



Games
for Windows™



FALLEN ANGEL
SACRED 2

ASCARON

DEEP SILVER



⚠ Důležitá zdravotní varování v souvislosti s hraním videoher

Fotosenzitivní epileptické záchvaty

Malé procento lidí může při sledování obrázků včetně blikajících světel nebo obrázků, které se mohou ve videohráč objevit, dostat epileptický záchvat. Dokonce i u lidí, kteří netrpí epilepsi nebo záchvaty, se může projevit doposud nediagnostikovaný stav, který způsobí „fotosenzitivní epileptické záchvaty“ při sledování videoher.

Záchvaty se mohou projevit několika různými příznaky, jakou jsou například závratě, zdvojené vidění, třes víček nebo tváře, škrábání nebo třes končetin, dezorientace nebo chvilková ztráta vědomí. Záchvaty mohou rovněž způsobit ztrátu vědomí nebo křeče s následným zraněním v důsledku pádu nebo nárazu na okolní předměty.

Pokud se u vás projeví některý z uvedených příznaků, okamžitě přerušete hru a vyhledejte lékaře. Povinností rodičů je sledovat děti a zjistit, zda se u nich neprojeví některý z uvedených příznaků – výskyt epileptických záchvatů tohoto typu je u dětí a dospívajících pravděpodobnější než u dospělých osob. Riziko vzniku fotosenzitivních epileptických záchvatů lze snížit následujícími opatřeními: posadte se ve větší vzdálenosti od obrazovky; používejte menší obrazovku; místnost má být dobře osvětlená; nehrajte videohry, jste-li ospalí nebo unavení.

Pokud se u vás nebo u některého z vašich příbuzných vyskytly záchvaty nebo epilepsie, před hraním videoher se poraďte s lékařem.

Co je systém PEGI?

Systém klasifikace podle věkových kategorií PEGI chrání nezletilé před hrami, které jsou nevhodné pro určitou věkovou skupinu. Vezměte na vědomí, že se nejedná o označení obtížnosti her. Systém PEGI se skládá ze dvou částí a umožňuje rodičům a osobám, které kupují hry pro děti, provádět erudovaný výběr podle věku hráče, kterému je hra určena. První částí je klasifikace vhodnosti pro věkové kategorie:



Druhou částí jsou ikony, které označují typ obsahu hry. V závislosti na hře může být uvedeno i více těchto ikon. Klasifikace vhodnosti hry pro věkové kategorie odpovídá míře tohoto obsahu. Ikony jsou:



NÁSILÍ

VULGÁRNÍ
JAZYK

STRACH

SEXUÁLNÍ
OBSAH

DROGY



DISKRIMINACE



HAZARD



pegionline.eu

Další informace získáte na adrese <http://www.pegi.info> a pegionline.eu

Rodinné nastavení

Rodinné nastavení služby Games for Windows – LIVE doplňuje rodičovskou kontrolu systému Windows Vista. Přístup a zážitky dětí můžete spravovat pomocí snadných a flexibilních nástrojů. Další informace získáte na webu www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

OBSAH

NEŽ ZAČNETE	3	<i>Dryáda</i>	28
<i>Vítejte ve hře Sacred 2: Fallen Angel!</i>	5	<i>Chrámový strážce</i>	30
<i>Aktivace produktu</i>	5	<i>Stínový válečník</i>	32
<i>Úvod</i>	6	<i>Inkvizitor</i>	34
<i>Instalace</i>	7	DESIGN	36
HRA	8	<i>Všichni vypadají stejně? Ne v této hře!</i>	36
<i>Spuštění hry</i>	8	<i>Runy a vylepšení bojových umění</i>	38
<i>Výběr postav</i>	9	<i>Vylepšení aspektů bojových umění</i>	39
<i>Hra</i>	10	<i>Magie bobů</i>	40
<i>Kurzor myši</i>	11	<i>Výměna run</i>	41
<i>Popis obrazovky</i>	12	<i>Kovářství</i>	41
<i>Mapy</i>	18	<i>Několik slov o barvách</i>	42
<i>Důležité ikony na mapě</i>	19	INFORMACE	44
<i>Přehled herních prvků</i>	20	<i>Hra pro více hráčů</i>	44
<i>Postavy a vývoj</i>	22	<i>Ovládání hry</i>	52
POSTAVY	24	<i>Autoři</i>	54
<i>Serafim</i>	24	<i>Soubor README a herní fóra</i>	58
<i>Vznešená elfka</i>	26	<i>Podpora a záruka</i>	58





VÍTEJTE VE HŘE SACRED 2: FALLEN ANGEL!

Následující stránky vám představí fantastický svět Ancarie.

Samo ovládnání hry je prakticky intuitivní, za což vděčí mnoha pomocným funkcím a tipům, nicméně i tak bychom rádi učinili několik poznámek, které vám zahájení hrdinské kariéry podstatně usnadní.

Ancarii můžete přivést zpět ke světu – nebo ji nechat padnout do temnot. To záleží jen na vás. Bez ohledu na to, jakou postavu a jakou cestu si vyberete, jedinečný svět Ancarie vás neustále bude překvapovat nebezpečími i mnohými zázraky. Je to živý svět obývaný mírumilovnými stvořeními i pekelnými

bytostmi zla. Na odvážného a šťastného dobrodruha čeká moc, sláva a bohatství přesahující veškeré představy. Na váhavé ovšem čeká jen smrt. Ta může číhat kdekoliv! Za příštím rohem, v potměšlém hrobce, v hlubokém lese či v ledové jeskyni.

Sacred 2: Fallen Angel je fantastická a detailně propracovaná akční RPG. Ancarie nabízí řadu různých možností: pro hráče jednotlivých kampaní i při hrách pro více hráčů. Ať už bude vaše volba jakákoliv – sólová hra, týmová hra či utkání s ostatními hráči – hra *Sacred 2: Fallen Angel* nabízí spoustu zábavy.

Váš vývojářský tým.

AKTIVACE PRODUKTU

Při instalaci hry *Sacred 2: Fallen Angel* musí být počítač připojen k Internetu. Hru *Sacred 2: Fallen Angel* nelze zpřístupnit před oficiálním datem vydání. Po úspěšné instalaci spustíte hru, abyste mohli zadat svůj aktivační kód. Ten naleznete na zadní stránce příručky. Jeho zadáním hru aktivujete. Doufáme, že si při objevování světa hry *Sacred 2: Fallen Angel* užijete spoustu zábavy. Chcete hru *Sacred 2: Fallen Angel* zkopírovat svým přátelům? Žádný problém. Těšíme se na to, až se ostatní připojí k vašemu fantastickému putování.

Po nainstalování své kopie budou muset vaši přátelé zadat nový aktivační kód, který mohou zakoupit na našem webovém serveru.

Mohou si zakoupit i kompletní hru. Každý aktivační kód platí pro dva počítače. Před reinstalací hry do svého počítače a před zakoupením nového počítače navratte licenci aktivačnímu serveru. Pak ji lze použít znovu pro reinstalaci hry *Sacred 2: Fallen Angel*. Tentýž postup opakujte i při prodeji hry. *Další podrobnosti ohledně aktivačního procesu a řešení případných problémů naleznete na webovém serveru www.unlock.Sacred2.com.*

ÚVOD

Den posledního soudu se blíží!

Ancarie se nachází na pokraji války, která rozhodne o budoucnosti světa. Těto válce může zabránit jen hrdina, který do Ancarie znovu přivede pořádek nebo ji uvrhne do chaosu.



Od nepaměti střežily tajemství energie T andělské bojovnice Serafim, jednoho dne ale odevzdaly tuto povinnost vznešeným elfům. Díky využívání energie T začala elf civilizace vzkvétat a po nějaké době se stala dominantní kulturou Ancarie.

Používání energie T bylo velice rozporuplné. Kromě většiny ostatních národů se proti němu postavili dokonce i někteří vznešení elfové. Tento konflikt vyvrcholil velikou wojnou, v níž se proti vznešeným elfům spojili draci, chrámoví strážci, lidé a skřeti. Vznešení elfové byli ale příliš silní a povedlo se jim nepřátele porazit. Bylo to ale draze vykoupené vítězství. Ancarie byla v troskách. Dryády se odpojily od vznešených elfů a stáhly se na ostrov. Ostatní vznešení elfové odešli také hledat lepší zemi. Nakonec se usídlili v úrodném ústí řeky, kde vybudovali novou civilizaci založenou na energii T. Aby udrželi lidi mimo svá území, vystavěli obrovskou zeď.

Ale trápení Ancarie ještě nebylo u konce. V troskách kdysi pyšné říše vznešených elfů nyní bojují aristokracie a duchovenstvo o vládu nad energií T. Zvětšující se rozkol mezi těmito skupinami by mohl vést k další válce v Ancarii, tentokrát ještě mnohem ničivější, než byla ta poslední. Nejhorším nepřítelem Ancarie se nakonec může stát sama energie T.

Nekontrolovaně se šíří krajinou a otravuje velká území – pole, lesy i vesnice. Její původní božská moc tvořit nyní způsobuje, že bytosti v zasažených částech země mutují a stávají se divočejsími. Velká zmutovaná monstra ničí vesnice i osady. Nastává čas velké války – války, která zastíní všechny konflikty minulosti a naplní osud Ancarie. Tato válka musí být odvrácena, aby byl zachován pořádek – nebo musí být vybojována, aby Ancarie upadla do chaosu. Co zvítězí, řád, nebo chaos?

Je to na vás!

INSTALACE

Umístěte disk DVD se hrou *Sacred 2: Fallen Angel* do jednotky DVD. Je-li aktivováno automatické spuštění, automaticky se spustí instalační program. V opačném případě ručně spusťte soubor „setup.exe“, který se nachází na disku DVD s hrou *Sacred 2: Fallen Angel*. Postupujte podle pokynů na obrazovce a nainstalujte do počítače hru

Sacred 2: Fallen Angel. Soubor „readme.txt“ obsahuje důležité technické informace. Tento soubor naleznete v nabídce Autostart (Automatické spuštění) a v nabídce Start systému Windows. Tento soubor bude také obsahovat poslední změny, které byly vykonány po vytištění této příručky. *Nejnovejší informace o hře Sacred 2: Fallen Angel naleznete na webových stránkách na adrese www.sacred2.com.*

SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

Chcete-li hrát hru Sacred 2: Fallen Angel, musí váš počítač splňovat následující minimální hardwarové požadavky:

- *Procesor s frekvencí alespoň 2,6 GHz (Dual Core 2,4 GHz v případě grafických karet na základní desce [integrovaná grafická karta Intel®])*
- *1 GB RAM (hlavní paměť)*
- *Grafická karta s 128 MB RAM, kompatibilní s DirectX 9.0c a s podporou technologie Pixel Shader 2.0 (NVIDIA® GeForce™ 6200, ATI® Radeon® X1300, Intel 945GM nebo lepší)*
- *Zvuková karta kompatibilní s ovladači DirectX-9*
- *Jednotka DVD*
- *20 GB volného místa na pevném disku*
- *Systém Windows® XP s balíčkem Service Pack 3 nebo Windows Vista™ s balíčkem Service Pack 1*
- *Ovladače DirectX 9.0c (jsou součástí hry)*
- *Připojení k internetu nebo e-mailové schránce (nutné k aktivaci klíče)*

Pro rychlou a plynulou hru s nejlepším výkonem doporučujeme následující konfiguraci:

- *Procesor Dual Core s frekvencí alespoň 2,4 GHz*
- *2 GB RAM (hlavní paměť)*
- *Grafická karta s 512 MB RAM, kompatibilní s DirectX 9.0c a s podporou technologie Pixel Shader 3.0 (NVIDIA® GeForce™ 8800GTX, ATI Radeon HD 3800 nebo lepší)*
- *Zvuková karta Sound Blaster® X-Fi™/ 5.1 s prostorovým zvukem a kompatibilitou s ovladači DirectX*
- *Jednotka DVD*
- *20 GB volného místa na pevném disku*
- *Systém Windows® XP s balíčkem Service Pack 3 nebo Windows Vista™ s balíčkem Service Pack 1*
- *Ovladače DirectX 9.0c (jsou součástí hry)*
- *Síťová karta a vysokorychlostní připojení k internetu (DSL nebo lepší) pro hru více hráčů*

SPUŠTĚNÍ HRY

Tohle je hlavní nabídka hry *Sacred 2: Fallen Angel*, ve které si můžete vybrat, jak chcete hrát hru, a zvolit požadovaný herní režim.



- Pro jednoho – místní: Vytvoříte novou postavu nebo hrajete s již existující postavou.
- Hra pro více hráčů on-line: Spustí otevřenou či uzavřenou hru online (str. 49).
- Hra pro více hráčů (místní síť)/Hra WiFi ad hoc: Vytvoříte hru na místní síti nebo se k takové hře připojíte (str. 46). Další informace o hře v režimu ad hoc naleznete na stránce 45.
- Možnosti: Nastavení možností grafiky, zvuku a hry.
- Bonusy: Prohlédnete si odemknuté videosekvence nebo zobrazíte informace o autorech hry *Sacred 2: Fallen Angel*.
- Konec: Ukončíte hru (ale to jistě nechcete).



Při prvním spuštění hry se zobrazí obrazovka tvorby postavy (strana 9). Vývoj postavy se bude automaticky pravidelně ukládat. Po vstupu do hry s vytvořenou postavou se zobrazí obrazovka výběru postavy. Jako první se bude zobrazovat poslední postava, za kterou jste hráli. Tato postava bude automaticky vybrána. Chcete-li hrát za jinou postavu, klikněte na příslušnou postavu levím tlačítkem myši, vyberte v seznamu v pravém

horním rohu úroveň obtížnosti a vstupte do hry pomocí možnosti Nahrát postavu. V režimu hry pro jednoho hráče se pokročilé postavy objeví při posledním aktivovaném oživujícím monolitu. V režimu hry více hráčů budou postavy vždy začínat na úvodním ostrově hry pro více hráčů. Pomocí možnosti Nová postava můžete zobrazit obrazovku tvorby postavy.

VÝBĚR POSTAVY

Pomocí této nabídky můžete vytvořit svoji postavu a vybrat si božstvo, cestu a úroveň obtížnosti. V tomto příkladu vám ukážeme, jak co nejrychleji vstoupit do fantastického světa hry *Sacred 2: Fallen Angel*. Každá z postav začíná na jiném místě v odlehle oblasti území vznešených elfů. Protivníci v této oblasti nejsou příliš silní a úkoly nejsou příliš složité. Je to vhodné místo k seznámení se s ovládním hry a prostředím Ancarie.

Tak začněme:



- 1 Tady si můžete vybrat svoji postavu. K dispozici máte následující možnosti: Serafim, vznešená elfka, dryáda, chrámový strážce, stínový válečník a inkvizitor. Každá z postav má specifické silné a slabé stránky, které se v průběhu hry ještě rozvíjejí.
- 2 Výběr hrdiny může mít vliv na to, zda se vydáte cestou kampaně světla nebo kampaně stínu a také na to, které božstvo 3 si můžete zvolit za svého patrona. Nezapomínejte, že všechny postavy nemají k dispozici všechny možnosti. Serafim a inkvizitor jsou omezeni ve výběru božstva a kampaně. Serafim může bojovat pouze na straně světla, inkvizitor zase pouze na straně stínu.
- 4 Nakonec si můžete vybrat jeden z režimů obtížnosti – bronzový režim je nejléčí a vhodný pro začátečníky, stříbrný je o něco obtížnější. Střední tlačítko je určeno jen pro ty nejzkušenější hráče. V režimu hardcore hra skončí, když postava zemře. **UPOZORNĚNÍ:** V režimu hardcore nelze pokračovat ve hře za postavu, jestliže tato postava zemře! V předvoleném režimu bude hrdina po smrti oživen a hra bude pokračovat.
- 5 Zde se nachází souhrn vašeho výběru a ukazatel postupu ve zvolené kampani.

HRA

Po zahájení hry se vaše postava objeví ve světě Ancarie.
Takhle vypadá obrazovka:







Uprostřed obrazovky se nachází vaše postava, pomocí které budete interagovat s trojrozměrným světem. Ikona kurzoru **1** se mění podle aktuální činnosti. Ovládání hry *Sacred 2: Fallen Angel* je kontextové, jednoduché a intuitivní.


KURZOR MYŠI


Kliknutí levým tlačítkem vždy spustí předvolenou činnost. Tato činnost je vybrána automaticky a závisí na tom, na jaký objekt právě kurzor ukazuje.


1

 Kliknutím na podlahu hrdinovi přikážete, aby se přesunul na toto místo. Podržíte-li levé tlačítko myši, postava bude prostě následovat kurzor myši.

 Ukažte kurzorem na protivníka. Ikona kurzoru se změní na meč.
 Kliknutím levým tlačítkem myši zaútočíte drženými zbraněmi.
 Máte-li v ruce střelnou zbraň, ikona se změní na šíp.

 Dveře a brány se dají obvykle otevřít, nejsou-li součástí nějakého úkolu. Kurzor se změní na ikonu naznačující otevření.

 V průběhu svých dobrodružství potkáte spoustu postav. Změní-li se kurzor na bublinu s textem, když na tyto postavy ukážete, znamená to, že si chtějí s vámi promluvit. Postavy, které zadávají úkoly, rozpoznáte snadno – jsou označeny vykřičníkem nebo otazníkem.

 Kurzor se změní na ikonu ruky, pokud lze s objektem interagovat, například když ukážete na sochu božstva, studnu nebo oživovací monolit. Je-li možné objekt uchopit, kurzor se změní na ikonu pěsti.

 Bedna a truhly lze otevřít, když se kurzor změní na ikonu zámku.

POPIS OBRAZOVKY

Str. 14 **A**

Po Ancarii se můžete pohybovat pomocí myši. Klikněte na místo na zemi a vaše postava se tam přesune. Podržte-li levé tlačítko myši, postava bude prostě následovat kurzor myši.

Pomocí kolečka myši můžete měnit přiblížení zobrazení nebo nastavovat polohu kamery.

Tato příručka obsahuje souborné informace o hlavních funkcích hry. Chcete-li získat podrobnější informace o konkrétní funkci, vyhledejte je na stránkách této příručky.

Str. 17 **E**



Chcete-li bojovat proti soupeřům pomocí aktivní zbraně, klikněte na protivníka levým tlačítkem myši. Postava zaútočí momentálně vybranou zbraní. Kliknutím pravým tlačítkem myši můžete aktivovat bojové umění (jako jsou například meteory na obrázku).



Str. 16 **D**

1

2

Str. 14 **B**

Str. 20



1

Str. 15 **C**

Chcete-li použít bojové umění (nebo kombinaci), musíte ho přetáhnout z okna přehledu bojových umění na požadovanou pozici **1** (podrobný popis naleznete na str. 25). Pak můžete toto bojové umění aktivovat kliknutím pravým tlačítkem na tuto pozici.

Posílení se přesouvají do oblasti pozice **2**. (Viz str. 15).



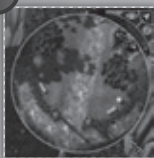
1



V levém horním rohu je umístěn portrét vaší postavy a oblasti upozornění na informace.

- 1 Červený pruh zobrazuje momentální zdraví vaší postavy.
- 2 Zelený pruh se naplňuje, když vaše postava získává zkušenost. Jakmile bude naplněn, váš hrdina (nebo vaše hrdinka) získá novou úroveň.
- 3 Malé číslo v kruhu nalevo zobrazuje aktuální úroveň vaší postavy.
- 4 Blikající křížek vás upozorňuje na nepoužité body dovedností. (Viz str. 22).

B



Na pravé straně naleznete ovládání zmenšené mapy, velké mapy světa a symboly, které jsou k dispozici v průběhu hry.



- 1 Tady můžete upravit velikost a měřítko zmenšené mapy. Horní posuvný pruh například zmenšuje nebo zvětšuje velikost mapy.
- 2 Spodní posuvný pruh umožňuje nastavit měřítko mapy. Při nastavení většího měřítko mapy se však bude na mapě zobrazovat méně podrobností.
- 3 Nastavení nabídky Možnosti mapy se vztahují na větší verzi zmenšené mapy, kterou můžete zobrazit pomocí klávesy Tabulátor.
- 4 Zobrazení mapy můžete skrýt kliknutím na malou šipku.



V pravém dolním rohu naleznete ovládací prvky, které slouží k zobrazení obrazovky postavy, dovedností a bojových umění.



- 1 Kliknutím na symbol knihy zobrazíte další obrazovku s důležitými informacemi. Tato obrazovka obsahuje informace o stavu aktivních úkolů.
- 2 Zelené zaškrtnutí označuje úspěšně splněný úkol. Červený křížek označuje úkol, který skončil neúspěchem.
- 3 Počet hvězdiček pod popisem úkolu označuje obtížnost úkolu. Čím víc hvězdiček, tím je úkol obtížnější.
- 4 Tyto pozice jsou vyhrazeny pro tzv. posílení. Na začátku hry máte k dispozici pouze jednu pozici. Později ve hře budete mít k dispozici až tři pozice pro posílení. Posílení jsou bojová umění, které jsou stále aktivní, tedy jsou neustále spuštěna na pozadí. Zůstanou aktivní, dokud je nevympnete. Aktivní posílení způsobují, že se ostatní bojová umění regenerují pomaleji. Příklad: Energetický štít chrámového strážce je posílením.
- 5 K přepravě slouží koně a zvláštní jízdní zvířata (str. 24). Vlastníte-li jízdní zvíře, můžete ho pomocí této ikony přivolat, nasednout na něj nebo z něj sesednout.

D



1 Ve spodní části obrazovky je zobrazen kompas. Ručička kompasu vás bude provázet hlavní úkolovou linií. Na kompasu se zobrazuje i směr, kterým leží cíl momentálně aktivního vedlejšího úkolu. Uprostřed kompasu se také zobrazují informace o denní době v Ancarii (ráno, poledne, odpoledne, večer nebo noc).

2 Na tomto místě jsou zobrazeny momentálně používané zbraně, bojová umění 3 a předměty 4, ke kterým potřebujete mít rychlý přístup, jako jsou například léčivé lektvary. Na začátku hry máte k dispozici pouze jednu pozici pro zbraně a bojová umění a dvě pozice pro předměty. Aktivní pozice jsou označeny zlatým kruhem. Napravo od kompasu se zobrazují bojová umění a kombinace (nazývané i „komba“), nalevo od kompasu se zobrazují zbraně.

5 Bojová umění se musí po použití zregenerovat. Regeneraci poznáte podle toho, že se symbol viditelně vyplňuje. Je-li regenerace bojového umění dokončena, můžete jej znovu použít. *Další informace o bojových uměních naleznete na str. 36.*

Jedete-li na jízdním zvířeti, pozice kombinací a bojových umění budou nahrazeny symboly zvláštních schopností zvířete. K dispozici je několik druhů koní a zvláštních jízdních zvířat (v případě chrámového strážce je k dispozici stroj). V průběhu jízdy na koni nelze používat bojová umění postavy, zvláštní jízdní zvířata ale jejich použití umožňují.

E

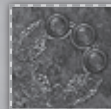


1 Orb. Uprostřed orbu se nachází „Kouzlo božstva“. Jde o zvlášť silné kouzlo, které závisí na tom, které božstvo jste si vybrali při zahájení hry. Podrobný popis jednotlivých kouzel naleznete na str. 40.

2 Tyto předměty jsou relikvie, které naleznete v průběhu hry. K dispozici jsou čtyři druhy relikvií, které poskytují odolnost vůči magickým, jedovatým, ohnivým nebo ledovým útokům. Tyto relikvie můžete kombinovat a můžete přepínat mezi jednotlivými odolnostmi.



Vyhrazené pozice



Pozice, které jsou vhodné pro posílení, kombinaci nebo zbraň, jsou barevně označeny. Vhodné pozice jsou označeny zelenou barvou, nevhodné pozice červenou.



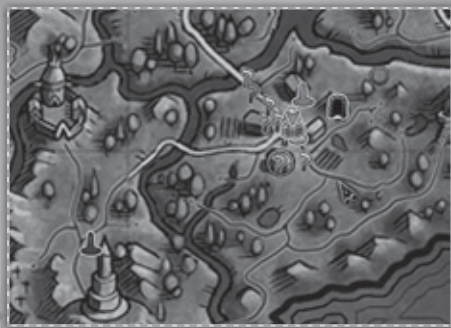
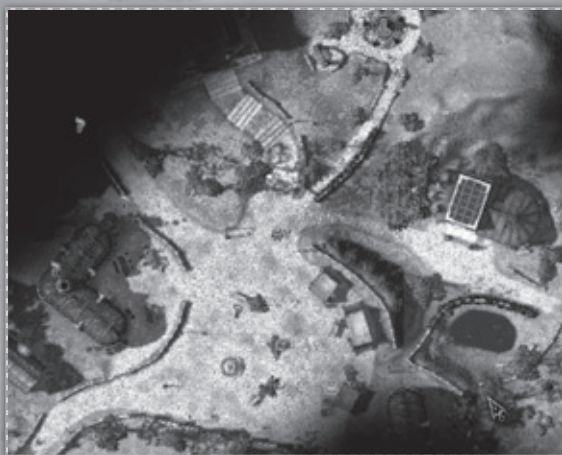
Co jsou kombinace?



Jde o mocné kombinace několika různých bojových umění. Kombinaci vytvoříte tak, že umístíte požadovaná bojová umění do volných pozic. Bojová umění se spustí v pořadí, které určíte.

MAPY

Ve hře *Sacred 2: Fallen Angel* máte k dispozici tři různé mapy. Zmenšená mapa se nachází v pravém horním rohu. Mapa zobrazená po stisknutí klávesy Tabulátor obsahuje zvětšené zobrazení bezprostředního okolí.



Zmenšená mapa a mapa zobrazená po stisknutí klávesy Tabulátor obsahují pouze malou část prostředí. Mapa světa (v předvoleném nastavení ji vyvoláte pomocí klávesy M) zobrazuje celý svět. Symboly jsou pro usnadnění navigace na všech mapách stejné. Místa na mapě lze označovat špendlíky pouze na mapě světa.

DŮLEŽITÉ IKONY NA MAPĚ

K zlepšení orientace slouží různé symboly, které naleznete na mapě světa i na zmenšené mapě. Následuje seznam nejdůležitějších značek.

Ukazatele směru na zmenšené mapě:



K dispozici jsou dva druhy úkolů – hlavní úkoly (oranžové) a vedlejší úkoly, které jsou označeny stříbrnou šipkou. *Tip: Vždy může být aktivní pouze jeden vedlejší úkol, takže se zobrazuje jen jedna šipka.*

Ikony úkolů:



Orazníky označují zadavatele úkolů. Podle typu úkolu mohou mít různou barvu. Vykřičníky obvykle označují osoby, které vás odmění. Cíle úkolů jsou označeny kruhem. Úkoly postavy jsou úkoly, které jsou specifické pro danou postavu. Jsou označeny barvami příslušné postavy.

Služby:



Tyto čtyři symboly označují poskytovatele nejdůležitějších služeb (zleva doprava): Obchodníka, kováře, pána run a koňského handlíře.



Neaktivní oživovací monolity jsou zobrazeny jako tmavě šedé. Poslední aktivovaný monolit je zobrazen jasnou barvou, aby bylo snadné odlišit ho od ostatních. V případě smrti se vrátíte k tomuto monolitu.

Teleport:



Aktivní teleportační portál je označen modrou barvou. Slouží k rychlému přesunu na velké vzdálenosti.

Jeskyně:



Vchody do vězení, jeskyně, tunelů nebo jiných katakomb jsou označeny tmavými kamennými dveřmi.



Značka:



Stisknutím klávesy Ctrl a kliknutím levým tlačítkem myši umístíte na mapu světa značku ve tvaru špendlíku. Pro usnadnění navigace se tato značka zobrazuje i na zmenšené mapě.

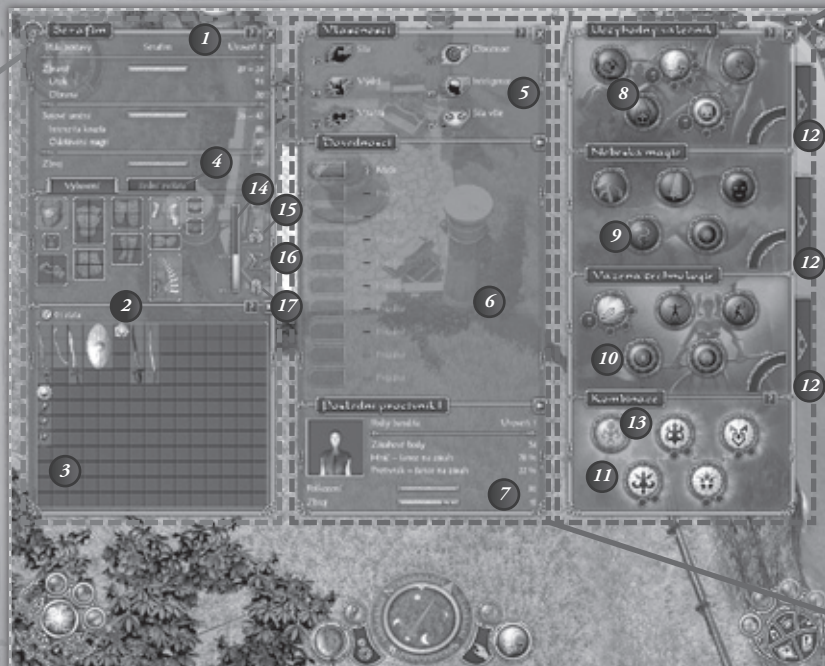
PŘEHLED HERNÍCH PRVKŮ


Obrazovky s informacemi o postavě lze vyvolat pomocí klávesových zkratk.




- 1 V předvoleném nastavení  slouží k vyvolání obrazovky s informacemi o postavě klávesa . Na této obrazovce naleznete informace o jménu, třídě a úrovni postavy.
- 2 Také je zde zobrazeno vybavení postavy a peníze, které má postava u sebe.
- 3 Zde jsou zobrazeny všechny předměty, které má postava u sebe.
- 4 Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte obrazovku s informacemi o jízdách zvířatech a jejich vybavení.



- 14 Zde jsou informace o tom, jaký vliv mají na bojová umění posílení a zbroj.
- 15 Pomocí této funkce můžete směnit předměty za zlato bez pomoci obchodníka, daní za tuto možnost je ale to, že za předmět získáte méně zlata, než by vám zaplatil obchodník.
- 16 Zde najdete souhrn všech bonusů k vlastnostem postavy.
- 17 Kliknutím na tuto ikonu zobrazíte zvláštní předměty, které používáte. Zvláštní předměty jsou součástí soupravy a jsou označeny zelenou barvou.




Klávesa  otevře v předvoleném nastavení obrazovku bojových umění.

Následuje přehled různých bojových umění. V příkladě je zobrazen Stínový válečník. Názvy a symboly se vztahují k této postavě. Uspořádání obrazovky je však pro všechny postavy stejné. Nabídky ,  a  představují zobrazení tří skupin aspektů bojových umění.

- 11 Zde můžete vytvářet kombinace.
- 12 Zde můžete přepínat mezi obrazovkami bojových umění a jejich úpravami.
- 13 Přetáhněte symbol kombinace do volné pozice v levém horním rohu oblasti kombinací. Zde můžete kombinovat bojová umění.

★ Tip

Předměty a zbraně jsou označeny barvami. Barva názvu nebo popisu se liší podle toho, jak moc je předmět vzácný. Obvyčejné předměty jsou bílé, kouzelné předměty modré, extrémně vzácné předměty žluté. Zelené jsou předměty, které patří do soupravy. Předměty ze soupravy a kouzelné a vzácné předměty poskytují zvláštní bonusy. Je-li postava vybavena všemi předměty z konkrétní soupravy, získá dodatečný bonus.

Klávesa  otevře v předvoleném nastavení obrazovku vlastností a dovedností.

- 5 Zde jsou zobrazeny vaše vlastnosti.
- 6 Zde jsou naučené dovednosti. Postava se může naučit až deset různých dovedností.
- 7 Ve spodní části jsou zobrazeny informace o posledním poraženém protivníkovi.

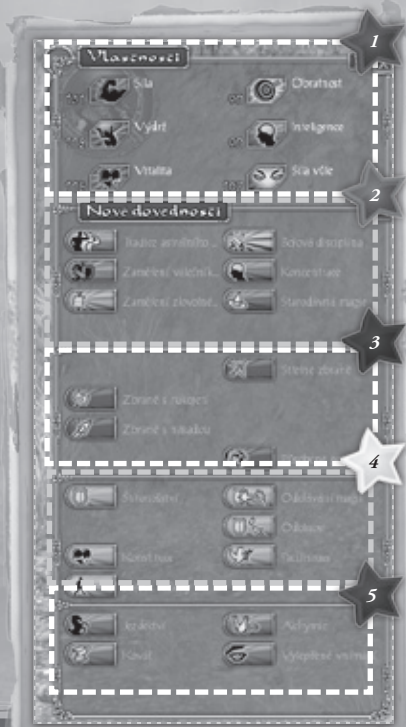
POSTAVY A VÝVOJ

Postavy a jejich vývoj jsou základem hry *Sacred 2: Fallen Angel*. Díky množství různých dovedností, specifických bojových umění a vlastností je každá postava unikátní.

Kromě klasických vlastností (jako obratnost a síla) má každá z postav zvláštní schopnosti, které lze dále rozvíjet. Serafim se může například naučit používat nebeskou magii. Na následujících stránkách je vysvětlen vývoj postavy pomocí několika příkladů.

Klávesa **[C]** otevře v předvoleném nastavení obrazovku vlastností a dovedností.

Zde jsou zobrazeny všeobecné vlastnosti. Tyto vlastnosti se automaticky zvedají při dosažení nové úrovně. Podle zvolené třídy postavy se zvednou výrazně nebo jen mírně. Při přestupu na novou úroveň můžete také rozdělit body ručně. Můžete to udělat pomocí značky **[+]**, kterou naleznete v pravém spodním rohu příslušného symbolu.



★ Informace

Neaktivní vlastnosti v pravém sloupci budou k dispozici až poté, co použijete pět bodů v schopnostech v levé části. Body se pro celou skupinu (2–5) sčítají, nezáleží tedy na tom, zda jste použili všech pět na jednu schopnost, nebo zda jste je rozložili mezi více schopností. Po použití pěti bodů se odemknou všechny neaktivní schopnosti v příslušné skupině.



Vlastnosti jsou základní tělesné a duševní schopnosti postavy.



Tyto dovednosti vylepšují zvláštní bojová umění aktivní postavy.



Zde najdete útočné dovednosti aktivní postavy.



Zde jsou obranné dovednosti, které může vaše postava použít.



Tato poslední skupina obsahuje všeobecné dovednosti.

Dovednosti označují všechny schopnosti, které může vaše postava v Ancarii získat. Všechny dovednosti (včetně těch v skupinách 2–5) se liší v závislosti na zvolené postavě.



V příkladu napravo jsou zobrazeny dovednosti stínového válečníka. Nalevo jsou zobrazeny dovednosti chrámového strážce. Rozdíl je zjevný.



SERAFIM

Ženské válečnice Serafim připomínají anděly. Používají okřídlenou zbraň a specifické zbraně.

Jejich vzhled umocňuje první dojem: Jsou nadpozemsky krásné, mají dlouhé vlající vlasy a oči bez zřítelnic.

Vzhled ale může klamat. Serafim jsou nebezpečnými nepřáteli. Vyznají se v zacházení se zbraní stejně dobře jako v magii a technice.

★ Šavlozubý tygr

Serafim možná vypadají jako andělé, ale na jejich jízdnicích zvířatech není nic andělského. Obrovské tesáky nejenže vypadají nebezpečně, ale jsou skutečně smrtící.



★ Zní to až příliš dobře



Ochranné energie doplňují profil všestranné a silné třídy. Serafim bojuje na straně světla, může si proto vybrat pouze kampaň světla. Zároveň si nemůže vybrat temné božstvo.



Serafim je ideální vyváženou postavou, která se hodí pro začátečníky i pro veterány. Mohou používat většinu zbraní a nosit těžkou zbraň. Jejich aspekty Úctyhodný válečník, Nebeská magie a Vážná technologie představují směs útočných bojových umění a silných obranných kouzel. Účinná posílení typu



ÚCTYHODNÝ VÁLEČNÍK

V boji na blízko není Serafim tak elegantní, ale o sílu zde nejde. Záleží pouze na její dokonalé technice boje.



Kladivo ducha



Bidné údery



Útočné salto



Zvýšená čílost



Bojový postoj (posílení)



NEBESKÁ MAGIE

Díky mystickému původu má Serafim dar posvátné magie, pomocí které může bojovat kouzly.



Zlobný úder



Zářivý pilíř



Vštípená víra



Posvátná obnova



Očistná zář (posílení)



VÁŽNÁ TECHNOLOGIE

Serafim mají přístup k pokročilé technologii, která jim umožňuje získat zvláštní bojové schopnosti.



Archandělův bův



Planoucí nova



Božská ochrana



Ochranná energie (posílení)



BFG (posílení)



VZNEŠENÁ ELFKA

Aristokratická vznešená elfka patří k starobylé rase, která je částečně zodpovědná za konflikt, který zmitá Ancarii.

Dlouhá léta studia elementální magie udělala ze vznešené elfky vynikajícího kouzelníka.

Vznešené elfky považují ovládnutí energie T za své přirozené právo a k členům jiných ras přistupují s arogancí.

★ Větrný had

Větrný had vypadá docela mile, jen ty zářící oči kazí celkový dojem.

Vzhled Větrného hada nebudí takový respekt jako vzhled draka, ale jeho moc není o nic méně strašlivá.



★ Magie pro magii samotnou



Ze všech tříd ve hře *Sacred 2: Fallen Angel* má ke klasickému kouzelníkovi nejbližší právě vznešená elfka. K dispozici má tři magické aspekty: Arrantský pyromant je zvlášť vhodný k studiu ohnivých kouzel. Mystická bouře umožňuje přístup k množství ledových kouzel a Delfská arkánie obsahuje zvláštní ochranná kouzla, jako je teleport nebo kruh zapuzení. Vznešená elfka má křehkou konstituci, a proto je snadno zranitelná útoky na blízko. V boji se musí spoléhat na používání bojových umění. Hra za tuto postavu je proto náročnější na strategické myšlení než hra za postavu, která bojuje nablízko.



ARRANTSKÝ PYROMANT

Elfka dokonale ovládne živél ohně. Tento aspekt je vhodný pro využívání útočné magie.



Rodová ohnivá koule



Planoucí bouře



Zápalmá sprcha



Ohnivý démon (posílení)



Žhnoucí kůže (posílení)



MYSTICKÁ BOUŘE

V tomto aspektu se elfka specializuje na ledová kouzla, která ji ochraňují a zároveň oslabují protivníky.



Mrázivá světlice



Ledové ostny



Zuřivý nimbus



Zvlněná rouška



Křišťálová kůže (posílení)



DELFSKÁ ARKÁNIE

Toto je škola klasické magie, která vhodně doplňuje jeden z ostatních aspektů.



Kobaltový úder



Magická bravura



Stínový kerok



Vypovězení magie



Velké oživení (posílení)



DRYÁDA

Dryády jsou potomky elfích odpadlíků, kteří se stáblí v pradávných časech na ostrovy na západě.

Dryády žijí v jednotě s přírodou a jsou mistry přírodní magie. Umí také velice dobře zacházet se zbraněmi na dálku, jako jsou luky a foukačky.

Co jsou vysušené hlavy?

Z některých zabitých protivníků lze získat vysušenou hlavu, kterou si může dryáda přidat k svému vybavení (vždycky může používat jenom jednu). Vysušené hlavy mohou poskytovat různé bonusy k útoku a obraně. Například vysušená hlava skřeta poskytuje dryádě bonus k útoku v boji proti skřetům.



★ Velký ještěř

Dryády mají respekt k přírodě a od časů Velké války nenávidí energii T. Je tedy pochopitelné, že jezdí na velkých ještěřech, kteří výborně doplňují vlohy dryád pro boj na dálku.



★ Luk a šípy



Vznešené elfky pracují hlavně s elementální magií, ale zneptálené dryády se specializují na přírodní magii. Dryády mají k dispozici tři aspekty – Vrtošivý lovec, Kabalistické voodoo a Přírodní tkadlec. Jsou také nejlepšími specialisty na boj na dálku ze všech postav. Začínají s foukačkou a vyššími hodnotami obratnosti. Když jde o luky a foukačky, je tato postava nedostižitná. Její magie je zároveň na začátku hry relativně slabá, proto jsou dryády vhodnější pro zkušenější hráče a veterány.



VRTOŠIVÝ LOVEC

Toto bojové umění obsahuje vše užitečné pro boj na dálku. Bojová umění dryády jsou nejsilnější ze všech bojovníků na dálku.



Pustošivý zásah



Bleskurychlý útok



Lesní běh



Sloup prachu



Zlověstný predátor
(posílení)



KABALISTICKÉ VOODOO

Temná stránka dryád. Tato magie vysává z nepřátel život. Také může vyvolat duchy, kteří bojují na straně dryády.



Zvrácené mučení



Jedovatá náказа



Černá kletba



Zlovlný totem



Skominající duše
(posílení)



PŘÍRODNÍ TKADLEC

Tento aspekt odvozuje svoji moc z přírody a používá k boji přírodní síly.



Edafická kopí



Spletitá réva



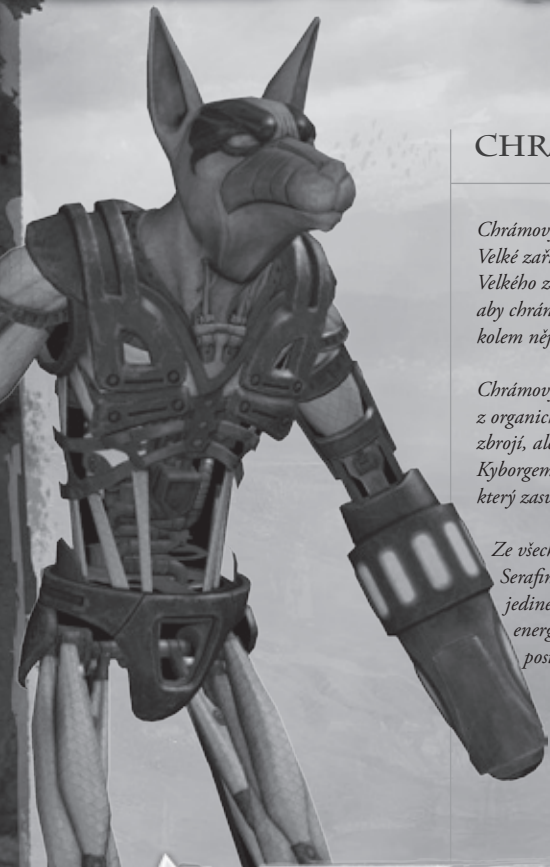
Dotek Zlatého jezírka



Přesná mysl



Prastará kůra
(posílení)



CHRÁMOVÝ STRÁŽČE

Chrámový strážce je téměř tak starý jako Velké zařízení a samotná energie T. Stvořitel Velkého zařízení vytvořil chrámové strážce, aby chránili zařízení a chrám, který byl kolem něj vybudován.

Chrámový strážce je částečně složen z organické hmoty, která musí být chráněna zbrojí, ale z větší části je kyborgem. Kyborgem, kterého pohání energie T. Stroj, který zasvětil svůj „život“ ochraně energie T.

Ze všech postav používají technologii nejvíc Serafim a chrámoví strážci. Díky svým jedinečným schopnostem a používání energie T je chrámový strážce ideální postavou pro hru více hráčů.

★ Mobikulum

Všechny postavy kromě chrámového strážce mají zvláštní živé jízdní zvíře. Chrámový strážce místo toho používá moderní monocykl poháněný energií T, který je stejně působivý jako nebezpečný. Chrámový strážce může používat svá bojová umění i v průběhu jízdy na mobikulu.



★ Bytost a stroj



Chrámový strážce je speciální postava, která může přímo používat energii T. Na rozdíl od ostatních postav je jedna z jeho nejdůležitějších zbraní (jeho bitevní paže) součástí jeho těla, takže se jeho levá paže při používání bojových umění mění. Vždycky z ní může vystřelit kouli energie. V boji nablízko

pomocí ní útočí na nepřátele. Díky svým jedinečným schopnostem je vynikající podpůrnou postavou pro hru více hráčů. V kampani je tato postava vhodnější pro zkušenější hráče.



Baterie

V průběhu hry může chrámový strážce narazit na baterii. Tato část zbroje určuje, jaké projektily může strážce vystřelit ze své bitevní paže.



ODDANÝ STRÁŽCE

Chrámový strážce je velice silný v boji na blízko. Futuristická technologie ještě zvyšuje jeho smrtící schopnosti.



ZTRACENÁ JEDNOTA

Chrámový strážce používá k boji na dálku různé útoky pomocí bitevní paže a ničí nepřátele, než se dostanou na dosah.



OCHRÁNČE ZDROJE

Chrámový strážce byl kdysi součástí Velkého zařízení. Stále může používat energii T jako zbraň. Pomocí této energie může měnit vlastnosti svých nepřátel a dokonce i prostředí.



Odhodlaný úder



Bitevní rozšíření



Smrtící kopy



Bojová bdělost



Závoj energie T (posílení)



Zesílený výboj



Divoký podpalovač



Kodrcavý dotyk



Archimédův paprsek



Pobáňená levitace



Prvotní mutace



Řezavý ubel



Ledová pomíjivost



Nabítá síť



Nedotknutelná síla (posílení)



STÍNOVÝ VÁLEČNÍK

Stínoví válečníci jsou vojáci, kteří až do své smrti statečně bojovali na bojištích Ancarie. Jejich přátelé i nepřátelé je respektovali a obávali se jich.

Vznešení elfové nebo inkvizice tyto válečníky přivolali pomocí velice nebezpečného rituálu zpět na svět a upřeli jim jejich zaslouženou odměnu po smrti.

Stínový válečník může používat těžkou zbroj a zbraně. Je nejnebezpečnějším bojovníkem na blízko v celé Ancarii. Nikdo se nevyzná v boji tak jako on.

★ Pekelný pes

Pekelný pes je dokonalým společníkem bojovníka, který je uvězněn mezi životem a smrtí.

Když se toto monstrum vynoří z podsvětí, zaseje strach do srdce každého protivníka.



★ Smrt mu sluší



Jste nováčky v Ancarii? Pak byste si měli vybrat stínového válečníka. Je odolný, není snadné zabít ho a je to zkušený válečník, což z něj dělá dokonalou postavu pro začátečníky. Může také používat největší meče a nejtěžší bojové sekery a palcáty. Jeho údery jsou smrtící. Zachovává si chladnou hlavu i ve víru boje a vždycky se pokouší dostat na dosah protivníka, aby mu dal okusit své schopnosti boje na blízko. Nemrtvá část stínového válečníka přidává k jeho klasickým bojovým schopnostem zvláštní dovednosti, které mu umožňují přivolat na pomoc jeho mrtvé druhy.



VÁLEČNÍK SMRTI

Specialista na boj. Žádné složité vyvolávání, jen hrubá síla a násilí.



ZLOVOLNÝ ŠAMPION

Stínový válečník může také používat o něco strategičtější a obratnější bojový styl, který se spoléhá spíš na taktiku a obratnost než na hrubou sílu a zbroj.



ASTRÁLNÍ PÁN

Stínový válečník může díky svému spojení s podsvětím vyvolávat své mrtvé přátele, kteří za něj budou bojovat.



Démonický úder



Rozmach kopy



Zničující nápor



Plamenný příkaz



Pochmurná houževnatost (posílení)



Horečná zuřivost



Útočný přeskok



Augmentační praporec



Smrtonosná vřadění



Reflexní emanace (posílení)



Přizračná ruka



Kostlivá fortifikace



Zotavené duše



Stínový závoj



Dobní věrnost (posílení)

INKVIZITOR

Inkvizitor je nejvyšším knězem vznešených elfů. Je stejně smrtící jako arogantní. Zajímá jej pouze jeho vlastní prospěch.

Osud ostatních obyvatel Ancarie se ho nijak nedotýká. Chce dosáhnout toho, aby duchovenstvo vznešených elfů úplně ovládlo energii T.

Inkvizitor nemá úctu ani k mrtvým a nerozpakuje se je povolát do boje.

★ Závojník

Díky mocnostem temnoty má inkvizitor k dispozici velice zvláštní jízdní zvíře.

Jezdí na velkém černém pavouku a spřádá svá mocná kouzla.



★ Za mnou jde smrt



Inkvizitor má stejný vztah k mocnostem temnoty, jako má Serafim k mocnostem světla. Bojová umění jeho aspektů Strašlivá inkvizice, Rafinovaná nadvláda a Ohavné podsvětí, například Bezohledná exekuce, mluví za vše. Stejně jako jeho protějšek Serafim je inkvizitor všestrannou postavou, ale specializace v aspektu Ohavné podsvětí si žádá zkušeného hráče. Inkvizitor se nezastaví ani před tím, aby ke svým cílům použil i mrtvé.



STRAŠLIVÁ INKVIKICE

Inkvizitor je vynikajícím bojovníkem na blízko. Nesoustředí se na obranu, místo toho raději útočí bez ohledu na vlastní bezpečnost. Dobře ví, že nejlepší obranou je zabránit protivníkovi, aby mohl udeřit vícrát.



RAFINOVANÁ NADVLÁDA

Inkvizitorovy znalosti magie jsou tak rozsáhlé, že dokáže obrátit i své protivníky nebo jejich útoky ve svůj prospěch.



OHAVNÉ PODSVĚTÍ

Inkvizitor ovládá i temnou magii, která vysává duše z protivníků, a dokonce využívá i mrtvé.



Bezohledná exekuce



Bezohledné zmrzačení



Zahanbující pranýř



Frenetický žár



Očistný výprask (posílení)



Blesková řada



Nepřetržitý bod



Sblukující se vír



Horlivý dvojník



Obrácená polarita (posílení)



Vytržený duch



Neúprosné podmanění



Výbušné znesvěcení



Ochromující děs



Žnec duší (posílení)

VŠICHNI VYPADAJÍ STEJNĚ? NE V TĚTO HŘE!

Je to matoucí? Zdá se vám, že je směs vlastností, bojových schopností, kombinací a úprav příliš komplikovaná? Ve skutečnosti je to spíš naopak. Vývoj postavy ve hře Sacred 2: Fallen Angel je jednoduchým procesem, kolem kterého je hra postavena. Vývoj postavy pomocí tohoto sofistikovaného systému vám umožní vytvořit skutečně jedinečnou postavu.



Funguje to následovně: Na začátku si vyberete jednu ze šesti postav, které jsou vybaveny soupravou předem určených schopností. Vlastnosti (síla, obratnost a inteligence) se zvedají při dosažení nové úrovně. Hodnota, o kterou se zvýší, se liší podle vybrané postavy. Některé postavy jsou také omezeny v tom, které zbroje a zbraně mohou používat.

Nyní to začíná být zajímavé: Váš hrdina (nebo hrdinka) může v průběhu hry získat deset dovedností. Tyto dovednosti jsou prvním krokem k vytvoření unikátní postavy. Později se můžete soustředit na jeden aspekt a vylepšovat některá bojová umění, dokud nedosáhnete svých maximálních možností, nebo se můžete zkusit naučit co nejvíc bojových umění – pak bude vaše postava umět všechno, ale za cenu toho, že nebude ovládat ty nejsilnější schopnosti.

Vybavení je při vývoji postavy také velice důležité. Můžete si vybrat, jaké zbraně chcete používat, jaké brnění budete nosit, jaké relikvie budete sbírat, jaké předměty si vyrobíte a která bojová umění vylepšíte. Předměty, které na svých cestách naleznete, budou vaše volby ovlivňovat a přispějí k jedinečnosti vaší postavy.



★ První část:

Výběr postavy, typu kampaně a božstva

Poznámka: Výběr typu kampaně určuje i stranu, na které budete stát ve hře více hráčů. Ve hře více hráčů mohou vytvořit skupinu pouze hráči, kteří hrají za stejnou stranu.

★ Druhá část:

Vybavení

★ Třetí část:

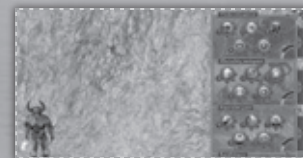
Strategické používání aspektů

★ Čtvrtá část:

Vylepšení vlastností / Výběr a vylepšení dovedností

★ Pátá část:

Přizpůsobení bojových umění pomocí úprav



RUNY A VYLEPŠENÍ BOJOVÝCH UMĚNÍ

V průběhu hry naleznete runy, které vám umožní vylepšit bojová umění nebo odemknout ta, která ještě neumíte. Jsou-li runy zakuty do zbraní, přidávají jim bonusy. Naleznete-li novou runu, můžete ji použít nebo ji můžete u pána run vyměnit za jinou.



Naučená nebo získaná bojová umění jsou také ovlivněna externími faktory, například získáním úrovně. Zde můžete zjistit, jak moc je vaše bojové umění rozvinuté.

- 1 Toto je symbol původního bojového umění.
- 2 Bronzové, stříbrné a zlaté značky ukazují, kolik úprav jste k příslušnému bojovému umění přidali.
- 3 Zde je zobrazena aktuální úroveň bojového umění.
- 4 Zelený pruh označuje, kdy bude k dispozici další úprava bojového umění (z příslušného aspektu).

Poznámka: Můžete se naučit více run stejného bojového umění, a tak zvednout jeho úroveň, maximální úroveň bojového umění je však omezena úrovní postavy.

★ Runy

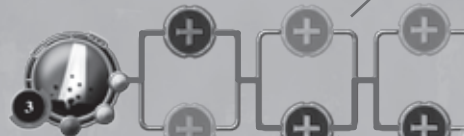


Nalezené runy i runy získané při výměně s pánem run se ukládají do inventáře. Chcete-li získat informace o runě a jejích účincích, podržte na ní kurzor myši. Chcete-li se naučit runu bojového umění, klikněte na ni pravým tlačítkem myši.



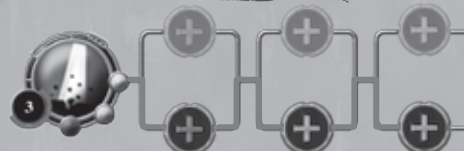
VYLEPŠENÍ ASPEKTŮ BOJOVÝCH UMĚNÍ

Příklad 1



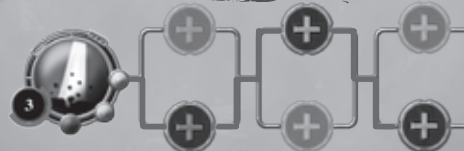
1 **Jas:**
Zvětší oblast působnosti světelného efektu.

Příklad 2



2 **Šetrnost:** Prodlouží dobu trvání světelného efektu.

Příklad 3



Vývoj bojových umění je sám o sobě poměrně jednoduchý. Jak se ale postava mění tisíci způsoby zároveň s nově naučenými dovednostmi, může tento systém přinést úžasné výsledky. Při vylepšení dovednosti související s některým z aspektů (např. Tradice nebeské magie nebo Zaměření nebeské magie) se odemknou body úprav. Pomocí těchto bodů můžete vylepšit bojová umění příslušného aspektu. Podle použitých úprav se může kouzlo změnit.

Příklad: Výběr možnosti 1 zvětší oblast působnosti kouzla, možnost 2 zase prodlouží dobu trvání.

MAGIE BOHŮ

Na začátku hry si můžete vybrat božstvo, které vaše postava uctívá. Nezapomeňte, že si postava na straně světla nebo temnoty nemůže vybrat za patrona božstvo z opačné strany. Senajím si proto nemůže vybrat Ker a inkvizitor zase Lumena. Neutrální postavy (jako je například dryáda) to mají jednodušší. Mohou si svobodně vybrat uctívané božstvo a jsou omezeny jen výběrem kampaně, která je vždy v protikladu k jednomu ze šesti bohů.

Po výběru božstva vám zvolený patron umožní používat zvláštní ochranné kouzlo, které je velice silné, ale také se velice dlouho regeneruje. Čas regenerace kouzla můžete zkrátit modlitbou u soch svého boha nebo návštěvou chrámu.



LUMEN

Bůh světla umožňuje postavě vystřelit paprsky světla. Protivníci jsou omráčeni, poškození a někteří mohou i shořet.



KYBÉLÉ

Samotná příroda věnuje postavě a jejím spojencům část své životní síly. Postava je okamžitě vyléčena a efekty poškození se sníží.



FORENS

Síla filozofie umožňuje postavě odrazet po určitou dobu všechny útoky zpět na útočníka.



TESTA

Bůh vědy naplní postavu energií. Postava bude chvíli vystřelovat koule energie T, které léčí přátele a poškozuji nepřátele.



KUAN

Bůh války způsobí pomatení všech nepřátel v blízkosti, a ti pak začnou útočit na sebe navzájem.

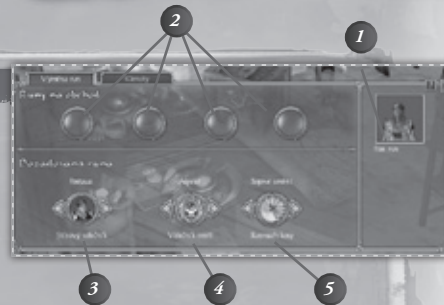


KER

Bohyně chaosu povolá mocného démona, spoutaného kouzly, který bude bojovat na straně postavy. Ale magická pouta nevydrží věčně...

★ Výměna run

U pána run si můžete za jistý poplatek vyměnit nepotřebné runy za jiné. Pán run od vás přijme maximálně čtyři runy **1**.



Množství nabízených run má vliv na poplatek za výměnu. Čím víc run nabííte, tím menší je poplatek. Sem umístěte runy, které chcete vyměnit. **2** Výběrem postavy **3**, aspektu **4** a bojového umění **5** zvolte runu, kterou chcete získat.

★ Kovářství

Najdete-li předmět, který obsahuje zvláštní pozice (jako je zbraň na obrázku **1**), můžete do něj zakout jiné předměty, a tím tomuto předmětu přidat zvláštní vlastnosti.



2 Do předmětů můžete zakout prsteny, amulety, runy nebo kovářské schopnosti, které získáte u kovářů. Tyto předměty jsou omezeny úrovní kvality volných pozic. Nejméně kvalitní pozice jsou bronzové, středně kvalitní jsou stříbrné a nejkvalitnější jsou zlaté.

3 V tomto případě chceme do meče zakout prsten, který zvyšuje určité atributy. Každá zbraň má zvláštní pozici, do které lze zakout zvláštní předměty.



NĚKOLIK SLOV O BARVÁCH

Označení pomocí barev je ve hře *Sacred 2: Fallen Angel* velice důležité. Barvy označují sílu nepřátel, stejně jako vlastnosti předmětů, zbraní nebo zbroje.

Následuje několik nejdůležitějších příkladů:

Zářící kruh kolem nepřítele určuje jeho sílu v porovnání s postavou.



- 1 Zelená označuje, že je protivník slabší než postava.
- 2 Žlutá označuje, že je protivník přibližně stejně silný.
- 3 Červený kruh značí, že je protivník silnější. Šedý kruh znamená, že je protivník mnohem slabší a nedostanete za něj žádnou zkušenost.



Elite protivníky poznáte podle zlatého textu v zobrazení zásahových bodů 4.



Barvy se používají 5 i na zobrazení odolností. Pod zásahovými body protivníka naleznete malý pruh, ve kterém jsou znázorněny jednotlivé odolnosti.

Celková zbroj	430
Fyzické	982
Magie	109
Led	39

5 Ve hře jsou následující kategorie odolnosti: fyzická, magická a odolnosti vůči jedu, ohni a ledu. Používají se pro způsobované poškození (které se zobrazuje ve formě pruhu v obrazovce vlastností zbraní) nebo pro obranu před útoky (zobrazuje se u zbroje).

Tyto hodnoty mohou být ovlivněny pomocí relikvií (str. 17).

V Ancarii můžete najít různé druhy relikvií: magické, ohnivé, jedovaté a ledové. Kombinací těchto relikvií můžete zvýšit odolnosti své postavy. Budete-li používat pouze ohnivé relikvie, bude vaše postava dobře chráněna proti ohnivým útokům, nebude mít ale žádnou obranu proti ledovým útokům. Můžete vytvořit i několik kombinací, které lze použít na různé protivníky. Tyto kombinace můžete používat beze změny zbroje.

- 6 V tomto příkladě je zobrazena jedovatá relikvie s hodnotou zbroje 33.
- 7 Toto číslo se přidá i k celkové hodnotě zbroje vaší postavy. Přijaté fyzické poškození závisí na hodnotě normální zbroje.

Celková zbroj	430
Ohně	109
Zbroj	33
Magie	109



HRA PRO VÍCE HRÁČŮ

Ve hře Sacred 2: Fallen Angel je k dispozici několik možností hry pro více hráčů.



1

☆ Charakteristika hry

Zdůrazňujeme, že se hra vztahuje k postavám, ne k účtům. Hra po místní síti například začíná možností výběru postavy. Při hře s funkcí ClosedNet můžete přidat do svého seznamu přátel několik postav stejného hráče. Nepřidáváte tedy název účtu hráče.

Také nezapomínejte, že při nahrávání nebo ukládání hry můžete přistupovat k postupu v úkolech (včetně hlavního příběhu) a samotné postavě, ne však k poznámkám na mapě atd.

HRA PRO VÍCE HRÁČŮ (MÍSTNÍ SÍŤ)

- 1 Nejdřív vyberte uloženou postavu nebo vytvořte novou. V pravé části obrazovky se zobrazí přehled definovaných parametrů.
- 2 Zde najdete seznam názvů a vlastností her *Sacred 2: Fallen Angel*, které jsou k dispozici na vaší síti.



2



3

- 3 Před vstupem do haly místní sítě si musíte zvolit postavu. Pokyny k nahrání nebo vytvoření postavy naleznete v popisu režimu pro jednoho hráče.

PŘIDAT SE KE HŘE LAN



4

4 LAN hala

- Server → dvakrát klikněte nebo klikněte na server, ke kterému se chcete připojit. Výběr potvrďte v spodní části obrazovky nabídky.
- Na pravé straně se zobrazí seznam všech hráčů na serveru. U každého hráče se zobrazuje strana, na které stojí (světlý obličej pro dobro a temný pro zlo). Kliknutím na hráče získáte další informace.
- Vyberete-li hru ad hoc, síťová hra se spustí téměř okamžitě. Další informace získáte v příručce pro hraní ad hoc.

VYTVOŘIT HRU LAN 5

Klikněte na Vytvořit hru:



5

Heslo

Zde zadejte heslo. Hráči se mohou připojit jen v případě, že znají heslo.

Typ hry

Vyberte herní režim.

Hráči

Vyberte maximální počet hráčů, kteří se mohou hry zúčastnit.

Nahrát

Chcete-li nahrát uloženou hru a pokračovat v kampani, vyberte možnost Kampaň.

Vytvořit hru

Vytvoří a spustí hru více hráčů s vybranými možnostmi.

HRANÍ AD HOC

Chcete se rychle připojit k jiným hráčům a zahrát si hru na místní síti? Máte v počítači nebo notebooku síťovou kartu WLAN? V tom případě vám hra *Sacred 2: Fallen Angel* umožňuje velice rychle pohodlně a jednoduše spustit hru více hráčů.

Funguje to následovně:

Spustíte hru na síti LAN pomocí úvodní nabídky (Hra Wi-Fi ad hoc). Připojení ad hoc můžete aktivovat nebo deaktivovat v hale i později ve hře. Vyberte, zda se chcete ke hře přidat nebo ji vytvořit. Chcete-li se ke hře přidat a někdo v okolí už vytvořil hru ad hoc v místní síti, můžete se okamžitě přidat do hry.

Bezpečnostní varování!

Hra *Sacred 2: Fallen Angel* vytvoří sdílenou herní síť. Proto bude laptop a jeho sdílené prostředky identifikován ostatními hráči a dalšími stranami. Nebude-li oprávnění vztahující se k sdíleným datům a konektivité do internetu výslovně omezeno, třetí strana může využít svých vědomostí a hacknout váš systém nebo připojení k internetu jiným způsobem zneužít.

Nepoužívejte Wi-Fi v režimu ad hoc, nejste-li schopni zabránit neautorizovanému přístupu. Použijete-li režim Wi-Fi ad hoc, činíte tak na vlastní riziko! Bude-li hra neočekávaně ukončena, připojení Wi-Fi ad hoc (a související bezpečnostní riziko) zůstane aktivní, dokud připojení neukončíte po vstupu do jiné hry.

**INTERNET
HRA PRO VÍCE HRÁČŮ**

Chcete-li hrát hru prostřednictvím internetu, musíte se registrovat na serveru.

Pomocí této nabídky se můžete přihlásit nebo si vytvořit účet hry více hráčů na serveru haly. Vytvořit účet:

Klikněte na možnost Nový účet -> vytvoříte nový účet



Nový účet

6 Umožňuje vytvořit nový účet.

Jméno uživatele / účtu

Výberte jméno účtu. Toto jméno se nezobrazuje v hale ani ve hře, jiným hráčům se zobrazují pouze jména postav. Jméno účtu se nesmí shodovat se jménem postavy. Musí být unikátní.

Heslo

Heslo k vašemu účtu.

Aktivační kód

Zadejte svůj aktivační kód. Nezapomeňte, že aktivační kód nemůže současně používat ke hře prostřednictvím internetu více hráčů. Aktivační kód naleznete na zadní straně této příručky.

Přihlášení



Chcete-li hrát prostřednictvím internetu v režimu ClosedNet (Uzavřená síť), OpenNet (Otevřená síť) nebo hru pro jednoho hráče, zadejte název svého účtu a heslo 7. Pak klikněte na požadovaný typ hry a vstupte do haly na příslušném serveru. Poznámka:

Před výběrem režimu ClosedNet, OpenNet nebo hra pro jednoho hráče musíte zadat jméno účtu a heslo. Pomocí tohoto tlačítka můžete výběr potvrdit a přihlásit se.

Další informace naleznete v části Nezapomeňte (str. 48). Po výběru režimu OpenNet nebo ClosedNet se zobrazí obrazovka výběru postavy nebo vás hra požádá o vytvoření nové postavy:

8 Začněte vytvořením přezdívky:



Režim OpenNet (str. 49)

Příkazy v hale jsou pro režim OpenNet téměř stejné jako v režimu ClosedNet. Naleznete je v následujícím odstavci.

Režim ClosedNet 9 (str. 49)



Hala vypadá pro všechny herní režimy téměř stejně. Rozdíly v režimu ClosedNet jsou následující:

Na pravé straně se zobrazují tři záložky, které slouží jako kontextová nabídka.

• **Tři seznamy hráčů:**

1. Obecný:

Je-li aktivní tato záložka, zobrazí se v seznamu všechny činnosti hráčů. Kliknutím na server zobrazíte seznam všech hráčů na serveru. Kliknutím na diskusní místnost zobrazíte seznam hráčů v této místnosti.

2. Přátelé:

Obecný seznam přátel. Zde se zobrazují všichni hráči, kteří byli přidáni jako přátelé. Kliknutím pravým tlačítkem myši zobrazíte kontextovou nabídku.

3. Ignorovat:

Zobrazuje všechny hráče na seznamu ignorovaných hráčů. Kliknutím pravým tlačítkem myši zobrazíte kontextovou nabídku.

• **Diskusní okno**

(určeno i pro soukromé zprávy). Oficiální diskusní místnosti se zobrazují v horní části kanálu. Soukromé se zobrazují ve spodní části.

• **Heslo**

Ke vstupu do této hry potřebujete správné heslo.

**HERNÍ REŽIMY –
DŮLEŽITÁ FAKTA**

Úroveň obtížnosti

Zde zadejte úroveň obtížnosti a maximální úroveň postav.

Hardcore a předvolené

Hru *Sacred 2: Fallen Angel* můžete hrát

v režimu hardcore. V tomto režimu hra končí smrtí postavy. V předvoleném režimu bude hrdina po smrti oživen a hra bude pokračovat.

Kampaň (pouze v režimu PvE)

Kampaň může společně hrát až pět hráčů. Zkratka PvE znamená „hráči proti prostředí“ (Players versus Environment).

Důležité upozornění:

Postup ve hře se ukládá samostatně pro každou postavu a úroveň obtížnosti. Chcete-li hrát s jinými hráči, ujistěte se, že máte stejný postup v kampani. Je-li některá z postav dál ve hře, než je postup aktuální hry, postup této postavy se nebude zaznamenávat, dokud se aktuální hra nedostane na místo, kde se nachází postava. Je-li postup postavy v kampani menší než postup aktuální hry, postup této postavy se pro tuto hru vůbec neuloží. Proto by měl server zakládat hráč s postavou, která v kampani postoupila nejméně.

Přidá-li se hráč k již existující hře, nezobrazí se pro něj úkoly, které jsou již aktivní.

Světlostín: V kampani může být jenom jedno. To znamená, že se nemůžete přidat ke kampani stínu, hraje-li kampaň světla a naopak. Kampaň mohou hrát pouze postavy, které hrají za stejnou stranu.

Přidá-li se hráč ke hře, která byla vytvořena v režimu hry pro jednoho hráče, nebude se jeho postup v kampani ukládat.

Volná hra (PvE a PvP)

V tomto herním režimu může prozkoumávat svět hry *Sacred 2: Fallen Angel* společně až 16 hráčů. Nebudou hrát hlavní příběh, místo toho vždy začnou na speciálním ostrovu pro více hráčů.

Hráč proti hráči (PvP)

V tomto typu volné hry na sebe mohou hráči navzájem útočit.

Uzavřená hra (ClosedNet)*

Bezpečné a trvalé servery společnosti ASCARON, na kterých se nacházejí další hráči.

Otevřená (OpenNet)*

Servery pro veřejné nebo soukromé hry vytvořené jinými hráči. Poznámka: Všechny tyto hry a postavy jsou uloženy na počítačích jednotlivých hráčů, proto existuje možnost zneužití, manipulace a podvodu. Chcete-li se tomu vyhnout, doporučujeme hrát na serverech režimu ClosedNet.

Jediný hráč*

Jde o nový zvláštní druh hry *Sacred 2: Fallen Angel*. Umožňuje hráči pozvat do hry jednoho hráče prostřednictvím internetu další postavy. Postup ve hře se ukládá pouze pro hráče, který spustil hru.

**Tyto režimy nelze při tvorbě serveru vybrat.*

HERNÍ FUNKCE

Obecné

- Můžete hrát s jinými hráči nebo proti nim, diskutovat nebo přistupovat do nabídky skupiny.
- Pomocí klávesy N můžete v předvoleném nastavení otevřít zároveň nabídku a diskusní okno.

Ukládání

Postava je v průběhu hry automaticky pravidelně ukládána. Uloží se i při odchodu ze hry nebo při neočekávaném odpojení ze hry.

Konverzace

- Pomocí klávesy Enter můžete otevřít pruh pro zadání zprávy a záznam diskuze. Dalším stisknutím klávesy Enter zprávu odešlete.

Nabídka skupiny

Nabídku skupiny můžete otevřít i samostatně. Přejděte kurzorem myši k levému okraji obrazovky a klikněte na zobrazenou horní záložku. Kliknutím pravým tlačítkem myši na hráče na serveru zobrazíte kontextovou nabídku, pomocí které můžete hráče pozvat do skupiny nebo použít další možnosti. **Držte se při sobě!**

Při rozlehlosti Ancarie se může stát, že se členové skupiny ztratí jeden druhému z očí. V tom případě můžete použít skupinový teleport a rychle se přenést k jinému hráči. Jednoduše podržte klávesu Ctrl a klikněte levým tlačítkem myši na portrét postavy v levém horním rohu (vedle portrétu své postavy). Tato funkce je k dispozici kdekoliv na mapě.

Výměna s jinými hráči

Chcete-li obchodovat s jiným hráčem, podržte klávesu Ctrl a klikněte levým tlačítkem na portrét příslušné postavy. Tím zobrazíte inventář a okno obchodování.

Nad postavou, která iniciovala obchod, se zobrazí symbol obchodování. Druhý hráč musí podržet klávesu Ctrl a kliknout na zahajujícího hráče levým tlačítkem myši. Tím potvrdí, že chce obchodovat. Přetáhněte požadované předměty ze svého inventáře do okna obchodování a stiskněte tlačítko „navrhnout obchod“. Druhý hráč nyní může obchod přijmout, odmítnout nebo může navrhnout jiný obchod.

Kořist ve hře více hráčů

Předměty získá ve hře více hráčů ten hráč, který protivníka zabil. Zlato a zkušenost se automaticky dělí mezi členy skupiny, ale předměty získá pouze jeden člen skupiny. Stejně jako v režimu hry pro jednoho hráče existuje šance, že nebude moci tento hráč kořist použít. V každém případě však bude pro něj kořist po určitou dobu rezervována.

Úkoly ve hře více hráčů

Odměny za úkoly, které přijala skupina, získá celá skupina bez ohledu na to, kdo úkol splnil.

Úprava síly protivníků

Ve skupině může být až pět postav. Síla protivníků bude vždy automaticky upravena podle počtu hráčů. Pro tuto úpravu se za maximální počet hráčů považuje pět hráčů, protivníci budou tedy stejně silní, i když bude hráčů šest, osm nebo víc. Tento maximální počet je založen na názoru, že skupina o více postavách by už neměla takový zážitek ze hry a úprava síly protivníků pro vyšší počet lidí by způsobila, že by byla hra nehratelná pro jednotlivce nebo malé skupiny.

POZNÁMKY



OVLÁDÁNÍ HRY

<i>Funkce</i>	<i>Klávesy</i>
Otevření hlavní nabídky/zavření všech oken	Esc
Pozice bojového umění 1	1
Pozice bojového umění 2	2
Pozice bojového umění 3	3
Pozice bojového umění 4	4
Posílení 1	5
Posílení 2	6
Posílení 3	7
Použití božského kouzla	G
Privolání jízdního zvířete	0
Pozice pro zbraň 1	F1
Pozice pro zbraň 2	F2
Pozice pro zbraň 3	F3
Pozice pro zbraň 4	F4
Orb strana 1	F5
Orb strana 2	F6
Orb strana 3	F7
Orb strana 4	F8
Sebrat vše	A
Léčivý lektvar	Mezerník
Pozice pro lektvar 1	Q
Pozice pro lektvar 2	W
Pozice pro lektvar 3	E
Pozice pro lektvar 4	R
Pozice pro lektvar 5	T
Pozice pro lektvar 6	Y
Inventář	I

OVLÁDÁNÍ HRY

<i>Funkce</i>	<i>Klávesy</i>
Bojová umění/kombinace	S
Dovednosti/vlastnosti	C
Deník úkolů	L
Mapa světa	M
Zvětšit velikost zmenšené mapy	TAB
Zobrazit objekty / další informace	Alt
Okno sítě	N
Potvrdit/otevřít diskusní okno	Enter
Oddálit zobrazení	Num. klávesnice [-]
Přiblížit zobrazení	Num. klávesnice [+]
Vpřed	Šipka nahoru
Vzad	Šipka dolů
Otočení kamery doleva	Šipka vlevo
Otočení kamery doprava	Šipka vpravo
Sever	Y
Snímek ze hry*	Print Screen
Soukromá zpráva	Delete
Začít konverzaci	Home
Ukončit konverzaci	End
Posunout konverzaci nahoru	Page Up
Posunout konverzaci dolů	Page Down



Tip

Předvolené klávesy pro všechny akce lze změnit v nabídce Možnosti.

**Hra Sacred 2: Fallen Angel obsahuje integrovanou funkci snímků ze hry. Snímek můžete vytvořit stisknutím klávesy „Print Screen“. Obrázek se uloží do adresáře „Moje obrázky“\Ascaron Entertainment\Sacred 2“ Tuto klávesu můžete změnit v nabídce Možnosti.*

AUTOŘI

ŘEDITEL ŘÍZENÍ

Heiko tom Felde
Holger Flöttmann
Roger Swindells

PRODUCENT

Daniel Dumont
Christian Grumwald

ŘÍZENÍ PROJEKTU

Peter Kullgard
Sebastian „Kámos“ Fleer

VEDOUcí

KONTROLA KVALITY

Enrico Ausborn
Lars Berenbrinker

TECHNICKÝ ŘEDITEL

Roger Boerdijk
Kay Struwe

NÁVRH ÚROVNÍ

Aarne Jungerberg

UMĚLECKÝ ŘEDITEL

Steve Manekeller

NÁVRH ÚKOLŮ

Marc Oberhäuser

VEDOUcí

UMELECKÉHO TÝMU

Hoa Tu Ngoc

NÁVRH HRY

Hans-Arno Wegner

PROGRAMÁTOŘI, ZÁKLADNÍ TÝM

Daniel Balster
Tobias Berghoff
Anett Bölle
Bastian Clarenbach
Thomas Dähling
Maik Delitsch
Peter Grimsehl

Lars Hammer

Stephan Hodes
Jochen Hofmeier
Uygar Kalem

Raimund Lingen

Bernd Ludwig
Andreas Müller
Frank Naggies

Bastian Rolf

Thomas Rolfes
Ralf Rüdiger

Daniel Sawitzki

Steffen Schulze
Matthias Süß
Simon Völker

Ulf Winkelmann

NÁVRH HRY

Peter Luber

Nadim Affani

Christian Altrogge
Mario Endlich

GRAFIKA

Janina Genards
Marko Giertolla

Mark Külker

James Mearman
Guido Neumann

Simon Triimpler

Catharina Zeiß

VNITŘNÍ QA

Frank Reutmeister
Simon Kranz
Eric Lambertz
Maximilian Mantz
Arne Müller
Daniel Müller
Sebastian Walter

NÁVRH ÚROVNÍ

Andreas Liebeskind

Christian Bus

Markus Häublein

Mark Intelmann

Benny Kayser

Melanie Thiemann

Janos Toth

NÁVRH ÚKOLŮ

Ralph Roder

Michael Bußler

Michel Dumont

Elvin Mehmedagic

Ole Metzdorf

Felix Schuller

ZVUKOVÉ ODDĚLENÍ

Dag Winderlich

Stefan Ruthenberg

SPRÁVA SYSTÉMU

Jan Grocholl

Mark Kieschke

Frank Lunnebach

KOORDINACE BETATESTU

Torsten Allard

Jan Walczak

NÁVRH KONCEPTU

Frederike Böckem-Stradal
Dario Coelho
Alexander Conde
Sebastian Eerb
Ogan Kandemiroglu
Christoph Kessler
Daniel Lieske
Klaus Scherwinski

DALŠÍ ČLENOVÉ ZÁKLADNÍHO TÝMU

Thorsten Bentrup
Ingo Bertram
Markus Boltersdorf
Tanja Borzel
Werner Brockgreitsen
Boris Fornefeld
Sergius Galjuk
Daniel Gemmecke
Peter Hamn
Hans Jabs
Celal Kandemiroglu
Jan Langermann
Markus Mohr
Sebastian Neuhaus
Christel Pankoke
Dirk Schumacher
Wolfgang Siebert
Franz Stradal
Stefan Vinh-Kien Tu

PŘÍBĚH & TEXTY

Bob Bates
Norbert Beckers
Klaus Brunschede
Sabine Drescher
Christoph Hardebusch
Uschi Zietsch
Peter Thannisch

LOKALIZACE

US hlasy nabrány ve
studiu Synthesis US llc

ŘÍZENÍ

LOKALIZACE

Ralf Armin Böttcher

VEDOUcí

LOKALIZACE

– ANGLIČTINA

Helga Parmiter

PŘEKLAD DO ANGLIČTINY

Claudia Kern

Damian Harrison

Courtney Sliwinski

Timothy Stahl

Kerstin Fricke

Cordula Abston

VERTIGO

TRANSLATIONS SRL

Davide Solbiati

Stefano Lucchelli

Paolo Celso

Claudia Mangione

Matteo Ormellese

Gustavo Diaz

Isabel Martínez

Gabriel Pérez-Ayala

Juan Rojo

Eduardo Navarro

Geoffroy Marty

Jean Bury

Philippe David

Gregory Gaby

Agnès Pernelle

Matthieu Duborper

VERTIGO

TRANSLATIONS LLC

Rossella Mangione

Todd Buseed

Adriano Dezullian

Glen West

Matteo Ungaro

TRANSLOCACELL

Martin Ruiz

Torreblanca

Bettina Golk

Patrick Kuhlmann

Peter Hütches

Martin Kühn

Milan Kirsznik

HLASY

Hansi Jochmann

Sandra Schwiittau

Michael Pan

Nana Spier

Thomas Fritsch

Raimund Krone

FIREMNÍ STRUKTURA

Eric Deters

Antje Bill

Marianne Grundtner

Brigitte Retke

Bettina Wegner

MARKETINGOVÝ TÝM SPOLEČNOSTI

ASCARON

ŘÍZENÍ

MARKETINGU

Jens Eischeid

MEZINÁRODNÍ ŘÍZENÍ PROJEKTU

Alan Wild

ŘÍZENÍ STYKŮ S VEŘEJNOSTÍ

Torsten Meier

ŘÍZENÍ

MARKETINGU

ONLINE

Stefan Hinz

ŘÍZENÍ PROJEKTU

– JUNIOR

Morris Röhle

NÁVRH UMĚNÍ / CGI

Julian Pies

ŘÍZENÍ KOMUNITY

Carolyn Hacker

Christiane

Clarenbach

Anca Finta

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Tim Albersmann

Norman Churcher

Luisa Freier

Luke Handley

Benjamin Katte

Dorothee Nobbe

Daniel Wicht

MODERÁTOŘI NA WWW.SACRED2.

COM

Adge Jean-Marie

Andreas Goebel

Charles Massey

Christian Bus

Cloe44

DarkEagle

Daniel Buchholz

Dominik Lebkuchner

erialc

Felix Freitag

FrostElfGuard

Giacomo Elefante

Heiko Mangel

Ingo Marx

Jon Ellis

Knuckles

Markus Kobbe

Michael Brockmann

Mortaneous

Nightwolfe

Pevil

Pierre-Yves Navetat

Pascal Groß

Paul Jervis

Stéphane Compère

ThorinOakshield

Tomasz Kitowski

DEEP SILVER

ŘÍZENÍ PROJEKTU

Christoph Ebenschwaiger

MARKETING

Georg Larch

Michael Kalina

PR

Martin Metzler

PRODUKCE

Christian Moriz

KONTROLA KVALITY

QUALITY FOUR

Michael Höbndorf

Oliver Sturm

Hermann Achilles

Michael Andraschek

Stephan Audörsch

Damian Berning
Alexander Blödorn
André Blunert
Tobias Czullay
Matthias Dunkel
Markus Freitag
Anjo Gaul
Robert Gondro
Christiane Hagedorn
Saskia Hattar
Jens-Peter Kirschnick
Sebastian Klauk
Matthias Klein
David Kotarski
Matthias Lorenz
Steven Meinhardt
Wolfram Möller
Steffen Reinke
Tobias Riedel
Sven Rosenkranz
Matthias Schulz
Jörg Theirich
Christian Ungefehr
Hans-Joachim von Feilitzsch
Stefan Wegener

DODAVATELÉ
3D BRIGADE
Tamas Daubner
Laszlo Domjan
Gabor Forrai
Balazs Kalvin
Zsófia Színek
Gabor Balla
Daniel Domokos
Csaba Vekony

ACT3ANIMATION
Mike Hollands
Jane Hollands
Tony Pittorino
Gerard Roche
Cameron Crichton

BRAVO
INTERACTIVE
KIEW
Alexander Kot
Alexander Zayets
Alexey Zayets

CRENETIC
Carsten Widera-Trombach

ENZYME LABS
TESTING LABS
Carolljo Maher
Andreas Schlangen
Steve Paquin
Serge Handfield
Paul-André Renaud
François Berthiaume
Eric Morissette
David Watts
Simon Bergeron
Pierre-Luc Bélanger
Pascal Vaillancourt

DNS
DEVELOPMENT
Axel Deising

DYNAMEDIION
Tilman Sillescu
Alex Pfeffer
Markus Schmidt
Pierre Langer
Axel Rohrbach

Michael Schwendler
Carsten Rojahn

GLARE STUDIOS
Christoph Mütze
Thomas Heinrich
Uwe Meier
Bleick Bleicken

INSTANCE 4
GMBH & CO. KG
Bernhard Ewers
Michael Stoyke
Jörg Rüppel

KEUTHEN.NET

INTULO
Thomas Kronenberg
Rebecca Ludolph
David Frauß
Christian Oesch
Lana Jasmine Ludolph

LIGHTSTORM 3D
Kay Poprawe
Marco Windrich
Dirk Bialluch

MOTIONWORX
Robert Karlsson

MOTIONWORX AB
Marcus Gezelius
Daniel Rojas
Andreas Wahlman
Wahlman Karlsson

**20/1 INFORMA-
CESSYSTEME**
Bernad Hohmann

**NORTHERN
LIGHTS**

**PILGRIM
INTERACTIVE**
Ivelin G. Ivanov
Evgeny Jordanov

RED JADE
Fredrik Liliegren
Jeremy Price
Dan Rickard
Daniel Aberin
Kit Hoang
Jeff Ross
Milton Pangourelias

SIDEMA
Stefan Maton

SILENT DREAMS
Carsten Edensfeld
Alexander Wagner

**SPANKED MONKEY
GAME STUDIOS AB**
Martin Rystand

THE LIGHT WORKS
Tobias Richter
Oliver Nikelowski
Oliver Stark
Jennifer Marx
Arne Langenbach
Iring Freytag
Maximilian Laska

VIRGIN LANDS
Volker Jäcklein
Oliver Weirich
Tobias Weingärtner

FREELANCER
Armin Barkawitz
Cosmin Bulau
Pedro Macedo
Camacho
Christoph Kucher
Steffen 'Neox' Unger
Thorsten Wallner

**ZVLÁŠTNÍ
PODĚKOVÁNÍ**
Frank Heukemes

BLIND GUARDIAN
Hans Jürgen Kürsch
Marcus Siepen
Andre Olbrich
Frederik Ehmke

**HERNÍ TÝM SPOL.
DELL USA**
Eric Reichley
Christopher Sutphen

**NĚMECKÝ HERNÍ
TÝM SPOL. DELL**
Georg Zedlacher
Karin Doppelbauer
Nescho Topalov

Děkujeme našim
partnerům ze
společnosti Dell ze
skvělou spolupráci,
která velmi obohatila
vývoj hry **Sacred 2:
Fallen Angel**. Jsem
hrdi na naši společnou
kooperaci a těší nás,
že jsme společnou
cestu prošli ruku v ruce
úspěšně.

PROVERBA
Pascal Tournaire
Nandita Jaansens

...i našim partnerům
a rodičům za trpělivost
a betatesterům za jejich
úsilí.

MANUAL TEAM

HALYCON MEDIA
Volker Rieck

ŘÍZENÍ PROJEKTU
Eckhard Wineberger

EDITOR
Hans-Arno Wegner
Michael Hengst

**KANCELÁŘ
EDITORA**
Claudia Hengst

LAYOUT/DESIGN
Bernhard Doeller

**ČESKÁ
LOKALIZACE**
CENEGA CZECH

**Vedoucí projektu
lokalizace**
Lumir Vaněk

Lokalizace
Tomáš Varbanov
Radek Brejcha

Příklad
Lukáš Dušek
Milan Taláček
Fedor Dubovský
Markéta Reinstein

Jazyková korektura
Petr Šeba

DTP
Tereza Hájková



SOUBOR README A FORUM

Důležité informace o nejnovějších úpravách a změnách naleznete v souboru readme.

Odkaz na tento soubor naleznete v nabídce automatického spuštění hry a v nabídce Start systému Windows; soubor je umístěn v instalačním adresáři hry (ve výchozím nastavení C:\Programme\Ascaron Entertainment\Sacred 2 - Fallen Angel). Soubor si prostudujte, obsahuje nezbytné informace.

Na diskusním fóru můžete debatovat s ostatními fanoušky hry *Sacred2: Fallen Angel*. Fórum naleznete na webové stránce: <http://www.sacred2.com>.

PODPORA A ZÁRUKA

Tento produkt prošel důkladným testováním a neměly by se vyskytnout žádné problémy. Nicméně není možné otestovat veškeré konfigurace; narazíte-li na nějaký problém, navštivte stránky technické podpory na adrese <http://www.kochmedia.com>.

Na těchto stránkách můžete navštívit sekci Často kladené dotazy, která se zabývá nejběžnějšími problémy.

Nenaleznete-li řešení svého problému v sekci Často kladené dotazy, kontaktujte nás na uvedených adresách nebo zavolejte na následující čísla:

Linka technické podpory

0906 732 9005 (hovor stojí 1,00 GBP za minutu)

Pracovní doba: Po–Pá 11:00–19:00.

Víkendy a svátky 11:00–17:00

Linka pomoci technické podpory

e-mail: support@kochmedia.co.uk

Linka tipů & triků

0906 906 0015

(hovor stojí 1,50 GBP za minutu)

Pracovní doba: Po–Ne 9:00–12:00

Užitečné tipy

<http://forum.sacred-game.com>

TECHNICKÁ PODPORA (V ČESKÉM JAZYCE)

Než kontaktujete naše oddělení technické podpory, přečtěte si prosím toto!

Učinili jsme vše pro to, aby naše produkty byly maximálně kompatibilní s co nejširší řadou počítačového vybavení. Nicméně do tohoto vybavení nelze započítat přenosné počítače (notebooky), neboť jejich hardware je zpravidla určen pro pracovní účely, nikoli pro hraní her.

Naše technická podpora tu je samozřejmě proto, aby vám pomohla hru zprovoznit. V našich možnostech je řešit problémy se spuštěním hry nebo jejím neočekávaným pádem. Není však v našich silách poskytovat cheaty či rady, jak dohrát hru.

Naším cílem je poskytnout vám nejlepší možné rady.

Máte-li tedy problémy se spuštěním nebo pádem hry, je potřeba, abyste si připravili následující informace:

- Co nejpřesnější popis problému, kdy k němu dochází, a pokud se objeví, pak i chybové hlášení
- Značka nebo druh vašeho počítače
- Typ a označení VGA karty spolu s velikostí video paměti a verzí ovladačů
- Typ procesoru (CPU)
- Velikost paměti RAM
- Typ zvukové karty
- Verzi operačního systému

Budete-li se na nás obracet pomocí e-mailu, přiložte prosím kromě popisu problému také výpis z diagnostického programu rozhraní DirectX. Ten získáte tak, že do příkazové řádky spustit v nabídce Windows > Start > Spustit... napíšete dxdiag. Ve spuštěném diagnostickém programu klepnete na položku Uložit všechny informace a výsledný textový soubor Dxdiag.txt přiložíte k e-mailu.

Jestliže nejste schopni obstarat tyto potřebné informace sami, obraťte se prosím na svého správce či výrobce počítače. Bez těchto informací nejsme schopni váš problém efektivně řešit.

Jak nás můžete kontaktovat:

Web: <http://www.cenega.cz>

e-mail: help@cenega.cz

Tel.: +420 257 189 545 (v pracovní dny 9:00–17:00)

Upozornění: V případě, kdy je součástí balení i unikátní CD-klíč (sériové číslo), pečlivě tento klíč uchovejte. Při jeho ztrátě nelze požadovat náhradu.



POZNÁMKY



Společnost Intel úzce spolupracovala se společností Ascaron Entertainment na optimalizaci a vylepšení hry Sacred 2 tak, aby bylo dosaženo dokonalého zážitku ze hry a kompatibility. Na laptotech s nejnovější technologií od společnosti Intel si hru Sacred 2 skutečně vychutnáte.

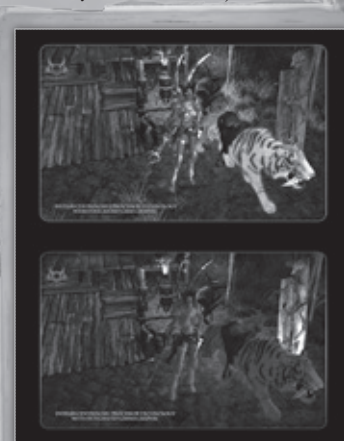
Společnost Intel chápe, jak je důležité hrát kdekoliv a kdykoliv chcete. Proto společnost Intel pomáhá vyvíjet a nasazovat nové funkce a vylepšovat již existující herní výkon.

Technologie procesorů Intel® Centrino® 2 pomáhá formovat základy mobilního hraní na počítačích. Využijte zvláštní mobilní funkce hry Sacred 2 od společnosti Ascaron:

- Hraní ad hoc a integrovaná podpora technologie Intel® Next Gen Wireless-N **zjednodušuje hraní v režimu více hráčů**
- Ukazatel vzdálenosti bezdrátové sítě, takže vždy víte, jak silné je vaše připojení
- Ukazatel výdrže baterie – využijte **prodlouženou výdrž baterie** a hrajte na svém notebooku co nejdéle
- **3X lepší grafický výkon s grafickou kartou GM45 graphics¹**, která umožňuje zobrazovat sytější barvy, kvalitní textury a efekty prostředí, například déšť¹

Zkuste budoucnost hraní online pomocí hry Sacred 2 od Ascaron Entertainment a notebooku s technologií Intel® Centrino®2!

Podívejte se na adresu www.unlock.sacred2.com



¹Podle měření v programu 3DMark®06 při porovnání nejnovějšího notebooku s technologií Intel® Centrino® 2 s grafickou kartou Intel s notebooky s dvojitým jádrem první generace s technologií Intel Centrino. Skutečný výkon se může lišit. Další informace naleznete na adrese <http://www.intel.com/go/consumerbenchmarks>.

POZNÁMKY



NEŽ ZAČNETE

HRA

POSTAVY

DESIGN

INFORMACE

⚠ Dôležité zdravotné upozornenie týkajúce sa počítačových hier

Epilepsia

Niektorí ľudia sú náchylní k epileptickým záchvatom alebo u nich môžu farebné a svetelné efekty spôsobiť stratu vedomia. Tento jav môže nastať i v prípade, že sa u dotykanej osoby náchylnosť k epilepsii alebo podobným zdravotným komplikáciám doposiaľ nikdy neprejavila.

Tieto zdravotné problémy sa môžu prejavovať rôznymi symptómami, vrátane závrat, problémov s videním, očnými a svalovými tikmi, stratou vedomia, problémov s rovnováhou, mimovoľnými pohybmi či kŕčom. Ak dôjde ku strate vedomia alebo rovnováhy, dotyčná osoba môže spadnúť a spôsobiť si zranenie.

V takýchto prípadoch okamžite prerušte hru a vyhľadajte pomoc lekára. Rodičom odporúčame, aby na svoje deti počas hrania dohliadli – maloleté osoby sú voči takýmto zdravotným komplikáciám náchylnejšie ako dospelí. Riziko zdravotných komplikácií možno znížiť pomocou nasledujúcich opatrení: dostatočnou vzdialenosťou od obrazovky, použitím obrazovky menších rozmerov, hrou v dobre osvetlenej miestnosti a ukončením hry vtedy, keď hráč pociťuje únavu.

Ak sa u niektorého z vašich príbuzných už niekedy v minulosti vyskytla epilepsia alebo v ňom určité farebné alebo svetelné efekty vyvolali stratu vedomia, navštívte lekára ešte predtým, ako sa začnete hrať.

Hodnotenie a odporúčanie systému PEGI platia len v oblastiach, kde je PEGI oficiálne schválený.

Čo je systém PEGI?

Systém PEGI chráni neplnoletých pred hrami, ktoré nie sú vhodné pre ich vekovú skupinu. **PROSÍM PAMÄTAJTE**, že sa nejedná o žiadny indikátor náročnosti hry. Hodnotenie PEGI má dve časti a slúži na to, aby mohli rodičia urobiť poučené rozhodnutie o tom, akú hru zobstarať pre svoje dieťa. Prvou časťou hodnotenia je vek:



Druhá časť hodnotenia tvoria ikony, ktoré naznačujú typ obsahu hry. V závislosti na typu hry môže byť týchto ikon i viac. Vekové ohodnotenie hry odráža intenzitu týchto zložiek obsahu. Medzi upozorňujúce ikony patria:



Ďalšie informácie nájdete na adrese <http://www.pegi.info> a pegionline.eu

Family Settings (Rodinné nastavenia)

Rodinné nastavenia služby Games for Windows – Live dopĺňa rodičovský dozor na Windows Vista. Dohliadnite na prístup a zážitok dieťaťa jednoduchými a flexibilnými nástrojmi. Pre ďalšie informácie navštívte www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

OBSAH

KÝM ZAČNETE	3	<i>Dryáda</i>	28
<i>Vitajte v hre Sacred 2: Fallen Angel!</i>	5	<i>Chrámový strážca</i>	30
<i>Aktivácia produktu</i>	5	<i>Tieňový bojovník</i>	32
<i>Úvod</i>	6	<i>Inkvizítor</i>	34
<i>Inštalácia</i>	7	DESIGN	36
HRA	8	<i>Všetci vyzerajú rovnako? Nie v tejto hre!</i>	36
<i>Spustenie hry</i>	8	<i>Runy a vylepšenie bojových umení</i>	38
<i>Výber postavy</i>	9	<i>Vylepšenie aspektov bojových umení</i>	39
<i>Hra</i>	10	<i>Mágia bohov</i>	40
<i>Kurzor myši</i>	11	<i>Výmena rún</i>	41
<i>Popis obrazovky</i>	12	<i>Kováčstvo</i>	41
<i>Mapy</i>	18	<i>Niekoľko slov o farbách</i>	42
<i>Dôležité ikony na mape</i>	19	INFORMÁCIE	44
<i>Prehľad herných prvkov</i>	20	<i>Hra pre viacerých hráčov</i>	44
<i>Postavy a vývoj</i>	22	<i>Ovládanie hry</i>	52
POSTAVY	24	<i>Autori</i>	54
<i>Serafim</i>	24	<i>Súbor README a berné fóra</i>	58
<i>Vznešená elfka</i>	26	<i>Podpora a záruka</i>	58





VITAJTE V HRE SACRED 2: FALLEN ANGEL!

Nasledujúce stránky vám predstavia fantastický svet Ancarie.

Samo ovládanie hry je prakticky intuitívne, za čo vďačí mnohým pomocným funkciám a tipom, no i tak by sme radi učinili niekoľko poznámok, ktoré vám začatie hrdinskej kariéry podstatne uľahčia.

Ancariu môžete priviesť späť k svetlu – alebo ju nechať padnúť do temnôt. To záleží len na vás. Bez ohľadu na to, akú postavu a akú cestu si vyberiete, jedinečný svet Ancarie vás neustále bude prekvapovať nebezpečenstvami aj mnohými zázrakmi. Je to živý svet obývaný mierumilovnými stvoreniami aj pekelnými bytosťami zla. Na odvážneho a šťastného dobrodruha čaká

moc, sláva a bohatstvo presahujúce všetky predstavy. Na váhavých však čaká len smrť. Tá môže číhať kdekoľvek! Za budúcim rohom, v temnej hrobke, v hlbokom lese či v ľadovej jaskyni.

Sacred 2: Fallen Angel je fantastická a detailne prepracovaná akčná RPG. Ancaria ponúka veľa rôznych možností: pre hráčov jednotlivých kampaní aj pri hrách pre viacerých hráčov. Nech už bude vaša voľba akákoľvek – sólová hra, tímová hra či stretnutie s ostatnými hráčmi – hra *Sacred 2: Fallen Angel* ponúka veľa zábavy.

Váš vývojársky tím.

AKTIVÁCIA PRODUKTU

Pri inštalácii hry *Sacred 2: Fallen Angel* musí byť počítač pripojený k Internetu. Hru *Sacred 2: Fallen Angel* nie je možné prístupniť pred oficiálnym dátumom vydania. Po úspešnej inštalácii spustíte hru, aby ste mohli zadať svoj aktivačný kód. Ten nájdete na zadnej stránke príručky. Jeho zadaním hru aktivujete. Dúfame, že si pri objavovaní sveta hry *Sacred 2: Fallen Angel* užijete plno zábavy. Chcete hru *Sacred 2: Fallen Angel* skopírovať svojim priateľom? Žiadny problém. Tešíme sa na to, až sa ostatní pripoja k vášmu fantastickému putovaniu. Po nainštalovaní svojej kópie budú musieť

vaši priatelia zadať nový aktivačný kód, ktorý môžu kúpiť na našom webovom serveri. Môžu si kúpiť aj kompletnú hru. Každý aktivačný kód platí pre dva počítače. Pred reінštaláciou hry do svojho počítača a pred kúpou nového počítača vráťte licenciu aktivačnému serveru. Potom je možné ju použiť znovu pre reінštaláciu hry *Sacred 2: Fallen Angel*. Ten istý postup opakujte aj pri predaji hry.

Ďalšie podrobnosti týkajúce sa aktivačného procesu a riešení prípadných problémov nájdete na webovom serveri www.unlock.Sacred2.com.

ÚVOD

Deň posledného súdu sa blíži!

Ancaria sa nachádza na pokraji vojny, ktorá rozhodne o budúcnosti sveta. Tejto vojne môže zabrániť len hrdina, ktorý do Ancarie znovu privedie poriadok alebo ju uvrhne do chaosu.



Odnepamäti strážili tajomstvo energie T anjelské bojovníčky Serafim, jedného dňa však odovzdali túto povinnosť vznešeným elfom. Vďaka využitiu energie T začala elfia civilizácia rozkvítať a po nejakom čase sa stala dominantnou kultúrou Ancarie.

Používanie energie T bolo veľmi rozporuplné. Okrem väčšiny ostatných národov sa proti nemu postavili dokonca aj niektorí vznešení elfovia. Tento konflikt vyvrcholil veľkou vojnou, v ktorej sa proti vznešeným elfom spojili draci, chrámoví strážcovia, ľudia a škrati. Vznešení elfovia však boli príliš silní a podarilo sa im nepriateľov poraziť. Bolo to však draho vykúpené víťazstvom. Ancaria bola v troskách. Dryády sa odpojili od vznešených elfov a stiahli sa na ostrov. Ostatní vznešení elfovia odišli tiež hľadať lepšiu krajinu. Nakoniec sa usídlili v úrodnom ústí rieky, kde vybudovali novú civilizáciu založenú na energii T. Aby udržali ľudí mimo svojich území, postavili obrovskú stenu.

Ale trápenie Ancarie ešte nebolo na konci. V troskách kedysi pyšnej ríše vznešených elfov teraz bojuje aristokracia a duchovenstvo o vládu nad energiou T. Zväčšujúci sa rozkol medzi týmito skupinami by mohol viesť k ďalšej vojne v Ancarii, tentoraz ešte omnoho ničivejšej, než bola tá posledná. Najhorším nepriateľom Ancarie sa nakoniec môže stať sama energia T.

Nekontrolované sa šíri krajinou a otravuje veľké územia – polia, lesy aj dediny. Jej pôvodná božská moc tvoriť teraz spôsobuje, že bytosti v zasiahnutých častiach zeme mutujú a stávajú sa divokejšími. Veľké zmutované monštrá ničia dediny aj osady. Nastáva čas veľkej vojny – vojny, ktorá zatieni všetky konflikty minulosti a naplní osud Ancarie. Táto vojna musí byť odvrátená, aby bol zachovaný poriadok – alebo musí byť vybojovaná, aby Ancaria upadla do chaosu. Čo zvíťazí, poriadok, alebo chaos?

Je to na vás!

INŠTALÁCIA

Umiestnite disk DVD s hrou **Sacred 2: Fallen Angel** do jednotky DVD. Ak je aktivované automatické spustenie, automaticky sa spustí inštalčný program. V opačnom prípade ručne spustíte súbor „setup.exe“, ktorý sa nachádza na disku DVD s hrou **Sacred 2: Fallen Angel**. Postupujte podľa pokynov na obrazovke a nainštalujte do

SYSTÉMOVÉ POŽIADAVKY

Ak chcete hrať hru Sacred 2: Fallen Angel, musí váš počítač spĺňať nasledujúce minimálne hardvérové požiadavky:

- *Procesor s frekvenciou aspoň 2,6 GHz (Dual Core 2,4 GHz v prípade grafických kariet na základnej doske [integrovaná grafická karta Intel®])*
- *1 GB RAM (hlavná pamäť)*
- *Grafická karta so 128 MB RAM, kompatibilná s DirectX® 9.0c a s podporou technológie Pixel Shader 2.0 (NVIDIA® GeForce™ 6200, ATI® Radeon® X1300, Intel 945 GM alebo lepší)*
- *Zvuková karta kompatibilná s ovládačmi DirectX 9*
- *Jednotka DVD*
- *20 GB voľného miesta na pevnom disku*
- *Systém Windows® XP s balíčkom Service Pack 3 alebo Windows Vista™ s balíčkom Service Pack 1*
- *Ovládače DirectX 9.0c (sú súčasťou hry)*
- *Pripojenie k internetu alebo e-mailovej schránke (nutnej k aktivácii kľúča)*

počítača hru **Sacred 2: Fallen Angel**. Súbor „readme.txt“ obsahuje dôležité technické informácie. Tento súbor nájdete v ponuke Autostart (Automatické spustenie) a v ponuke Štart systému Windows. Tento súbor bude obsahovať aj posledné zmeny, ktoré boli vykonané po vytlačení tejto príručky. *Najnovšie informácie o hre Sacred 2: Fallen Angel nájdete na webových stránkach na adrese www.sacred2.com.*

Pre rýchlu a plynulú hru s najlepším výkonom odporúčame nasledujúcu konfiguráciu:

- *Procesor Dual Core s frekvenciou aspoň 2,4 GHz*
- *2 GB RAM (hlavná pamäť)*
- *Grafická karta s 512 MB RAM, kompatibilná s DirectX® 9.0c a s podporou technológie Pixel Shader 3.0 (NVIDIA® GeForce™ 8800GTX, ATI Radeon HD 3800 alebo lepšia)*
- *Zvuková karta Sound Blaster® X-Fi™/ 5.1 s priestorovým zvukom a kompatibilitou s ovládačmi DirectX*
- *Jednotka DVD*
- *20 GB voľného miesta na pevnom disku*
- *Systém Windows® XP s balíčkom Service Pack 3 alebo Windows Vista™ s balíčkom Service Pack 1*
- *Ovládače DirectX 9.0c (sú súčasťou hry)*
- *Sieťová karta a vysokorychlostné pripojenie k internetu (DSL alebo lepšie) pre hru viacerých hráčov*

SPUŠTENIE HRY

Toto je hlavná ponuka hry *Sacred 2: Fallen Angel*, v ktorej si môžete vybrať, ako chcete hru hrať, a zvoliť požadovaný herný režim.



Pre jedného hráča – miestna: Vytvoríte novú postavu alebo hrajete s již existujúcou postavou.
Hra pre viacerých hráčov online: Spustí otvorenú či uzavrenú hru online (str. 49).

Hra pre viacerých hráčov (miestna sieť)/Hra WiFi ad hoc: Vytvoríte hru na miestnej sieti alebo se k takej hre pripojíte (str. 46). Ďalšie informácie o hre v režime ad hoc nájdete na stránke 45.

Možnosti: Nastavenie možností grafiky, zvuku a hry.

Bonusy: Prohlédnete si odemknuté videosekvencie alebo zobrazíte **INFORMÁCIE** o autorech hry *Sacred 2: Fallen Angel*.

Koniec: Ukončíte hru (ale to jistě nechcete).



Pri prvom spustení hry sa zobrazí obrazovka tvorby postavy (strana 9). Vývoj postavy sa bude automaticky pravidelne ukladať. Po vstupe do hry s vytvorenou postavou sa zobrazí obrazovka výberu postavy. Ako prvá sa bude zobrazovať posledná postava, za ktorú ste hrali. Táto postava bude automaticky vybraná. Ak chcete hrať za inú postavu, kliknite na príslušnú postavu ľavým tlačidlom myši, vyberte v zozname v pravom hornom rohu

úroveň náročnosti a vstúpte do hry pomocou možnosti **Nahráť postavu**. V režime hry pre jedného hráča sa pokročilé postavy objavia pri poslednom aktivovanom oživujúcom monolite. V režime hry viacerých hráčov budú postavy vždy začínať na úvodnom ostrove hry pre viacerých hráčov. Pomocou možnosti **Nová postava** môžete zobrazíť obrazovku tvorby postavy.

VÝBER POSTAVY

Pomocou tejto ponuky môžete vytvoriť svoju postavu a vybrať si božstvo, cestu a úroveň náročnosti. V tomto príklade vám ukážeme, ako čo najrýchlejšie vstúpiť do fantastického sveta hry *Sacred 2: Fallen Angel*. Každá z postáv začína na inom mieste v odľahlej oblasti územia vznešených elfov. Protivníci v tejto oblasti nie sú príliš silní a úlohy nie sú príliš zložité. Je to vhodné miesto na oboznámenie sa s ovládaním hry a prostredím Ancarie.

Tak začneme:



- 1 Tu si môžete vybrať svoju postavu. K dispozícii máte nasledujúce možnosti: Serafim, vznešená elfka, dryáda, chrámový strážca, tieňový bojovník a inkvizítor. Každá z postáv má špecifické silné a slabé stránky, ktoré sa v priebehu hry ešte rozvíjajú.
- 2 Výber hrdinu môže mať vplyv na to, či sa vydáte cestou kampane svetla, alebo kampane tieňa, a tiež na to, ktoré božstvo 3 si môžete zvoliť za svojho patróna. Nezabúdajte, že všetky postavy nemajú k dispozícii všetky možnosti. Serafim a inkvizítor sú obmedzení vo výbere božstva a kampane. Serafim môže bojovať iba na strane svetla, inkvizítor zasa iba na strane tieňa.
- 4 Nakoniec si môžete vybrať jeden z režimov náročnosti – bronzový režim je najľahší a vhodný pre začiatočníkov, strieborný je o niečo náročnejší. Stredné tlačidlo je určené len pre tých najskúsenejších hráčov. V režime hardcore hra skončí, keď postava zomrie. **UPOZORNENIE:** V režime hardcore nie je možné pokračovať v hre za postavu, ak táto postava zomrie! V predvolenom režime bude hrdina po smrti oživený a hra bude pokračovať.
- 5 Tu sa nachádza súhrn vášho výberu a ukazovateľ postupu vo zvolenej kampani.

HRA

Po začatí hry sa vaša postava objaví vo svete Ancarie. Takto vyzerá obrazovka:







Uprostred obrazovky sa nachádza vaša postava, pomocou ktorej budete interagovať s trojrozmerným svetom. Ikona kurzora **1** sa mení podľa aktuálnej činnosti. Ovládanie hry *Sacred 2: Fallen Angel* je kontextové, jednoduché a intuitívne.


KURZOR MYŠI


Kliknutie ľavým tlačidlom vždy spustí predvolenú činnosť. Táto činnosť je vybraná automaticky a závisí od toho, na aký objekt práve kurzor ukazuje.


1


 Kliknutím na podlahu hrdinovi prikážete, aby sa presunul na toto miesto. Ak podržíte ľavé tlačidlo myši, postava bude jednoducho nasledovať kurzor myši.

 Ukážte kurzorom na protivníka. Ikona kurzora sa zmení na meč.
 Kliknutím ľavým tlačidlom myši zaútočíte držanými zbraňami.
 Ak máte v ruke strelnú zbraň, ikona sa zmení na šíp.

 Dvere a brány sa dajú obyčajne otvoriť, ak nie sú súčasťou nejakej úlohy. Kurzor sa zmení na ikonu naznačujúcu otváranie.

 V priebehu svojich dobrodružstiev stretnete mnoho postáv. Ak sa kurzor zmení na bublinu s textom, keď na tieto postavy ukážete, znamená to, že sa chcú s vami porozprávať. Postavy, ktoré zadávajú úlohy, rozpoznáte ľahko – sú označené výkričníkom alebo otáznikom.

 Kurzor sa zmení na ikonu ruky, ak je možné s objektom interagovať, napríklad keď ukážete na sochu božstva, studňu alebo oživovací monolit. Ak je možné objekt uchopiť, kurzor sa zmení na ikonu päste.

 Debny a truhly je možné otvoriť, keď sa kurzor zmení na ikonu zámku.

POPIS OBRAZOVKY

Str. 14 **A**

Po Ancarii sa môžete pohybovať pomocou myši. Kliknite na miesto na zemi a vaša postava sa tam presunie. Ak podržíte ľavé tlačidlo myši, postava bude jednoducho nasledovať kurzor myši.

Pomocou kolieska myši môžete meniť priblíženie zobrazenia alebo nastavovať polohu kamery.

Táto príručka obsahuje súhrnné informácie o hlavných funkciách hry. Ak chcete získať podrobnejšie informácie o konkrétnej funkcii, vyhládajte ich na stránkach tejto príručky.

Str. 17 **E**



Ak chcete bojovať proti oponentom pomocou aktívnej zbrane, kliknite na protivníka ľavým tlačidlom myši. Postava zaútočí momentálne vybranou zbraňou. Kliknutím pravým tlačidlom myši môžete aktivovať bojové umenie (ako sú napríklad meteorý na obrázku).



Str. 16 **D**

1

2

Str. 14 **B**

Str. 20



Str. 15 **C**



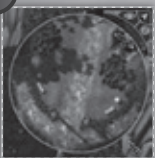
Ak chcete použiť bojové umenie (alebo kombináciu), musíte ho pretiahnuť z okna prehľadu bojových umení na požadovanú pozíciu **1** (podrobný popis nájdete na str. 25). Potom môžete toto bojové umenie aktivovať kliknutím pravým tlačidlom na túto pozíciu. Posilnenia sa presúvajú do oblasti pozície **2**. (Pozrite str. 15).



V ľavom hornom rohu je umiestnený portrét vašej postavy a oblasti upozornenia na informácie.

- 1 Červený pruh zobrazuje momentálne zdravie vašej postavy.
- 2 Zelený pruh sa naplňuje, keď vaša postava získava skúsenosť. Keď bude naplnený, váš hrdina (alebo vaša hrdinka) získa novú úroveň.
- 3 Malé číslo v kruhu zobrazuje aktuálnu úroveň vašej postavy.
- 4 Blikajúci krížik vás upozorňuje na nepoužité body schopností. (Pozrite str. 22).

B



Na pravej strane nájdete ovládanie zmenšenej mapy, veľké mapy sveta a symboly, ktoré sú k dispozícii v priebehu hry.



- 1 Tu môžete upraviť veľkosť a mierku zmenšenej mapy. Horný posuvný pruh napríklad znižuje alebo zväčšuje veľkosť mapy.
- 2 Spodný posuvný pruh umožňuje nastaviť mierku mapy. Pri nastavení väčšej mierky mapy sa však bude na mape zobrazovať menej podrobností.
- 3 Nastavenia ponuky Tabulátor sa vzťahujú na väčšiu verziu zmenšenej mapy, ktorú môžete zobrazovať pomocou klávesu Tabulátor.
- 4 Zobrazenie mapy môžete skryť kliknutím na malú šípku.



V pravom dolnom rohu nájdete ovládacie prvky, ktoré slúžia na zobrazenie obrazovky postavy, schopností a bojových umení.



- 1 Kliknutím na symbol knihy zobrazíte ďalšiu obrazovku s dôležitými informáciami. Táto obrazovka obsahuje informácie o stave aktívnych úloh.
- 2 Zelené zaškrtnutie označuje úspešne splnenú úlohu. Červený krížik označuje úlohu, ktorá sa skončila neúspechom.
- 3 Počet hviezdíčiek pod popisom úlohy označuje náročnosť úlohy. Čím viac hviezdíčiek, tým je úloha náročnejšia.
- 4 Tieto pozície sú vyhradené pre tzv. posilnenie. Na začiatku hry máte k dispozícii iba jednu pozíciu. Neskôr v hre budete mať k dispozícii až tri pozície pre posilnenie. Posilnené sú bojové umenia, ktoré sú stále aktívne, teda sú neustále spustené na pozadí. Zostanú aktívne, kým ich nevypnete. Aktívne posilnenia spôsobujú, že sa ostatné bojové umenia regenerujú pomalšie. Príklad: Energetický štít chrámového strážcu je posilnením.
- 5 Na prepravu slúžia kone a zvláštne jazdné zvieratá (str. 24). Ak vlastnité jazdné zviera, môžete ho pomocou tejto ikony privolať, nasadnúť na neho alebo z neho zosadnúť.

D



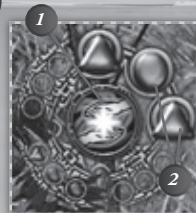
1 V spodnej časti obrazovky je zobrazený kompas. Ručička kompasu vás bude sprevádzať hlavnou líniou úloh. Na kompase sa zobrazuje aj smer, ktorým leží cieľ momentálne aktívnej bočnej úlohy. Uprostred kompasu sa zobrazujú aj informácie o dennom čase v Ancarii (ráno, obed, popoludnie, večer alebo noc).

2 Na tomto mieste sú zobrazené momentálne používané zbrane, bojové umenia 3 a predmety 4, ku ktorým potrebujete mať rýchly prístup, ako sú napríklad liečivé lektvary. Na začiatku hry máte k dispozícii iba jednu pozíciu pre zbrane a bojové umenia a dve pozície pre predmety. Aktívne pozície sú označené zlatým kruhom. Napravo od kompasu sa zobrazujú bojové umenia a kombinácie (nazývané aj „kombá“), naľavo od kompasu sa zobrazujú zbrane.

5 Bojové umenia sa musia po použití zregenerovať. Regeneráciu spoznáte podľa toho, že sa symbol viditeľne vyplňuje. Ak je regenerácia bojového umenia dokončená, môžete ju znovu použiť. *Ďalšie informácie o bojových umeniach nájdete na str. 36.*

Ak idete na jazdnom zvierati, pozície kombinácií a bojových umení budú nahradené symbolmi zvláštnych schopností zvierata. K dispozícii je niekoľko druhov koní a zvláštnych jazdných zvierat (v prípade chrámového strážcu je k dispozícii stroj). V priebehu jazdy na koni nie je možné používať bojové umenia postavy, zvláštne jazdné zvieratá však ich použitie umožňujú.

E

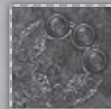


1 Orb. Uprostred orbu sa nachádza „Kúzlo božstva“. Ide o zvlášť silné kúzlo, ktoré závisí od toho, ktoré božstvo ste si vybrali pri začatí hry. Podrobný popis jednotlivých kúzel nájdete na str. 40.

2 Tieto predmety sú relikvie, ktoré nájdete v priebehu hry. K dispozícii sú štyri druhy relikvií, ktoré poskytujú odolnosť proti magickým, jedovatým, ohnivým alebo ľadovým útokom. Tieto relikvie môžete kombinovať a môžete prepínať medzi jednotlivými odolnosťami.



Vybradené pozície



Pozície, ktoré sú vhodné pre posilnenie, kombináciu alebo zbraň, sú farebne označené. Vhodné pozície sú označené zelenou farbou, nevhodné pozície červenou.



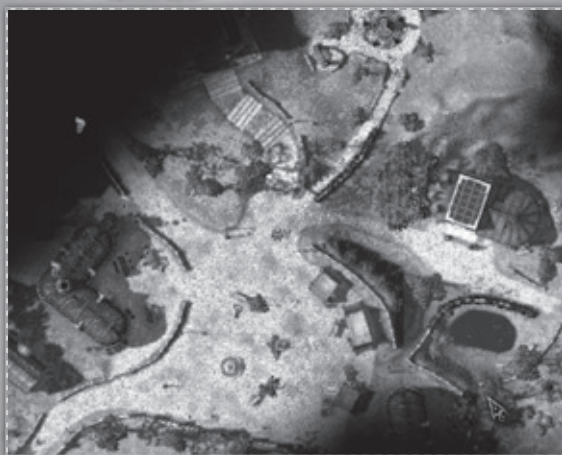
Čo sú kombinácie?



Ide o mocné kombinácie niekoľkých rôznych bojových umení. Kombináciu vytvoríte tak, že umiestnite požadované bojové umenia do voľných pozícií. Bojové umenia sa spustia v poradí, ktoré určíte.

MAPY

V hre *Sacred 2: Fallen Angel* máte k dispozícii tri rôzne mapy. Zmenšená mapa sa nachádza v pravom hornom rohu. Mapa zobrazená po stlačení klávesu Tabulátor obsahuje zväčšené zobrazenie bezprostredného okolia.



Zmenšená mapa a mapa zobrazená po stlačení klávesu Tabulátor obsahujú iba malú časť prostredia. Mapa sveta (v predvolenom nastavení ju vyvoláte pomocou klávesu M) zobrazuje celý svet. Symboly sú pre uľahčenie navigácie na všetkých mapách rovnaké. Miesta na mape je možné označovať špendlíkmi iba na mape sveta.

DÔLEŽITÉ IKONY NA MAPE

K zlepšeniu orientácie slúžia rôzne symboly, ktoré nájdete na mape sveta aj na zmenšenej mape. Nasleduje zoznam najdôležitejších značiek.

Ukazovatele smeru na zmenšenej mape:



K dispozícii sú dva druhy úloh – hlavné úlohy (oranžové) a vedľajšie úlohy, ktoré sú označené striebornou šípku. *Tip: Vždy môže byť aktívna iba jedna vedľajšia úloha, takže sa zobrazuje len jedna šípka.*

Ikony úloh:



Otázniky označujú zadávateľa úloh. Podľa typu úlohy môžu mať rôznu farbu. Výkričníky obyčajne označujú osoby, ktoré vás odmenia. Ciele úloh sú označené kruhom. Úlohy postavy sú úlohy, ktoré sú špecifické pre danú postavu. Sú označené farbami príslušnej postavy.

Služby:



Tieto štyri symboly označujú poskytovateľa najdôležitejších služieb (zľava doprava): Obchodníka, kováča, pána rún a konského priekopníka.



Neaktívne oživovacie monolity sú zobrazené ako tmavosivé. Posledný aktívovaný monolit je zobrazený jasnou farbou, aby bolo ľahké odlišiť ho od ostatných. V prípade smrti sa vrátite k tomuto monolitu.

Teleport:



Aktívny teleportačný portál je označený modrou farbou. Služí na rýchly presun na veľké vzdialenosti.

Jaskyňa:



Vchody do väzenia, jaskyne, tunelov alebo iných katakomb sú označené tmavými kamennými dvermi.

Značka:



Stlačením klávesu Ctrl a kliknutím ľavým tlačidlom myši umiestnite na mapu sveta značku v tvare špendlíka. Pre uľahčenie navigácie sa táto značka zobrazuje aj na zmenšenej mape.

PREHLAD HERNÝCH PRVKOV

Obrazovky s informáciami o postave je možné vyvolať pomocou klávesových skratiek.

1 V predvolenom nastavení **[I]** slúži na vyvolanie obrazovky s informáciami o postave kláves **[I]**. Na tejto obrazovke nájdete informácie o mene, triede a úrovni postavy.

2 Je tu zobrazené aj vybavenie postavy a peniaze, ktoré má postava u seba.

3 Tu sú zobrazené všetky predmety, ktoré má postava u seba.

4 Kliknutím na toto tlačidlo zobraziťte obrazovku s informáciami o jazdných zvieratách a ich vybavení.

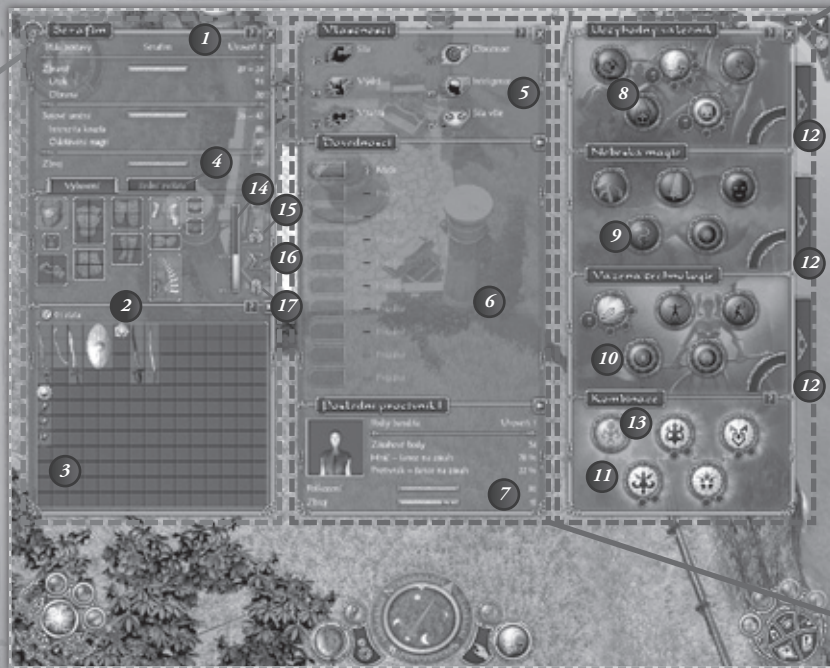


14 Tu sú informácie o tom, aký vplyv majú na bojové umenia posilnenie a zbroj.

15 Pomocou tejto funkcie môžete zmeniť predmety za zlato bez pomoci obchodníka, daňou za túto možnosť je však to, že za predmet získate menej zlata, ako by vám zaplatil obchodník.

16 Tu nájdete súhrn všetkých bonusov k vlastnostiam postavy.

17 Kliknutím na túto ikonu zobraziťte zvláštne predmety, ktoré používate. Zvláštne predmety sú súčasťou súpravy a sú označené zelenou farbou.



Kláves **[S]** otvorí v predvolenom nastavení obrazovku bojových umení.

Nasleduje prehľad rôznych bojových umení.

V príklade je zobrazený tieňový bojovník. Názvy a symboly sa vzťahujú k tejto postave. Usporiadanie obrazovky je však pre všetky postavy rovnaké. Ponuky

8, **9** a **10** predstavujú zobrazenia troch skupín aspektov bojových umení.

11 Tu môžete vytvárať kombinácie.

12 Tu môžete prepínať medzi obrazovkami bojových umení a ich úpravami.

13 Pretiahnite symbol kombinácie do voľnej pozície v ľavom hornom rohu oblasti kombinácií. Tu môžete kombinovať bojové umenia.

Kláves **[C]** otvorí v predvolenom nastavení obrazovku vlastností a schopností.

5 Tu sú zobrazené vaše vlastnosti.

6 Tu sú naučené schopnosti. Postava sa môže naučiť až desať rôznych schopností

7 V spodnej časti sú zobrazené informácie o poslednom porazenom protivníkovi.

★ Tip

Predmety, zbrane a zbroje sú označené rôznymi farbami. Farba názvu alebo popisu sa líši podľa toho, ako veľmi je predmet vzácny. Obyčajné predmety sú označené bielou farbou, kúzelné predmety modrou, extrémne vzácne predmety žltou. Zelenou farbou sú označené predmety, ktoré patria do súpravy. Predmety zo súpravy a kúzelné a vzácne predmety poskytujú zvláštne bonusy. Ak je postava vybavená všetkými predmetmi z konkrétnej súpravy, získate dodatočný bonus.

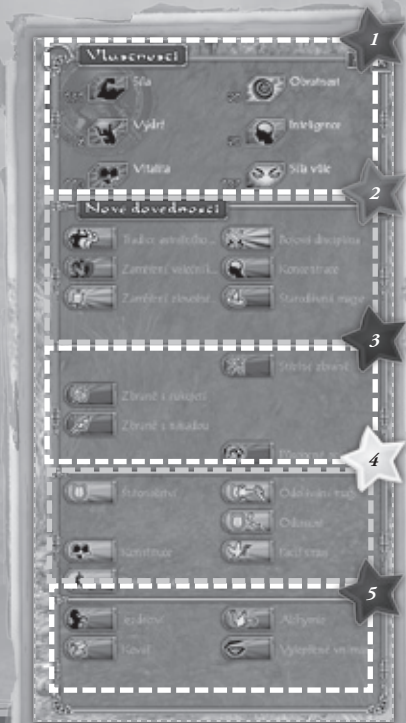
POSTAVY A VÝVOJ

Postavy a ich vývoj sú základom hry *Sacred 2: Fallen Angel*. Vďaka množstvu rôznych schopností, špecifických bojových umení a vlastností je každá postava unikátna.

Okrem klasických vlastností (ako obratnosť a sila) má každá z postáv zvláštne schopnosti, ktoré je možné ďalej rozvíjať. Serafim sa môže napríklad naučiť používať nebeskú mágiu. Na nasledujúcich stránkach je vysvetlený vývoj postavy pomocou niekoľkých príkladov.

Kláves **C** otvorí v predvolenom nastavení obrazovku vlastností a schopností.

Tu sú zobrazené všeobecné vlastnosti. Tieto vlastnosti sa automaticky dvíhajú pri dosiahnutí novej úrovne. Podľa zvolenej triedy postavy sa zdvihnú výrazne alebo len mierne. Pri prestupe na novú úroveň môžete rozdeliť body aj ručne. Môžete to urobiť pomocou značky **[+]**, ktorú nájdete v pravom spodnom rohu príslušného symbolu.



★ INFORMÁCIE

Neaktívne vlastnosti v pravom stĺpci budú k dispozícii až po tom, čo použijete päť bodov v schopnostiach v ľavej časti. Body sa pre celú skupinu (2–5) sčítajú, nezáleží teda na tom, či ste použili všetkých päť na jednu schopnosť, alebo či ste ich rozložili medzi viac schopností. Po použití piatich bodov sa odomknú všetky neaktívne schopnosti v príslušnej skupine.



Vlastnosti sú základné telesné a duševné schopnosti postavy.



Tieto schopnosti vylepšujú zvláštne bojové umenia aktívnej postavy.



Tu nájdete útočné schopnosti aktívnej postavy.



Tu sú obranné schopnosti, ktoré môže vaša postava použiť.



Táto posledná skupina obsahuje všeobecné schopnosti

Schopnosti označujú všetky schopnosti, ktoré môže vaša postava v Ancarii získať. Všetky schopnosti (vrátane tých v skupinách 2–5) sa líšia v závislosti od zvolenej postavy.



V príklade napravo sú zobrazené schopnosti tieňového bojovníka. Nalavo sú zobrazené schopnosti chrámového strážcu. Rozdiel je zjavný.



SERAFIM

Ženské bojovníčky Serafim pripomínajú anjelov. Používajú okrídlenú zbraň a špecifické zbrane.

Ich vzhľad umocňuje prvý dojem: Sú nadpozemsky krásne, majú dlhé vlajúce vlasy a oči bez zreníc.

Vzhľad však môže klamať. Serafim sú nebezpečnými nepriateľmi. Vyznajú sa v zaobchádzaní so zbraňou rovnako dobre ako v mágií a technike.

★ Šablózubý tiger

Serafim možno vyzerajú ako anjeli, ale na ich jazdných zvieratách nie je nič anjelské. Obrovské tesáky nielenže vyzerajú nebezpečne, ale sú skutočne smrtiace.



★ Znie to až príliš dobre



Serafim je ideálnou vyváženou postavou, ktorá sa hodí pre začiatočníkov aj pre veteránov. Môžu používať väčšinu zbraní a nosiť ťažkú zbraň. Ich aspekty Úctyhodný bojovník, Nebeská mágia a Vážená technológia predstavujú zmes útočných bojových umení a silných obranných kúziel. Účinné posilnenia typu Ochranej energie dopĺňujú profil všestrannej a silnej triedy. Serafim bojujú na strane svetla, môže si preto vybrať iba kampaň svetla. Zároveň si nemôže vybrať temné božstvo.



ÚCTYHODNÝ BOJOVNÍK

V boji nablízko nie je Serafim taký elegantný, ale o silu tu nejde. Záleží iba na jej dokonalej technike boja.



Kladivo ducha



Biedne údery



Útočné salto



Zvyšená čulosť



*Bojový postoj
(posilnenie)*



NEBESKÁ MÁGIA

Vďaka mystickému pôvodu má Serafim dar posvätnéj mágie, pomocou ktorej môže bojovať kúzlami.



Zhubný úder



Žiarivý pilier



Vštepená viera



Posvätná obnova



*Očistná žiara
(posilnenie)*



VÁŽENÁ TECHNOLOGIA

Serafim majú prístup k pokročilej technológii, ktorá im umožňuje získať zvláštne bojové schopnosti.



Archanjelov bmev



Planúca nova



Božská ochrana



*Ochranná energia
(posilnení)*



BFG (posilnenie)



VZNEŠENÁ ELFKA

Aristokratická vznešená elfka patrí k starobylej rase, ktorá je čiastočne zodpovedná za konflikt, ktorý zmieta Ancariou.

Dlhé roky štúdie elementárnej mágie urobili zo vznešenej elfky vynikajúceho kúzelníka.

Vznešené elfky považujú ovládanie energie T za svoje prirodzené právo a k členom iných rás pristupujú s aroganciou.

★ Veterný had

Veterný had vyzerá celkom milo, len tie žiariace oči kazia celkový dojem.

Vzhľad Veterného hada nebudiť taký rešpekt ako vzhľad draka, ale jeho moc nie je o nič menej strašná.



★ Mágia pre mágiu samotnú



Zo všetkých tried v hre *Sacred 2: Fallen Angel* má ku klasickému kúzelníkovi najbližšie práve vznešená elfka. K dispozícii má tri magické aspekty: Arrantský pyromant je zvlášť vhodný na štúdiu ohnivých kúzel. Mystická búrka umožňuje prístup k množstvu ladových kúzel a Delfská arkánia obsahuje zvláštne ochranné kúzla, ako je teleport alebo kruh zapudenia. Vznešená elfka má krehkú konštitúciu, a preto je ľahko zraniteľná útokmi nablízko. V boji sa musí spoliehať na používanie bojových umení. Hra za túto postavu je preto náročnejšia na strategické myslenie, než hra za postavu, ktorá bojuje nablízko.



ARRANTSÝ PYROMANT

Elfka dokonale ovládne živé ohňa. Tento aspekt je vhodný na využívanie útočnej mágie.



Rodová obniva gula



Planica búrka



Zápalná sprcha



Obnivý démon
(posilnenie)



Rozpálená koža
(posilnenie)



MYSTICKÁ BÚRKA

V tomto aspekte sa elfka špecializuje na ladové kúzla, ktoré ju ochraňujú a zároveň oslabujú protivníkov.



Mrázivá svetlice



Ladové ostne



Zúrivý nimbus



Zvlnené rúška



Krištálová koža
(posilnenie)



DELFSKÁ ARKÁNIA

Toto je škola klasickej mágie, ktorá vhodne dopĺňa jeden z ostatných aspektov.



Kobaltový úder



Magická bravúra



Tieňový krok



Vypovedanie mágie



Veľké oživenie
(posilnenie)



DRYÁDA

Dryády sú potomkami elfích odpadlíkov, ktorí sa stiahli v pradávných časoch na ostrovy na západe.

Dryády žijú v jednote s prírodou a sú majstrami prírodnej mágie. Vie aj veľmi dobre zaobchádzať so zbraňami na diaľku, ako sú luky a fúkačky.

Čo sú vysušené hlavy?

Z niektorých zabitých protivníkov je možné získať vysušenú hlavu, ktorú si môže dryáda pridať k svojmu vybaveniu (vždy môže používať iba jednu). Vysušené hlavy môžu poskytovať rôzne bonusy k útoku a obrane. Napríklad vysušená hlava škrata poskytuje dryáde bonus k útoku v boji proti škratom.



★ Veľký jašter

Dryády majú rešpekt k prírode a od časov Veľkej vojny nenávidia energiu T. Je teda pochopiteľné, že jazdia na veľkých jašteroch, ktoré výborne dopĺňujú vlohy dryád pre boj na diaľku.



★ Luk a šípy



Vznesené elfky pracujú hlavne s elementárnou mágiou, ale znepríatelené dryády sa špecializujú na prírodnú mágiu. Dryády majú k dispozícii tri aspekty – Vrtošivý lovec, Kabalistické voodoo a Prírodný tkáč. Sú tiež najlepšími špecialistami na boj na diaľku zo všetkých postáv. Začínajú s fúkačkou a vyššími hodnotami obratnosti. Keď ide o luky a fúkačky, je táto postava nedostižná. Jej mágia je zároveň na začiatku hry relatívne slabá, preto sú dryády vhodnejšie pre skúsenejších hráčov a veteránov.



VRTOŠIVÝ LOVEC

Toto bojové umenie obsahuje všetko užitočné pre boj na diaľku. Bojové umenia dryády sú najsilnejšie zo všetkých bojovníkov na diaľku.



Pustošivý zásah



Bleskurýchly útok



Lesný beh



Súp prachu



Zlovestný predátor
(posilnenie)



KABALISTICKÉ VOODOO

Temná stránka dryád. Táto mágia vysáva z nepriateľov život. Tiež môže vyvolať duchov, ktorí bojujú na strane dryády.



Zvrátené mučenie



Jedovatá nákaza



Čierna kliatba



Zlovolný totem



Umierajúca duša
(posilnenie)



PRÍRODNÝ TKÁČ

Tento aspekt odvodzuje svoju moc z prírody a používa na boj prírodné sily.



Edafická kópia



Spletitá réva



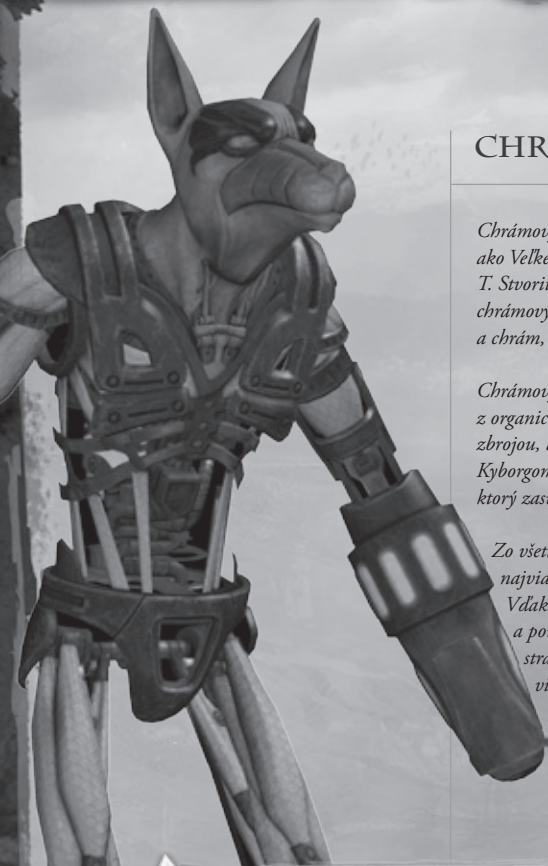
Dotyk Zlatého jazierka



Presná myseľ



Prastará kôra
(posilnenie)



CHRÁMOVÝ STRÁŽCA

Chrámový strážca je takmer taký starý ako Veľké zariadenie a samotná energia T. Stvoriteľ Veľkého zariadenia vytvoril chrámových strážcov, aby chránili zariadenie a chrám, ktorý bol okolo neho vybudovaný.

Chrámový strážca je čiastočne zložený z organickej hmoty, ktorá musí byť chránená zbraňou, ale z väčšej časti je kyborgom. Kyborgom, ktorého poháňa energia T. Stroj, ktorý zasvätil svoj „život“ ochrane energie T.

Zo všetkých postáv používajú technológiu najviac Serafim a chrámoví strážcovia. Vďaka svojim jedinečným schopnostiam a používaniu energie T je chrámový strážca ideálnou postavou pre hru viacerých hráčov.

★ Mobikulum

Všetky postavy okrem chrámového strážcu majú zvláštne živé jazdné zvieratá. Chrámový strážca miesto toho používa moderný monocykkel poháňaný energiou T, ktorý je rovnako pôsobivý, ako nebezpečný. Chrámový strážca môže používať svoje bojové umenia aj v priebehu jazdy na mobikule.



★ Bytosť a stroj



Chrámový strážca je špeciálna postava, ktorá môže priamo používať energiu T. Na rozdiel od ostatných postáv je jedna z jeho najdôležitejších zbraní (jeho bojová ruka) súčasťou jeho tela, takže sa jeho ľavá ruka pri používaní bojových umení mení.

Vždy z nej môže vystreliť guľu energie. V boji nablízko pomocou nej útočí na nepriateľa. Vďaka svojim jedinečným schopnostiam je vynikajúcou podpornou postavou pre hru viacerých hráčov. V kampani je táto postava vhodnejšia pre skúsenejších hráčov.



Batéria

V priebehu hry môže chrámový strážca naraziť na batériu. Táto časť zbroje určuje, aké projektily môže strážca vystreliť zo svojej bojovej ruky.



ODDANÝ STRÁŽCA

Chrámový strážca je veľmi silný v boji nablízko. Futuristická technológia ešte zvyšuje jeho smrtiace schopnosti.



STRATENÁ JEDNOTA

Chrámový strážca používa na boj na diaľku rôzne útoky pomocou bojovej ruky a ničí nepriateľa, kým sa dostanú na dosah.



OCHRANCA ZDROJA

Chrámový strážca bol kedysi súčasťou Veľkého zariadenia. Ešte stále môže používať energiu T ako zbraň. Pomocou tejto energie môže meniť vlastnosti svojich nepriateľov a dokonca aj svoje prostredie.



Odbodlaný úder



Bitevní rozšírenie



Smrtiaca kópia



Bojová bdelosť



Závoj energie T (posilnenie)



Zosilnený vyboj



Divoký podpaláč



Traslavý dotyk



Archimedeov lúč



Poháňaná levitácia



Prvotná mutácia



Hrdzavý uhol



Ladová prchavosť



Nabitá sieť



Nedotknuteľná sila (posilnenie)



TIEŇOVÝ BOJOVNÍK

Tieňoví bojovníci sú vojaci, ktorí až do svojej smrti statočne bojovali na bojiskách Ancarie. Ich priatelia aj nepriatelia ich rešpektovali a obávali sa ich.

Vznešení elfovia alebo inkvizície týchto bojovníkov privolali pomocou veľmi nebezpečného rituálu späť na svet a upreli im ich zaslúženú odmenu po smrti.

Tieňový bojovník môže používať ťažkú zbroj a zbrane. Je najnebezpečnejším bojovníkom nablízko v celej Ancarii. Nikto sa nevyzná v boji tak, ako on.

★ Pekelný pes

Pekelný pes je dokonalým spoločníkom bojovníka, ktorý je uväznený medzi životom a smrťou.

Keď sa toto monštrum vymori z podsvetia, zaseje strach do srdca každého protivníka.



★ Smrť mu sluší



Ste nováčikmi v Ancarii? Potom by ste si mali vybrať tieňového bojovníka. Je odolný, nie je ľahké zabiť ho a je to skúsený bojovník, čo z neho robí dokonalú postavu pre začiatočníkov. Môže tiež používať najväčšie meče a najťažšie bojové sekery a palčáty.

Jeho údery sú smrtiace. Zachováva si chladnú hlavu aj vo víre boja a vždy sa pokúša dostať na dosah protivníka, aby mu dal okúsiť svoje schopnosti boja nablízko. Nemŕtva časť tieňového bojovníka pridáva k jeho klasickým bojovým schopnostiam zvláštne schopnosti, ktoré mu umožňujú privolať na pomoc jeho mŕtvych druhov.



BOJOVNÍK SMRTI

Špecialista na boj. Žiadne zložité vyvolávanie, len hrubá sila a násilie.



ZLOVOĽNÝ ŠAMPIÓN

Tieňový bojovník môže používať aj o niečo strategickejší a obratnejší bojový štýl, ktorý sa spolicha skôr na taktiku a obratnosť, ako na hrubú silu a zbroj.



ASTRÁLNY PÁN

Tieňový bojovník môže vďaka svojmu spojeniu s podsvetím vyvolávať svojich mŕtvych priateľov, ktorí za neho budú bojovať.



Démonický úder



Rozmach kopy



Zničujúci nápor



Plamenný príkaz



Pochmúrna húževnatosť (posilnenie)



Horúčkovitá záruivosť



Útočný preskok



Augmentačná zástava



Smrtonosné vyvolávanie



Reflexná emanácia (posilnenie)



Prízračná ruka



Kostlivá fortifikácia



Zotavené duše



Tieňový závoj



Dobná vernosť (posilnenie)

INKVIZÍTOR

Inkvizítor je najvyšším kňazom vznešených elfov. Je rovnako smrtiaci, ako arogantný. Zaujímá ho iba jeho vlastný prospech.

Osud ostatných obyvateľov Ancarie sa ho nijako nedotýka. Chce dosiahnuť to, aby duchovenstvo vznešených elfov úplne ovládlo energiu T.

Inkvizítor nemá úctu ani k mŕtvym a nerozpakuje sa ich povolať do boja.

★ Závojník

Vďaka mocnostiam temnoty má inkvizítor k dispozícii veľmi zvláštne jazdné zvieratá.

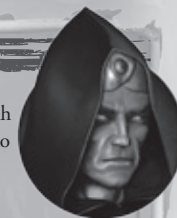
Jazdí na veľkom čiernom pavúkovi a spriada svoje mocné kúzla.



★ Za mnou ide smrť



Inkvizítor má rovnaký vzťah k mocnostiam temnoty, ako má Serafim k mocnostiam svetla. Bojové umenia jeho aspektov Strašná inkvizícia, Rafinovaná nadvláda a Ohavné podsvetie, napríklad Bezohľadná exekúcia, hovoria za všetko. Rovnako ako jeho náprotivok Serafim je inkvizítor všestrannou postavou, ale špecializácia v aspekte Ohavné podsvetie si žiada skúseného hráča. Inkvizítor nezastaví ani pred tým, aby na svoje ciele použil aj mŕtvych.



STRAŠNÁ INKVIZÍCIA

Inkvizítor je vynikajúcim bojovníkom nablízko. Nesústreďí sa na obranu, miesto toho radšej útočí bez ohľadu na vlastnú bezpečnosť. Dobré vie, že najlepšou obranou je zabrániť protivníkovi, aby mohol udrieť viackrát.



Bezohľadná exekúcia



Bezohľadné zmrzačenie



Zahanbujúci pranie



Frenetická žiara



Očistný výprask (posilnenie)



RAFINOVANÁ NADVLÁDA

Inkvizítorove znalosti mágie sú také rozsiahle, že dokáže obrátiť aj svojich protivníkov alebo ich útoky vo svoj prospech.



Bleskový rad



Nepričítaný bod



Zhlukujúci sa vír



Horlivý dvojník



Obrátená polarita (posilnenie)



OHAVNÉ PODSVETIE

Inkvizítor ovláda aj temnú mágiu, ktorá vysáva duše z protivníkov a dokonca využíva aj mŕtvych.



Vytrhnutý duch



Neúprosne podmanenie



Výbušné znesvätenie



Ochromujúci des



Kosec duší (posilnenie)

VŠETCI VYZERAJÚ ROVNAKO? NIE V TEJTO HRE!

Je to máťúce? Zdá sa vám, že je zmes vlastností, bojových schopností, kombinácií a úprav príliš komplikovaná? V skutočnosti je to skôr naopak. Vývoj postavy v hre *Sacred 2: Fallen Angel* je jednoduchým procesom, okolo ktorého je hra postavená. Vývoj postavy pomocou tohto sofistikovaného systému vám umožní vytvoriť skutočne jedinečnú postavu.



Funguje to nasledovne: Na začiatku si vyberiete jednu zo šiestich postáv, ktoré sú vybavené súpravou vopred určených schopností. Vlastnosti (sila, obratnosť a inteligencia) sa dvíhajú pri dosiahnutí novej úrovne. Hodnota, o ktorú sa zvýši, sa líši podľa vybranej postavy. Niektoré postavy sú tiež obmedzené v tom, ktoré zbroje a zbrane môžu používať.

Teraz to začína byť zaujímavé: Váš hrdina (alebo hrdinka) môže v priebehu hry získať desať schopností. Tieto schopnosti sú prvým krokom k vytvoreniu unikátnej postavy. Neskôr sa môžete sústrediť na jeden aspekt a vylepšovať niektoré bojové umenia, kým nedosiahnu svoje maximálne možnosti, alebo sa môžete skúsiť naučiť čo najviac bojových umení – potom bude vaša postava vedieť všetko, ale za cenu toho, že nebude ovládať tie najsilnejšie schopnosti.

Vybavenie je pri vývoji postavy tiež veľmi dôležité. Môžete si vybrať, aké zbrane chcete používať, aké brnenie budete nosiť, aké relikvie budete zbierať, aké predmety si vyrobíte a ktoré bojové umenia vylepšíte. Predmety, ktoré na svojich cestách nájdete, budú vaše voľby ovplyvňovať a prispievajú k jedinečnosti vašej postavy.



★ Prvá časť:

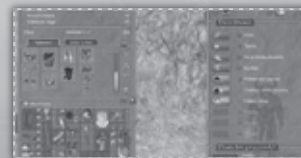
Výber postavy, typu kampane a božstva

Poznámka: Výber typu kampane určuje aj stranu, na ktorej budete stáť v hre viacerých hráčov. V hre viacerých hráčov môžu vytvoriť skupinu iba hráči, ktorí hrajú za rovnakú stranu.



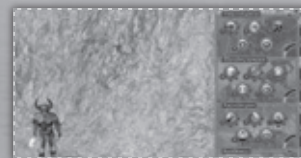
★ Druhá časť:

Vybavenie



★ Tretia časť:

Strategické používanie aspektov



★ Štvrtá časť:

Vylepšenie vlastností/Výber a vylepšenie schopností



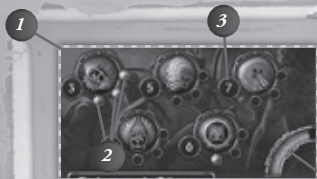
★ Piata časť:

Prispôsobenie bojových umení pomocou úprav



RUNY A VYLEPŠENIE BOJOVÝCH UMENÍ

V priebehu hry nájdete runy, ktoré vám umožnia vylepšiť bojové umenia alebo odomknúť tie, ktoré ešte neviete. Ak sú runy zakuté do zbraní, pridávajú im bonusy. Ak nájdete novú runu, môžete ju použiť, alebo ju môžete u pána rún vymeniť za inú.



Naučené alebo získané bojové umenia sú tiež ovplyvnené externými faktormi, napríklad získaním úrovne. Tu môžete zistiť, ako veľmi je vaše bojové umenie rozvinuté.

- 1 Toto je symbol pôvodného bojového umenia.
- 2 Bronzové, strieborné a zlaté značky ukazujú, koľko úprav ste k príslušnému bojovému umeniu pridali.
- 3 Tu je zobrazená aktuálna úroveň bojového umenia.
- 4 Zelený pruh označuje, kedy bude k dispozícii ďalšia úprava bojového umenia (z príslušného aspektu).

Poznámka: Môžete sa naučiť viac rún rovnakeho bojového umenia a tak zdvihnúť jeho úroveň, maximálna úroveň bojového umenia je však obmedzená úrovňou postavy.

★ Runy

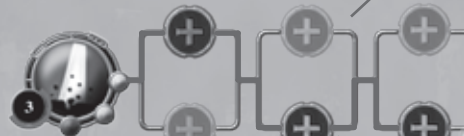


Nájdene runy aj runy získané pri výmene s pánom rún sa ukladajú do inventára. Ak chcete získať informácie o rune a jej účinkoch, podržte na nej kurzor myši. Ak sa chcete naučiť runu bojového umenia, kliknite na ňu pravým tlačidlom myši.



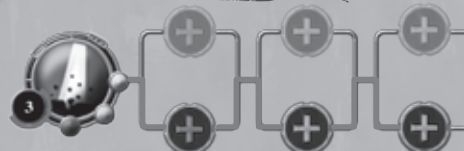
VYLEPŠENIE ASPEKTOV BOJOVÝCH UMENÍ

Príklad 1



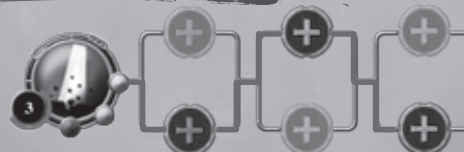
1 Jas: Zväčši oblasť pôsobnosti svetelného efektu.

Príklad 2



2 Šetrnosť: Predlži čas trvania svetelného efektu

Príklad 3



Vývoj bojových umení je sám osebe pomerne jednoduchý. Ako sa však postava mení tisícami spôsobov zároveň s novo naučenými schopnosťami, môže tento systém priniesť úžasné výsledky. Pri vylepšení schopnosti súvisiacej s niektorým z aspektov (napr. Tradícia nebeskej mágie alebo Zameranie nebeskej mágie) sa odomknú body úprav. Pomocou týchto bodov môžete vylepšiť bojové umenia príslušného aspektu. Podľa použitých úprav sa môže kúzlo zmeniť. Príklad: Výber možnosti 1 zväčši oblasť pôsobnosti kúzla, možnosť 2 zase predlži dĺžku trvania.

MÁGIA BOHOV

Na začiatku hry si môžete vybrať božstvo, ktoré vaša postava uctieva. Nezabudnite, že postava na strane svetla alebo temnoty si nemôže vybrať za patróna božstvo z opačnej strany. Serafin si preto nemôže vybrať Ker a inkvizítor zase Lumena. Neutrálne postavy (ako je napríklad dryáda) to majú jednoduchšie. Môžu si slobodne vybrať uctievané božstvo a sú obmedzené len výberom kampane, ktorá je vždy v protiklade k jednému zo šiestich bohov.

Po výbere božstva vám zvolený patrón umožní používať zvláštne ochranné kúzlo, ktoré je veľmi silné, ale tiež sa veľmi dlho regeneruje. Čas regenerácie toho kúzla môžete skrátiť modlitbou pri sochách svojho boha alebo návštevou chrámu.



LUMEN

Boh svetla umožňuje postavu vystrelit lúče svetla. Protivníci sú omráčení, poškodení a niektorí môžu aj zhorieť.



KYBÉLÉ

Samotná príroda venuje postavu a jej spojencom časť svojej životnej sily. Postava je okamžite vyličená a efekty poškodenia sa znížia.



FORENS

Sila filozofie umožňuje postavu odražať určitý čas všetky útoky späť na útočníka.



TESTA

Boh vedy naplní postavu energiou. Postava bude chvíľu vystrelovať gule energie T, ktoré liečia priateľov a poškodzujú nepriateľov.



KUAN

Boh vojny spôsobí pomátenie všetkých nepriateľov v blízkosti, ktorí potom začnú útočiť na seba navzájom.

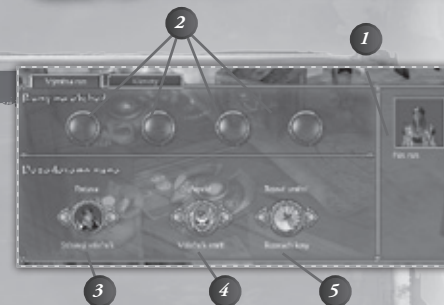


KER

Bohyňa chaosu povolá mocného démona, spútaného kúzлами, ktorý bude bojovať na strane postavy. Ale magické putá nevydržia večne...

★ Výmena rún

U pána rún si môžete za istý poplatok vymeniť nepotrebné runy za iné. Pán rún od vás prijme maximálne štyri runy **1**.



Množstvo ponúkaných rún má vplyv na poplatok za výmenu. Čím viac rún ponúkate, tým menší je poplatok. Sem umiestnite runy, ktoré chcete vymeniť. **2** Výberom postavy **3**, aspektu **4** a bojového umenia **5** zvolíte runu, ktorú chcete získať.

★ Kováčstvo

Ak nájdete predmet, ktorý obsahuje zvláštne pozície (ako je zbraň na obrázku **1**), môžete doň zakúť iné predmety a tým tomuto predmetu pridať zvláštne vlastnosti.



2 Do predmetov môžete zakúť prstene, amulety, runy alebo kováčske schopnosti, ktoré získate u kováčov. Tieto predmety sú obmedzené úrovňou kvality voľných pozícií. Najmenej kvalitné pozície sú bronzové, stredne kvalitné sú strieborné a najkvalitnejšie sú zlaté.



3 V tomto prípade chceme do meča zakúť prsteň, ktorý zmení fyzické poškodenie na ohnivé poškodenie. Každá zbraň má zvláštnu pozíciu, do ktorej je možné zakúť zvláštne predmety.



NIEKOĽKO SĽOV O FARBÁCH

Označenie pomocou farieb je v hre *Sacred 2: Fallen Angel* veľmi dôležité. Farby označujú silu nepriateľa, rovnako ako vlastnosti predmetov, zbraní alebo zbroje.

Nasleduje niekoľko najdôležitejších príkladov:

Žiariaci kruh okolo nepriateľa určuje jeho silu v porovnaní s postavou.



- 1 Zelená označuje, že je protivník slabší ako postava.
- 2 Žltá označuje, že je protivník približne rovnako silný.
- 3 Červený kruh značí, že je protivník silnejší. Sivý kruh znamená, že je protivník omnoho slabší a nedostanete za neho žiadnu skúsenosť.



Elitných protivníkov spoznáte podľa zlatého textu v zobrazení zásahových bodov 4.



Farby sa používajú 5 aj na zobrazenie odolností. Pod zásahovými bodmi protivníka nájdete malý pruh, v ktorom sú znázornené jednotlivé odolnosti.

Celková zbroj	430
Fyzické	282
Magie	109
Leď	39

- 5 V hre sú nasledujúce kategórie odolností: fyzická, magická a odolnosti proti jedu, ohňu a ľadu. Používajú sa pre spôsobované poškodenie (ktoré sa zobrazuje vo forme pruhu v obrazovke vlastnosti zbrane) alebo pre obranu pred útokmi (zobrazuje sa pri zbroji).

Tieto hodnoty môžu byť ovplyvnené pomocou relikvií (str. 17).

V Ancarii môžete nájsť rôzne druhy relikvií: magické, ohnivé, jedovaté a ľadové. Kombináciou týchto relikvií môžete zvýšiť odolnosti svojej postavy. Ak budete používať iba ohnivé relikvie, bude vaša postava dobre chránená proti ohnivým útokom, nebude mať však žiadnu obranu proti ľadovým útokom. Môžete vytvoriť aj niekoľko kombinácií, ktoré je možné použiť na rôznych oponentov. Tieto kombinácie môžete používať bezo zmeny zbroja.

- 6 V tomto príklade je zobrazená jedovatá relikvia s hodnotou zbroja 33.
- 7 Toto číslo sa pridá aj k celkovej hodnote zbroja vašej postavy. Prijaté fyzické poškodenie závisí od hodnoty normálnej zbroje.



HRA PRE VIACERÝCH HRÁČOV

V hre Sacred 2: Fallen Angel je k dispozícii niekoľko možností hry pre viacerých hráčov.



1

★ Charakteristika hry

Zdôrazňujeme, že hra sa vzťahuje k postavám, nie k účtom. Hra po miestnej sieti sa napríklad začína možnosťou výberu postavy. Pri hre s funkciou ClosedNet môžete pridať do svojho zoznamu priateľov niekoľko postáv rovnakého hráča. Nepripravte teda názov účtu hráča.

Tiež nezabúdajte, že pri nahrávaní alebo ukladaní hry môžete pristupovať k postupu v úlohách (vrátane hlavného príbehu) a samotnej postave, nie však k poznámkam na mape atď.

HRA PRE VIACERÝCH HRÁČOV (MIESTNA SIETĽ)

1 Najskôr vyberte uloženú postavu alebo vytvorte novú. V pravej časti obrazovky sa zobrazí prehľad definovaných parametrov

2 Tu nájdete zoznam názvov a vlastností hier *Sacred 2: Fallen Angel*, ktoré sú k dispozícii na vašej sieti.



2



3

3 Pred vstupom do haly miestnej siete si musíte zvoliť postavu. Pokyny k nahraniu alebo vytvoreniu postavy nájdete v popise režimu pre jedného hráča.

PRIDAŤ SA K HRE LAN

4



4 LAN hala

- Server → dvakrát kliknite alebo kliknite na server, ku ktorému sa chcete pripojiť. Výber potvrdíte v spodnej časti obrazovky ponuky.
- Na pravej strane sa zobrazí zoznam všetkých hráčov na serveri. U každého hráča sa zobrazuje strana, na ktorej stojí (svetlá tvár pre dobro a tmavá pre zlo). Kliknutím na hráča získate ďalšie informácie.
- Ak vyberiete hru ad hoc, sieťová hra sa spustí takmer okamžite. Ďalšie informácie získate v príručke pre hranie ad hoc.

VYTVORIŤ HRU LAN 5

Kliknite na Vytvoriť hru:



5



Heslo

Tu zadajte heslo. Hráči sa môžu pripojiť len v prípade, že poznajú heslo.

Typ hry

Vyberte herný režim.

Hráči

Vyberte maximálny počet hráčov, ktorí sa môžu hry zúčastniť.

Nahrat

Ak chcete nahrat uloženú hru a pokračovať v kampani, vyberte možnosť Kampaň.

Vytvoriť hru

Vytvorí a spustí hru viacerých hráčov s vybranými možnosťami.

HRANIE AD HOC

Chcete sa rýchle pripojiť k iným hráčom a zahrať si hru na miestnej sieti? Máte v počítači alebo notebooku sieťovú kartu WLAN? V tom prípade vám hra *Sacred 2: Fallen Angel* umožňuje veľmi rýchle, pohodlné a jednoducho spustiť hru viacerých hráčov.

Funguje to nasledovne:

Spustíte hru na sieti LAN pomocou úvodnej ponuky (Hra Wi-Fi ad hoc). Pripojenie ad hoc môžete aktivovať alebo deaktivovať v hale aj neskôr v hre. Vyberte, či sa chcete k hre pridať, alebo ju vytvoriť. Ak sa chcete k hre pridať a niekto v okolí už vytvoril hru ad hoc v miestnej sieti, môžete sa okamžite pridať do hry.

Bezpečnostné varovanie!

Hra *Sacred 2: Fallen Angel* vytvorí zdieľanú hernú sieť. Preto bude laptop a jeho zdieľané prostriedky identifikovaný ostatnými hráčmi a ďalšími stranami. Ak nebude oprávnenie vzťahujúce sa k zdieľaným dátam a konektivite do internetu výslovne obmedzené, tretia strana môže využiť svoje vedomosti a hacknúť váš systém alebo pripojenie k internetu iným spôsobom zneužiť.

Nepoužívajte Wi-Fi v režime ad hoc, ak nie ste schopní zabrániť neautorizovanému prístupu. Ak použijete režim Wi-Fi ad hoc, činíte tak na vlastné riziko! Ak bude hra neočakávane ukončená, pripojenie Wi-Fi ad hoc (a súvisiace bezpečnostné riziko) zostane aktívne, kým pripojenie neukončíte po vstupe do inej hry.

**INTERNET
HRA PRE VIACERÝCH
HRÁČOV**

Ak chcete hrať hru prostredníctvom internetu, musíte sa registrovať na serveri.

Pomocou tejto ponuky sa môžete prihlásiť alebo si vytvoriť účet hry viacerých hráčov na serveri haly. Vytvoriť účet:

Kliknite na možnosť *Nový účet* → vytvoríte nový účet



Nový účet

6 Umožňuje vytvoriť nový účet.

Meno užívateľa/úctu

Výberte meno účtu. Toto meno sa nezobrazuje v hale ani v hre, iným hráčom sa zobrazujú iba mená postáv. Meno účtu sa nesmie zhodovať s menom postavy. Musí byť unikátne.

Heslo

Heslo k vášmu účtu.

Aktivačný kód

Zadajte svoj aktivačný kód. Nezabudnite, že aktivačný kód nemôže súčasne používať na hru prostredníctvom internetu viacerých hráčov. Aktivačný kód nájdete na zadnej strane tejto príručky.

Prihlásenie



Ak chcete hrať prostredníctvom internetu v režime ClosedNet, OpenNet alebo hru pre jedného hráča, zadajte názov svojho účtu a heslo 7. Potom kliknite na požadovaný typ hry a vstúpte do haly na príslušnom serveri. Poznámka:

Pred výberom režimu ClosedNet, OpenNet alebo hra pre jedného hráča musíte zadať meno účtu a heslo. Pomocou tohto tlačidla môžete výber potvrdiť a prihlásiť sa.

Ďalšie informácie nájdete v časti *Nezabudnite* (str. 48). Po výbere režimu OpenNet alebo ClosedNet sa zobrazí obrazovka výberu postavy alebo vás hra požiada o vytvorenie novej postavy:

8 Začnite vytvorenie prezývky:



Režim OpenNet (str. 49)

Príkazy v hale sú pre režim OpenNet takmer rovnaké ako v režime ClosedNet. Nájdete ich v nasledujúcom odseku.

Režim ClosedNet 9 (str. 49)



Hala vyzerá pre všetky herné režimy takmer rovnako. Rozdiely v režime ClosedNet sú nasledujúce:

Na pravej strane sa zobrazujú tri záložky, ktoré slúžia ako kontextová ponuka.

• **Tri zoznamy hráčov:**

1. Všeobecný:

Ak je aktívna táto záložka, zobrazia sa v zozname všetky činnosti hráčov. Kliknutím na server zobrazíte zoznam všetkých hráčov na serveri. Kliknutím na diskusnú miestnosť zobrazíte zoznam hráčov v tejto miestnosti.

2. Priatelia:

Všeobecný zoznam priateľov. Tu sa zobrazujú všetci hráči, ktorí boli pridaní ako priatelia. Kliknutím pravým tlačidlom myši zobrazíte kontextovú ponuku.

3. Ignorovať:

Zobrazuje všetkých hráčov na zozname ignorovaných hráčov. Kliknutím pravým tlačidlom myši zobrazíte kontextovú ponuku.

• **Diskusné okno**

určené aj pre súkromné správy). Oficiálne diskusné miestnosti sa zobrazujú v hornej časti kanála. Súkromné sa zobrazujú v spodnej časti.

• **Heslo**

Na vstup do tejto hry potrebujete správne heslo.

**HERNÉ REŽIMY –
DÔLEŽITÉ FAKTY**

Úroveň náročnosti

Tu zadajte úroveň náročnosti a maximálnu úroveň postáv.

Hardcore a predvolené

Hru *Sacred 2: Fallen Angel* môžete hrať v režime hardcore. V tomto režime hra končí smrťou postavy. V predvolenom režime bude hrdina po smrti oživený a hra bude pokračovať.

Kampaň (iba v režime PvE)

Kampaň môže spoločne hrať až päť hráčov. Skratka PvE znamená „hráči proti prostrediu“ (Players versus Environment).

Dôležité upozornenie:

Postup v hre sa ukladá samostatne pre každú postavu a úroveň náročnosti. Ak chcete hrať s inými hráčmi, uistite sa, že máte rovnaký postup v kampani. Ak je niektorá z postáv ďalej v hre, ako je postup aktuálnej hry, postup tejto postavy sa nebude zaznamenávať, kým sa aktuálna hra nedostane na miesto, kde sa nachádza postava. Ak je postup postavy v kampani menší ako postup aktuálnej hry, postup tejto postavy sa pre túto hru vôbec neuloží. Preto by mal server zakladať hráč s postavou, ktorá v kampani postúpila najmenej.

Ak sa pridá hráč k už existujúcej hre, nezobrazia sa pre neho úlohy, ktoré sú už aktívne.

Svetlo/tieň: V kampani môže byť iba jedno. To znamená, že sa nemôžete pridať ku kampani tieňu, ak hrajete kampaň svetla a naopak. Kampaň môžu hrať iba postavy, ktoré hrajú za rovnakú stranu.

Ak sa pridá hráč k hre, ktorá bola vytvorená v režime hry pre jedného hráča, nebude sa jeho postup v kampani ukladať.

Voľná hra (PvE a PvP)

V tomto hernom režime môžete preskúmavať svet hry *Sacred 2: Fallen Angel* spoločne až 16 hráčov. Nebudú hrať hlavný príbeh, miesto toho vždy začnú na špeciálnom ostrove pre viacerých hráčov.

Hráč proti hráčovi (PvP)

V tomto type voľnej hry na seba môžu hráči navzájom útočiť.

Uzatvorená hra (ClosedNet)*

Bezpečné a trvalé servery spoločnosti ASCARON, na ktorých sa nachádzajú ďalší hráči.

Otvorená (OpenNet)*

Servery pre verejné alebo súkromné hry, vytvorené inými hráčmi. Poznámka: Všetky tieto hry a postavy sú uložené na počítačoch jednotlivých hráčov, preto existuje možnosť zneužitia, manipulácie a podvodu. Ak sa tomu chcete vyhnúť, odporúčame hrať na serveroch režimu ClosedNet.

Jediný hráč*

Ide o nový zvláštny druh hry *Sacred 2: Fallen Angel*. Umožňuje hráčovi pozvať do hry jedného hráča prostredníctvom internetu ďalšie postavy. Postup v hre sa ukladá iba pre hráča, ktorý spustil hru.

**Tieto režimy nie je možné pri tvorbe serveru vybrať.*

HERNÉ FUNKCIE

Všeobecné

- Môžete hrať s inými hráčmi alebo proti nim, diskutovať alebo pristupovať do ponuky skupiny.
- Pomocou klávesu N môžete v predvolenom nastavení otvoriť zároveň ponuku a diskusné okno.

Ukladanie

Postava je v priebehu hry automaticky pravidelne ukladaná. Uloží sa aj pri odchode z hry alebo pri neočakávanom odpojení z hry.

Konverzácia

- Pomocou klávesu Enter môžete otvoriť pruh pre zadanie správy a záznam diskusie. Ďalším stlačením klávesu Enter správu odošlete.

Ponuka skupiny

Ponuku skupiny môžete otvoriť aj samostatne. Prejdete kurzorom myši k ľavému okraju obrazovky a kliknete na zobrazenú hornú záložku. Kliknutím pravým tlačidlom myši na hráča na serveri zobrazíte kontextovú ponuku, pomocou ktorej môžete hráčov pozvať do skupiny alebo použiť ďalšie možnosti. **Držte sa pri sebe!**

Pri rozlahlosti Ancarie sa môže stať, že sa členovia skupiny stratia jeden druhému z očí. V tom prípade môžete použiť skupinový teleport a rýchle sa preniesť k inému hráčovi. Jednoducho podržte klávesu Ctrl a kliknite ľavým tlačidlom myši na portrét postavy v ľavom hornom rohu (vedľa portrétu vašej postavy). Táto funkcia je k dispozícii kdekolvek na mape.

Výmena s inými hráčmi

Ak chcete obchodovať s iným hráčom, podržte klávesu Ctrl a kliknite ľavým tlačidlom na portrét príslušnej postavy. Tým zobrazíte inventár a okno obchodovania.

Nad postavou, ktorá iniciovala obchod, sa zobrazí symbol obchodovania. Druhý hráč musí podržať kláves Ctrl a kliknúť na začínajúceho hráča ľavým tlačidlom myši. Tým potvrdí, že chce obchodovať. Pretiahnite požadované predmety zo svojho inventára do okna obchodovania a stlačte tlačidlo „navrhnuť obchod“. Druhý hráč teraz môže obchod prijať, odmietnuť, alebo môže navrhnúť iný obchod.

Korist' v hre viacerých hráčov

Predmety získa v hre viacerých hráčov ten hráč, ktorý protivníka zabil. Zlato a skúsenosť sa automaticky delia medzi členov skupiny, ale predmety získa iba jeden člen skupiny. Rovnako ako v režime hry pre jedného hráča existuje šanca, že nebude môcť tento hráč korist' použiť. V každom prípade však bude pre neho korist' určitý čas rezervovaná.

Úlohy v hre viacerých hráčov

Odmeny za úlohy, ktoré prijala skupina, získa celá skupina bez ohľadu na to, kto úlohu splnil.

Úprava sily protivníkov

V skupine môže byť až päť postáv. Sila protivníkov bude vždy automaticky upravená podľa počtu hráčov. Pre túto úpravu sa za maximálny počet hráčov považuje päť hráčov, protivníci budú teda rovnako silní, aj keď bude hráčov šesť, osem alebo viac. Tento maximálny počet je založený na názore, že skupina s viacerými postavami by už nemala taký zážitok z hry a úprava sily protivníkov pre vyšší počet ľudí by spôsobila, že by bola hra nehrateľná pre jednotlivcov alebo malé skupiny.

POZNÁMKY



OVĽÁDANIE HRY

Funkcie	Klávesy
Otvorenie hlavnej ponuky/zatvorenie všetkých okien	Esc
Pozícia bojového umenia 1	1
Pozícia bojového umenia 2	2
Pozícia bojového umenia 3	3
Pozícia bojového umenia 4	4
Posilnenie 1	5
Posilnenie 2	6
Posilnenie 3	7
Použitie božského kúzla	G
Privolanie jazdného zvierata	0
Pozícia pre zbraň 1	F1
Pozícia pre zbraň 2	F2
Pozícia pre zbraň 3	F3
Pozícia pre zbraň 4	F4
Orb – strana 1	F5
Orb – strana 2	F6
Orb – strana 3	F7
Orb – strana 4	F8
Zobrať všetko	A
Liečivý lektvar	Medzerník
Pozícia pre lektvar 1	Q
Pozícia pre lektvar 2	W
Pozícia pre lektvar 3	E
Pozícia pre lektvar 4	R
Pozícia pre lektvar 5	T
Pozícia pre lektvar 6	Y
Inventár	I

OVĽÁDANIE HRY

Funkcie	Klávesy
Bojové umenia/kombinácie	S
Schopnosti/vlastnosti	C
Denník úloh	L
Mapa sveta	M
Zväčšiť veľkosť zmenšenej mapy	TAB
Zobraziť objekty/ďalšie informácie	Alt
Okno siete	N
Potvrdiť/otvoriť diskusné okno	Enter
Oddialiť zobrazenie	Num. klávesnica [-]
Priblížiť zobrazenie	Num. klávesnica [+]
Vpred	Šípka nahoru
Vzad	Šípka dolú
Otočenie kamery doľava	Šípka vľavo
Otočenie kamery doprava	Šípka vpravo
Sever	Y
Snímka z hry*	Print Screen
Súkromná správa	Delete
Začať konverzáciu	Home
Ukončiť konverzáciu	End
Posunúť konverzáciu hore	Page Up
Posunúť konverzáciu dole	Page Down



Tip

Predvolené klávesy pre všetky akcie je možné zmeniť v ponuke Možnosti.

**Hra Sacred 2: Fallen Angel obsahuje integrovanú funkciu snímok z hry. Snímku môžete vytvoriť stlačením klávesu „Print Screen“. Obrázok sa uloží do adresára „Moje obrázky“ \Ascaron Entertainment\Sacred 2\“ Tento kláves môžete zmeniť v ponuke Možnosti.*

AUTORI

RIADITEĽ RIADENIA

Heiko tom Felde
Holger Flöttmann
Roger Swindells

PRODUCENT

Daniel Dumont
Christian Grunwald

RIADENIE

PROJEKTU

Peter Kullgard
Sebastian „Kamos“ Fleer

VEDÚCI

KONTROLA

KVALITY

Enrico Ausborn
Lars Berenbrinker

TECHNICKÝ

RIADITEĽ

Roger Boerdijk
Kay Struwe

NÁVRH ÚROVNÍ

Aarne Jungerberg

UMELECKÝ

RIADITEĽ

Steve Manekeller

NÁVRH ÚLOH

Marc Oberhäuser

VEDÚCI

UMELECKÉHO

TÍMU

Hoa Tu Ngoc

NÁVRH HRY

Hans-Arno Wegner

PROGRAMÁTORI,

ZÁKLADNÝ TÍM

Daniel Balster
Tobias Berghoff
Anett Bölke

Bastian Clarenbach

Thomas Dähling

Maik Delitsch

Peter Grimsehl

Lars Hammer

Stephan Hodes

Jochen Hofmeier

Uygar Kalem

Raimund Lingen

Bernd Ludwig

Andreas Müller

Frank Naggies

Bastian Rolf

Thomas Rolfes

Ralf Rüdiger

Daniel Sawitzki

Steffen Schulze

Matthias Süß

Simon Völker

Ulf Winkelmann

NÁVRH HRY

Peter Luber

Nadim Affani

Christian Altrogge

Mario Endlich

GRAFIKA

Janina Genards

Marko Giertolla

Mark Külker

James Mearman

Guido Neumann

Simon Triimpler

Catharina Zeiß

VNÚTORNÉ QA

Frank Reutmeister

Simon Kranz

Eric Lambertz

Maximilian Mantz

Arne Müller

Daniel Müller

Sebastian Walter

NÁVRH ÚROVNÍ

Andreas Liebeskind

Christian Bus

Markus Häublein

Mark Intelmann

Benny Kayser

Melanie Thiemann

Janos Toth

NÁVRH ÚLOH

Ralph Roder

Michael Busfler

Michel Dumont

Elvin Mehmedagic

Ole Metzendorf

Felix Schuller

ZVUKOVÉ

ODDELENIE

Dag Winderlich

Stefan Ruthenberg

SPRÁVA SYSTÉMU

Jan Grocholl

Mark Kieschke

Frank Lunnebach

KOORDINÁCIA

BETATESTU

Torsten Allard

Jan Walczak

NÁVRH KONCEPTU

Frederike Böckem-

Stradal

Dario Coelbo

Alexander Conde

Sebastian Eerb

Ogan Kandemiroglu

Christoph Kessler

Daniel Lieske

Klaus Scherwinski

ĎALŠÍ ČLENOVIA

ZÁKLADNÉHO

TÍMU

Thorsten Bentrup

Ingo Bertram

Markus Boltersdorf

Tanja Borzel

Werner Brockgreitens

Boris Fornefeld

Sergius Galjuk

Daniel Gemmecke

Peter Hamn

Hans Jabs

Celal Kandemiroglu

Jan Langermann

Markus Mohr

Sebastian Neuhaus

Christel Pankoke

Dirk Schumacher

Wolfgang Siebert

Franz Stradal

Stefan Vinh-Kien Tu

PRÍBĚH & TEXTY

Bob Bates

Norbert Beckers

Klaus Brunschede

Sabine Drescher

Christoph Hardebusch

Uschi Zietsch

Peter Thannisch

LOKALIZÁCIA

US hlasy nabrány ve
studiu Synthesis US llc

RIADENIE

LOKALIZÁCIE

Ralf Armin Böttcher

VEDÚCI

LOKALIZÁCIE

- ANGLIČTINA

Helga Parmiter

PREKLAD DO

ANGLIČTINY

Claudia Kern

Damian Harrison

Courtney Sliwinski

Timothy Stahl

Kerstin Fricke

Cordula Abston

VERTIGO

TRANSLATIONS SRL

Dawide Solbiati

Stefano Lucchelli

Paolo Celso

Claudia Mangione

Matteo Ormellese

Gustavo Diaz

Isabel Martínez

Gabriel Pérez-Ayala

Juan Rojo

Eduardo Navarro

Geoffroy Marty

Jean Bury

Philippe David

Gregory Gaby

Agnès Pernelle

Matthieu Duborper

VERTIGO

TRANSLATIONS LLC

Rossella Mangione

Todd Buseed

Adriano Dezullian

Glen West

Matteo Ungaro

TRANSLOCACELL

Martin Ruiz

Torreblanca

Bettina Golk

Patrick Kuhlmann

Peter Hütches

Martin Kühn

Milan Kirsznik

HLASY

Hansi Jochmann

Sandra Schuittau

Michael Pan

Nana Spier

Thomas Fritsch

Raimund Krone

FIREMNÁ

ŠTRUKTÚRA

Eric Deters

Anje Bill

Marianne Grundtner

Brigitte Retke

Bettina Wegner

MARKETINGOVÝ

TÍM SPOLOČNOSTI

ASCARON

RIADENIE

MARKETINGU

Jens Eischeid

MEDZINÁRODNÉ

RIADENIE

PRODUKTU

Alan Wild

RIADENIE STYKOV

S VEREJNOSŤOU

Torsten Meier

RIADENIE

MARKETINGU

ONLINE

Stefan Hinz

RIADENIE

PRODUKTU

- JUNIOR

Morris Röhle

NÁVRH UMENIA /

CGI

Julian Pies

RIADENIE

KOMUNITY

Carolyn Hacker

Christiane

Clarenbach

Anca Finta

ZVLÁŠTNE

POĎAKOVANIE

Tim Albersmann

Norman Churcher

Luisa Freier

Luke Handley

Benjamin Katte

Dorothee Nobbe

Daniel Wicht

MODERÁTORI NA

WWW.SACRED2.

COM

Adge Jean-Marie

Andreas Goebel

Charles Massey

Christian Bus

Cloe44

DarkEagle

Daniel Buchholz

Dominik Lebcküchner

erialc

Felix Freitag

FrostElfGuard

Giacomo Elefante

Heiko Mangel

Ingo Marx

Jon Ellis

Knuckles

Markus Kobbe

Michael Brockmann

Mortaneous

Nightwolfe

Pevil

Pierre-Yves Navetat

Pascal Groß

Paul Jervis

Stéphane Compère

ThorinOakshield

Tomasz Kitowski

DEEP SILVER

RIADENIE

PROJEKTU

Christoph Ebenschwaiger

MARKETING

Georg Larch

Michael Kalina

PR

Martin Metzler

PRODUKCIA

Christian Moriz

KONTROLA

KVALITY

QUALITY FOUR

Michael Hölldorf

*Damian Berning
Alexander Blödorn
André Blunert
Tobias Czullay
Matthias Dunkel
Markus Freitag
Anjo Gaul
Robert Gondro
Christiane Hagedorn
Saskia Hattar
Jens-Peter Kirschnick
Sebastian Klauk
Matthias Klein
David Kotarski
Matthias Lorenz
Steven Meinhardt
Wolfram Möller
Steffen Reinkensmeier
Tobias Riedel
Sven Rosenkranz
Matthias Schulz
Jörg Theirich
Christian Ungefehr
Hans-Joachim von Feilitzsch
Stefan Wegener*

DODÁVATEĽ

3D BRIGADE
*Tamas Daubner
Laszlo Domjan
Gabor Forrai
Balazs Kalvin
Zsolt Szinek
Gabor Balla
Daniel Domokos
Csaba Vekony*

ACT3ANIMATION
*Mike Hollands
Jane Hollands
Tony Pittorino
Gerard Roche
Cameron Crichton*

BRAVO

INTERACTIVE

KIEW
*Alexander Kot
Alexander Zayets
Alexey Zayets*

CRENETIC
Carsten Widera-Trombach

ENZYME LABS

TESTING LABS
*Carolljo Maher
Andreas Schlangen
Steve Paquin
Serge Handfield
Paul-André Renaud
François Berthiaume
Eric Morissette
David Watts
Simon Bergeron
Pierre-Luc Bélanger
Pascal Vaillancourt*

DNS

DEVELOPMENT
Axel Deising

DYNAMEDION
*Tilman Sillescu
Alex Pfeffer
Markus Schmidt
Pierre Langer
Axel Rohrbach*

*Michael Schwendler
Carsten Rojahn*

GLARE STUDIOS
*Christoph Mütze
Thomas Heinrich
Uwe Meier
Bleick Bleicken*

INSTANCE 4
GMBH & CO. KG
*Bernhard Ewers
Michael Stoyke
Jörg Rüppel*

KEUTHEN.NET

INTULO
*Thomas Kronenberg
Rebecca Ludolph
David Frauß
Christian Oesch
Lana Jasmine Ludolph*

LIGHTSTORM 3D
*Kay Poprawe
Marco Windrich
Dirk Bialluch*

MOTIONWORX
Robert Karlsson

MOTIONWORX AB
*Marcus Gezelius
Daniel Rojas
Andreas Wahlman
Wahlman Karlsson*

20/1 IN-FORMACIESSYSTEME
Bernd Hohmann

NORTHERN LIGHTS

PILGRIM INTERACTIVE
*Ivelin G. Ivanov
Evgeny Jordanov*

RED JADE
*Fredrik Liliegren
Jeremy Price
Dan Rickard
Daniel Aberin
Kit Hoang
Jeff Ross
Milton Pangourelis*

SIDEMA
Stefan Maton

SILENT DREAMS
*Carsten Edensfeld
Alexander Wagner*

SPANKED MONKEY
GAME STUDIOS AB
Martin Rystand

THE LIGHT WORKS
*Tobias Richter
Oliver Nikelowski
Oliver Stark
Jennifer Marx
Arne Langenbach
Iring Freytag
Maximilian Laska*

VIRGIN LANDS
*Volker Jäcklein
Oliver Weirich
Tobias Weingärtner*

FREELANCER
*Armin Barkawitz
Cosmin Bulau
Pedro Macedo
Camacho
Christoph Kucher
Steffen 'Neox' Unger
Thorsten Wallner*

ZVLÁŠTNE POĎAKOVANIE
Frank Heukemes

BLIND GUARDIAN
*Hans Jürgen Kürsch
Marcus Siepen
Andre Olbrich
Frederik Ehmke*

HERNÍ TÝM SPOL. DELL USA
*Eric Reichley
Christopher Sutphen*

NĚMECKÝ HERNÍ TÝM SPOL. DELL
*Georg Zeidlacher
Karin Doppelbauer
Nescho Topalov*

Ďakujeme našim partnerom zo spoločnosti Dell za výbornú spoluprácu, ktorá obohatila vývoj hry Sacred 2: Fallen Angel. Sme hrdí na našu spoločnú kooperáciu a teší nás, že sme spoločnou cestou prešli ruku v ruke úspešne.

PROVERBA
*Pascal Tournaire
Nandiia Jaansens*

...i našim partnerom a rodičom za trpezlivosť a betatesterom za ich úsilie.

MANUÁL TÍM

HALYCON MEDIA
Volker Rieck

RIADENIE PROJEKTU
Eckhard Wineberger

EDITOR
*Hans-Arno Wegner
Michael Hengst*

KANCELÁRIA EDITORA
Claudia Hengst

LAYOUT/DESIGN
Bernhard Doeller

ČESKÁ LOKALIZÁCIA CENEGA CZECH

*Vedúci projektu lokalizácie
Lumir Vaněk*

*Lokalizácia
Tomáš Varbanov
Radek Brejcha*

*Preklad
Lukáš Dušek
Milan Taláček
Fedor Dubovský
Markéta Reinstein*

*Jazyková úprava
Petr Šeba*

DTP
Tereza Hájková



SÚBOR README A FORUM

Dôležité informácie o najnovších úpravách a zmenách nájdete v súbore readme. Odkaz na tento súbor nájdete v ponuke automatického spustenia hry a v ponuke Štart systému Windows; súbor je umiestnený v inštaláčnom adresári hry (vo východiskovom nastavení C:\Programme\Ascaron Entertainment\Sacred 2 – Fallen Angel\). Súbor si preštudujte, obsahuje nevyhnutné informácie.

Na diskusnom fóre môžete debatovať s ostatnými fanúšikmi hry *Sacred2: Fallen Angel*. Fórum nájdete na webovej stránke: <http://www.sacred2.com>

PODPORA A ZÁRUKA

Tento produkt prešiel dôkladným testovaním a nemali by sa vyskytnúť žiadne problémy. Predsa však nie je možné otestovať všetky konfigurácie; ak narazíte na nejaký problém, navštívte stránky technickej podpory na adrese <http://www.kochmedia.com>.

Na týchto stránkach môžete navštíviť sekciu Často kladené otázky, ktorá sa zaoberá najbežnejšími problémami.

Ak nenájdete riešenie svojho problému v sekcii Často kladené otázky, kontaktujte nás na uvedených adresách alebo zavolajte na nasledujúce čísla:

Linka technickej podpory

0906 732 9005 (hovor stojí 1,00 GBP za minútu)

Pracovný čas: Po–Pá 11:00 – 19:00.

Víkendy a sviatky 11:00 – 17:00

Linka pomoci technickej podpory

e-mail: support@kochmedia.co.uk

Linka tipov & trikov

0906 906 0015

(hovor stojí 1,50 GBP za minútu)

Pracovný čas: Po–Ne 9:00 – 12:00

Užitočné tipy

<http://forum.sacred-game.com>

TECHNICKÁ PODPORA (V SLOVENSKOM JAZYKU)

Než sa spojíte s našim oddelením technickej podpory, prečítajte si, prosím, toto!

Spravili sme všetko pre to, aby naše produkty boli maximálne kompatibilné s čo najširším radom počítačového vybavenia. Do tohto vybavenia však nemožno zaradiť prenosné počítače (notebooky), pretože ich hardvér je obvykle určený na pracovné účely, nie na hranie hier. Naša technická podpora tu je samozrejme preto, aby vám pomohla hru sprevádzkovať. V našich možnostiach je riešiť problémy so spustením hry alebo jej neočakávaným pádom. **Nie je však v našich silách poskytovať cheaty či rady, ako dohrať hru.**

Naším cieľom je poskytnúť vám najlepšie možné rady.

Ak máte teda problémy so spustením alebo pádom hry, je potrebné, aby ste si pripravili nasledujúce informácie:

- Čo najpresnejší popis problému, kedy k nemu dochádza, a pokiaľ sa objaví, potom i chybové hlásenie
- Značka alebo druh vášho počítača
- Typ a označenie VGA karty spolu s veľkosťou video pamäti a verziou ovládačov
- Typ procesoru (CPU)
- Veľkosť pamäti RAM
- Typ zvukovej karty
- Verzia operačného systému

Ak sa budete na nás obracať prostredníctvom e-mailu, priložte okrem popisu problému aj výpis z diagnostického programu rozhrania DirectX.

Ten získate tak, že do príkazového riadku Spustiť v ponuke Windows > Štart > Spustiť... napíšete dxdiag. V spustenom diagnostickom programe kliknite na položku Uložiť všetky informácie a výsledný textový súbor Dxdiag.txt priložte k e-mailu.

Ak nie ste schopní zadovážiť tieto potrebné informácie sami, obráťte sa, prosím, na svojho správcu či výrobcu počítača. Bez týchto informácií nie sme schopní váš problém efektívne riešiť.

Ako nás môžete kontaktovať:

web: <http://www.cenega.sk>

e-mail: help@cenega.sk

tel: +421 259 308 830 (cez pracovné dni 13:00–17:00)

Upozornenie: V prípade, kedy je súčasťou balenia i unikátny CD-kľúč (sériové číslo), starostlivo tento kľúč uschovajte. Pri jeho strate nemožno požadovať náhradu.



POZNÁMKY



Spoločnosť Intel úzko spolupracovala so spoločnosťou Ascaron Entertainment na optimalizácii a vylepšení hry Sacred 2 tak, aby bol dosiahnutý dokonalý zážitok z hry a kompatibilita. Na laptopoch s najnovšou technológiou od spoločnosti Intel si hru Sacred 2 skutočne vychutnáte.

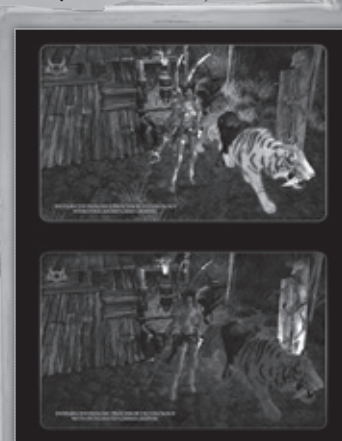
Spoločnosť Intel chápe, aké je dôležité hrať kdekoľvek a kedykoľvek chcete. Preto spoločnosť Intel pomáha vyvíjať a nasadzovať nové funkcie a vylepšovať už existujúci herný výkon.

Technológia procesorov Intel® Centrino® 2 pomáha formovať základy mobilného hrania na počítačoch. Využite zvláštne mobilné funkcie hry Sacred 2 od spoločnosti Ascaron:

- Hranie ad hoc a integrovaná podpora technológie Intel® Next Gen Wireless-N **zjednodušuje hranie v režime viacerých hráčov**
- Ukazovateľ vzdialenosti bezdrôtovej siete, takže vždy viete, aké silné je vaše pripojenie
- Ukazovateľ výdrže batérie – využite **predĺženú výdrž batérie** a hrajte na svojom notebooku čo najdlhšie
- **3X lepší grafický výkon s grafickou kartou GM45 graphics¹**, ktorá umožňuje zobrazovať sytejšie farby, kvalitné textúry a efekty prostredia, napríklad dážď¹

Skúste budúcnosť hrania online pomocou hry Sacred 2 od Ascaron Entertainment a notebooku s technológiou Intel® Centrino®2!

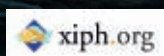
Požadujte notebook s technológiou Intel® Centrino®2.



¹Podľa meraní v programe 3DMark®06 pri porovnaní najnovšieho notebooku s technológiou Intel® Centrino® 2 s grafickou kartou Intel s notebookmi s dvojitým jadrom prvej generácie s technológiou Intel Centrino. Skutočný výkon sa môže líšiť. Ďalšie informácie nájdete na adrese <http://www.intel.com/go/consumerbenchmarks>.

Aktivační klíč

POZOR: Před opětovnou instalací systému nebo prodejem produktu hru odinstalujte ze systému!
Podívejte se na adresu www.unlock.sacred2.com



V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz. V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA, s.r.o., Royova 7, 831 01 Bratislava, www.cenega.sk, info@cenega.sk.

SACRED 2: Fallen Angel. © 2008 Ascaron Entertainment GmbH. Sacred, logo Sacred, Ascaron a logo Ascaron jsou obchodní značky nebo registrované obchodní značky společnosti Ascaron Entertainment GmbH. © 2008 Deep Silver, divize Koch Media GmbH, Rakousko. Používá Bink Video. Copyright © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Používá technologii Granny Animation. Copyright © 1999-2008 by RAD Game Tools, Inc. Používá technologii Miles Sound System. Copyright © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Používá technologii SpeedTree®. © Interactive Data Visualization, Inc. (IDV). Používá technologii Kynapse. © 2003-2008 Kynapse, Kynogon je registrovanou obchodní známkou. Používá technologii NVIDIA® PhysX™. © NVIDIA Corporation. Používá technologii TinCat.

Windows, tlačítko Start systému Windows Vista a Xbox 360 jsou registrované obchodní známky skupiny společnosti Microsoft. Název Games for Windows a logo tlačítka Start systému Windows Vista bylo použito se souhlasem společnosti Microsoft.

Všechny ostatní obchodní známky a autorská práva jsou majetkem příslušných vlastníků.
Všechna práva vyhrazena. NENÍ URČENO K PRONÁJMU.