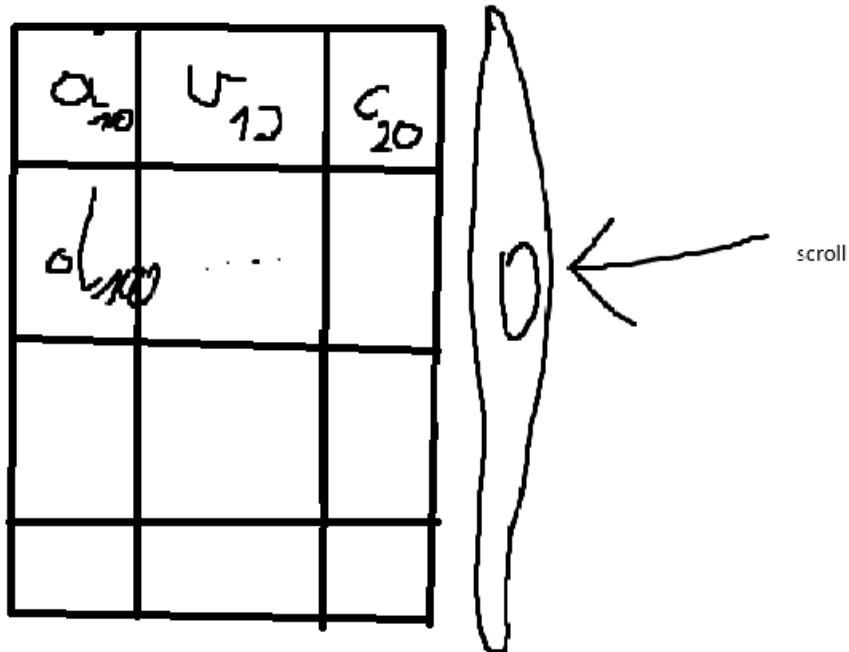
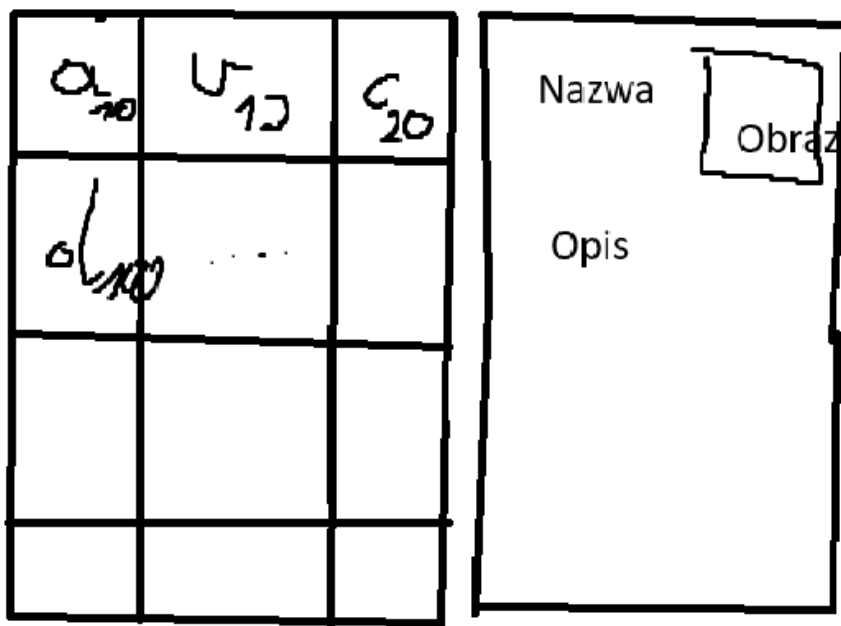


Ekwipunek:

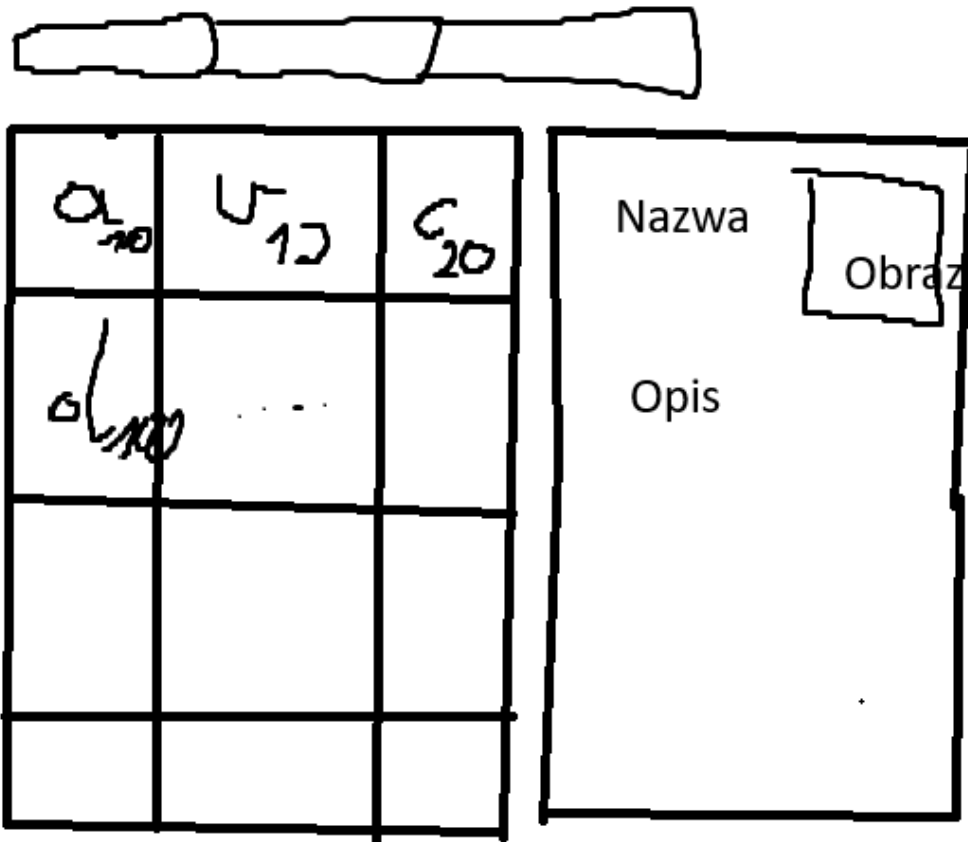
1. Sloty, w slotcie stack przedmiotu (zależne od przedmiotu) nie da się mieć powyżej stacka, wyświetlane są tylko zajęte sloty, wyświetlana jest tekstura. Poruszanie się po eq poprzez klawisze ruchu (mysz może też).



2. Wybrany przedmiot rozwija się po prawej jest nazwa i opis



### 3. Zakładi typu przedmiotu



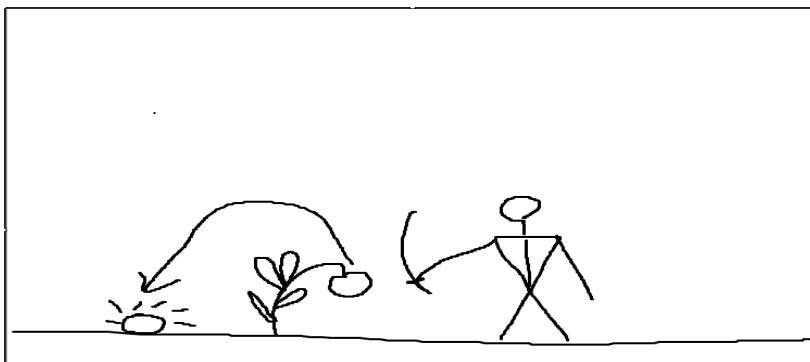
$\alpha_{10}$	$\psi_{15}$	$\zeta_{20}$
$\alpha_{10} \dots$		

Nazwa

Opis

Obraz

4. Na mapie umieszczone w różnych miejscach rudy, rośliny itp. (patrz skały w HK). Po uderzeniu wypada na ziemię przedmiot który trzeba podnieść (przycisk)



Taki sam mechanizm dla pokonanych mobów, zwłoki trzeba uderzyć i wylatuje przedmiot. Przedmiotowi będzie nadawany wektor (patrz strzałka).

