



# Vatt'gherna

Czyli: Co to jest, jak zacząć oraz garść przydatnych uwag na początek.

## Lista zagadnień

<a href="#">Nie bardzo rozumiem - Co to jest ten MUD ?</a>	2
<a href="#">Lee, nie ma grafiki? Więc dlaczego właściwie miałbym w to zagrać?</a>	3
<a href="#">W jakim świecie i czasie rozgrywa się akcja Vatt'gherna ?</a>	3
<a href="#">Kto to tworzy i ile to kosztuje?</a>	4
<a href="#">Jak w to zagrać?</a>	4
<a href="#">Okej, mam / tworzę sobie postać, ale co ja tak właściwie mogę tu robić i jak?</a>	6
<a href="#">Gdzie szukać pomocy?</a>	6
<a href="#">Jak poruszać się po świecie?</a>	7
<a href="#">Jakie są podstawowe komendy?</a>	7
<a href="#">Pomocy, ten program (gMUDvattix) nie działa! Pisze o jakimś GTK, co mam zrobić?</a>	8
<a href="#">Czemu ten program jest taki brzydki/ubogi ? U innych to wygląda inaczej/lepiej. Czy muszę używać tego ?</a>	8
<a href="#">Tzw. „Free emote”, czyli wyjątkowa możliwość na nieszablonowe wyrażenie uczuć i zachowań swej postaci.</a>	9
<a href="#">Co to jest eRPeGowanie i z czym to się je? ;)</a>	10
<a href="#">Jak dbać o postać i jakie komendy są z tym związane?</a>	11
<a href="#">Sprawy techniczne, czyli tzw. opcje</a>	11
<a href="#">Co to są aliasy ?</a>	12
<a href="#">Nowości, które wprowadziliśmy na Vatt'gherna</a>	12
<a href="#">Czy magia będzie udostępniona dla graczy?</a>	13
<a href="#">Zgłaszanie błędów. (BARDZO WAŻNE!)</a>	13
<a href="#">Przyzywanie wizów</a>	14
<a href="#">Śmierć ostateczna postaci?</a>	15
<a href="#">Od czego rosną cechy i jak je rozwijać?</a>	15
<a href="#">Nie mogę się zalogować, bo ponoć trwa jakaś Apokalipsa – co to jest?</a>	15
<a href="#">Kim są jeźdźcy oraz dziwna klepsydra z głowami, którzy czasem się pojawiają? (w najmniej odpowiednim momencie!)</a>	16
<a href="#">Kim są czarodzieje?</a>	16
<a href="#">Co to jest NPC?</a>	16
<a href="#">Okej, świetnie. Więc skoro przemierzając świat mogę spotkać zarówno innych graczy jak i tych „NPCów” - w jaki sposób rozpoznam, czy daną postacią kieruje gracz, czy komputer?</a>	16

DLA ZUPEŁNIE ZIELONYCH:

## **Nie bardzo rozumiem - Co to jest ten MUD ?**

Jest to odmiana RPG, więc wpierw krótko o RPG, cytacik z Wikipedii:

„Gra fabularna (inaczej RPG, z ang. role-playing game, często zwana grą wyobraźni, potocznie erpegiem lub rolplejem) – gra, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych, lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranego zestawu reguł zwanego mechaniką gry.” <--- Cytat pochodzi z: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_fabularna](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_fabularna)

Natomiast o samych MUDach Wiki mówi tak:

„MUD (Multi-User Dungeon) to akronim oznaczający gry komputerowe RPG, które są rozgrywane przez Internet przy użyciu interfejsu tekstowego. Tzw. świat, czyli scenariusz gry i definicje postaci użytkowników, jest umieszczony na serwerze, do którego może być podłączonych wiele osób w tym samym czasie. Po połączeniu gracz steruje swoją postacią przy pomocy zestawu komend i opcji umożliwiających m.in. decydowanie, w którą stronę postać ma „pójść” lub jaką akcję podjąć. Program obsługujący grę na serwerze wysyła graczom słowne opisy wirtualnego świata gry zgodnie z jej scenariuszem: pomieszczeń, przedmiotów oraz postaci, które bezpośrednio kontroluje komputer, zwanych m.in. mobami (od ang. mobile), NPC (Non-Player Character), lub po prostu potworami (monsters). Gracze mogą porozumiewać się ze sobą za pomocą odpowiednich komend, mogą mówić do siebie, mogą krzyczeć.” Cytat z: [http://pl.wikipedia.org/wiki/MUD\\_\(RPG\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/MUD_(RPG))

Ja od siebie dodam tyle, że gracze mogą zdecydowanie więcej, niż tylko poruszać się, mówić i krzyczeć. ;) Mogą właściwie

wszystko, a przynajmniej bardzo wiele – wszystko zależy od Twojej inwencji, kreatywności i wyobraźni. Tak, MUD jest grą wyobraźni, grą, w której nie podziwiasz efektów graficznych, lecz raczej grą–książką (którą z nami współtworzysz!). Grą, w której przedmioty, emocje, pomieszczenia i inne graficznie zaprezentowane walory zastąpione są opisem.

[powrót](#)

## **Lee, nie ma grafiki? Więc dlaczego właściwie miałbym w to zagrać?**

Uważamy, że MUDy stwarzają znacznie więcej okazji i możliwości do rozwoju wyobraźni (a także innych twórczych zdolności), niż gra, choćby z superrealistyczną grafiką. Jeśli zachwycasz się grami typu MMORPG – musisz uważać, gdyż MUDy są co prawda „Multiplayer”, lecz nie są tu mile widziane pytania o poziomy, skille czy inne takie dziwactwa związane z slangiem i subkulturą graczy.

A jeśli jesteś mołem książkowym, lubisz papierowe RPGi lub twórczość Andrzeja Sapkowskiego – Na pewno znajdziesz tutaj coś dla siebie. :)

Mało tego – nasz MUD ciągle się rozwija, zastosowaliśmy już wiele nowatorskich rozwiązań (np. jesteśmy pierwszym i jedynym W PEŁNI POLSKIM MUDem), a w przyszłości planujemy nawet wykorzystać efekty dźwiękowe, a wszystko po to, by zadziałać na Twoją wyobraźnię. ;)

MUD jest takim dynamicznym tworem, którego nawet Ty sam możesz rozwijać, poprzez pisanie opisów! (szczegóły o tym na forum) Stwarza to jeszcze więcej możliwości odgrywania postaci oraz rozbudowę świata, w którym Twoja postać żyje...

[powrót](#)

## **W jakim świecie i czasie rozgrywa się akcja Vatt'gherna ?**

Jest to świat wykreowany przez wybitnego polskiego pisarza fantazy Andrzeja Sapkowskiego z sagi o Wiedźminie. Dla wtajemniczonych: akcja toczy się na kilkanaście lat przed wojną. Dla niewtajemniczonych: Jest to świat tzw. „hard fantasy”. Wyobraź sobie świat wczesnego średniowiecza taki, jaki znasz z historii i

dodaj do tego trochę magii, potworów i inne rasy (prócz ludzkiej) takie jak elfy i krasnoludy. To taka mocno powierzchowna i naciągana definicja, ale zawsze coś. ;) A dlaczego użyłem słowa „hard”? To potoczna nazwa i mówi ona tyle, że nie jest to świat znany z bajek, baśni lub powszechnie znanej twórczości J.R.R. Tolkiena, w której heroiczni bohaterowie wyruszają na ratunek światu. ;)

Muszę jeszcze wspomnieć, że wiele polskich mudów nazywa się „hard fantasy”, lecz w rzeczywistości nie mają one zbyt wiele wspólnego z tym, czym polska fantastyka słynie: brutalności, realizmu i chętnie pokazywanej także tej ciemnej strony ludzkiej (i nie tylko) natury.

[powrót](#)

## **Kto to tworzy i ile to kosztuje?**

Jesteśmy grupą pasjonatów, zarówno RPG, Andrzeja Sapkowskiego jak i języków programowania. Gra na Vatt'ghernie jest absolutnie darmowa, choć jak wiadomo – serwer, jak to z komputerami bywa – jest kosztowny, więc jeśli chcesz złożyć swoją dotację na utrzymanie serwera – napisz na adres [administracja@vattghern.pl](mailto:administracja@vattghern.pl).

[powrót](#)

## **Jak w to zagrać?**

Jest wiele programów (tzw. klientów) służących do połączenia się z Vatt'ghernem. My, jako jedyni polski MUD tworzymy także swój własny klient, więc wystarczy, że tylko go ściągniesz. Nazywa się gMUDvattix – linka do jego najnowszych wersji znajdziesz na naszej stronie głównej.

Po jego uruchomieniu automatycznie połączy Cię z naszym serwerem i powinien pojawić się ekran powitalny, w którym na końcu zostaniesz zapytany/a o swe imię – Jeśli łączysz się po raz pierwszy musisz wpisać tu swój adres email, na który po chwili dostaniesz maila z hasłem. Wtedy ponownie łączysz się z Vatt'ghernem, podajesz swój adres email, a następnie przestanę Ci hasło (zachowaj je!) i przejdziesz do opcji zarządzania swym kontem. Jednak konto to jeszcze nie wszystko – teraz musisz z tego konta złożyć sobie postać, którą chcesz przemierzać nasz świat. Musisz do tego wybrać odpowiedni numer opcji i

zatwierdzając klawiszem ENTER przejść do etapu kreacji postaci. Podczas tej kreacji nie spotkasz jeszcze żadnych innych graczy wcielających się np. w brodatego krasnoluda lub piersiastą kobietę, a wszystkie postacie, które w tym czasie spotkasz to istoty sterowane przez komputer (tzw. NPCe dokładniej o nich – kilka punktów niżej). Musisz odpowiadać danej istocie na zadawane przez nią pytania – tym samym nauczysz się pewnych podstawowych zasad. Jeśli będziesz wszystko czytać uważnie (na początku może to przerazić, ale z czasem, gdy nauczysz się podstaw sam/a będziesz wiedzieć co i jak) – dasz sobie radę! :)

### UWAGA, WAŻNE:

Posiadać możesz TYLKO JEDNO konto, choć postaci z jednego konta możesz mieć kilka (jednak wszystkie muszą być Twoje). Jeśli zasada ta wydaje ci się dziwna albo głupia, spróbuj pomyśleć o Vatt'ghernie jak o świecie "równoległym" do naszego, prawdziwego. To nie gra w której wcielasz się w drużynę ratującą świat od zagłady. Tutaj wcielasz się jedynie w swoją postać i zawsze może przyjść chwila gdy okaże się, że liczyć możesz tylko na siebie. Tak powinno być.

Pamiętaj też o tym, że z tego samego komputera można się łączyć tylko na jedno (Twoje) konto, z którego grasz. Jeśli jest taka sytuacja, że z jednego komputera (a konkretniej – z jednego adresu IP, więc taka sytuacja może też zajść w niektórych sieciach osiedlowych) grasz Ty i np. Twój brat – trzeba niezwłocznie poinformować o tym czarodziejów! W przeciwnym razie możesz liczyć się z ponurymi konsekwencjami (zablokowanie konta, skasowanie postaci).

Jak już uda Ci się dobrać na MUDzie do tworzenia postaci musisz koniecznie przeczytać zasady tam panujące! Czarodzieje (twórcy Vatt'gherna) bardzo nie lubią tych, którzy łamią choć jeden z paragrafów i srogo za to karają. Ale nie martw się, zasady nie są trudne, ani nie jest ich dużo – wszystkie zostały spisane po to, by uczynić odgrywanie swej postaci przyjemniejszym.

Zasady znajdziesz na forum lub na MUDzie wpisując „?zasady” (szczegóły obsługi – patrz punkt niżej).

[powrót](#)

## Okej, mam / tworzę sobie postać, ale co ja tak właściwie mogę tu robić i jak?

Będąc swoją postacią (np. podczas etapu kreowania jej) masz już dostęp do kilku innych pomocy niż to FAQ – także na mudzie.

Wpisz tam „?wprowa dze nie”, poczytaj też o składni na mudzie, czyli jak formułować poprawnie komendy, wpisując: „?składnia”, lub dowiedz się o kilku podstawowych komendach wpisując „?komendy” – do każdej z niej jest także dostępna pomoc (o tym w punkcie niżej) i przeczytaj „?ogólne”.

Tutaj uwaga – gdy wpiszesz „?wpro wadzenie” zwróć uwagę na to, że zaczniesz przeglądać pewien, nazwijmy to „dokument”. W takim przypadku ostatnia linia wygląda mniej więcej tak:

-- linia 20 -- (użyj '?' by uzyskać pomoc) --

Jeśli chcesz poczytać dalej, musisz wcisnąć ENTER (nie poprzedzając go żadnym innym znakiem), a jeśli chcesz już zakończyć czytanie tego dokumentu – wpisz „q”.

[powrót](#)

## Gdzie szukać pomocy?

Jak pewnie zdążyłeś/aś już zauważyć czytając poprzedni punkt – KAŻDA pomoc poprzedzona jest znakiem zapytania. Prócz tych ogólnych (np. ?emocje, ?ogólne, ?przystówki itd.) będziesz mieć także dostęp do pomocy na konkretny, interesujący cię temat. Np. Nie wiesz jak coś powiedzieć – wpisz „?powiedz”. Nie wiesz jak korzystać z komendy spojrz – wpisz „?spójrz”. Mając listę standardowych i ogólnych komend pod „?komendy” możesz także poczytać pomoc do każdej z tam wymienionych komend. Czasem także zdarzyć się może, że będziesz w otoczeniu, lub posiadaniu jakiegoś obiektu, z którym nie bardzo wiesz co możesz zrobić – Tu także w wielu przypadkach możesz liczyć na pomoc – wpisując po znaku zapytania nazwę obiektu. Choć nie do każdego obiektu można ją zastosować – jedynie do tych bardziej specjalnych, posiadających jakieś właściwości etc.

Ponadto w wielu przypadkach wystarczy też, że wpiszesz sam znak zapytania – tam także czaić się mogą jakieś podpowiedzi. Jest jeszcze mnóstwo innych przypadków korzystania z pomocy (np. gdy spotkasz kupca, spróbuj wpisać jego imię po znaku zapytania – dowiesz się wtedy jak kupować, przeglądać jego towary itd.) – Nie bój się kombinować z tym znakiem zapytania, bo przecież kto pyta nie błądzi.

W ostateczności możesz „szepnąć” jakiejś innej postaci prośbę o pomoc w danym zagadnieniu. Jest to jedyna dopuszczalna forma ingerencji w świat bez utrzymywania konwencji. Jednak niedopuszczalne jest już jawne mówienie o tejże pomocy (tak samo, jak o czymkolwiek innym nie związanym bezpośrednio z Twoją postacią i światem wokół). Szeptanie jest dopuszczalne, ponieważ tylko osoba, której szepniesz wiadomość dostanie jej treść. Reszta osób przebywających obok dostanie tylko informację o tym, że „coś” szepczesz tej drugiej osobie.

Liczyć możesz także na pomoc na [forum](#) społeczności Vatt'gherna.

[powrót](#)

## **Jak poruszać się po świecie?**

Większość wyjść z danego miejsca jesteś w stanie zauważyć, zazwyczaj są to kierunki – północ, południe, wschód, zachód, jednak by iść w którymś konkretnym nie musisz męczyć się i wpisywać 'idź na południowy zachód', wystarczy zwykłe 'sw' (skrót od angielskiej wersji tegoż). Czasem, żeby iść w jakieś miejsce należy wpisać jego nazwę, na przykład 'poczta', 'ratusz' itd. Niektóre wejścia widoczne są tylko w opisie lokacji – dlatego optaca się je (opisy) czytać.

Na mudzie pomoc do poruszania się znajdziesz pod: ?kierunk i.

[powrót](#)

## **Jakie są podstawowe komendy?**

Mmmmm..... Cóż. Jak już wcześniej wspominałem – jest wiele komend, które są bardzo zdatne w życiu codziennym postaci, większość dostępne są w ?emocje oraz ?komendy.

Pamiętaj, że w większości są to czasowniki, czasem z jakimś przysłówkiem (lista dostępnych przysłówków? Proszę bardzo:

?przystówki), na przykład:

*uśmiechnij się <jak?> wesole*

Czasem składnia komendy może wydawać się dziwna, dlatego warto czasem przeczytać, co MUD ma nam do powiedzenia, gdy korzystamy np. z komendy 'pocaluj':

> *pocaluj*

> *Pocaluj kogo [jak] [gdzie] ?*

Oczywiście w tym przypadku musisz podać adresata, a odpowiedź na pytanie 'gdzie' jest domyślna, np.:

> *pocaluj eriel*

> *Całujesz gorąco Eriela.*

A także:

> *pocaluj eriel w policze k*

> *Całujesz czule Eriela w policzek.*

Bardzo ważna sprawa:

Wszystkie komendy wykonujemy bez wstawiania przed nimi jakichkolwiek znaków, wyjątkiem jest mówienie!

otóż, jeśli chcesz coś powiedzieć, robisz to w ten sposób:

> *powiedz ładna dziś pogoda.*

> *Mówisz: ładna dziś pogoda.*

Logiczne prawda? Ale jest znacznie krótszy sposób – zamiast pisać 'powiedz cos' wystarczy napisać apostrof '

> *'ładna dziś pogoda.*

> *Mówisz: ładna dziś pogoda.*

Efekt ten sam, a wpisywania mniej (Podobają Ci się takie ułatwienia? Przeszukaj to FAQ w poszukiwaniu pytania „Co to są aliasy?”, a znajdziesz coś ciekawego dla siebie).

[powrót](#)

## **Pomocy, ten program (gMUDvattix) nie działa! Pisze o jakimś GTK, co mam zrobić?**

Potrzebujesz zainstalować GTK.

Dla starych systemów Windows (98, ME lub NT4) musisz pobrać i zainstalować jeszcze to: <http://downloads.sourceforge.net/gimp-win/gtk+-2.6.10-20050823-setup.zip>



A dla systemów Windows 2000 lub nowszych:

<http://downloads.sourceforge.net/gimp-win/gtk+-2.10.13-setup.exe> .

[powrót](#)

## **Czemu ten program jest taki brzydki/ubogi ? U innych to wygląda inaczej/lepiej. Czy muszę używać tego ?**

Oczywiście, że nie musisz (przynajmniej póki co;) ). Nad programem tym (klient) także czuwamy my, choć jest to zupełnie co innego niż sam MUD. Zaczęliśmy ten projekt z myślą o najmłodszych, by ułatwić im życie – ot, wystarczy ściągnąć ten program i już możemy grać.

Ale takich programów do łączenia się z MUDem jest całe mnóstwo i możesz używać innych, jeśli ten Ci się nie podoba (ale muszę Cię ostrzec: w przyszłości podczas wprowadzania nowych zmian takich, jak np. dźwięk – możliwe, że wspierać będziemy te rozwiązania tylko by funkcjonowały poprawnie na naszym kliencie).

Jakie są inne klienty? Jest ich całe mnóstwo. Na Windowsa najpopularniejszym jest Zmud (płatny), Mush Client (chyba trzeba też wykupić licencję), a na Linuksa: niezastąpioną Tiny Fugue lub okienkową Kmuddy.

Jeśli zechcesz łączyć się z naszym MUDem przez inny klient niż nasz, będziesz potrzebował podać adres, oto on:  
vattghern.servegame.com, a także port: 3011.

[powrót](#)

---

I to by chyba było na tyle, byś mógł/mogła wejść do świata Vatt'gherna i spróbować własnymi siłami stworzyć postać.

Reszta zagadnień jest (mam nadzieję) równie przydatna, lecz wcale nie musisz zwracać sobie nimi głowę właśnie teraz.

Wolę po prostu nie zasypywać Cię informacjami, które zresztą i tak najprawdopodobniej przydadzą Ci się dopiero po kilku godzinach gry.

---

DLA JUŻ NIECO OBEZNANYCH:

## **Tzw. „Free emote”, czyli wyjątkowa możliwość na nieszablonowe wyrażenie uczuć i zachowań swej postaci.**

Co to jest free emot? To sposób wyrażania emocji lub zachowania postaci, ale nie poprzez zwykłe, przewidziane przez twórców MUDa komendy jak np. *'uśmiechnij się'* czy *'zaklnij'*.

Dzięki „free emotowi” gracz może kreować swą postać tak, jak tego chce. Może nadawać jej głosowi pewien ton, może zwracać uwagę na charakterystyczne gesty – oryginalne i indywidualne.

Z czym to się je?

Otóż, piszesz co chcesz (oczywiście zgodnie z konwencją i klimatem gry RPG). Możesz to zrobić podczas mówienia – tj. możesz zrobić coś jednocześnie mówiąc. Porównam to do wspomnianego już uśmiechania się. Otóż możesz po prostu uśmiechnąć się („uśmiechnij się .”), możesz także uśmiechnąć się

wesoło/smutno/diabelsko/ironicznie/itd. lub uśmiechnąć się do kogoś – wszystko to, co twórcy przewidzieli. Natomiast przy mówieniu, możesz zrobić tak, by osiągnąć m.in. taki efekt:

*„Mówisz zadzierając wysoko głowę i tupiąc nogą niecierpliwie: No, kiedy ten dyliżans?”*

Więcej uzyskasz już na mudzie, w pomocy do mówienia.

[powrót](#)

## **Co to jest eRPeGowanie i z czym to się je? ;)**

Wśród graczy bardzo mile widziane jest tzw. erpegowanie (czyli kreatywne odgrywanie swojej postaci), do którego włącza się nie tylko sama rozmowa, ale też emocje, wyrażane nie tylko zwykłymi komendami typu *"uśmiechnij się"*, *"pogłaszcz"*, *"ziewnij"*, ale też te bardziej rozbudowane, stworzone przez gracza.

Jak można je tworzyć? Wystarczy dość proste → ':

Wygląda to tak:

*' :przeciągając się lekko i powstrzymując od ziewania:  
Jeeej, dopiero południe?*

*Mówisz przeciągając się lekko i powstrzymując od ziewania:  
Jeeej, dopiero południe?*

można też zrobić to w ten sposób:

*'Jeeej, dopiero południe? – elfka (kobieta, nizioła, cokolwiek) przeciąga się lekko, powstrzymując jednocześnie od ziewania.*

wtedy osoba trzecia widzi:

*XXX (imię Twojej postaci) mówi: Jeeej, dopiero południe?  
– elfka przeciąga się lekko, powstrzymując jednocześnie od ziewania.*

Dzięki temu gra staje się ciekawsza, a postać zaczyna nabierać kształtów. Za pomocą tych emocji możesz stworzyć jedyną w swoim rodzaju i niepowtarzalną kreację, myślę, że warto spróbować. ;)

[powrót](#)

## **Jak dbać o postać i jakie komendy są z tym związane?**

Przydatne komendy związane z postacią:

*stan* – dzięki niej możesz sprawdzić, jak postać się czuje – czy jest ranna, głodna, spragniona, wyczerpana fizycznie bądź mentalnie, a może pijana?

*czas* – czasem warto sprawdzić, by nie popełnić gafy, choć akurat na Vatt'ghernie czas mudowy pokrywa się z rzeczywistym

*cechy* – pokazuje poziom naszej postaci, jak bardzo jest: silna, zręczna, wytrzymała, mądra, inteligentna i odważna;

poziomy tych cech oraz innych dostępne są pod komendą:

*poziomy* → komendę tę należy skonkretyzować → np. *poziomy siły, poziomy postaci* etc.

*opcje* – pewne preferencje użytkownika, jeśli chcesz którąś włączyć/wyłączyć zerknij na: *?opcje*.

*system* – pokazuje, ile czasu minęło od ostatniej Apokalipsy, ile świata opanowała Ciemność (im więcej, tym bliżej do Apokalipsy, choć Apoka to taki stwór, który pojawia się czasem i bez tego) przydatny bywa także skrót: *k* → *kondycji*

oraz: *k wszystkich* -> sprawdza kondycję wszystkich istot żywych znajdujących się na lokacji

[powrót](#)

## **Sprawy techniczne, czyli tzw. opcje**

Do każdej ze swej postaci możesz ustawić kilka opcji, które ułatwią Ci grę. Wpisz „*opcje*” by uzyskać ich listę i aktualne wartości, lub „*?opcje*”, by uzyskać na ich temat pomoc.

[powrót](#)

## **Co to są aliasy ?**

Alias to tzw. skrót – domyślnie każdy posiada przynajmniej kilka aliasów, a są to m.in.: apostrof jest aliasem na powiedz, dlatego też „*'Hej.*” da taki sam efekt co: „*powiedz Hej.*”. Jedną z częściej wykonywanych komend jest spoglądanie, więc i na to mamy alias (skrót) – brzmi on „*sp*”. Analogicznie: „*spójrz na stół*” poda nam opis stołu, ale możemy zrobić to samo znacznie szybciej, wpisując: „*sp na stół*”.

A teraz fajne, uwaga: Możesz tworzyć własne aliasy. Szczegóły: *?alias*.

[powrót](#)

## **Nowości, które wprowadziliśmy na Vatt'gherna**

Temat ten jest raczej dla tych, którzy grali już na innych MUDach i przyzwyczaili się do wielu rozwiązań powszechnie stosowanych (choć wg mnie jest to bezmyślne kalkowanie pomysłów).

Otóż na Vatt'ghernie wykorzystaliśmy wiele (a ich liczba stale przybywa ;) ) naszych własnych nowatorskich pomysłów. Oto garść z nich (tych, z którymi prawdopodobnie zderzysz się na samym początku):

Czas na mudzie – jest czasem rzeczywistym, godzina mudowa odpowiada 'naszej' godzinie. Oczywiście przez to niektóre rzeczy mogą wydawać się dość nierealne, ale dzięki temu właśnie gra nabiera kolorów.

Polskie znaki – tak, jesteśmy pierwszym w pełni polskim LPMUD-em; podczas tworzenia postaci każdy może wybrać odpowiednie kodowanie (lub jego brak), w zależności od upodobań – oczywiście polecamy wersję z plznczkami ;)

początkowa decyzja nie jest wiążąca, później można kodowanie (jak i inne opcje) zmienić. (patrz: komenda 'opcje')

Pogoda – Posiadamy rozbudowany system pogodowy, który czerpie swoje informacje z prawdziwych planów pogodowych z rzeczywistości. Dla przykładu: Pierwsze miasto jakie powstało na mudzie (Rinde) i jego okolice posiada taką samą pogodę jak miasto Olsztyn z województwa warmińsko-mazurskiego (jeśli zobaczycie, że w Rinde jest burza z piorunami, to nie zdziwcie się, jeśli w niedługim czasie padnie serwer, gdyż tam właśnie go mamy ;)). W kolejnych miasteczkach pogoda będzie oczywiście inna niż w Rinde – nakładać się będzie mniej więcej na mapę Polski.

Ciekawą sprawą jest, jak sądzę, obiektowość świata.

Na czym to polega?

Otóż większość przedmiotów znajdujących się na lokacji można sobie wziąć (co prawda czasem można stracić przez to głowę, no ale... ;)).

Przedmioty można kłaść na stołach, pod nimi, wkładać obiekty do szafek i szuflad, całkiem sporo ciekawych możliwości.

Od pewnego czasu istnieje również opcja kolorowania, zakreślająca na różne kolory pewne wybrane frazy bądź sytuacje, ale może lepiej sprawdzić to samemu na mudzie. ;) Kolorki można oczywiście wyłączyć – „*opcje kolorowanie* –“

Jest jeszcze mnóstwo innych innowacji, jednak te pozostawiam już Tobie do samodzielnego odkrycia. :)

[powrót](#)

## **Czy magia będzie udostępniona dla graczy?**

Często zadawanym pytaniem jest to, czy na mudzie gracze będą mogli korzystać z magii.

Niestety nie. Bynajmniej na razie.

Czarodziejami są kreatorzy i tylko dla nich magia jest dostępna. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by odgrywać maga przy pomocy free emota... ;)

[powrót](#)

## Zgłaszanie błędów. (BARDZO WAŻNE!)

Co zrobić, jeśli wyskoczy mi komunikat o błędzie? Albo jeśli zauważysz w którymś z opisów literówkę? Albo jeśli wydaje Ci się, że zauważyłeś/aś coś nieprawidłowego?

otóż w tym wypadku należy skorzystać z komendy „zgłoś błąd”, już spieszę z wyjaśnieniem jak to z nią jest, mianowicie:

1) jeśli jest to błąd w jakimś konkretnym obiekcie, dajmy na to: dostajesz komunikat, iż zakładasz kamizelkę na ramiona i przedramiona (a przecież kamizelka nie ma rękawów, czyż nie?), zgłaszamy to w ten sposób: **„zgłoś błąd w kamizelce”**  
jeśli zauważysz literówkę – postępujesz podobnie  
zgłoś literówkę w kamizelce/wiadrze

jeśli wpiszesz po prostu zgłoś błąd/literówkę – zgłosisz go/ją na lokacji, na której się znajdujesz.

po wpisaniu tej komendy pojawia nam się mudowy edytor, w miarę możliwości dość krótko opisujemy dany błąd, zakańczamy pisanie poprzez \*\* (tj. dwie gwiazdki wpisane w pustej linii i zatwierdzone ENTERem) i już. zgłoszone. teraz wystarczy poczekać aż jakiś czarodziej to przeczyta i poprawi :)

2) jednak czasem zdarza się coś poważniejszego, co nie dotyczy jednej rzeczy, a na przykład całego świata...

[tu nie mam pomysłu na przykład :P ]  
należy go zgłosić jako błąd globalny:  
**zgłoś globalny błąd**

dalej wygląda to tak samo jak w punkcie poprzednim.

to samo dotyczy pomysłów i pochwał  
**zgłoś pomysł/pochwałę**

więcej informacji: [?zgroś](#)

[powrót](#)

## **Przyzywanie wizów**

*?przywij*

przyzwij to ważna komenda, jednak nie wolno jej nadużywać. Korzystaj z niej tylko i wyłącznie wtedy, gdy błąd nie pozwala Ci grać. np. nie ma wyjść z lokacji, na której się znajdujesz. Przyzywanie w głupich sprawach może skończyć się niemile (niemito?) – gdy przyzywasz – dla nas to sygnał, że dzieje się coś niedobrego, rzucaamy zajęcia i biegniemy w te pędy, by sprawdzić co się dzieje ;) to tak jak z pogotowiem. dlatego nie należy żartować sobie i przyzywać bez powodu.

[powrót](#)

## **Śmierć postaci?**

Jak jest ze śmiercią ostateczną?

Jeśli postać w jakikolwiek sposób zostanie 'zabita' jest szansa na to, że zostanie odrodzona. Na wielkość tej szansy wpływa to, czy Twoja postać sama zabijała graczy (ogłuszanie się nie wlicza). Zatem im więcej zginęło osób z Twojej ręki, tym większą szansę masz na to, że Twoja postać zginie bezpowrotnie, przepadnie (w przyszłości przewidujemy możliwość zmniejszania tej szansy poprzez wykonywanie specjalnych zleceń). Planujemy także stworzyć możliwość przy kreowaniu kolejnej Twojej postaci, byś mógł wybrać tzw. „potomka” – wtedy kilka najsilniejszych cech zostanie odziedziczonych po Twojej poprzedniej postaci.

[powrót](#)

## **Od czego rosną cechy i jak je rozwijać?**

Odpowiedź jest prosta – od ich używania! Rozwijać je możesz na dwa sposoby – poprzez trening praktyczny i teoretyczny. Ten drugi następuje wtedy, gdy uda Ci się znaleźć jakiegoś trenera, który za odpowiednią opłatą pokaze Ci np. jak ścinać drzewa, tak, by Twoja postać mogła resztę wytrenować w praktyce.

[powrót](#)

## **Nie mogę się zalogować, bo ponoć trwa jakaś Apokalipsa – co to jest?**

Patrz punkt niżej.

[powrót](#)

## **Kim są jeźdźcy oraz dziwna klepsydra z głowami, którzy czasem się pojawiają? (w najmniej odpowiednim momencie!)**

Niestety, ale nasz MUD, czy tego chcemy czy nie – jest czasem ograniczony przez komputery. W związku z tym, podczas gdy wprowadzamy jakieś nowości do świata, przy których trzeba „włączyć” MUDa od nowa – robimy tzw. Apokalipsę, która trwa zwykle kilka minut. Tuż po niej wszystko wraca do normy, możesz spokojnie z powrotem zalogować się swoją postacią i grać dalej. :)

[powrót](#)

## **Kim są czarodzieje?**

Są to po prostu twórcy, kreatorzy świata, dbający od początku do końca o to, by gra na Vatt'ghernie była jak najprzyjemniejsza.

[powrót](#)

## **Co to jest NPC?**

Z angielskiego: Non Player Character, czasem nazywany 'mobem' (mob – mobile → ruchomy). Jest to postać, w którą nie wciela się gracz, a od której można uzyskać czasem pomoc, zadanie.

Bądź po prostu można ją zabić... ;)

Mobem jest karczmarz w karczmie, burmistrz miasta, często zwykły przechodzień – mieszczanin.

[powrót](#)

## **Okej, świetnie. Więc skoro przemierzając świat mogę spotkać zarówno innych graczy jak i tych „NPCów” - w jaki sposób rozpoznam, czy daną postacią kieruje gracz, czy komputer?**

To bardzo proste. Spoglądając na daną postać zobaczysz jej opis. Jeśli opis będzie pisany bardziej literacko i ciągłym tekstem -



możesz być pewien, że to NPC. Natomiast jeśli opis danej postaci będzie utrzymany w pewnym schemacie (ciężko to wyjaśnić „na sucho”, jednak to nie takie trudne – po krótkim czasie na pewno zorientujesz się co miałem na myśli) i zdania będą często pisane z nowej linii – Wtedy jest to gracz.

Na początek to najprostszy sposób na zorientowanie się z kim ma się do czynienia – Zwracanie uwagi na styl pisanych zdań w opisie danej postaci.

[powrót](#)