

1.Esineet

1.1 Aseet - Taistelu

- Miekka 7 kpl
 - 1 käsi: pisto 2, slash 2.5
 - 2 kättä: slash 2.5
 - Yksi miekka on käytettävissä siis niin yksi kuin kaksikätisenäkin. Kun miekkaa käyttää yhdellä kädellä, siitä tulee negatiivisia vaikutuksia, kuten “clumsy”
- Kirves 5 kpl
 - 1 käsi: 2.5
 - 2 kättä: 2.5
 - Yksi kirves on yhden- ja kahdenkäden, samalla tavalla kuin miekoissa.
- Keihäs 1 kpl
 - etäisyys?
- Nuija? 4 kpl
 - 1 käsi: S ja M
 - 2 kättä: L ja XL
- Kilpi 3 kpl
 - S, M ja L
 - Ei voi käyttää hyökkäykseen. Pelkkää defenceä.
- Verkko 1 kpl
 - Vie yhden käden, vaikka sen olisi heittänyt vihollisen päälle. Ei siis voi käyttää esim. miekkaa sillä aikaa, kun verkko on vihollisessa kiinni. Kun verkon vaikutus lakkaa, eli vihollinen “pääsee vapaaksi”, verkon saa takaisin käyttöön. Ajatuksena pelaaja pystyy nappaamaan verkon maasta mukaan taisteluun.
- Staff 1 kpl
 - Fyysinen isku
 - Magic

Erilaisia aseita taistelua varten on siis 22 kpl. Joista kolme on puollustavia ja 19 hyökkääviä.

1.2 Aseet - Maailma

- Ansat

- Kuoppa <http://www.psk.fi/8561/44193.jpg>
- Häkki http://www.luonnossa.org/Jousimetsastys/Kivikausi/IMG_3212.jpg
- Köysi http://www.luonnossa.org/Jousimetsastys/Kivikausi/IMG_3214.jpg
- Katiska
- Näitä käytetään ruoan hankinnassa. Pelaaja virittää ansan paikoilleen ja voi tulla myöhemmin keräämään siitä löytyvät saaliit.

1.3 Equip - Taistelu

- Armor - Vartalo 3 kpl
 - 3 eri tyyppiä
 - Nahka
 - Turkki
 - Puu
- Armor - Maski n kpl
 - Tehdän erilaisia maskeja sen mukaan mitä keritään
 - Maskeja voi saada vain teettämällä niitä käsityö-NPC:llä
- Taistelussa ei erikseen määritellä, mihin iskut osuu.
- Amulet n kpl
 - Yksi jokaiselle effectille
- Potions/Remedies 5 kpl
 - Heal
 - Parantaa pelaajan HP:n. Ei voi parantaa taistelun aikana syntyviä negatiivisia vaikutuksia, jos ne ovat sellaisia, jotka tulevat voimaan vasta taistelun loputtua.
 - Eri voimakkuus asteita. Peru HP:n parannus, HP + yhden effect tyyppin parannus, Heal All.
 - Stamina
 - Antaa kasan positionia
 - Strength
 - Kasvattaa attackien voimakkuutta
 - Evasion
 - Kasvattaa defenceä
 - Speed
 - Kasvattaa korttien tic:iä

Potioneista vain kaksi voi olla mukana taistelussa. Pelaaja voi valita ne itse ennen taisteluun joutumista. Jos pelaajan valitsemaa potionia ei ole tai sitä ei ole valittu, niin taisteluun mukaan tulevat potionit arvotaan.

1.4 Löytyvät - Maailma

VV = varusteiden valmistus, KR = kaupungin rakennus, AV = amulettien valmistus, PV = potionien valmistus, S = selviytyminen, *** = extraa, MV = maskien valmistus

- Puu VV, KR
 - Vähemmän suolta ja kivikosta
- Kivi VV, KR
 - erityisesti kivikosta, ei suolta
- Turkki VV, AV
 - Kaikista eläimistä, jotka turkin omaa
- Ruoka S
 - Saa kaikista kasveista
- Luut PV, AV
 - Saa eläimistä
- "Koriste" kivet AV
 - Erityisesti vesialueilta
- Yrtit PV
 - Suolta
- Kynnet AV, PV
 - Eläimiltä
- Hampaat AV, PV
 - Eläimiltä
- Suomut AV, PV
 - Kaloilta
- Savi KR
 - ei suolta
- *** Olki KR
 - Vesialueilta ja soilta
- Värit MV, AV
 - Soilta löytyy paljon yrttejä ja marjoja, joita voi käyttää värien valmistukseen

- Värejä ei siis tarvitse itse valmistaa ne vain annetaan yhtenä vaativana esineenä amuletin valmistavalle NPC:lle (Gangala)

2 Maailman olennot

2.1 Eläimet - Pyydystettävät

* = voivat myös hyökätä pelaajan kimppuun, eli taisteltavat eläimet

- Peura
- Orava
- Jänis
- Karhu *
- Susi *
- Kettu
- Hirvi
- Teeri
- Metso
- Pöllö
- Kalat
- Käärme *
- Ilves *
- Rotta*

2.2 Eläimet - Hyökkäävät

2.3 NPC - “Perhe” (Nuotiolle tulevat)

- Nu-Nu-Nuku
 - Tuottaa: ruokaa
 - Biomi: vesi
- Chiko-Chiko
 - Tuottaa: puu
 - Biomi: metsä
- Unga-Cha
 - Tuottaa: turkis, kynsi, hammas, luu
 - Biomi: Kaikki
- Aman-Us
 - Valmistaa: aseet, maskit, armorit

- Biomi: Kivi
- Gongala
 - Valmistaa: potion, amulet
 - Valmiina nuotiolla

Aman-Us ja Gongala valmistaa esineitä pelaajalle, mutta pelaajan pitää tarjota heille materiaali sitä varten.

2.4 NPC - Kohdattavat (Ystävällinen)

2.5 NPC - Viholliset

3 Droptable

- Nahka
- Ruoka
- Luu
- Yrtit
- Kynnet
- Hampaat
- Suomut
- Aseet
- Amuletit *
- Potionit *

* Saa vain erikoishahmoilta

4 Haavat

Taistelun jälkeen mikäli hahmolla on alle $\frac{1}{3}$ hipoista damagea, ei tule haavoja, vaan hahmo paranee täysiin. Mikäli damagea on yli $\frac{1}{3}$ mutta alle $\frac{2}{3}$, tulee yksi piste fatigueta. Mikäli damagea on yli $\frac{2}{3}$, tulee fatigueta kaksi pistettä minkä lisäksi arvotaan satunnainen vamma.

Fatigue vähennetään hahmon hipoista taistelun alussa, fatigue palautuu pitkällä levolla ja joillakin parannusjuomista.

Vammat ovat pieniä haittoja tyyliin: "onnut vasenta jalkaasi", "oikeaan kyynärpäähän sattuu" jne. vamman efektinä hahmo saa yhden haitallisen tagin, esim. Slow, -1 tai Weak, -1. Vamma ja tagi arvotaan taulukosta (tiedostosta?). Vammat paranevat kuten fatiguekin.

Mahdollisesti vammat voivat aiheuttaa lisää tai muitakin haittoja tyyliin liikkuminen maailmassa hidastuu jne.

5 Kortit

- Perustuu tag systeemiin.
- Tasapainoitus: saman leveliset kortit ovat suurinpiirtein yhtä tehokkaita
- Jaettu leveleihin
- Aseet, armorit, spellit, abilityt, jne. vaikuttavat
- Skaalautuvat hahmon kehityksen mukaan

6 Tagit

6.1 Perus tagit

- Offensive (hyvä Attack, huono Defense)
- Defensive (hyvä Defense, huono Attack)
- Guarded (hyvä Defense)
- Open (huono Defense)
- Quick (matala Tick)
- Slow (korkea Tick)
- Heavy (hyvä Attack, korkea Tick)
- Light (huono Attack, matala Tick)
- Strong (hyvä Attack)
- Weak (huono Attack)
- Hulk (hyvä Defense, korkea Tick)
- Fragile (huono Defense, matala Tick)

6.2 Erikois effect tagit

- Multiple targets
 - Cleave
 - Through
 - Area
- Heal
- Poison
- Shield (damagebufferi)
- Stun / Web

6.3 Spell tagit

Poistavat enemmän normaaleja kortteja pakasta kuin perustagit. Sisältävät yleensä erikoisefektejä.

7 Achievements

- Alun rämpiminen
- Seinien kaato
 - Eka
 - 50
 - 200
 - 10 kaadettu putkeen ilman tappeluita ym. keskeytyksiä
- NPC - Perhe
 - Eka
 - Kaikki
- Tappelut
 - Eka
 - 50
 - 200
 - Voitto ilma HP menetystä
 - Voitto vikalla HP:llä
 - Useampi vihollinen samassa taistelussa
 - Useampi tappo yhdellä iskulla
 - Tappo ekalla iskulla
 - Tappo ekalla tickillä
 - Taistelu kesti
 - 10 tickiä
 - 20 tickiä
 - 50 tickiä
 - Vihollisen CR (Challenge Rating) yli oman levelin
 - 1
 - 2
 - 3...
 - Kärsitty tai aiheutettu vahinkoa yhdessä taistelussa
 - 1
 - 5
 - 10
 - 20
 - yli maksimihippojen
 - Kärsitty tai aiheutettu vahinkoa kaiken kaikkiaan
 - 100
 - 300
 - 1000

- Huoneet
 - Kaikki eri alueet löydetty
 - 10 huonetta
 - 50
 - 200
- Etäisyys
 - 1
 - 5
 - 10
 - 20
- Potionit
 - Eka tehty
 - Kaikki tehty
 - Kaikkia maistettu
- Esineet
 - Kaikkia kerätty
 - Kaikki maskit tehty
 - Kaikki aseet tehty
 - Kaikki armorit tehty
 - Kaikki amuletit tehty
 - Kaikki tehty kaikesta
- Koti
 - Eka NPC tuotu
 - Kaikki NPC:t tuotu
 - Eka talo
 - Kaikki talot
 - (Level upit)
- Maailma
 - Eka landmark
 - Kaikki landmarkit
 - Kaikki points of interest- paikat
 - Kaikki aurinkokivet
 - Eka aurinkokivi