğer kendin arkada kalarak adamlarını önden gönderdiysen onlar da birkaç esiri sana getirebilirler; ama meydana sen de yürürsen normalden çok daha fazla vahşi olacaklar ve çoğunlukla bayıltmak yerine düşmanı öldürmeyi tercih edecekler.

İkinci bir nokta ise, düşman savaş grubunun elinde tuttuğu esirleri de özgürlüklerine kavuşturabilir ve hatta onları kendi grubuna katılmaya iknaya çalışabilirsin.

Üçüncü nokta; düşmanın taşıdığı ve kuşandığı herşeyi alabilirsin. Genelde ekipmanların çoğu mağlup olunan bir savaştan sonra oldukça kalitesizleşmiş olurlar ancak aradasırada aralarından kaliteli parçalar çıkar. Silahlar, zırh, cephane ve hatta yiyecek malzemeleri ve binekler. Unutma ki adamların ve müttefiklerin de savaş alanını hafifletiyor olacaklar. Yani bütün herşeyi senin yağmalıyor olabilmen söz konusu değil. Genel olarak, yağmalanan mallardan askerlerin bir, yoldaşlarının her biri üç ve lider olarak sen de on pay alacaksınız.

Ve son olarak, en çok tecrübeyi düşürülen düşmanlardan kazanırsın. Bu tecrübe puanları bütün birlik içinde paylaştırıldığı için tek başına savaşmadığın sürece hepsini kendine yazdıramazsın. Komutan olarak, savaşlarda kazanılan tecrübenin büyük kısmı senin olurken yoldaşların daha az ancak yine de hatırı sayılır bir miktarına, birlikler ise küçük bir miktar tecrübeye sahip olurlar.





## Yapımda Emeęi Geenler

Oyun Tasarımı: Armaęan Yavuz, Steve Negus, Cem imenbier

Programlama: Armaęan Yavuz, Cem imenbier

CG Ekip: İpek Yavuz, Özgür Saral, Mustafa Öztürk, Pınar eki, Ümit Singil

Konsept Tasarım: Ganbat Badamkhand,

Orijinal Müzik: Jesse Hopkin

Yazarlar: Steve Negus, Ryan A. Span, Armaęan Yavuz

Seslendirme: Tassilo Egloffstein

Mount & Blade Harita Editörü: Matt Stentiford

Eęitsel Yazarları: Edward Spoerl, Steve Negus, Armaęan Yavuz

Oyun Videoları: Jemes Muia

Motion Capture Sistemleri: NaturalPoint-Optitrack Arena

At Motion Capture Animasyonları: Richard Widgery & Kinetic Impulse

Ragdoll Fizik Teknolojisi: Newton Game Dynamics

Ses ve Müzik Kütüphanesi: ^FMOD Sound System by Firelight Technologies

Kopya Koruma: Themida by Oreans Technologies

Gökyüzü Kaplamaları: Jay Weston [www.hyperfocaldesign.com](http://www.hyperfocaldesign.com)

Mount & Blade Forum Programlama: Brett Flannigan [www.fenrisoft.com](http://www.fenrisoft.com)

Taleworlds.com Forum Adminleri ve Moderatörleri: Janus, Archonsod, Narcissus, Nairagorn, Lost Lamb, Deus Ex, Merentha, Volkier, Okin, Instag0,

, Deniz, ego, Guspav, Hallequin, Invictus, okiN, Raz, rejenorst, Skyrage, ThVaz,

Mount & Blade Community Suggestions and Feedback: 13 Chain Bloody Spider, Aenarion,

AgentSword, Ahadhran, Albino, Allegro, allthesedamnnamesare, Amman de Stazia,

Ancientwanker, Anrea 'Skree' Giongiani, Aqtai, bryce777, Bugman, Buxton, Calandale,

Cartread, Chel, Chilly5, Cirdan, Cleaning agent, Cymro, DaBlade, DaLagga, Damien, danover,

Dearahn, Deathblow, Destichado, Dryvus, D'Sparil, ealabor, Ealdormann Hussey, EasyCo506,

El Duke, Elias Maluco, Eogan, ex\_ottoyuhr, Fisheye, Fossi, fujiwara, Fuzzpilz,

GandalfTheGrey, Gerif, Grocat, Guspav, Halden The Borchshooter, Hallequin, Handel,

Hardcode, Haupper, Hellequin, Highelf, Highlander, Ibrahim Turgut, Iesu, Ilex, Ingolifs,

Invictus, Itchrelief, ^Jlgx50, JHermes, Jik, john259, JonathanStrange, jpgray, kamov23,

Kayback, Khalid Ibn Walid, KON\_Air, Lady Tanith, Larry Knight, LavaLampMaster,

Leprechaun, Lhorkan, Llew2, Manitas, Maw, MAXHARDMAN, Merentha, Merlkir, Michael

Elijah 'ironpants' Bell-Rao, mihoshi, Mirathei, mkeller, Momaw, Morgoth2005, MrCrotch,

mtarini, n00854180t, Naridill, Nicholas Altaman\okiN, oksir, Oldtimer, Ollieh, oRGy, Oubliette,

Patrick 'nox' Gallaty, Pavlov, Rando, Raz, rejenorst, Rjii, Ron Losey, Rorthic, RR\_raptor, Scion,

Seff, shenzay, Shadowmoses, shikamaru 1993, Silver, silverkatana, Sir Prince, Sirgigor,

Skyrage- Smoson, sneakey pete, Stefano, Stella, Stonewall382, Talak, Tankai, TG, thelast- The

Phoenix, The Pope, Thingy Master, Thormac, Thus\_Spake\_Nosferatu, ThVaz, Toygar Birinci,

Tuckles, Tul, Ursca, Vaerraent, Vilhjalmr, Volkier, vuk, Wanderer, WhoCares, Worbah,

Yoshiboy