



LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

SACRED

Guida di Sacred

SUGGERIMENTI GENERALI

Rigenerazione fisica e mentale – Come si rigenerano le arti di combattimento

Ogni volta che utilizzi un'arte di combattimento, indipendentemente dal fatto che si tratti di una tecnica di attacco o di un incantesimo, il suo tempo di rigenerazione sarà sottratto ad altre arti o incantesimi disponibili.

Per esempio: hai a tua disposizione 4 arti di combattimento (il tempo di rigenerazione è indicato tra parentesi):

- Colpo duro (2 secondi)
- Attacco (4 secondi)
- Attacco multiplo (10 secondi)
- Pugno degli dei (12 secondi)

Se utilizzi l'Attacco multiplo, i 10 secondi si sottrarranno alle altre possibilità. Di conseguenza dovranno passare 10 secondi prima di poter tornare a utilizzare l'Attacco multiplo o il Pugno degli dei, ma avrai bisogno di solo 2 secondi per riutilizzare il Colpo duro e, allo stesso modo, di 4 secondi per l'Attacco.

È molto importante avere sempre una o due arti o incantesimi con un tempo di rigenerazione contenuto. In questo modo potrai contare su almeno un'arte di combattimento sempre pronta da usare rapidamente. Un altro vantaggio di questa tattica è che ti permette di disporre di un'altra arte o incantesimo a un livello più alto e quindi anche più potente.

Combo



Il **Maestro di Combo** è l'unico abilitato a creare le combo. In ognuna delle quattro combo disponibili potrai applicare un massimo di 4 arti di combattimento. Utilizzando una combo, l'eroe impegnerà tutte le arti di combattimento assegnate alla mossa, una dopo l'altra, senza dover aspettare la rigenerazione di nessuna delle arti o degli incantesimi utilizzati.

Il livello delle arti di combattimento che fanno parte di una combo corrisponde al livello di queste arti o incantesimi specifici al momento della creazione della combo.

Per aggiornare le combo con i nuovi livelli raggiunti, devi tornare dal Maestro di Combo e creare nuovamente la combinazione.

I tempi di rigenerazione delle combo e delle arti di combattimento sono indipendenti tra loro. Quando usi una combo, le altre non saranno utilizzabili durante il tempo di ricarica, il quale però non ostacola l'utilizzo delle tue arti di combattimento individuali, che potrai quindi continuare a usare, e viceversa.

Danni causati dagli incantesimi

Puoi quantificare il danno inflitto da ciascun incantesimo osservando il codice colorato che specifica il tipo di danno causato e il corrispondente valore numerico:

Bianco : Danno fisico

Blu : Danno magico

Rosso : Danno di fuoco

Verde : Danno velenoso

Poiché le varie creature di *Sacred* hanno un diverso livello di resistenza, è una buona tattica fare in modo che il tuo eroe disponga di un'ampia gamma di incantesimi. In particolare, tieni a mente questo consiglio al momento di scegliere le armi, e specialmente quando le assegni ai cerchi di battaglia disponibili.

Il fabbro

Visita il **fabbro** quando vuoi aumentare il potere di questi elementi e chiedigli di forgiare delle rune di arti di combattimento in armi e equipaggiamento a tua disposizione. In questo modo riuscirai per prima cosa a migliorare il tuo livello di abilità e, in più, a mantenere contenuti i tempi di ricarica.

Ogni tipo di runa contiene un bonus aggiuntivo, diverso per ogni runa (per esempio: + 15% in Attacco e Difesa, + 15% in Resistenza, etc.).

Pozioni

Raccogli le pozioni della concentrazione. Questo è senza ombra di dubbio il modo più efficace di ricaricare rapidamente la combo utilizzata e usarla di nuovo. Ricordati di queste pozioni soprattutto quando ti dirigi verso un'area che presenta particolari difficoltà.

Oltre a prestare attenzione alle pozioni della concentrazione per ricaricare le combo, devi anche tenere a mente l'importanza delle altre pozioni. Le pozioni dei Non-morti e l'antidoto possono fare la differenza tra la vita e la morte, specialmente nelle ultime missioni del gioco.