

PORADNIK PO MODACH

ArkadiaMC · Prominence II: Hasturian Era 4.0.1hf · Minecraft 1.20.1

To nie jest zwykły Minecraft z dodatkami. Prominence II to gra RPG zbudowana na Minecraftie: masz drzewko talentów, aktywne umiejętności, czary na osobnym pasku i walkę, która nie wybacza klikania w kółko. Pierwsza godzina bywa przez to dziwna, bo połowa klawiszy robi coś, czego nie było w podstawce.

Ten poradnik zbiera to, co naprawdę trzeba wiedzieć na start. Wszystkie klawisze spisane są z ustawień, które wiezie nasza wersja packa, więc zgadzają się z tym, co zobaczysz u siebie po instalacji.

Pierwsze pół godziny

- 1. **Nie kop od razu w dół.** Potwory są mocniejsze niż w podstawce i jest ich więcej rodzajów. Zbierz drewno, zrób podstawowe narzędzia i ubranie, jak zwykle.
- 2. **Otwórz drzewko talentów klawiszem N** i zobacz, co jest do wzięcia. Nie musisz nic wybierać w pierwszej minucie, ale warto wiedzieć, do czego zmierzasz.
- 3. **Zajrzyj do questów.** Pack prowadzi przez zawartość zadaniami. Książka questów leży w ekwipunku od początku gry, a zadania z pierwszego rozdziału są dosłownie samouczkiem i płacą przyzwoitymi nagrodami.
- 4. **Postaw sobie waystone przy bazie,** kiedy tylko znajdziesz pierwszy. Bez tego bieganie po mapie zajmuje wieczność.

Umierasz i tracisz wszystko? Nie na tym serwerze. W miejscu śmierci powstaje **nagrobek** z całym twoim ekwipunkiem i doświadczeniem. Współrzędne dostajesz na czacie, a rzeczy odbierasz **klikając prawym w nagrobek**. Nic nie przepada po drodze.

Jedno zastrzeżenie: **po godzinie** do cudzego grobu może wejść ktoś inny. Jak leżysz daleko i nie zdążysz wrócić, poproś kogoś o pilnowanie albo zbieraj się szybciej.

Klawisze, które musisz znać

Klawisz	Co robi
N	Drzewko talentów. Tu wydajesz punkty za poziomy.
V oraz X	Aktywne umiejętności z drzewka (pierwsza i druga).
R	Unik. Przewrót w bok albo do tyłu, z chwilą nietykalności.
B	Plecak podróżnika (Traveler's Backpack).
H	Akcesoria: pierścienie, amulety, peleryny.
M	Duża mapa (Xaero). U stawia punkt, I pokazuje listę punktów.
C	Przybliżenie widoku (lornetka).
lewy Alt	Chwilowo wyłącza pasek czarów, żeby dało się użyć zwykłego przedmiotu.

R nad przedmiotem

W ekwipunku: **jak to zrobić**. U: **do czego to służy**.

Ctrl + F

Szukajka w spisie przedmiotów (EMI, prawa krawędź ekranu).

Jedna kolizja, którą trzeba poprawić samemu. Simple Voice Chat, czyli nasza rozmowa głosem, siada domyślnie na klawiszu **V**. Ten sam klawisz ma już pierwszą umiejętność z drzewka talentów.

Wejdź w *Opcje* → *Sterowanie* i przestaw jedno z dwóch. Najprościej przenieść głos na klawisz, którego nie używasz do niczego innego. Dopóki tego nie zrobisz, jedna z tych dwóch rzeczy nie będzie działać.

Walka

Walkę przerabia **Better Combat** i to jest pierwsza rzecz, którą poczujesz. Zamach bronią ma teraz **zasięg i kształt**: włócznia sięga daleko w przód, topór zbiera kilku wrogów naraz, sztylet tnie krótko, ale szybko. Broń trzyma się oburącz albo w parze, a animacja pokazuje dokładnie to, co robi twoja postać.

Do tego dochodzi **unik pod klawiszem R**. Przewrót zjada wytrzymałość i ma odnowienie, ale w trakcie masz klatki nietykalności. Przy bossach to nie jest ozdoba, tylko podstawowe narzędzie: większość mocnych ciosów da się po prostu wyminąć.

Trzy nawyki, które szybko przestawiają grę z frustrującej na przyjemną:

- Nie stój w miejscu podczas wymiany ciosów. Krok w bok kosztuje mniej niż połowa serca.
- Patrz na pasek wytrzymałości. Pusty pasek to brak uniku, a brak uniku to śmierć.
- Sprawdzaj, na co dany potwór jest odporny. Część nowych mobów ma odporności żywiołowe i tłuczenie w nie kijem prowadzi donikąd.

Talenty, czyli twoja klasa

Klasy nie wybiera się przy tworzeniu postaci. Powstaje ona z tego, co wydasz w drzewku talentów pod klawiszem **N**.

- **Punkty dostajesz za poziomy w tym drzewku**, a te rosną od **zabijania potworów**. Im mocniejszy przeciwnik, tym więcej postępu.
- **Poziomów jest 32** i tyle samo punktów da się wydać. Każdy kolejny poziom kosztuje więcej niż poprzedni, więc pod koniec robi się to powoli.
- **Grając razem, dzielicie się postępem**. Zabójstwo liczy się całej drużynie w pobliżu, więc wspólne wyprawy nie spowalniają nikogo.
- **Farma mobów tego nie obejdzie**. W jednym miejscu (chunku) liczy się 25 zabójstw, potem trzeba poszukać nowego terenu albo odczekać.

Na starcie wybierasz **jedną z sześciu ścieżek**, a wybór wyklucza pozostałe. Traktuj to poważnie, bo to jest ta decyzja, która ustawia resztę rozgrywki:

Ścieżka	Dla kogo
Ranger's Path	Łuk, kusza, broń palna. Obrażenia z dystansu.
Rogue's Path	Szybka broń biała: obrażenia fizyczne i szybkość ataku.

Protector's Path	Tarcza, pancerz, przyjmowanie ciosów na siebie.
Pyrotechnic Knowledge	Magia ognia.
Frozen Knowledge	Magia mrozu, spowalnianie przeciwników.
Enigmatic Knowledge	Magia arkanów.

Dalej w drzewku dochodzą **pasywne wzmocnienia** i **aktywne umiejętności** z odnowieniem, wpinane w klawisze **V** i **X**. To one robią różnicę w trudnych walkach, więc weź przynajmniej jedną, gdy tylko będzie cię na nią stać.

Rada, która oszczędza wieczór: nie rozsypuj punktów po całym drzewku. Trzydzieści dwa punkty to mało. Postać z jedną dokończoną gałęzią bije wszystko, co ma po trochu wszystkiego.

Magia

Czary obsługuje **Spell Engine** i działa inaczej, niż podpowiada odruch z innych modów. Nie rzuca się ich z ekwipunku ani z osobnego okna.

- Weź do ręki **broń albo różdżkę, która ma czary** (widać je w opisie przedmiotu). Nad paskiem szybkiego dostępu pojawi się wtedy **pasek czarów**.
- **Pierwszy czar rzuca się prawym przyciskiem myszy**. Kolejne siedzą pod klawiszami **2** do **9**, tak jak sloty w pasku.
- **Trzymaj przycisk**, żeby naładować lub podtrzymać czar. Puszczanie kończy rzucanie.
- Musisz mieć **manę**, a ona odnawia się sama. Pasek widać na dole ekranu.
- Chcesz w tej chwili użyć zwykłego przedmiotu zamiast czaru? Przytrzymaj **lewy Alt**.

Siłę czarów podbija **Spell Power**, czyli osobny zestaw statystyk na ekwipunku (moc ognia, mrozu, arkanów, leczenia). Szukaj ich na pierścieniach, amuletach i różdżkach. Zwykłe obrażenia z miecza nie mają z magią nic wspólnego, więc mag w ciężkiej zbroi bez ani jednej statystyki mocy będzie bezradny.

Ekwipunek i rzeczy, które ułatwiają życie

EMI, spis wszystkiego

Prawa krawędź ekranu, w każdym oknie z ekwipunkiem. Najedź na przedmiot i naciśnij **R**, żeby zobaczyć **jak go zrobić**, albo **U**, żeby zobaczyć **do czego się przydaje**. To najważniejsze narzędzie w całym packu, bo receptur są tysiące.

Akcesoria

Klawisz **H**. Pierścienie, amulety, peleryny i inne drobiazgi dające statystyki. Puste sloty to zmarnowana moc postaci.

Plecak podróżnika

Klawisz **B**. Nosisz go na plecach, mieści sporo, a wersje z upgrade'ami potrafią też trzymać płyny. Warto zrobić szybko.

Mapa

Minimapa jest w rogu od razu. **M** otwiera dużą mapę, **U** stawia punkt w miejscu, w którym stoisz, **I** pokazuje listę punktów. Zaznaczaj bazę, waystone'y i ciekawe budowle, bo mapa jest duża i łatwo się zgubić.

Waystones

Kamienne słupy w wioskach i przy drogach. **Kliknij prawym**, żeby aktywować. Od tej chwili możesz się do nich teleportować z każdego innego waystone'a. Da się je też postawić samemu.

Jade

Ramka na górze ekranu mówi, na co patrzysz: nazwa bloku, nazwa moba, jego zdrowie i czym się to wykopie. Przy 400 modach to nie jest ciekawostka, tylko konieczność.

Czego jeszcze się tu spodziewać

Prominence II ma ponad czterysta modów i nie da się ich opisać na jednej kartce. Warto natomiast wiedzieć, że dostajesz w komplecie kilka zupełnie różnych zabaw naraz:

- **Create** - mechanizmy, przekładnie, taśmy i pociągi. Zupełnie osobna gra w środku gry, świetna do budowania automatyki bez elektryczności.
- **Applied Energistics 2, Tech Reborn, Modern Industrialization** - technologia cięższego kalibru: prąd, maszyny, cyfrowe magazyny na rzeczy.

- **Botania** - magia z kwiatów, bez maszyn i bez prądu.
- **Ad Astra** - rakiety i loty na inne planety. Tak, w tym packu da się polecieć w kosmos.
- **Nowe wymiary i podziemia** - lepszy Nether i End, głębsze jaskinie (Deeper Darker), cmentarze, ruiny, wieże i lochy z bossami.
- **Farmer's Delight i kuchnia** - gotowanie, które faktycznie się opłaca, bo dobre jedzenie daje efekty.

Nie musisz robić wszystkiego. Najczęstszy błąd w takich packach to otwieranie pięciu tematów naraz i porzucanie każdego w połowie. Wybierz jedną rzecz na wieczór, dokończ ją, weź następną.

Serwer, na którym gracie

/tpa nick	Prośba o teleport do gracza. On akceptuje przez /tpaccept , odrzuca przez /tpdeny . Teleport następuje 3 sekundy po akceptacji, a prośba wygasa po minucie.
/tpahere nick	Prośba, żeby to on przyszedł do ciebie.
Głos	Simple Voice Chat. Słyszysz tych, którzy są blisko. Ustawienia i mikrofon pod klawiszem od głosu (patrz uwaga o kolizji z V).
Zgony	Serwer liczy zgony każdego z osobna. Tabelę widać z boku ekranu w grze i na stronie mc.fimson.pl.

Czego na serwerze nie ma: komend **/home**, **/sethome**, **/spawn**, **/rtp** i **/back**. To celowe. Do przemieszczania się służą waystone'y i teleport do drugiego gracza, więc świat ma znaczenie i odległości coś kosztują.

Kiedy coś nie działa

Gra chodzi wolno	Zjedź z <i>Distant Horizons</i> na niższy zasięg i włącz mu tryb rozmyty w oddali. To on zjada najwięcej. Potem dopiero ruszaj resztę ustawień grafiki.
Czar nie wychodzi	Sprawdź manę i to, czy trzymasz właściwy przedmiot. Pasek czarów pokazuje się tylko wtedy, gdy masz w ręce coś, co czary ma.
Umiejętność nie reaguje	Musi być wpięta w slot w drzewku talentów. Sam wykupiony talent nie wystarczy.
Nie widzę nagrobka	Współrzędne przychodzą na czat w chwili śmierci. Przewiń czat klawiszem T i poszukaj tej linii.
Nie mogę się ruszyć po wejściu	Nie jesteś zalogowany. Pierwsze wejście: /register hasło hasło , kolejne: /login hasło . Dotyczy osób bez kupionej gry.
Wyrzuca mnie z serwera	Najpierw sprawdź, czy odpaliłeś ZAINSTALUJ.bat z paczki. Brakujące mody FTB to najczęstsza przyczyna. Jak to nie to, napisz i podeślij zrzut ekranu z komunikatem.