



# Guia para Iniciantes

PRISTON TALE BRASIL





## Sobre o Jogo

*Priston Tale* é um jogo online, do tipo *MMORPG*, o que significa que milhares de pessoas se divertem ao mesmo tempo, em um mundo virtual - o continente de Priston. O grande diferencial é que, mesmo sendo um jogo *online*, *Priston Tale*, ou simplesmente o "PT" (como é conhecido), consegue manter uma qualidade gráfica que alcança a da maioria dos jogos *offline* do mercado. Os modos de câmera 100% livres permitem uma verdadeira experiência em 3 dimensões, aproximando o jogador cada vez mais da aventura. A música e beleza dos cenários irão impressioná-lo também.

## Onde jogar

**Priston Tale é um jogo divertido para pessoas de todas as idades.** Você poderá jogar de casa, com a família, em *lanhouses*, com os amigos, no *shopping*, no trabalho, enfim, em qualquer lugar com acesso à *Internet*. Tanto para os jogadores assíduos quanto para os iniciantes, este jogo é diversão garantida!



## O mundo de Priston



A história de seu personagem se passará no continente de Priston, um mundo mágico e repleto de aventuras. Você poderá optar por um entre vários tipos de personagens para treiná-lo e, com o tempo, se tornar cada vez mais forte. Conforme sua força ou poderes aumentam, você poderá encarar aventuras cada vez mais perigosas, explorando lugares com inimigos cada vez mais fortes.

O continente é repleto de cenários dos mais variados tipos: cidades, ruínas, florestas, cavernas, desertos, calabouços, templos, enfim, uma variedade imensa de locais para visitar. Você ficará encantado com os detalhes de cada paisagem, além da diversidade de inimigos que se pode encontrar.

As duas principais cidades do jogo são Pillai e Ricarten.

**Pillai** é a cidade da tribo dos **Morions**, ao extremo norte do continente, na qual reinam a religião e a caridade. A cultura é simples e o povo sereno.

**Ricarten** é a cidade da tribo dos **Tempskrons**, ao extremo sul da terra de Priston, na qual predomina a tecnologia e o comércio. A tecnologia é avançada e abundante.



## Baixando / Encomendando o Jogo

Para fazer o *Download* de Priston Tale, basta visitar nossa página de Downloads, acessando a área "[Download do Jogo](#)". Lá você irá encontrar o *link* para baixar o arquivo completo (*client* do jogo), ou as atualizações necessárias (caso você tenha uma versão antiga do jogo). Atenção! Não se confunda: as versões encontradas em outros *sites* internacionais (como a norte americana, em inglês) não servem para brincar com os jogadores brasileiros. Por isso, se quiser jogar com todos os seus amigos, baixe a versão oferecida em nosso *site*.

As atualizações serão necessárias sempre que alguma coisa nova for adicionada ao jogo.



## Instalando

Assim que o *Download* terminar, faltará apenas a instalação. Veja o que fazer:

1. Execute o arquivo de instalação, baixado ou no CD;
2. Siga a rotina normal de instalação. O próprio instalador irá selecionar uma pasta para copiar os arquivos do Priston Tale para o seu computador.
3. Concluída a instalação, você poderá começar o jogo. Um ícone aparecerá na sua Área de Trabalho.

Para poder jogar, você vai precisar de uma conta própria, ou seja, um lugar onde colocar seus personagens.



## Cadastrando-se

Se cadastrar em nosso *website* é fácil. Basta clicar em "[Cadastrar-se!](#)" no canto superior direito da tela para acessar a tela de cadastro. Depois, é só preencher a ficha de registro com seus dados, ID e Senha escolhidos, para começar a fazer parte da grande comunidade Priston Tale.

Se você não se cadastrar, vai ser impossível jogar Priston Tale. [Registre-se!](#)

## Começando

Lembra do ícone criado em sua Área de Trabalho ao final da instalação? Para começar a jogar, basta dar dois cliques nele e a tela de inicialização do PT já irá aparecer. Então, escolha a opção "Começar o Jogo", selecione o servidor (*Awell*, por exemplo) e, por último, "Conectar". Pronto! A diversão já vai começar.





## Criando personagens

Para jogar, você precisará de um personagem. Criar um não é nada difícil.

1. Primeiro, selecione a Tribo de seu personagem: Morions ou Tempskrons.



2. Depois, escolha a qual classe deseja pertencer (são 8 ao todo, 4 da tribo dos Morions, 4 dos Tempskrons).
3. E, então, basta dar um nome. O jogo já vai começar.





Obs: Você não poderá dar nomes repetidos (já escolhidos) ao seu personagem. Seja criativo! E jamais use expressões ofensivas nos apelidos que der aos seus heróis, você pode ser arrependido mais tarde.

## Interfaces e Controles

Obs.: A tecla "Ctrl" pressionada permite o ataque sem danos a outro usuário



## Trocas

Trocar itens no continente de Priston é moleza. Observe:

1. Selecione o personagem/amigo com quem deseja realizar uma troca de itens e aperte "Troca", ou aceite o pedido de troca enviado por ele/ela.
2. Posicione os itens/dinheiro que deseja trocar, depois de ter negociado.
3. Pressione "Trocar" e os itens irão para o inventário de cada um dos jogadores, conforme o combinado!





## Grupos

Você poderá formar grupos para evoluir mais rapidamente. Observe:

1. Selecione o personagem/amigo com quem deseja formar um grupo e aperte "Convidar para o Grupo", ou aceite o pedido de grupo enviado por ele/ela.



2. Formado o grupo, uma pequena janela aparecerá, indicando os integrantes e o líder (no topo) do grupo formado. Assim, vocês conseguirão batalhar em lugares mais fortes e, por isso, adquirir mais experiência.



## Lista de amigos

1. Clique no jogador que deseja adicionar como amigo. Então, pressione "Adicionar como Amigo" no menu superior direito, e ele será adicionado à sua **lista de amigos**.
2. Para enviar uma **mensagem pessoal**, marque o nome de seu amigo na lista e, então, basta digitar na caixa de diálogos (que fica no canto esquerdo inferior) e ele receberá seu recado diretamente. Mensagens pessoais são indicadas na cor **azul**.
3. Para *deletar* um jogador de sua lista, selecione o nome e, então, pressione "deletar".



## Armazém

Você pode guardar quaisquer itens no seu armazém, **exceto poções e itens de quests**. Também é possível **depositar ouro** no armazém, basta clicar no ícone correspondente e escolher a quantia desejada. Existe um *PNJ* (personagem não-humano) em cada cidade que controla o armazém. Converse com ele para poder acessar o seu. **O armazém de Pillai está conectado ao de Ricarten, e vice-versa.**



1. Selecione os itens e arraste-os de modo que fiquem dentro do armazém. O **limite** do armazém, assim como o limite de seu personagem,  **aumenta conforme o nível**.





## Pets

Quando você cria um personagem e inicia o jogo, aparecerá em uma das duas cidades principais (Pillai se você optou pela tribo dos Morions e Ricarten se você escolheu Tempskrons), um pequeno dragão que irá acompanhá-lo até o Nível 10, ajudando nas lutas e dando dicas sobre o jogo de modo geral. Cada *Pet* possui habilidades próprias, e eles aparecem de forma aleatória com personagens recém-criados (o que significa que você não "escolhe" um). Confira:



**Eor:** Causa dano elétrico nos inimigos, muito eficiente



**Napsys:** Seu ataque paralisa alguns inimigos e causa dano por gelo



**Mut:** É o mais prestativo. Cura seu personagem.



**Terry:** Ataque de fogo com a corda toda! Realmente útil.

## Loja ou *Shopping* Pessoal

Vender os itens que você encontra pelo caminho é realmente um bom negócio. Existem duas maneiras básicas de se conseguir dinheiro com itens - você pode trocá-los com outros jogadores ou armar uma **Loja Pessoal** . recurso pelo qual o jogador configura um "mini-shopping" para vender os itens que ele encontra ou, ainda, que costumava usar. Basta clicar no botão do canto inferior esquerdo da tela marcado como "Loja Pessoal", selecionar os itens, estipular o preço, pressionar "Começar Vendas" e pronto! Seus itens estarão à venda e com um anúncio customizado automaticamente, até que você "destrave" seu personagem ao apertar "parar vendas". O dinheiro arrecadado com a venda dos itens cai automaticamente nas mãos do seu personagem. Poções também podem ser vendidas em **Lojas Pessoais**. Faça sua fortuna!



No exemplo, um escudo sendo vendido por 1kk ( os jogadores costumam usar "k" para indicar 1.000 e "kk" para indicar 1.000.000 )



## Force Orb

Você usará o sistema de **Force Orb** para melhorar suas **armas**. O efeito é quase o mesmo dado pelo **Aging** ou pela **Mixagem** (aumento no poder de ataque), só que temporário. Observe:

Para utilizar o Force Orb, siga o mesmo procedimento usado na Mixagem e no Aging mas, agora, refira-se ao PNJ específico. Basta posicionar um sheltom qualquer (de acordo com o efeito que se deseja, dentro dos listados), pressionar o botão (idêntico ao da Mixagem e Aging) e o Force Orb está feito! Quando usar o sheltom (botão direito do mouse), um brilho será acrescentado à sua arma e um símbolo marcador aparecerá no canto da tela, indicando quanto tempo falta para que o efeito acabe.

Usado o sheltom, está ele perdido. Não é possível, ainda, usar dois Force Orbs de uma só vez. **O efeito dos Force Orbs não altera o dano causado por Habilidades, melhorando somente o dano causado por ataques físicos.**

	Sheltom Usado	Custo	Requisito (Nível)	Poder de Ataque adicionado (Min. e Max.)	Duração (seg.)
<i>Força Lucidy</i>		200	1-19	+2	500
<i>Força Sereneo</i>		500	1-29	+4	500
<i>Força Fadeo</i>		1.000	1-39	+6	500
<i>Força Sparky</i>		2.000	1-49	+10	500
<i>Força Raident</i>		4.000	50+	+15	700
<i>Força Transparo</i>		5.000	50+	+25	900
<i>Força Murky</i>		10.000	50+	+40 +10%	1.800
<i>Força Devine</i>		120.000	50+	+60	2.400
<i>Força Celesto</i>		240.000	50+	+80	2.400

## Clans

Priston Tale conta com um sistema de *clans*. Clans são grupos de personagens que se unem, seja pelo simples prazer de jogar juntos, seja pelas novas amizades, enfim, fazer parte de um grupo assim é realmente divertido, especialmente quando o seu Clan é um dos mais respeitados do continente de Priston. Para fazer seu próprio Clan, você deve falar com o **Mestre dos Clans** na cidade principal de seu personagem (Ricarten para os Tempskrons, Pillai para os Morions), e pagar a quantia de 500k (um pouco caro, mas vale a pena). Para não sair prejudicado com o sistema de Clans do jogo, lembre-se das seguintes regras:



- Um Clan é composto pelo Líder, Vice-Líder e membros;
- O Líder tem o controle total do Clan. Ele pode delegar um membro como novo líder (ao preço de 300K), expulsar um membro e convidar novos membros;
- O Vice-Líder não é muito diferente dos membros comuns, mas pode, contudo, convidar novos membros, assim como o Líder faz. Os membros normais não podem fazer isso;
- Após criado o Clan, o Líder terá 10 dias para organizar, no mínimo, um grupo de 6 membros, ou seu Clan será automaticamente desfeito. Somente personagens acima do Nível 40 podem criar Clan;
- O limite máximo de membros de um Clan é igual ao Nível do Líder menos 20, e nenhum personagem pode pertencer a dois Clans ao mesmo tempo;
- Membros normais podem sair do clan quando bem entenderem;
- Todas essas atividades relativas ao sistema de clans são feitas com a ajuda do **Mestre dos Clans** de cada cidade;

**Para realizar qualquer atividade relativa a Clans, vá até o Mestre dos Clans de uma das cidades.**



## Itens especializados

Os itens especializados fornecem um "turbo" extra para os jogadores que os usam, porém, **isso só ocorre quando o jogador que o usa é da classe a que o "Espec" corresponde**. Os efeitos são os seguintes:

ESPEC	MELHORIA
Ataque +(LV/X)	+ LV/X adicionado ao poder de ataque <i>máximo</i> do personagem
Taxa de Ataque +(LV/X)	+ LV/X adicionado à taxa de ataque do personagem
Velocidade de Ataque + X	+ X adicionado à velocidade de ataque do personagem
Crítico +X%	+ X% de ataque crítico adicionado
Alcance de ataque +X	+ X de alcance adicionado ao ataque do personagem
Defesa +X	+X de Defesa adicionado
Absorção +X.X	+ X.X de absorção adicionado
Taxa de bloqueio + X%	+ X% adicionado à taxa de bloqueio
Velocidade +X.X	+X.X de velocidade adicionado ao personagem
Regeneração de HP + X.X	Regen de HP + X.X
Regeneração de STM + X.X	Regen de STM + X.X
+X de HP adicional	+X adicionado ao HP do personagem
+X de STM adicional	+X adicionado à STM do personagem
+X de MP adicional	+X adicionado ao MP do personagem

Itens vendidos em ferreiros e *shoppings* mágicos são, na maioria das vezes, "NE", ou seja, não possuem "Espec" ou Especialização. Procure trocar ou comprar itens de outros jogadores para ficar sempre com os melhores equipamentos.

## Regra dos Itens Especializados

Os Requisitos de cada Item variam de acordo com nosso Banco de Dados e a Regra dos Itens Especializados. Usar ou não um equipamento dependerá, em boa parte, da classe do personagem.

Classe	Nível	Força	Inteligência	Talento	Agilidade	Vitalidade
Mecânico	fixo	+(5%~15%)	-(10%~20%)	fixo	-(15%~25%)	fixo
Lutador	fixo	+(10%~15%)	-(15%~20%)	fixo	-(15%~20%)	fixo
Pike	fixo	+(10%~15%)	-(15%~20%)	fixo	-(15%~25%)	fixo
Arqueira	fixo	-(15%~25%)	-(10%~20%)	fixo	+(15%~25%)	fixo
Cavaleiro	fixo	+(5%~15%)	-(10%~15%)	+(5%~10%)	-(15%~25%)	fixo
Atalanta	fixo	+(5%~15%)	-(10%~20%)	fixo	+(15%~25%)	fixo
Sacerdotisa	fixo	-(15%~20%)	+(15%~20%)	-(10%~15%)	-(15%~20%)	fixo
Mago	fixo	-(15%~20%)	+(15%~25%)	-(10%~15%)	-(15%~20%)	fixo



## Mixando itens

A mixagem de itens serve para aumentar o potencial de armas, escudos, armaduras, roupões e etc. O PNJ responsável pelos *Mix* fica em Ricarten. Para realizar o Mix, você tem que usar combinações CERTAS de sheltoms (pedras raras, como o *Transparo*), listadas em nosso *site* oficial. Cada combinação possui um efeito diferente e combinações destinadas a um tipo de item não podem ser usadas em outro. Você pode tentar "inventar" combinações, mas provavelmente elas irão falhar. Para dar um Mix, proceda da seguinte maneira:

1. Clique no PNJ e selecione o item que deseja mixar;
2. Posicione a combinação de sheltoms **CORRETA** na janela à direita e o item à esquerda;



3. Pressione o botão " + " para começar a mixagem;



4. O efeito adicionado ao item aparecerá. Pronto! Mistura feita!



























































Itens mixados não podem ser mixados novamente. O *Aging* (explicado a seguir) também não funciona em um item que já tenha sido usado em um Mix. A mixagem de itens não é gratuita (custa ouro, e o preço é determinado de acordo com a arma e/ou combinação de sheltoms utilizada). Se você errar tanto na combinação de sheltoms quanto no item que tentar mixar, você perderá o dinheiro e os sheltoms gastos. **Lembre-se dessas regras quando for mixar seus itens.**



## Combinações




























































Os itens especializados fornecem um "turbo" extra para os jogadores que os usam, porém, **isso só ocorre quando o jogador que o usa é da classe a que o "Espec" corresponde**. Os efeitos são os seguintes:

## Armas

Sheltoms usados	Melhora no Desempenho
 X 5	HP +5
 X 5	Resist. a veneno +5
 X 5	Resist. a gelo +5
 X 5	Resist. a fogo +5
 X 5	Resist. a raio +5
 X 1	Crítico +1%
 X 1	Taxa de ataque +50
 X 1	RES +20 (MP +5, HP +5)
 X 1,  X 1	Taxa de ataque +20%
 X 3,  X 3	Taxa de ataque +40%
 X 1,  X 2	Taxa de ataque +10 / Poder de ataque Mín +1
 X 1,  X 2	Taxa de ataque +10 / Poder de ataque Máx +1
 X 2,  X 2,  X 2	Taxa de ataque +20 / Poder de ataque Mín.,Máx. +1
 X 1,  X 1,  X 1	Taxa de ataque +100%
 X 1,  X 2	Pode de ataque Mín. +1
 X 1,  X 2	Poder de ataque Máx. +2
 X 1,  X 2,  X 2,  X 1	Crítico +2% / Poder de ataque Mín.,Máx. +1
 X 1,  X 4,  X 4	Poder de ataque Máx. +4
 X 1,  X 1,  X 4,  X 4	Taxa de ataque +10% / Poder de ataque Máx. +4
 X 1,  X 2,  X 4,  X 1	Poder de ataque Mín. +1 / Poder de ataque Máx. +3
 X 1,  X 4,  X 2,  X 1	Poder de ataque Mín. +2 / Poder de ataque Máx. +2
 X 2,  X 2,  X 1,  X 3	Crítico + 4% / Poder de ataque Mín.,Máx. +3
 X 1,  X 1,  X 2,  X 4,  X 1	Taxa de ataque + 10% / Poder de ataque Mín. +1 / Poder de ataque Máx. +4
 X 1,  X 3,  X 5,  X 1	Taxa de ataque +40 / Poder de ataque Mín. +3 / Poder de ataque Máx. +5





























































## Armaduras

Sheltoms usados	Melhora no Desempenho
 X 5	HP +5
 X 5	Resist. a veneno +5
 X 5	Resist. a gelo +5
 X 5	Resist. a fogo +5
 X 5	Resist. a raio +5
 X 1	Defesa +20
 X 1	Absorção +0.6
 X 1	RES +10
 X 2,  X 2	Defesa +10%
 X 1,  X 2	Defesa +20
 X 2,  X 1,  X 1	Defesa +15%
 X 3,  X 3	Defesa +30 / Absorção +0.6
 X 1,  X 2,  X 1,  X 1	Defesa +40 / Absorção +0.4
 X 1,  X 2,  X 5	Defesa +45 / Absorção +1.0
 X 1,  X 4,  X 1	Defesa +10 / Absorção +1.5
 X 1,  X 2	Absorção +2.0
 X 1,  X 2,  X 2,	Absorção +3.0
 X 1,  X 1,  X 1,  X 3	Absorção +3.5
 X 4,  X 4,  X 3	Defesa +40 / Absorção 3.0
 X 3,  X 3	Absorção +30%
 X 2,  X 2,  X 2	Defesa +20 / Absorção +3.4
 X 1,  X 4	HP +40
 X 1,  X 1,  X 2,  X 3	Defesa +40 / MP + 30
 X 1,  X 3,  X 2	Absorção +3.5 / HP +20
 X 2,  X 2,  X 2,  X 2,  X 2,  X 2	Todas as resist. +(5)






























































## Escudos

Sheltoms usados	Melhora no Desempenho
 X 5	HP +5
 X 5	Resist. a veneno +5
 X 5	Resist. a gelo +5
 X 5	Resist. a fogo +5
 X 5	Resist. a raio +5
 X 1	Defesa +10
 X 1	Taxa de bloqueio +1%
 X 1	HP +10
 X 2,  X 1	Defesa +10
 X 2,  X 2,  X 1	Defesa +10%
 X 3,  X 1,  X 1	Defesa +15 / Absorção +0.3
 X 2,  X 2	Absorção +0.3
 X 1,  X 1,  X 2	Defesa +10 / Absorção +0.6
 X 2,  X 2,  X 2,  X 1,  X 1	Defesa +20 / Absorção +0.3
 X 1,  X 4,  X 1	Absorção +0.6 / Taxa de bloqueio + 4%
 X 5,  X 5,  X 1	Taxa de bloqueio +5%
 X 4,  X 4,  X 1	Defesa +40 / Taxa de bloqueio +2%
 X 2,  X 1,  X 1,  X 1,  X 2	Defesa +20 / Taxa de bloqueio +4%
 X 4,  X 1,  X 1,  X 1	Defesa +40 / MP +10 / RES +50
 X 3,  X 1,  X 2	Taxa de bloqueio +3% / HP +20
 X 5,  X 2	Absorção +1.0 / RES +50
 X 3,  X 1,  X 2	Absorção +0.6 / HP +40
 X 2,  X 2,  X 2,  X 2,  X 2,  X 2	Todas as resist. +(5)



## Amuletos/Orbitais

Sheltoms usados	Melhora no Desempenho
 X 5	HP +5
 X 5	Resist. a veneno +5
 X 5	Resist. a gelo +5
 X 5	Resist. a fogo +5
 X 5	Resist. a raio +5
 X 1	Regen. de MP +0.3
 X 1	Defesa +10
 X 1	MP +20
 X 2,  X 1	Defesa +10
 X 2,  X 2,  X 1	Defesa +10%
 X 3,  X 1,  X 2	Defesa +15 / Absorção +0.4
 X 4,  X 4	Absorção +0.8
 X 1,  X 2,  X 2	Defesa +10 / Regen. de MP +0.4
 X 2,  X 2,  X 2,  X 2,  X 1	Defesa +20 / Regen. de MP +0.2
 X 1,  X 4,  X 1	Defesa +40
 X 3,  X 3,  X 1	Defesa +10 / Regen. de MP +0.6
 X 5,  X 5,  X 1	Defesa +50 / Absorção 1.0
 X 2,  X 1,  X 1,  X 1,  X 2	Defesa +40 / Regen. de MP +0.4
 X 5,  X 1,  X 2,  X 2	Regen. de MP +0.5 / MP +40
 X 2,  X 1,  X 2	Defesa +10 / Regen. de MP +0.4 / RES +40
 X 2,  X 5,  X 2	MP +50 / RES +50
 X 5,  X 2,  X 2	Absorção +1.0 / Regen. de MP +0.6 / HP +20
 X 2,  X 2,  X 2,  X 2,  X 2,  X 2	Todas as resist. +(5)










Para fazer uma mistura, você precisa primeiro visitar um artesão (*craftsman*) na cidade de Ricarten. Depois de pagar a quantia referente à mistura e de ter colocado as pedras, o processo de mistura começará. Uma vez que o equipamento é misturado, não pode ser usado para misturar novamente.

Também, se uma mistura falhar, todas as pedras serão destruídas e o dinheiro será perdido, então os jogadores devem tomar cuidado quando forem misturar um equipamento. Entretanto, os jogadores devem tentar uma nova combinação: seu potencial é ilimitado!



## Sistema de Aging

O *Aging* serve, assim como o *Mix*, para aumentar o potencial de armas, escudos, armaduras, roupões e etc. O PNJ responsável pelo *Aging* fica em **Pillai**. Para realizar o *Aging*, você tem que usar combinações **CERTAS** de *sheltoms* (pedras raras, como o *Transparo*). A cada nível avançado no *Aging*, o efeito é maior, ficando acumulado, mas a cada +2 níveis de *Aging* você deverá passar um nível a mais do que o normal para usar o item. Você pode avançar vários níveis de melhorias, mas o risco de perder seus itens ou fracassar é **cada vez maior**. Observe o custo, em *sheltoms*, ouro e níveis, de cada etapa do *Aging*.

Nível do aging	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Nível do personagem (requisito)	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
Custo adicional do aging	X0.5	X1.0	X1.5	X2.0	X2.5	X3.0	X3.5	X4.0	X4.5	X5.0
Chance de falhar	Nenh.	Ne.	Ne.	Baixa	Baixa	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta
	2	2	2	2	2	2	2			
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
			1	2	2	2	2	2	2	2
					1	2	2	2	2	2
							1	2	2	2
										1

Quando o risco é *Nenhum*, não há hipótese de você perder seus *sheltoms*, dinheiro ou item. Quando o risco é *Baixo*, existe uma possibilidade de perder seus *sheltoms* e dinheiro. Agora, se o risco for *Alto*, você poderá perder os *sheltoms*, o dinheiro e o item. **Lembre-se disso quando for utilizar o sistema de *Aging*.**

## Como fazer o Aging

- Quando tiver os *sheltoms* necessários, o item, e o ouro, vá até o PNJ em *Pillai*, localizado no canto Noroeste da cidade, posicione o item, e os *sheltoms* (a própria janela do *Aging* indicará os *sheltoms* que devem ser usados, ou seja, você não pode tentar qualquer combinação como na *Mixagem*), pressione o botão "+" para dar início ao processo. Passados alguns segundos, o *Aging* estará completo!
- Terminado o *Aging*, você verá que uma "barra" foi adicionada ao seu item. É a barra de **maturação**. Isso quer dizer que o efeito do *Aging* não é imediato como o da *Mixagem*, você terá de "maturá-lo" (basta entrar em uma batalha) antes de ter a melhoria desejada. Cada espécie de item é maturada de um jeito. Confira:





ITEM	MATURA COM:
Machados, Porretes, Varinhas e Cajados	Ataque normal
Garras, Arcos, Foices, Espadas e Lanças	Ataque crítico
Armaduras, Roupões, Orbs e Beads	Acerto normal de um monstro
Escudos	Bloqueio do ataque de um monstro

Conforme você matura o item, a barra vai se preenchendo, até que o Aging seja finalizado e o item adquira a melhoria final. O Aging pode ser repetido várias vezes, mas nunca combinado com Mixagens. **Jamais se esqueça dos riscos que o Aging apresenta depois do 3º nível (+3).**

**\* Somente monstros com diferença de nível inferior a 10 em relação ao personagem maturam o item.**



## Efeitos do Aging

Cada tipo de item recebe efeitos diferentes a cada nível do processo. Observe:



ITEM	EFEITO ACUMULADO A CADA NÍVEL
<b>Itens de Ataque</b>	
Machados	Ataque Min. e Max. +1, Taxa de Ataque +10
Garras	Ataque Min. e Max. +1, Ataque Crítico +0.5%, Taxa de Ataque +5
Porretes	Ataque Min. e Max. +1, Taxa de Ataque +10
Varinhas e cajados	Ataque Min. e Max. +1, Taxa de Ataque +10, MP mana +10
Foices	Ataque Min. e Max. +1, Ataque Crítico +0.5%, Taxa de Ataque +5
Arcos	Ataque Min. e Max. +1, Ataque Crítico +0.5%
Espadas	Ataque Min. e Max. +1, Ataque Crítico +0.5%, Taxa de Ataque +5
Lanças	Ataque Min. e Max. +1, Ataque Crítico +0.5%
<b>Itens de Defesa</b>	
Escudos	Bloqueio + 0.5%, Absorção + 0.2
Orbs e Beads	Defesa +10%, Absorção + 0.5
Armaduras e Roupões	Defesa +5%, Absorção +0.5

O Aging tem, ainda, um último efeito, provavelmente o melhor entre deles - a cada nível, após o terceiro (+3, onde os riscos começam), sua arma irá adquirir um brilho especial, cuja cor varia.

## Experiência

É através da "XP" ou "Exp" que você evolui, ou seja, passa de nível no jogo. A experiência em Priston Tale varia de acordo com dois fatores: o número de pessoas no grupo (se você está em um), e a média dos níveis dos personagens do grupo.

<b>1. EXPERIÊNCIA APLICADA</b>	
ITEM	MATURA COM:
Diferença de nível com a média dos níveis dos personagens no grupo	Experiência adquirida
-81 ~ ±10	100%
±11 ~ ±20	90%
±21 ~ ±30	80%
±31 ~ +8	70%

Os pontos de **Exp.** passam primeiro pela regra "Exp. Aplicada" e, em seguida, pela regra "Exp. Adquirida", na qual a distribuição é feita de acordo com o número de participantes do grupo (se esse existe).



2. EXPERIÊNCIA ADQUIRIDA		
Número de integrantes do grupo	Experiência final adquirida	Experiência final distribuída
1	100%	100%
2	120%	120%/2
3	140%	140%/3
4	160%	160%/4
5	180%	180%/5
6	200%	200%/6

Assim, se você joga sozinho, a Exp. vai toda para você, claro! Mas, se formar grupos, **tenha certeza de que todos estão lutando direito (faça todo mundo trabalhar!)**, pois, caso contrário, vai ser um desperdício imenso de experiência. Grupos só funcionam de verdade quando todo mundo ajuda!

**Formar grupos com personagens de nível próximo ao seu também seria uma ótima idéia...**

Na percepção da experiência a diferença entre o nível do personagem e o do monstro também conta. A regra é:

Diferença entre o nível do personagem e o do monstro	EXPERIÊNCIA ADQUIRIDA
- ou = 1 ~ + ou - 10	100%
+ ou - 11 ~ + ou - 20	90%
+ ou - 21 ~ + ou - 30	80%
+ ou - 31 ~ + 8	70%

Quando estiver lutando, lembre-se também dos seguintes detalhes (especialmente o segundo):

1. Somente o primeiro jogador que atacar um monstro verá a barra de *life*.
2. **PRIORIDADE** : O jogador que atacar primeiro o monstro e conseguir tirar 40% (ou mais) de seu HP em menos de 5 segundos, ganhará todo a Exp., não importa o que qualquer outro jogador faça (se não estiver em grupo, claro) e terá uma prioridade de 10 segundos sobre o item que for derrubado (os outros jogadores não poderão ver o item durante esse tempo, mesmo em grupo). Agora, se qualquer jogador, ainda que tire + de 40% do HP do monstro, levar mais de 5 segundos, a preferência do item e da Exp. será daquele que der o último golpe. **Jamais se esqueça dessas regras quando jogar.**





Agora que você já conhece as regras de distribuição de Exp., confira esta tabela de evolução. A Exp., como não é segredo, é indicada em números. O HC ( *Head Cutter* ) por exemplo, dá, em seus 100% (conforme as regras), 12.000 pontos de experiência. Veja, em números, a quantidade de XP necessária para cada nível .

Nível	Exp. Necessária	Exp. Necessária para atingir o próximo nível	Perda em caso de morte e retorno à Pillai ou Ricarten (penalidade de 3%)	Perda em caso de morte e retorno ao campo de batalha (penalidade de 4%)
10	140,001	72,800	-	
20	1,824,702	357,541	10,726	14,301
30	8,443,919	1,131,485	33,945	45,259
40	26,861,232	3,089,042	92,671	123,561
50	77,236,719	8,573,276	257,198	342,931
60	221,789,738	24,840,451	745,214	993,618
70	642,636,640	72,617,940	2,178,538	2,904,717
80	1,878,851,308	226,000,000	6,780,000	9,040,000
90	6,252,000,000	1,250,000,000	37,500,000	50,000,000
100	38,712,000,000	???	???	???

A partir do Nível 10, sempre que seu personagem morre, ele será penalizado, perdendo Exp. E, caso você queira voltar ao campo de batalha (ao invés de ir parar em uma das cidades principais), você perderá dinheiro também. No primeiro caso, a penalidade é de 3% e, no segundo, 4% de Exp. + 1% do dinheiro que seu personagem possui no momento em que morre - **a penalidade não prejudica o Ouro que você tiver em seu armazém.**

## Ouro

O recurso do qual você vai mais precisar é, sem dúvida alguma, o ouro. Sem ele você não compra poções, nem armas e itens de defesas novos. Nem todos os jogadores DOAM os itens, portanto é bom economizar!

Quando estiver jogando sozinho, naturalmente, a grana adquirida será toda sua. Agora, jogando em grupos, a regra de distribuição de ouro é a seguinte:

Ouro Adquirido	
Jogador que apanhou o ouro	Outros
Ouro / Número de jogadores no grupo + resto	Ouro / Número de jogadores no grupo

**DICA :** Para conseguir mais e mais dinheiro, quando jogar, apanhe os itens derrubados pelos monstros e, no ferreiro de cada cidade, pressione "Reparar todos os itens" para que, com isso, o valor dos mesmos aumente e você consiga, assim, um preço maior de venda. Em outras palavras, **conserte as tranqueiras que você apanhar pelo chão antes de dá-las ao PNJ .**



## Portais

O "Portal" é um meio pelo qual você pode ir de maneira fácil e rápida a lugares distantes. Para usá-lo, a cada região a que deseje ter acesso, você deverá obter uma **Asa** correspondente. As Asas existentes são as seguintes:

Asa	Nível	Acesso liberado à:
	1° - Asa de Metal	Floresta dos Bamboos, Terra dos Dusk
	2° - Asa de Prata	Vila Ruinen
	3° - Asa de Ouro	Cidade de Navisko
	4° - Asa de Diamante	Terra Proibida (Nível 55)
	5° - Asa do Caos	Vila Eura (Nível 90)

**Asas** não podem ser depositadas em armazéns e, se você perder ou se livrar da sua Asa de alguma maneira, você terá que conseguir todas as Wings novamente até que chegar àquela que você "perdeu". Isso quer diz que para conseguir, por exemplo: a Asa de Ouro, você terá que passar pela de Metal e, depois, pela de Prata (pagando o preço por cada uma, listado adiante). **Se seu personagem estiver um Nível sequer abaixo do nível necessário para entrar em áreas restritas, nem as Asas poderão leva-lo até lá.**

## Itens da Asa

Cada Asa irá custar alguns cristais e uma quantidade de dinheiro. Consiga os itens, dirija-se até o PNJ (em Ricarten), e aceite a proposta do personagem.

Asa	Nível	Preço e itens necessários	Custo adicional para uso dos portais
	1° - Asa de Metal	1 Cristal de Hopy, 1 Cristal de Hobgoblin e 3.000 de ouro	100 de ouro
	2° - Asa de Prata	1 Wing de Metal, 1 Cristal de Hobgoblin, 1 Cristal de Decoy e 5.000 de ouro	300 de ouro
	3° - Asa de Ouro	1 Wing de Prata, 1 Cristal de Decoy, 1 Cristal de Bargon e 10.000 de ouro	500 de ouro
	4° - Asa de Diamante	1 Wing de Ouro, 1 Cristal de Head Cutter, 1 Cristal de Figon e 20.000	1.000 de ouro
	5° - Asa do Caos	1 Wing de Diamante, 1 Cristal de Figon, 1 Cristal de King Hoppie	2.000 de ouro

Jamais se esqueça que, feita a Asa, você **passa a pagar mais caro** para usar o *Warpgate*, ainda que você não vá para os lugares exclusivos da Wing mais cara.



## Fazendo a Asa

1. Vá até o PNJ de **Ricarten** , ele irá pedir os itens necessários (cristais e ouro);



2. Entregue os itens para o personagem e ele irá fazer uma Asa para você;



3. Agora, com a Asa, você pode ir para mais lugares;

4. Para botar seu novo item pra funcionar, basta andar até o portal e as opções irão aparecer. Para acessar lugares diferentes (além de Pillai e Ricarten), haverá um preço a ser pago, essa quantia aumenta a cada Asa feita).

**DICA** : Evite fazer Asas antecipadamente. Você não precisa de acesso à áreas nas quais você ainda não "agüenta" ficar. Fazer esses itens à toa é um desperdício imenso de ouro. **Confira os itens necessários na próxima página.**

## Cristais

Durante a Guerra Antiga, quando os monstros de Midranda invadiram o continente, um dos deuses do bem prendeu alguns dos mesmos em cristais. Agora, vários desses cristais podem ser encontrados na terra de Priston. Aquele que liberta um monstro ganha sua lealdade.



## Conseguindo Cristais

Os cristais serão derrubados pelos mais variados monstros. Dependendo do nível do monstro e do nível do personagem, diferentes cristais podem ser conseguidos.

Cristais só poderão ser usados no campo de batalha, ou seja, será impossível invocar um monstro em Pillai ou em Ricarten (mas isso funcionará em Navisko). Quando um Cristal é usado (clikando-se, com o botão direito do *mouse*, no ícone do Cristal), o monstro ajudará você a batalhar.



**Experiência e Prioridade:** A distribuição de Exp. é alterada quando um personagem invoca um monstro usando Cristais. Até a prioridade de itens é diferenciada, quando em grupos, se cristal é usado.



## Aquisição de Exp.

A Exp. é dividida entre o personagem e o monstro invocado, ou seja, 50% da Exp. dada pelo inimigos abatidos pelo monstro invocado será dada ao personagem que o invocou. Quanto aos itens, em grupos, a prioridade é sempre de quem usou o Cristal. Nessa mesma situação, a Exp. é dividida normalmente, de acordo com a regra de distribuição de Exp. para grupos. Porém, se o personagem que invocou o monstro abandona o grupo, a Exp. gerada pelos monstros que ele matar não será ofertada a ninguém.

## Extinção de Monstros Invocados

Monstros invocados desaparecem por dois motivos: Morte ou Tempo.

Monstro	Tempo Limite	Poder de ATQ.	Taxa de ATQ	Def.	HP	Abs
Hopi	240s +(NVx2)s	4-6	190	50	150+(NVx3)	5%
Duende Macabro	240s +(NVx2)s	10-16	450	90	260+(NVx3)	4%
Decoy	240s +(NVx2)s	25-28	540	120	560+(NVx3)	7%
Bargon	240s +(NVx2)s	34-38	1200	250	960+(NVx3)	8%
Decapitador	240s +(NVx2)s	58-64	800	450	1640+(ULx3)	12%
Figon	240s +(NVx2)s	66-74	2100	350	2200+(NVx3)	9%
Rei Hopi	240s +(NVx2)s	90-120	1800	500	4200+(NVx3)	10%