



DUNGEON LORDS

MMXII

AKČNÍ FANTASY RPG
OD D.W. BRADLEYE

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

nordic games

Nordic Games GmbH

Landstrasser Hauptstrasse 1/Top 18 | A-1030 Vídeň | Rakousko

© 2012 Heuristic Park Inc., USA; © 2012 Nordic Games GmbH, Rakousko. Držitelem výhradní licence je Nordic Games GmbH. Vydává Nordic Games GmbH. Dungeon Lords je ochranná známka společnosti Heuristic Park Inc. Všechny ostatní značky, názvy a loga produktů jsou ochrannými známkami příslušných vlastníků. Všechna práva vyhrazena. GameSpy a design „Powered by GameSpy“ jsou ochrannými známkami společnosti GameSpy Industries, Inc.

© 1997-2005 Bink, Granny a Miles Sound System od společnosti RAD Game Tools, Inc. Používá Bink Video, © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Používá Granny Animation, © 1999-2005 RAD Game Tools, Inc. Používá Miles Sound System, © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Přehrávání MPEG Layer-3 zajištěno pomocí Miles Sound System od RAD Game Tools, Inc. Technologie komprese zvuku MPEG Layer-3 použita na základě licence od Fraunhofer IIS a THOMSON multimedia.

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světům nebo i běžným světelným efektům. Tito lidé mohou dostat záchvat při sledování některých televizních pořadů nebo hraní některých počítačových her. To se může stát i osobám, které s epilepsií dosud žádné problémy neměly. Pokud jste měli vy nebo někdo z vaší rodiny nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v případě vystavení blikajícím světům, pak se před hraním této hry poraďte s lékařem. Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo vašich dětí objeví některý z následujících symptomů: závrať, rozmazané vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, ztráta orientace, nechtěné pohyby nebo křeče, okamžitě přestaňte hrát a poraďte se se svým lékařem.

Preventivní opatření při hraní počítačových her:

- Nebuďte příliš blízko obrazovky.
- Vyhněte se hraní, když jste unavení nebo ospalí.
- Ujistěte se, že místnost, v níž hrajete, je dostatečně osvětlena.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočíte.

DUNGEON LORDS

MMXII

AKČNÍ FANTASY RPG
OD D.W. BRADLEYE

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ	2
INSTALACE HRY	4
POŽADAVKY NA SYSTÉM	5
MEŇU HRY	6
CÍL HRY	8
VÁŠE PŮSTAVA	8
TVORBA VLASTNÍ PŮSTAVY	9
HRAŇÍ DUNGEON LORDS MMXII	13
CO DÁL?	13
BOJ	16
INTERAKCE SE SVĚTEM	20
PŘÍLOHA A: OVLÁDÁNÍ KLÁVESNICÍ	32
PŘÍLOHA B: POVOLÁNÍ PŮSTAV	33
PŘÍLOHA C: DOVEDNOSTI	34
AUTOŘI	37
INSTALAČNÍ MANUÁL (SK)	38
TECHNICKÁ PODPORA	38

INSTALACE HRY

POKyny K instalaci:

Doporučujeme, abyste před zahájením instalace tohoto softwaru ukončili všechny ostatní běžící aplikace, které nejsou pro chod systému nezbytné. To se týká i antivirového a antispamového softwaru, který může narušovat průběh instalace.

Dungeon Lords MMXII nainstalujete následovně:

- (1) Vložte do DVD mechaniky disk s hrou Dungeon Lords MMXII.
- (2) Pokud máte na počítači aktivní režim automatického přehrávání, začne instalace automaticky po vložení DVD.
- (3) Pokud automatické přehrávání aktivní není, proveďte následující:
Na pracovní ploše Windows nebo v nabídce Start klikněte na „Počítač“ nebo „Průzkumník Windows“, poté pravým tlačítkem klikněte na DVD mechaniku, do níž jste vložili disk s hrou, zvolte položku „Prozkoumat“ a nakonec poklepáním spusťte soubor autorun.exe. Tím zahájíte instalaci.
- (4) Přečtete si licenční ujednání pro koncové uživatele a kliknutím s ním vyjádříte souhlas. Poté postupujte podle pokynů na obrazovce.
- (5) Instalační program ve vaší nabídce Start automaticky vytvoří složku hry a v ní zástupce pro její spouštění.

Poznámka: Ke správnému fungování Dungeon Lords MMXII je zapotřebí mít nainstalované ovladače DirectX 9.0c. K jejich nainstalování budete vyzváni po skončení instalace hry.

Hru následně spustíte pomocí ikony na ploše nebo zástupce v nabídce Start.

POKyny K odinstalování hry:

Chcete-li hru Dungeon Lords MMXII zcela odinstalovat, postupujte podle následujících pokynů:

Na pracovní ploše Windows klikněte na Start -> Programy -> Dungeon Lords MMXII -> Uninstall Dungeon Lords MMXII.

NEBO

Otevřete Ovládací panely Windows, zvolte položku „Programy a funkce“, vyberte Dungeon Lords MMXII a klikněte na „Odinstalovat“.

POŽADAVKY NA SYSTÉM

Minimální konfigurace:

Procesor: Jednojádrový procesor AMD/Intel 2,0 GHz (doporučené minimum je Intel Pentium 4 nebo AMD Athlon 64).

RAM: 1 024 MB pro MS Windows XP a 1 536 MB pro MS Windows Vista/7.

Grafická karta: Stolní, mobilní nebo integrovaná grafická karta ATI/NVIDIA/Intel s nejméně 128 MB vyhrazené videopaměti, podporující alespoň DirectX 9.0c a Shader Model 3.0. Jako minimum doporučujeme ATI Radeon X1600, NVIDIA GeForce 6600 GT nebo Intel GMA X3100.

Zvuková karta: Integrovaná nebo samostatná zvuková karta podporující DirectX 9.

OS: x86- nebo x64-bitová verze Microsoft Windows XP/Vista/7.

Další: DVD mechanika, klávesnice, myš.

Doporučená konfigurace:

Procesor: Dvoujádrový procesor AMD/Intel 2,6 GHz (doporučujeme Intel Pentium D nebo AMD Athlon 64 X2).

RAM: 2 048 MB pro MS Windows XP/Vista/7.

Grafická karta: Samostatná, mobilní nebo integrovaná grafická karta ATI/NVIDIA/Intel s alespoň 256 MB vyhrazené videopaměti, podporující nejméně DirectX 9.0c a Shader Model 3.0. Doporučujeme karty řady ATI Radeon HD 3800 nebo NVIDIA GeForce 8800 GT (a vyšší).

Zvuková karta: Integrovaná nebo samostatná zvuková karta podporující DirectX 9.

OS: x86- nebo x64-bitová verze Microsoft Windows XP/Vista/7.

Další: DVD mechanika, klávesnice, myš.

MEŇU HRY

HLAVNÍ MEŇU



Hlavní menu se otevře automaticky, jakmile hru Dungeon Lords MMXII zapnete. Vybírat v něm můžete kliknutím na příslušnou položku. K dispozici máte následující možnosti:

- **New Game (Nová hra):** Spustí novou hru pro jednoho hráče.
- **Load Game (Načíst hru):** Umožňuje načíst dříve uloženou pozici. Když vyberete tuto volbu, zobrazí se obrazovka pro načtení pozice. Na ní levým kliknutím vyberte ze seznamu pozici, kterou chcete načíst. Pravým kliknutím na vybranou pozici ji vymažete. Poznámka: Před vymazáním pozice se vás hra nezeptá na potvrzení. Pokud se chcete vrátit do hlavního menu bez načtení pozice, stiskněte tlačítko „Main Menu“.
- **Multiplayer (Hra pro více hráčů):** Otevře menu hry pro více hráčů. Podrobnosti o vytváření her pro více hráčů a připojování se k nim naleznete v kapitole „Hra pro více hráčů“ dále v této příručce.
- **Options (Nastavení):** Otevře obrazovku nastavení hry.
- **Tutorial (Výuka):** Krátký úvodní film vysvětlující nové základní ovládání a funkce.
- **Exit Game (Konec hry):** Ukončí Dungeon Lords MMXII a vrátí vás na pracovní plochu Windows.



OVLÁDÁNÍ KLÁVESNICÍ



Výchozí nastavení ovládání Dungeon Lords MMXII pomocí klávesnice vám umožňuje provádět na ní veškeré činnosti ve hře. Samozřejmě máte i možnost přiřazení kláves změnit podle svého přání a herního stylu. To provedete pomocí volby „Keyboard“ (Klávesnice) na obrazovce nastavení. Tím otevřete obrazovku nastavení klávesnice, na které jsou uvedeny všechny klávesové příkazy. Vpravo od názvu příkazu jsou dva obdélníky, v nichž je uvedena primární a sekundární klávesa přiřazená k tomuto příkazu. Všimněte si, že některé příkazy ve výchozím nastavení žádnou sekundární klávesu přiřazenu nemají. Například pohybu vpřed je ve výchozím nastavení přiřazena klávesa W (jako primární klávesa) a šipka nahoru (jako sekundární).

Změna přiřazení kláves k příkazu:

1. Klikněte na levý obdélník vedle příkazu, který chcete změnit (chcete-li přiřadit primární klávesu), nebo na pravý obdélník (chcete-li přiřadit klávesu sekundární).
2. Po otevření dialogového okna stiskněte klávesu, kterou chcete k příkazu přiřadit.
3. Dialogové okno pro přiřazení klávesy můžete zavřít i bez provedení přiřazení. Stačí stisknout klávesu Backspace.

Upozornění: Když k nějakému příkazu přiřadíte klávesu, která byla do té doby přiřazena k jinému příkazu, je tato klávesa u starého příkazu zrušena a musíte k němu tedy přiřadit nějakou jinou. Pomocí tlačítka „Defaults“ (Výchozí) můžete vrátit přiřazení pro všechny příkazy k výchozím klávesám.

Na obrazovku nastavení se vrátíte kliknutím na tlačítko „Options“.

VLOŽENÍ A UKONČENÍ



Stiskem klávesy Esc kdykoliv během hraní se dostanete na obrazovku uložení hry. Zde můžete probíhající hru uložit a odejít do hlavního menu.

ZAČÍNÁME

Novou hru Dungeon Lords MMXII pro jednoho hráče zahájíte kliknutím na tlačítko „New Game“ (Nová hra) v hlavním menu.

CÍL HRV

Ve hře Dungeon Lords MMXII začínáte v divočině za městem Fargrove. Jak budete prozkoumávat širé okolí, utkáte se s mnoha rozmanitými nepřáteli a budete rozvíjet dovednosti a bojové schopnosti své postavy. Když se dáte do hovoru s různými postavami, které tento svět obývají, začnete se dozvídat o konfliktu, v němž se celý ostrov zmrítá, i o své roli v nadcházejících událostech... V průběhu hry budete plnit bezpočet úkolů, z nichž mnohé vás přivedou blíže k dosažení vašeho konečného cíle, zatímco jiné vám prozradí něco víc o světě kolem vás a poskytnou vaší postavě zkušenosti a vybavení, které bude potřebovat k dokončení hry.

VAŠE POSTAVA



První, co musíte po zahájení nové hry Dungeon Lords MMXII udělat, je vybrat si postavu, s níž chcete tuto hru hrát. Obrazovka postavy vám nabízí tři základní možnosti, z nichž si vyberete stiskem příslušného tlačítka.

- **Play (Hrát):** Začne hru s postavou, která je právě zobrazena na obrazovce. Bude to buď vaše poslední vytvořená postava, nebo postava výchozí, pokud jste ještě žádnou nevytvořili.
- **New Hero (Nový hrdina):** Ignoruje právě zobrazenou postavu a umožní vám vytvořit novou podle vašich přání, viz část „Tvorba vlastní postavy“ níže).
- **Exit (Zpět):** Návrat do hlavního menu.



TVORBA VLASTNÍ POSTAVY

Chcete-li si vytvořit vlastní postavu, klikněte na obrazovce postavy na tlačítko „New Hero“. Z obrazovky tvorby postavy, kterou tím otevřete, se můžete kdykoliv vrátit pomocí tlačítka „Exit“ i bez toho, abyste nějakou postavu vytvořili.

CHARAKTERISTIKY VÝVOJE POSTAVY

- **Level (Úroveň):** Všechny postavy začínají hru na 1. úrovni. Dosažení každé další úrovně pak vyžaduje získání určitého počtu bodů zkušenosti. Po dosažení každé nové úrovně postava obdrží jeden bod vývoje.
- **EXP (Zkušenost):** Všechny postavy začínají hru s 0 body zkušenosti.
- **Class Specializations (Specializace povolání):** Tyto ikony ukazují aktuální specializaci postavy podle jejího povolání (další informace viz část „Povolání postavy“; kompletní seznam naleznete v kapitole „Příloha B: Povolání postav“).
- **ADV (Vývojové body):** Počet bodů vývoje, které má postava k dispozici k vylepšení svých vlastností a naučení se nových dovedností. Všechny nově vytvořené postavy začínají s pevně daným počtem bodů vývoje, které mohou využít během procesu tvorby postavy.

RASY POSTAV – POPIS

- Human (Člověk):** Lidé jsou jednou z významných ras světa hry Dungeon Lords MMXII. Mají rovnoměrně rozložené hodnoty dovedností a slušně zvládnou jakékoliv povolání, které si vyberou.
- Elf:** Tyto humanoidní bytosti jsou prastarou rasou, moudrou a dlouhověkou. Elfové z Arindale jsou vznešení a civilizovaní, zatímco některé jiné klany, například Drayové, jsou poněkud divočejší. Elfové jsou inteligentní a mrštní, ale na druhou stranu jsou ze všech ras nejméně odolní. Bývají výbornými mágy a schopnými adepty.
- Dwarf (Trpaslík):** Tito nepoddajní a drsní humanoidi jsou malého vzrůstu a statné postavy. Trpaslíci jsou silní a vytrvalí, nejsou však příliš hbití. Bývají z nich dobří bojovníci a houževnatí adepty.
- Urgot:** Tato obrovská a svalnatá stvoření jsou obávána a respektována po celém světě. Jsou silní jako býci a tupí jako pytel kamení. Urgoty lze snadno naučit používat s nebývalou lehkostí i ty nejtěžší zbraně a zbroje. Mysl však mají pomalou a stejně tak pomalu se i pohybují, takže mágové a zloději by z nich byli mizerní.
- Wylvan:** Tyto lstivé a prohnané bytosti se nacházejí někde mezi zvířetem a člověkem a jsou velice rychlé a často i dosti zlovolné. Wylvané vynikají rychlým nohama a ostrou myslí, takže z nich bývají skvělí zloději a dovední mágové a adepty. Jsou ale méně odolní než mnohé jiné divoké bytosti.
- Zaur:** Tyto plazí bytosti jsou obávané pro svoji rychlost, sílu a odolnost. Jejich široký plazí úsměv v mnohém příslušníku civilizovanějších ras vzbuzuje hrůzu. Zaurové nejsou nijak zvlášť chytrí ani nemají obratné ruce, ale vyrovnávají to bleskovou rychlostí, drtivou silou a odolnou plazí kůží. To z nich dělá působivé válečnický a schopné zloděje.
- Thrall:** Thrallové jsou malou pololidskou rasou. Jsou neuvěřitelně rychlí a chytrí, ale zároveň drobní, takže před bojem tváří v tvář dávají přednost lsti a úskokům. Díky své rychlosti a intelektu jsou Thrallové skvělí zloději a mágové.

Ačkoliv volba vzhledu má čistě estetický smysl, výběr rasy a povolání ovlivňuje schopnosti postavy v průběhu celé hry.

Následující tabulka shrnuje úrovně základních vlastností jednotlivých ras.

	Člověk (M)	Člověk (Ž)	Urgot	Trpaslík	Wylyan	Elf (M)	Elf (Ž)	Zaur	Thrall
Síla	15	13	20	18	11	12	10	17	10
Inteligence	12	14	8	10	13	15	17	9	14
Obratnost	13	13	9	12	14	15	15	10	16
Hbitost	12	13	9	10	16	14	15	14	16
Vitalita	14	12	20	16	11	10	8	16	10
Čest	10	11	10	10	10	10	11	10	10
Život	48	44	60	52	42	40	36	52	40
Údernost	13	13	9	12	14	15	15	10	16
Poškození	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Rychlost	+0	+2	+0	+0	+10	+5	+7	+5	+10
Krytí	1	1	0	0	2	2	2	1	3
Vliv	10	11	10	10	10	10	11	10	10

POVOLÁNÍ POSTAVY

Povolání postavy usnadňuje výuku určitých dovedností či jejich skupin nebo postavě zpřístupňuje určité další dovednosti a erby, které postavy jiných povolání nemusejí mít k dispozici. Jedno povolání lze vybrat při tvorbě postavy, další povolání je pak možné získat vstupem do různých cechů a dokončením některých úkolů. Následující tabulka uvádí povolání, z nichž si lze vybrat při vytváření postavy. U každého z nich je uvedeno, jaké dovednosti jsou pro něj zvýhodněny a jaké další dovednosti či erby zpřístupňuje. (Kompletní seznam dostupných povolání postav naleznete v kapitole „Příloha B: Povolání postav“.)

Povolání	Zvýhodněné dovednosti	Další dovednosti/erby
Adept	Nebeská magie, používání zbrojí	Kouzelné zbraně
Bojovník	Zbraně, zbroje, štíty	
Mág	Tajná magie	Kouzelné zbraně
Zloděj	Zlodějské dovednosti, vrhací zbraně	Plížení



POVOLÁNÍ POSTAV – POPIS

Adept: Adepti jsou hlavními strážci nebeské magie a k sesílání léčivých a blahodárných kouzel používají mystické hvězdné krystaly. Adepti začínají hru s malým štítem a malým palčátem.

Bojovník: Bojovníci jsou zruční se zbraní a zbrojí. Žádná jiná počáteční postava neovládá boj na blízko lépe než právě bojovník. Tyto postavy začínají hru s lehkou zbrojí, štítem a krátkým mečem.

- Mág:** Mágové mají tajné magické schopnosti a mohou proti svým nepřítelům využít mystických sil a moci elementů. Mohou se také naučit identifikovat předměty a ovládat kouzelné zbraně. Mágové začínají hru s několika kouzly ze školy tajné magie a s dřevěnou holí.
- Zloděj:** Zloději jsou zblhlí v „řemesle“ a v umění lstí a úskoků. Dovedou odemykat zámky paklíčem, plížit se, unikat odhalení a používat vrhací zbraně. Zloději začínají hru s paklíči, dýkou a vrhacími dýkami.

ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI

Strength	15	
Intellect	12	Bonus Points
Dexterity	13	
Agility	12	II
Vitality	14	
Honor	10	

Každá postava má sadu základních vlastností, které určují její hlavní dovednosti. Tyto základní vlastnosti jsou v některých případech stavebními kameny, které pomáhají definovat ostatní dovednosti a schopnosti postavy.

- **Strength (Síla):** Síla určuje schopnost postavy používat zbraně a zbroje. Čím vyšší má postava sílu, tím těžší zbraně a zbroje může používat.
- **Intellect (Intelligence):** Intelligence určuje schopnost vaší postavy učit se. S rostoucí inteligencí klesá cena za získání nových dovedností.
- **Dexterity (Obratnost):** Obratnost určuje stupeň koordinace vaší postavy. Vysoká obratnost zvyšuje její přesnost při zacházení se zbraněmi, jakož i jejich účinnost.
- **Agility (Hbitost):** Hbitost určuje rychlost a reflexy vaší postavy v boji. Postavy s velkou hbitostí mohou rychleji útočit a bránit se než ty, které příliš hbité nejsou.
- **Vitality (Vitalita):** Vitalita určuje, kolik bodů života vaše postava má. Čím větší vitalita, tím vyšší maximální počet bodů života.
- **Honor (Čest):** Čest určuje míru hrdinskosti a odvahy vaší postavy v boji. Čest získáváte porážením nestvůr a dokončováním úkolů. K získání některých pokročilých povolání může být zapotřebí dosáhnout určité hodnoty čti.

ERBY

Erby jsou unikátní prémie, které mohou postavy získat. Svůj první erb si postava volí už při vytváření, další pak může získat po splnění určitých zvláštních úkolů.

Jakmile budete se svojí postavou spokojeni, klikněte na tlačítko „Done“ (Hotovo).

JMÉNO POSTAVY

Do políčka pro jméno postavy, které se objeví po stisku výše uvedeného tlačítka, vepište její jméno. Jména postav se mohou skládat z libovolné kombinace písmen, číslic a mezer, nesmějí však obsahovat zvláštní znaky (?, ., /, atd.).

HRANÍ DUNGEON LORDS MMXII

HERNÍ OBRAZOVKA

Na hlavní obrazovce vidíte svoji postavu a okolní prostředí z pohledu třetí osoby. V levém horním rohu obrazovky se nachází informační panel, na němž je neustále zobrazeno následující:

- Portrét a jméno vaší postavy.
- Červený proužek ukazující aktuální množství bodů života vaší postavy.
- Modrý proužek, který ukazuje, kolik many vaší postavě zbývá.

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

Pohyb, boj a další akce se v Dungeon Lords MMXII provádějí pomocí kombinace příkazů vydávaných klávesnicí a myši. Základní ovládání je následující:

- Rozhlížení se: pohybem myši vlevo a vpravo otáčíte svojí postavou.
- Pohled nahoru: posuňte myš dál od sebe nebo stiskněte klávesu PageUp (vypnuto, pokud je kamera zamčena).
- Pohled dolů: posuňte myš k sobě nebo stiskněte klávesu PageDown (vypnuto, pokud je kamera zamčena).
- Pohyb vpřed: stiskněte klávesu W nebo šipku nahoru.
- Pohyb vzad: stiskněte klávesu S nebo šipku dolů.
- Úkrok vlevo: stiskněte klávesu A nebo šipku vlevo.
- Úkrok vpravo: stiskněte klávesu D nebo šipku vpravo.
- Skok vpřed: stiskněte mezerník.
- Útok (seknutí/výstřel): stiskněte levé tlačítko myši.
- Kryt: stiskněte pravé tlačítko myši (funguje, pouze pokud máte v ruce štít).
- Sebrat předmět: stiskněte klávesu E.

Kompletní přehled ovládání hry naleznete v příloze A. Ovládání můžete také upravit na obrazovce nastavení.

CO DÁL?

Hru Dungeon Lords MMXII začínáte v divočině před Fargrove. Divočina je nebezpečné místo, takže věnujte chvíli vybavení své postavy zbraněmi a zbrojí. Při prozkoumávání okolí dávejte pozor na nebezpečné nestvůry. Najdete nějaké NPC (nehratelné postavy), které mohou mít užitečné informace a které vám mohou pomoci pustit se do vašeho prvního úkolu.

INVENTÁŘ A VYBAVENÍ

Kompletní inventář zobrazíte klávesou I a okno s vybavením vaší postavy se objeví po stisku klávesy C. Je-li zobrazen jak inventář, tak okno vybavení, vidíte nejenom vše, co vaše postava právě nese, ale také můžete určit vybavení, zbraně a zbroj, které má používat. Inventář je rozdělen na šest základních oken, která můžete samostatně skrývat a zobrazovat kliknutím na příslušné tlačítko v pravém dolním rohu uživatelského rozhraní. Přitom platí, že ve všech režimech můžete prohlížet, a někdy i používat, předměty z inventáře vaší postavy.

- Weapons (Zbraně)
- Armor (Zbroje)
- Jewelry (Šperky)
- Key & Quest (Klíče a předměty potřebné pro úkoly)
- Potions & Scrolls (Lektvary a svitky)
- Junk Bag (Pytel s harampádím)



ΚΗΙΗΑ ΚΟΥΖΕΛ (SPELLBOOK)
(ΚΛΑΥΕΣΑ Β ΗΕΘΟ ΚΛΙΚΗΤΗΙ ΗΑ
SYMBOL ΚΟΥΖΕΛΗΕ ΚΗΙΗΥ ΗΑ ΛΕΥΕ
ΣΤΡΑΗΕ ΑΚΕΗΙ ΛΙΗΤΥ)

- General (Obecná kouzla): zobrazí úvodní kouzlo vašeho vybraného povolání.
- Arcane (Tajná magie): zobrazí kouzla tajné magie, která může vaše postava používat.
- Crystal (Krystal): zobrazí krystalová kouzla, která může vaše postava používat.
- Nether (Podsvětí magie): zobrazí podsvětí kouzla, která může vaše postava používat.
- Rune (Runová magie): zobrazí kouzla runové magie a runové kameny, které může vaše postava používat.
- Nether Katalys (Podsvětí kataly): zobrazí podsvětí kataly (ingredience kouzel), které má vaše postava k dispozici.

Kliknete-li levým tlačítkem myši na nějaké kouzlo, můžete ho poté přetáhnout do akční lišty. Knihu kouzel lze kdykoliv zavřít klávesou B nebo kliknutím na křížek v jejím pravém horním rohu.

JAK VYBAVIT SVOJI POSTAVU

Klávesou C nebo kliknutím na příslušnou ikonu na levé straně akční lišty otevřete okno vybavení a klávesou I otevřete inventář. Pro každý typ předmětu se v okně vybavení nachází příslušný rámeček:



- Přilba
- Šperk
- Chrániče ramen
- Zbroj
- Opasek
- Kalhoty
- Boty
- Rukavice
- Chrániče zápěstí
- Prsteny
- Primární zbraň
- Štít
- Sekundární zbraň

Když najedete kurzorem myši na obrázek předmětu, zobrazí se podrobné informace o něm i jeho vlastnostech. Okna batohu s vybavením obsahují veškeré předměty typu vybavení, které vaše postava má. Chcete-li, aby některý z nich začala používat, klikněte na obrázek předmětu v batohu a předmět se automaticky vloží do příslušného rámečku v okně používaných předmětů. Pokud v tomto rámečku už nějaký předmět byl, vrátí se do batohu s vybavením a je nahrazen předmětem právě vybraným.

Postava může v jednu chvíli používat jednu primární a jednu sekundární zbraň. Sekundární zbraň přitom může být buď střílná zbraň, nebo zbraň pro boj na blízko, pokud ovšem vaše postava ovládá dovednost Dvě lehké zbraně nebo Dvě střední zbraně.

Chcete-li z nějakého rámečku odstranit předmět a nechat ho prázdný, klikněte na obrázek tohoto předmětu v okně používaných předmětů. Ve spodní části okna jsou zobrazeny základní hodnoty týkající se vaší postavy. Tyto údaje se mění spolu s tím, jak postavě dáváte a berete používané předměty, a odrážejí působení těchto předmětů na vlastnosti vaší postavy.

Postihy: Dungeon Lords MMXII vám dovolí používat jakýkoliv druh zbraní a zbrojí, jakmile ho najdete. Pamatuje však, že pokročilejší vybavení může mít určité požadavky, které v případě nesplnění negativně ovlivní bojové hodnoty vaší postavy. Například, ačkoliv si můžete obléknout těžkou zbroj, a zlepšit si tak sílu zbroje, i pokud nemáte dostatečnou sílu, může to zhoršit vaši šanci zasáhnout nepřítele a navíc výrazně zpomalit rychlost vašeho útoku. Když je celkový postih příliš vysoký, zobrazí se nad portrétem postavy součet všech postihů. Je na vás rozhodnout, zda výhody v určité situaci převáží nad negativním dopadem postihu.

AKČNÍ LIŠTA



Hra *Dungeon Lords MMXII* obsahuje užitečný nástroj pro rychlou správu vašich použitelných předmětů a kouzel – takzvanou akční lištu. Ta vám umožňuje připravit si zkratky, které pak lze aktivovat klávesami 1 až =. Získáte tak okamžitý přístup ke kouzlům a předmětům, které lze nějak použít – například lektvarům a dalším kouzelným předmětům. Chcete-li přidat kouzlo nebo předmět na akční lištu, najdete ho v příslušném okně inventáře a přeneste ho na lištu. Objeví se na ní malá ikona symbolizující tento předmět nebo kouzlo. Kdykoliv pak jste na herní obrazovce, můžete stiskem příslušné klávesy připravit předmět či kouzlo k použití nebo ho okamžitě použít, v závislosti na typu předmětu.

BOJ

Boj je jádrem hry *Dungeon Lords MMXII*, protože herní svět je nebezpečné a hrozné místo plné strašlivých nepřátel. Schopnosti vaší postavy i vaše hráčské dovednosti rozhodnou, zda vás nepřítel porazí nebo zda pokoříte vy je. V boji má vaše postava na výběr z mnoha možností. Dobrý přehled o jejich dovednostech a umění jejich efektivního využití vám v boji přinesou velké výhody. Mezi činnostmi dostupné v boji patří útok zbraní na blízko, útok střelnou zbraní, seslání kouzel a podniknutí úhybných manévru.

BOJ NA BLÍZKO

Pokud má vaše postava v ruce zbraň pro boj na blízko, může provést různé kontaktní útoky. Typy útoků, které má k dispozici, závisí na třech faktorech: používané zbraní, dovednosti s touto zbraní a na směru pohybu vaší postavy v okamžiku, kdy útok zahájíte. Uvědomte si, že pokud se vám zdá, že vaše útoky nedopadají na cíl nebo nezpůsobují žádné zranění, může to být tím, že příliš málo ovládáte příslušnou dovednost nebo používáte zbraň s velkými postihy. V takovém případě zkuste vybrat zbraň, která více odpovídá vašim dovednostem, nebo vložte několik vývojových bodů do hbitosti své postavy.

KOMBINOVANÉ ÚTOKY (TJV. KOMBA)

Je možné útočit opakovaným klikáním na tlačítko útoku. Pokud se však naučíte používat útočné kombinace své postavy, budete nad ní mít v boji lepší kontrolu. Útoky jsou uspořádány do kombinací, které se aktivují odkliknutím prvního útoku a poté opětovným kliknutím ve chvíli, kdy postava dosáhne konce úderu. Délka kombinace závisí na dovednosti postavy v používání zbraně a na typu používané zbraně. Po vykonání všech útoků v kombinaci musí postava chvíli odpočívat, než se pustí do další útočné sekvence (délka tohoto odpočinku závisí na její rychlosti).

Směr pohybu postavy při zahájení prvního útoku v kombinaci určí, jakou útočnou kombinaci postava provede.

- **Kombinace vpřed:** Pohněte se vpřed (W) a zahajte útočnou kombinaci (levé tlačítko myši). Tato kombinace je soustředěným útokem a hodí se, pokud chcete způsobit maximální zranění jednomu protivníkovi.
- **Kombinace vlevo/vpravo:** Pohněte se vlevo nebo vpravo (A nebo D) a zahajte útočnou kombinaci (levé tlačítko myši). Tato kombinace používá rozmáchlé, méně přesně zaměřené údery, a je proto vhodnější v boji proti více protivníkům.
- **Mocné seknutí:** Pohněte se vzad (S) a zaútočte (levé tlačítko myši). Provedete jediný mocný útok vhodný při ústupu od protivníka. Hodí se také proti létajícím bytostem (například netopýrům).

STANDARDNÍ ÚDERY

Postava s hodnotou dovednosti pro používanou zbraň na úrovni 4 nebo nižší může provádět pouze standardní údery. Při útoku těmito údery se postava může libovolně pohybovat.

POKROČILÉ ÚDERY

Postava s hodnotou dovednosti pro používanou zbraň na úrovni 5 a vyšší může provádět pokročilé údery. Jsou to mocné útoky doplněné do útočných kombinací, obvykle přidané na jejich konec, v nichž navazují na standardní údery. Během provádění pokročilého úderu se postava nemůže pohybovat. Tyto údery je potřeba používat s rozvahou, ale pro nepřátele mohou být zničující. Dokáží totiž zranit více nepřátel najednou a navíc mají velké prémie k pravděpodobnosti zásahu a rozsahu způsobeného zranění.

STŘELNÉ ZBRANĚ

Má-li vaše postava připravenou střelnou zbraň, kliknutím levým tlačítkem myši z ní vystřelí. Protivníka, po němž chcete střílet, vyberete tak, že se k němu postavíte čelem. Vaše postava na něj pak už zamíří sama. Přesnost výstřelu je dána hbitostí vaší postavy a její dovedností se střelnými zbraněmi. Střílet lze i při pohybu, takže se při střelbě můžete vyhýbat střelám nepřátel. Mezi střelnou zbraní a zbraní na blízko můžete rychle přepínat stiskem klávesy Q.

KOUZLENÍ

Ve hře Dungeon Lords MMXII máte k dispozici obrovské množství kouzel, přičemž každé z nich je užitečné v celé řadě bojových situací. Kouzlo, které chcete používat, je potřeba aktivovat kliknutím na jeho ikonu v knize kouzel nebo v inventáři a jeho přenesením na akční lištu. Tím kouzlo buď připravíte k seslání, nebo ho v případě okamžitých kouzel (například Uklidnění) okamžitě sešlete.



OBRAŇA V BOJI

Útok není jedinou částí boje v Dungeon Lords MMXII. Stejně důležitá je i obrana před nepřáteli.

KRYTÍ

Krytí je základní součástí boje, zvláště pro postavu orientovanou na boj na blízko. Aby se postava mohla kryt, musí mít v ruce štít. Do krytu se pak postaví stiskem pravého tlačítka myši. Při krytí vás bude štít chránit před útoky na blízko, šípy a dokonce i před kouzly. Aby bylo vaše krytí účinné, je potřeba stát čelem k přicházejícímu útoku, ať už je fyzický nebo magický. Postavy se při krytí mohou pohybovat, ale výrazně pomaleji než obvykle. Pamatuje, že kdykoliv se svým štítem kryjete, dojde k jeho poškození. Některé štíty vydrží víc než jiné, ale téměř každý štít opakovaně údery nakonec zničí.

ÚHYBNÉ MANÉVRY

Postavy, které zvyšují svoji dovednost atletiky, získají možnost provádět úhybné manévry (viz „Příloha C: Dovednosti“). Tyto pohyby umožňují uhnout útoku a pokusit se tak vyhnout zranění.

Skok do strany – vlevo nebo vpravo (A nebo D) + skok – tímto manévrem postava skočí do strany z cesty blížícímu se útoku. Skvěle poslouží k vyhnutí se střelám a kouzlům.

Kotoul vpřed – dvojí stisknutí klávesy pro pohyb vpřed (W,W) – tímto manévrem postava udělá kotoul vpřed. Při tom je obtížnější ji zasáhnout.

Kotoul stranou – vlevo nebo vpravo (A nebo D) + skok – tímto manévrem postava udělá kotoul do strany a uhyne se blížícímu se útoku. I tento pohyb je užitečný při uhýbání střelám. Hráče je při něm navíc těžší zasáhnout.

Kotoul vzad – dozadu (S) + skok – tento nesmírně užitečný manévř hráči umožňuje skočit kotoulem vzad, pryč od blízcích se nepřátel. Těsně před tímto úhybem lze navíc provést útok (nebo seslat kouzlo). Postava tedy může seslat kouzlo, zaútočit nebo vystřelit a pak okamžitě ustoupit vzad. Seslání ohnivě koule tímto způsobem je příkladem silné kombinace kouzla a úhybného manévru.

ZRAŇĚNÍ V BOJI

Když nepřítel vaši postavu zasáhne, může sílu útoku pohltit její zbroj, odrazit včas nastavený kryt nebo vstřebat magická obrana, což mohou být kouzelné předměty nebo ochranná kouzla. Kouzla, která vaši postavu zasáhnou, sice budou její zbroj a kryt ignorovat, ochranná magie předmětů či kouzel je však pohltit může. O zranění, které není ani odraženo ani pohlceno, je snížen zbývající počet bodů života vaší postavy. Když body života klesnou na nulu, postava umírá. Léčit se můžete pitím léčivých lektvarů a pomocí kouzel, nemůžete mít však více bodů, než kolik je vaše maximum. Kromě běžného zranění vám nepřátelé mohou způsobit i jiné druhy zranění. Důsledky takového zranění mohou být dočasné či dlouhodobé. Patří mezi ně následující:

- **Spánek:** Vaše postava usne a chvíli nemůže nic dělat (je-li spící postava zraněna, probudí se).
- **Strach:** Vaše postava má postih k útoku a k obraně.
- **Umlčení:** Vaše postava chvíli nemůže sesílat kouzla.
- **Paralýza:** Vaše postava se dočasně nemůže hýbat ani nic dělat.
- **Slepota:** Vaše postava dočasně nevidí.
- **Dušení:** Vaše postava se dusí. Ačkoliv se může hýbat, nemůže dělat nic jiného (například útočit, sesílat kouzla nebo používat předměty), dokud se dusit nepřestane.
- **Otrava:** Vaše postava je otrávena a jed ji postupně zraňuje, dokud buď nezemře, nebo není jed nějak vyléčen.
- **Očarování:** Vaše postava je zklidněná a neschopna útoku.
- **Choroba:** Atributy vaší postavy postupně klesají.
- **Prokletí:** Vaše postava bude mít problémy v útoku i obraně, ať jsou její dovednosti sebelepší, dokud kletba nepřejde nebo ji vaše postava nějak nesejme.
- **Zmražení:** Vaše postava se dočasně nemůže hýbat (je-li takto znehybněná postava zraněna, znehybnění okamžitě pomine).
- **Zapletení:** Vaše postava je dočasně paralyzována šlahouny kouzelné liány.

Poznámka: Mnohé účinky těchto negativních stavů či jiných útoků (kouzelných či zbraněmi) lze výrazně zmírnit použitím různých kouzelných předmětů, zbrojí a kouzel poskytujících odolnost nebo vložení bodů do správných atributů.

RAŤY DO BOJE

Štít – Nezapomínejte na štít! Krytí je základní dovedností hráče, která mu v boji přináší výhodu. Nechat nestvůru zasáhnout váš štít a pak provést protiútok může být velice účinné.

Poznejte svého nepřítele – Při boji každou nestvůru zkoumejte. Naučíte-li se její chování, zvláštní útoky a útočné kombinace, budete schopni předvídat, co se chystá udělat.

Naučte se své vlastní útočné kombinace – Procvičujte různé pohyby své postavy s různými zbraněmi. Budete-li vědět, jaké různé pohyby jsou součástí jednotlivých útočných kombinací, budete moci předvídat, kdy kombinace skončí a kdy provedete pokročilý útok (pokud je vaše postava ovládá). Pečlivě se naučte pokročilé útoky, neboť každý z nich má vlastní dosah, prémii ke zranění a oblast, v níž dokáže zasáhnout nepřítele.

Kombinujte – Nebojte se sesílat kouzla a používat zbraně. I bojovník může používat kouzla, ač méně účinně.

Úhyby v boji – Zlepšení atletické dovednosti vám zpřístupní nové úhybné manévry. Můžete dokonce zaútočit těsně předtím, než takový manévr provedete, takže vaše postava provede úhyb a zároveň i útok. To je zvláště účinné, pokud s úhybnými manévry spojíte použití kouzel nebo střelných zbraní.

Poznejte své atributy – Atributy, tedy vlastnosti postavy, jsou základem při jejím vývoji. Zvýšení inteligence sníží cenu nových dovedností, takže stojí za to vložit do této vlastnosti body co nejdříve. Udržování dostatečně vysoké obratnostilepší vaše možnosti při překonávání krytů a zbrojí nestvůr a může znamenat rozdíl mezi zraňujícím zásahem a pouhým odražením zbraně od nepříteleova krytu.

Používejte akční lištu – Akční lišta může znamenat rozdíl mezi životem a smrtí. Rychlý přístup k lektvarům a léčivým kouzlům je velice důležitý. Rychlé seslání Ohnivě hvězdy pomocí klávesy je navíc mnohem působivější, než když ji musíte uprostřed boje hledat někde v menu. Oživení používejte opatrně – pokud zemřete, když jste obklopeni nestvůrami, přestane je po čase vaše mrtvola zajímat. Počkejte, až odejdou, a teprve pak se oživte.

INTERAKCE SE SVĚTEM

V Dungeon Lords MMXII nestačí jen chodit a bojovat. Existuje i řada dalších způsobů, jak interagovat se světem kolem vás. Interakci s postavami a objekty většinou zahájíte klávesou Vztít/Aktivovat/Mluvit (E).

SBÍRÁNÍ POKLADŮ A JINÝCH PŘEDMĚTŮ



Když porazíte nestvůru nebo jiného nepřítele, často po něm zůstanou zbraně, vybavení, kouzelné i obyčejné předměty nebo poklady, které můžete vzít a poté ve hře nějak využít. Tyto předměty zůstanou ležet zhruba na místě, kde nestvůra zemře. Chcete-li je sebrat, přistupte ke hromadě předmětů a stiskněte klávesu E. Všimněte si, že pokud seberete předmět, který už ve svém inventáři máte, bude umístěn do pytle s harampádím. Další kusy stejného předmětu pak už budou vyhazovány. Některé předměty, například lektvary a kataly, však mají u svého

obrázku uveden počet a sebrání takového předmětu jen zvýší jeho počet v inventáři. Hvězdným krystalům, knihám tajných kouzel a runovým kamenům (což jsou všechno předměty, které se postupně dobíjejí) se sebráním dalšího stejného předmětu zvýší kapacita maximálního nabití.

TRUHLY, SUDY A BEDNY

Truhly, sudy a bedny naleznete na většině míst, na která se ve hře Dungeon Lords MMXII podíváte. Často obsahují jeden či více užitečných předmětů, například zbraní, lektvarů, magických předmětů a dalších pokladů. Chcete-li rozbít bednu nebo sud, postavte se před ně a stiskněte klávesu E. Vaše postava objekt zničí a předměty, které byly uvnitř, z něj vypadnou. Chcete-li otevřít truhlu, postavte se před ni a stiskněte klávesu E. Pokud truhla není chráněna pastí, otevře se. Pokud chráněna je, budete nejprve muset past deaktivovat.

DEAKTIVOVÁNÍ PASTÍ



Některé truhly jsou chráněny pastí a pokud budete takovou truhlu chtít otevřít, budete muset buď past deaktivovat, nebo truhlu rozbít. Je-li truhla opatřena pastí, otevře se při pokusu o její otevření okno deaktivace pastí. V něm naleznete následující informace a ovládací prvky:

- **Trap (Past):** Typ pasti.
- **Level (Úroveň):** Úroveň pasti.

- **Difficulty (Obtížnost):** Vaše přibližná šance na úspěšné zneškodnění pasti.
- **Indikátor postupu:** Obdélníkové pole přímo pod ukazatelem pravděpodobnosti.
- **Ikon deaktivace:** Jedna či více ikon pod indikátorem postupu.
- **Disarm (Zneškodnit):** Kliknutím na toto tlačítko se pokusíte past deaktivovat. Pokud uspějete, truhla se otevře a vaše postava nebude zraněna.
- **Bash (Rozbít):** Kliknutím na toto tlačítko se truhlu pokusíte otevřít hrubou silou. To ovšem automaticky spustí past, která vaši postavě způsobí zranění. Rozbití truhly se přitom může, ale také nemusí podařit. Úspěšnost záleží na síle vaší postavy.
- **Lockpicks (Paklíče):** Paklíče zvyšují vaši dovednost deaktivování pastí o úroveň paklíče (pouze na aktuální pokus o deaktivaci).
- **Leave (Odejít):** Uzavře okno deaktivace pastí bez pokusu truhlu otevřít.

Deaktivace pastí:

1. Klikněte na tlačítko „Disarm“ (Zneškodnit).
2. V indikátoru postupu se objeví řada ikon. Pečlivě si je prohlédněte. Některé z těchto ikon se shodují s ikonami deaktivace ve spodní části okna. Viditelnost ikon v indikátoru postupu je ovlivněna dovedností prozkoumávání vaší postavy.
3. Po třech sekundách se přes indikátor postupu začne posouvat červený indikátor. Čím lepší máte dovednost deaktivace pastí, tím pomaleji se indikátor posouvá, takže máte na zneškodnění pastí více času.
4. Jakmile červený indikátor dosáhne nějaké ikony, která se shoduje s některou z ikon deaktivace (ikona se zbarví zlatě), stiskněte příslušnou ikonu.
5. Opakujte krok 3 pro každou z ikon deaktivace. Pokud máte správné načasování, příslušná ikona deaktivace zezlátne. Jakmile správně kliknete na všechny ikony, past je zneškodněna a truhla se otevře. Pokud uděláte chybu, sekvence zneškodnění se přeruší a past sklapne. Pastí mají různé škodlivé účinky (v závislosti na konkrétní pasti) a vaši postavu buď zraní, nebo jí přivodí nějaký negativní efekt.

AKTIVOVÁNÍ DVEŘÍ A JINÝCH PŘEDMĚTŮ

Ve hře potkáte mnoho dveří, padacích mříží a dalších objektů, které lze otevřít či nějak aktivovat. Dveře nebo objekt aktivujete tak, že se před něj postavíte a stisknete klávesu E. Pokud dveře nebo objekt vyžadují nějaký klíč, bude tento klíč (či jiný jako klíč sloužící předmět) automaticky použit a dveře se otevřou. Jestliže ovšem požadovaný předmět nemáte v inventáři, zobrazí se zpráva „K odemčení je zapotřebí předmět“ a dveře se neotevřou. Některé dveře jsou sice zamčené, ale nemusí nutně vyžadovat klíč... a jiné zámky lze zase obejít pomocí dovednosti odemykání zámků paklíčem.

ODEMYKÁNÍ ZÁMKŮ PAKLÍČEM



Některé zámky lze odemknout paklícem. V tom případě se postupuje stejným způsobem jako při zneškodňování pasti. Po aktivaci takového zámku se otevře okno otevírání zámku paklícem. V něm naleznete následující informace a ovládací prvky:

Okno zámku:

- **Lock (Zámek):** V případě zamčených dveří jste zde pouze informováni, že jsou zamčené.
- **Level (Úroveň):** Úroveň potřebná k odemčení zámku paklícem.
- **Difficulty (Obtížnost):** Vaše přibližné šance na úspěšné odemčení zámku.
- **Indikátor postupu:** Obdélníkové pole přímo pod ukazatelem pravděpodobnosti.
- **Ikony odemykání:** Jedna či více ikon pod indikátorem postupu.
- **Pick Lock (Odemknout):** Kliknutím na toto tlačítko se pokusíte zámek odemknout.
- **Bash (Rozbít):** Kliknutím na toto tlačítko se dveře pokusíte rozbít zbraní.
- **Leave (Odejít):** Uzavře okno odemykání zámku bez pokusu zámek odemknout.



AKTIVOVÁNÍ SPÍNAČŮ A PÁK

V mnoha podzemních kobkách a jiných interiérech narazíte na spínače a páky. Ty slouží k řadě různých účelů včetně otevírání a zavírání dveří. Pamatuje, že v mnoha případech nemusí být dveře, které páka otevírá, v její blízkosti. Páku či tlačítko aktivujete tak, že se před ně postavíte a stisknete klávesu E.

MĚSÍČNÍ MOSTY



Měsíční mosty jsou mystické stavby, díky nimž se hráč může teleportovat na velké vzdálenosti. Jakmile postava získá měsíční kámen, může aktivovat všechny měsíční mosty, na které narazí. Po aktivaci příslušného měsíčního kamene hráč získá jeho runový kód (například po aktivaci měsíčního mostu

ve Fargrove hráč obdrží runový kód Fargrove). Jakmile má kód, může se hráč (nebo skupina hráčů ve hře pro více hráčů) na příslušné místo přenést od jakéhokoliv jiného měsíčního mostu.

Ve hře Dungeon Lords MMXII potkáte mnoho nehratelných postav (NPC), s nimiž si musíte promluvit, abyste získali informace, artefakty či jiné předměty, naučili se nějakou zvláštní schopnost a splnili úkoly. V některých bodech hry je dokonce nemožné pokračovat dál, dokud od správné osoby nezískáte určitou zásadní informaci.

ZÍSKÁVÁNÍ INFORMACÍ – KONVERZACE S NPC

Některí z lidí, které vaše postava potká, se s ní více než rádi podělí o informace o aktuálním dění, o úkolech i o všemožných dalších záležitostech jejich světa. Když potkáte postavu, která vám chce něco dobrovolně říct, často vás požádá o rozhovor. Pokud se chcete s nějakou NPC začít bavit, přijďte k ní blíž, obraťte se k ní čelem a stiskněte klávesu E. Otevře se okno rozhovoru skládající se ze dvou částí. Vpravo je seznam témat, v němž jsou dostupná témata, o nichž se můžete s postavou bavit, a dostupné akce, například ukázat postavě dokumenty. Vlevo je okno odpovědí, v němž se vypisuje samotná konverzace. Téma k rozhovoru vyberete kliknutím na něj v pravé části okna. Vaše slova a reakce NPC se objeví v okně odpovědí. V průběhu rozhovoru se mohou v okně témat objevit nové položky. Ty, o kterých jste již mluvili, jsou znevýrazněné. To vám připomíná, o čem jste se už bavili, ale zároveň nebrání tématu vybrat znovu. Rozhovor s NPC ukončíte kliknutím na křížek v pravém horním rohu seznamu témat, případně stiskem klávesy Esc.

POKUP A PRODEJ PŘEDMĚTŮ

Během prozkoumávání světa se setkáte s obchodníky a jinými NPC, které vám budou moci prodat předměty nebo je od vás koupit. Když zahájíte s nějakou takovou postavou rozhovor, může se v okně rozhovoru objevit téma „Trade“ (Obchodovat) (viz část „Konverzace s NPC“ výše). Kliknutím na toto téma otevřete obchodní menu. To se podobá menu vybavení. Při obchodování máte k dispozici příkazy „Buy“ (Koupit), „Sell“ (Prodat), „Identify“ (Identifikovat) a „Repair“ (Opravit). Kliknutím na tlačítko „Buy“ zobrazíte seznam předmětů, které má daná postava na prodej. Ty lze setřítit

podle většiny kategorií známých z menu vybavení. Například kliknutím na tlačítko „Equip“ (Vybavení) zobrazíte všechny předměty, které může vaše postava obléci nebo vzít do ruky (kupříkladu zbraně a zbroje) a které má tato NPC na prodej. Kliknutím na některý z těchto předmětů otevřete okno nákupu. V něm můžete zvolit, kolik kusů chcete koupit (pokud jde o předmět s údajem o množství), a vidíte v něm cenu předmětu ve zlatě.

Pokud je cena předmětu přijatelná, klikněte na tlačítko „Buy“. Okno nákupu se zavře a předmět či předměty budou přidány do inventáře vaší postavy. Pokud vám nabídka nevyhovuje, stisknutím tlačítka „Cancel“ (Zrušit) se vrátíte do menu obchodování.

ÚKOLY



Mistři cechů a jiné NPC vám během rozhovoru často zadají nějaký úkol. Dokončení takových úkolů může být nezbytné k tomu, abyste se posunuli dále ve hře. Dokončení úkolů pro cechy vaší postavě přinese odměnu ve formě cti, erbů, předmětů nebo přístupu k novým povoláním. Sledujte úkoly, které máte zadane, a snažte se je na svých cestách plnit. Seznam aktivních úkolů zobrazíte stisknutím klávesy L.

CECHY

V mnoha městech ve světě Dungeon Lords MMXII sídlí cechy. Jsou to organizace, které podporují rozvoj určitého povolání (například cech válečníků). Tyto cechy budete muset vyhledat, pokud budete chtít získat úkoly, jejichž splnění je nezbytné k získání nových povolání, předmětů nebo erbů. Některé cechy najdete snadno a snadno se také stanete jejich členy, zatímco do jiných se nedostanete bez důvtipu a trpělivosti.

MAGIE

Všechny postavy v Dungeon Lords MMXII jsou schopné používat magii, nezávisle na své rase a povolání. K seslání kouzla je potřeba nejprve otevřít kouzelnou knihu, poté vybrat druh magie, který chcete použít, a nakonec vybrat kouzlo, které chcete seslat.

TAJNÁ MAGIE

Tato kouzla jsou především útočná. Některá jsou kontaktní, jiná působí na dálku a všechna se pohybují od slabě zranujících kouzel, jako je Mrazivý dotek a Kouzelná střela, až po kouzla, která způsobují těžká zranění několika cílům najednou, například Ohnivá hvězda a Pohroma.

Umění tajné magie má deset stupňů mistrovství. Kouzla z této magické školy najdete v kouzelných knihách obsahujících jedno či více nabití (použití). Ziskem první kouzelné knihy příslušného typu se pro postavu toto kouzlo zpřístupní a další stejné kouzelné knihy následně zvýší maximální počet nabití tohoto kouzla.

KRYSTALOVÁ MAGIE

Krystalová kouzla, zvaná též nebeská, se soustředí na léčení a další formy prospěšné magie. Tato kouzla využívají sílu hvězdných krystalů. Je to pestrá skupina kouzel zahrnující slabá a silná léčivá kouzla, kouzla proti otravě a dokonce kouzla, která likvidují nemrtvé a oživují padlé spolubojovníky. Mezi další použití nebeské magie patří zpomalení času a levitace. Krystalová magie má deset úrovní mistrovství. Aby bylo možné nějaké z nebeských kouzel seslat, je zapotřebí nejprve získat nebeské krystaly. Ziskem prvního krystalu příslušného kouzla se pro postavu toto kouzlo zpřístupní a další stejné krystaly následně zvýší maximální počet nabití tohoto kouzla.

RUNOVÁ MAGIE

Runová magie kombinuje útočná a obranná kouzla a je snad nejpestřejší ze všech magických škol. Téměř na každé z deseti úrovní mistrovství na vás čeká alespoň jedno útočné a jedno obranné kouzlo. Kromě toho obsahuje runová magie i řadu kouzel prospěšných pro celou vaši družinu. Postava ovládající runovou magii se tak stává nepostradatelným spojencem ve hrách více hráčů. Runová magie je svázána s runami, které obsahují jedno nebo více nabití. Každé runové kouzlo vyžaduje magickou energii ze dvou nebo více runových kamenů. Při každém seslání runové kouzlo vyčerpá z příslušných kamenů trochu energie. Podobně jako knihy kouzel tajné magie a hvězdné krystaly i runové kameny se postupně dobíjejí. Kdykoliv získáte runový kámen příslušného typu, zvýší se maximální množství energie, kterou dotyčná runa dokáže uchovávat.

PODSVĚTNÍ MAGIE

Toto temné umění se zabývá oživováním padlých bytostí, ohýbáním vůle nepřátel a útoky temné a zlověstné povahy. Kouzla této ponuré magické školy například vnášejí mezi nepřátele strach, vytvářejí jedovatá mračna, vysávají z nepřátel život a dokonce mohou ovládnout nepřítelovu mysl. Na rozdíl od tajné, nebeské a runové magie se podsvětní kouzla postupně nedobíjejí. Jakmile je jednou použijete, musíte před jejich dalším použitím nejprve smíchat ingredience, zvané podsvětní kataly, v příslušné kombinaci a počtu. Kataly lze najít po celém světě a obvykle je získáte zabitím nějaké nestvůry. Některé z ingrediencí jsou velmi vzácné, takže některá podsvětní kouzla je velmi obtížné namíchat.

HRA PRO VÍCE HRÁČŮ



Dungeon Lords MMXII obsahuje i režim hry pro více hráčů, v němž může několik hráčů procházet hrou jako tým v kooperativním režimu. Je téměř shodná s verzí pro jednoho hráče, stejné jsou cíle, úkoly atd. Chcete-li si tuto hru zahrát, klikněte na tlačítko „Multiplayer“ (Hra pro více hráčů) v hlavním menu.

MENU HRY PRO VÍCE HRÁČŮ

Menu hry pro více hráčů otevřete kliknutím na tlačítko „Multiplayer“ (Hra pro více hráčů) v hlavním menu. K dispozici máte následující možnosti:

- **LAN (Lokální síť):** Vytvořit hru pro více hráčů Dungeon Lords MMXII na lokální síti nebo se připojit k již existující hře.
- **Internet:** Vytvořit hru pro více hráčů Dungeon Lords MMXII na internetu nebo se připojit k již existující hře.
- **Main Menu (Hlavní menu):** Zavřít menu hry pro více hráčů a vrátit se do hlavního menu.

Volbu vyberete kliknutím na ni.

VYTVOŘENÍ HRY NA LOKÁLNÍ SÍTI NEBO PŘIPOJENÍ K NI



Chcete-li hrát hru pro více hráčů po lokální síti (LAN):

1. V menu hry pro více hráčů klikněte na tlačítko „LAN“.
2. Chcete-li změnit své jméno, klikněte na políčko „Player Name“ (Jméno hráče), napište nové jméno a stiskněte ENTER.
3. Hra si vybere výchozí číslo portu. Pokud není správné, vložte požadované číslo portu: klikněte na políčko „Port“, vepište nové číslo a stiskněte ENTER.
4. Pokud chcete zakládanou hru chránit heslem nebo se připojujete ke hře chráněné heslem, zadejte heslo: klikněte na políčko „Password“ (Heslo), vepište nové heslo

a stisknete ENTER. Jestliže použití hesla není nutné, nechte políčko nastavené na „none“ (žádné).

5. Pokud chcete založit novou hru, klikněte na tlačítko „Host Game“ (Založit hru). Její jméno se vytvoří automaticky podle vašeho hráčského jména (např. „Peter Game“).

Stiskem tlačítka „Cancel“ (Zrušit) se můžete kdykoliv vrátit do hlavního menu.

Připojení ke hře:

1. V seznamu her naleznete všechny právě dostupné hry. Klikněte na jméno hry, ke které se chcete přidat. K listování seznamem použijte tlačítka šipek na pravé straně seznamu.
2. Klikněte na „Join Game“ (Připojit ke hře).
3. Klikněte na „Load Character“ (Načíst postavu) a buď načtete existující postavu, nebo si vytvořte novou. Postup je stejný jako při vytváření postavy pro hru jednoho hráče.
4. Po návratu na obrazovku se seznamem her klikněte na políčko „Ready“ (Připraven) vedle svého jména v seznamu. Tím dáte najevo svoji připravenost ke hře.
5. Jakmile jsou všichni hráči připraveni, zahájí pořadatel hru. Připojování ke hře můžete kdykoliv před jejím začátkem zrušit kliknutím na tlačítko „Cancel“ (Zrušit).

Založení hry:

1. Klikněte na „Host Game“ (Založit hru).
2. Klikněte na „Load Character“ (Načíst postavu) a buď nahrajte existující postavu, nebo si vytvořte novou. Postup je stejný jako při vytváření postavy pro hru jednoho hráče.
3. Po návratu na obrazovku zakládání hry klikněte na políčko „Ready“ (Připraven) vedle svého jména v seznamu. Tím dáte najevo svoji připravenost ke hře.
4. Jakmile jsou všichni hráči připojeni a připraveni, klikněte na „Start Game“ (Zahájit hru). Proces vytváření hry můžete kdykoliv před jejím začátkem zrušit kliknutím na tlačítko „Cancel“ (Zrušit).

VYTVOŘENÍ HRY NA INTERNETU NEBO PŘIPOJENÍ K NÍ



Volba „Internet“ vám umožňuje přímo se připojit k internetové nebo LAN hře pomocí IP adresy. K tomu ale potřebujete znát svoji IP adresu, pokud jste pořadatelem hry, nebo IP adresu hry, pokud se připojujete ke hře existující.

Hraní hry pro více hráčů prostřednictvím přímého spojení s IP adresou:

1. V menu hry pro více hráčů klikněte na tlačítko „Internet“.
2. Na následující obrazovce klikněte na políčko „Player Name“ (Jméno hráče), zadejte své hráčské jméno a stiskněte ENTER.
3. Hra si vybere výchozí číslo portu. Pokud není správné, vložte požadované číslo portu: klikněte na políčko „Port“, vepište nové číslo a stiskněte ENTER.
4. Zadejte svoji IP adresu (pokud hru pořádáte) nebo IP adresu pořádajícího počítače (pokud se ke hře připojujete): Klikněte na políčko „IP Address“, zadejte IP adresu a stiskněte ENTER. Pokud zakládáte hru a svoji IP adresu neznáte, klikněte na tlačítko „Get My IP“ (Získat moji IP). Při spodním okraji obrazovky se zobrazí vaše veřejná a lokální IP adresa. Pokud zakládáte hru na internetu, použijte veřejnou IP adresu. Jestliže zakládáte hru na lokální síti, použijte lokální IP adresu.
5. Pokud chcete založit novou hru, klikněte na tlačítko „Host Game“ (Založit hru). Její jméno se vytvoří automaticky podle vašeho hráčského jména (např. „Peter Game“).

Připojení ke hře:

1. Klikněte na „Join Game“ (Připojit ke hře).
2. Jakmile se hra úspěšně připojí, objeví se obrazovka se seznamem hráčů připojených k dané hře.

3. Klikněte na „Load Character“ (Načíst postavu) a buď nahrajte existující postavu, nebo si vytvořte novou. Postup je stejný jako při vytváření postavy pro hru jednoho hráče.
4. Po návratu na obrazovku se seznamem hráčů klikněte na políčko „Ready“ (Připraven) vedle svého jména v seznamu. Tím dáte najevo svoji připravenost ke hře.
5. Jakmile jsou všichni hráči připraveni, zahájí pořadatel hru. Chcete-li poslat zprávu spoluhráčům v seznamu ještě před zahájením hry, napište ji do okna diskuse a stiskem klávesy ENTER ji odešlete. Takto zasláné zprávy se jedna po druhé vypisují v okně ve spodní části obrazovky. Připojování ke hře můžete kdykoliv před jejím začátkem zrušit kliknutím na tlačítko „Cancel“ (Zrušit).

Založení hry:

1. Klikněte na „Host Game“ (Založit hru). Otevře se obrazovka se seznamem hráčů.
2. Klikněte na „Load Character“ (Načíst postavu) a buď nahrajte existující postavu, nebo si vytvořte novou. Postup je stejný jako při vytváření postavy pro hru jednoho hráče.
3. Po návratu na obrazovku se seznamem hráčů klikněte na políčko „Ready“ (Připraven) vedle svého jména v seznamu. Tím dáte najevo svoji připravenost ke hře.
4. Jakmile jsou všichni hráči připojeni a připraveni, klikněte na „Start Game“ (Zahájit hru). Chcete-li poslat zprávu spoluhráčům v seznamu ještě před zahájením hry, napište ji do okna diskuse a stiskem klávesy ENTER ji odešlete. Takto zasláné zprávy se jedna po druhé vypisují v okně ve spodní části obrazovky. Zakládání hry můžete kdykoliv před jejím začátkem zrušit kliknutím na tlačítko „Cancel“ (Zrušit).

HRAJÍ HRY PRO VÍCE HRÁČŮ PROSTŘEDNICTVÍM GAMESPY



Chcete-li hrát Dungeon Lords MMXII prostřednictvím GameSpy:

1. V menu hry pro více hráčů klikněte na „GameSpy“.
2. Zadejte své hráčské jméno.
3. Zadejte svůj CD klíč pro GameSpy. To by mělo být zapotřebí pouze při prvním hraní na GameSpy.
4. Zadejte port, který chcete používat (chcete-li). Výchozí nastavení je 2606.
5. Pokud zakládáte hru a chcete omezit její přístupnost, zadejte pro ni heslo. Pokud se připojujete ke hře vyžadující heslo, zadejte ho do příslušného pole.
6. Klikněte na „Connect“ (Připojit).

HRANÍ HRÝ PRO VÍCE HRÁČŮ

Hraní Dungeon Lords MMXII ve více hráčích je v podstatě stejné jako její hraní v režimu pro jednoho hráče. Základním rozdílem je to, že namísto toho, abyste proti nepřátelům stáli sami, v ní všichni hráči spolupracují na splnění úkolů jako družina. Samozřejmě existuje i pár dalších odlišností oproti hře pro jednoho hráče.

POZASTAVENÍ HRÝ

Ve hře pro více hráčů nelze hru pozastavit. Ve hře pro jednoho hráče se čas automaticky zastaví, kdykoliv zobrazíte nějaké menu. Ve hře pro více hráčů tomu tak ale není. Když potřebujete udělat něco, co odvede vaši pozornost od herního světa, ujistěte se nejprve, že jste na bezpečném místě nebo že vás ostatní členové vaší družiny budou chránit, dokud se nevrátíte.

PŘECHOD DO NOVÉ OBLASTI

Při přechodu mezi dvěma zónami (například při vstupu do sklepení nebo při použití měsíčního mostu) musí být všichni hráči poblíž sebe, jinak nelze přechod provést. Mezi mapami přecházejí všichni hráči jako skupina.

CHAT

Během hry více hráčů lze ostatním hráčům posílat zprávy pomocí funkce chatování. Psaní zprávy zahájíte stisknutím klávesy ENTER. Poté do chatovacího okna napište požadovanou zprávu a stiskem klávesy ENTER ji odešlete.

PŘÍLOHA A: OVLÁDÁNÍ KLÁVESNICÍ

Následující tabulka obsahuje výchozí přiřazení primárních a sekundárních kláves ve hře Dungeon Lords MMXII. Nastavení můžete podle libosti změnit.

Action	KEY	
Forward	W	UP
Backstep	S	DOWN
Move/Turn Right	D	RIGHT
Move/Turn Left	A	LEFT
Look Up	PGUP	
Look Down	PGDN	
Jump	SPACE	PAD 0
Point&Click Mode Toggle	LCTRL	RCTRL
Attack/Action Button	PAD 1	
Shield Block Mode	LSHIFT	RSHIFT
Runlock Toggle	CAPS	
Get/Activate Talk	E	
Target Enemy Cycle	TAB	
Revive	R	
Character Stats & Equipment	C	
Spellbook	B	
Character Class & Skills	V	
Quest Log	L	
Automap On/Off	M	
Savegame & Quit Menu	ESC	
Help Display	/	
Chat (Multiplayer)	RETURN	

PŘÍLOHA B: POVOLÁNÍ POSTAV

Povolání	Zvýhodněné dovednosti	Další dovednosti/erby
Adept	Nebeská magie a dovednosti pro použití zbrojí	Magické zbraně
Battlemage	Dovednosti pro použití zbrojí a štítů, tajná magie, kouzelné zbraně, opravování	Těžké zbroje, těžké štíty, písař
Budoka	Vrhací zbraně, atletika, zlodějské dovednosti	Ninjutsu, plížení, kapsářství, bodnutí zezadu
Cabalist	Podsvětí magie, kouzelné zbraně, alchymie, zlodějské dovednosti	Vysátí života, speciální erby
Celestial	Nebeská magie, runová magie, magické zbraně, zvěd	Identifikace, vedení many
Crusader	Dovednosti pro použití zbraní, zbrojí a štítů; nebeská magie, runová magie	Drtivá rána, speciální erby
Deathlord	Dovednosti pro použití zbraní, zbrojí a štítů	Dvě střední zbraně, Těžké zbraně, Těžké štíty
Enchantress	Tajná magie, nebeská magie, zlodějské dovednosti	Zraň, speciální erby
Fighter	Dovednosti pro použití zbraní, zbrojí a štítů	Kouzelné zbraně, identifikace, písař, vedení many
Hatamoto	Dovednosti pro použití zbraní, dvou lehkých zbraní a zbrojí	Těžké zbraně, těžké štíty, způsobení zranění, speciální erby
Hunter	Dřevcové zbraně, střelné zbraně, atletika, zvěd, opravování, zlodějské schopnosti	Těžké dřevcové zbraně, plížení, kapsářství, bodnutí zezadu
Imperial	Dovednosti pro použití zbraní, dřevcových zbraní a zbrojí, atletika	Těžké dřevcové zbraně, těžké zbroje
Kenjasai	Ninjutsu, tajná magie, podsvětí magie, písař, alchymie	Železná vůle, speciální erby
Knight	Dovednosti pro použití zbraní, zbrojí a štítů	Těžké zbraně, těžké zbroje, těžké štíty
Lord	Dovednosti pro použití zbraní, zbrojí a štítů	Dvě střední zbraně, těžké zbroje, těžké štíty
Mage	Dovednosti tajné magie	Způsobení zranění, speciální erby
Marauder	Dovednosti pro použití zbraní, zbrojí a štítů; opravování	Kouzelné zbraně
Monk	Lehké dřevcové zbraně, lukostřelba, nebeská magie, runová magie, atletika, zvěd	Těžké zbraně, dvě lehké zbraně, ninjutsu, identifikace, vedení many
Ninja Lord	Ninjutsu, podsvětí magie, atletika	Kritický zásah, speciální erby
Paladin	Dovednosti pro použití zbraní, zbrojí a štítů, runová magie	Těžké zbraně, těžké zbroje, těžké štíty, vedení many
Ranger Lord	Dřevcové zbraně, střelné zbraně, atletika, zvěd a zlodějské dovednosti	Sokolí oko, speciální erby
Rogue	Zlodějské dovednosti, vrhací zbraně	Plížení
Samurai	Dovednosti pro použití zbraní a zbrojí, lukostřelba	Dvě lehké zbraně, způsobení zranění
Sorcerer	Tajná magie, podsvětí magie, kouzelné zbraně, opravování	Identifikace, písař, alchymie
Shaolei Master	Ninjutsu, dřevcové zbraně, lukostřelba, nebeská magie, runová magie, vedení many, atletika	Kritický zásah, speciální erby
Shugenja	Tajná magie, podsvětí magie	Ninjutsu, identifikace, písař, alchymie
Stargazer	Nebeská magie, runová magie, kouzelné zbraně, vedení many, zvěd	Železná vůle, speciální erby
Trickster	Vrhací zbraně, podsvětí magie, atletika, zvěd, smlouvání, zlodějské dovednosti	Plížení, bodnutí zezadu, kouzelné zbraně, alchymie
Valkyrie	Dovednosti pro použití zbraní, dřevcových zbraní, zbrojí a štítů, runová magie	Těžké zbraně, těžké dřevcové zbraně, těžké štíty
War Witch	Všechny magické dovednosti a dovednosti pro použití zbrojí	Těžké zbroje, vysátí života, speciální erby
Warlock	Tajná magie, podsvětí magie, runová magie, kouzelné zbraně	Železná vůle, speciální erby
Warlord	Dovednosti pro použití zbraní, zbrojí a štítů	Těžké zbraně, těžké štíty, způsobení zranění, speciální erby
Wizard	Tajná magie, podsvětí magie, kouzelné zbraně, písař, alchymie	Magický oheň, speciální erby

NOVÁ POVOLÁNÍ:

NECROMANCER, ILLUSIONIST, DRUID, DRAGONLORD, BLADEWITCH, WARANGEL, ASSASSIN

PŘÍLOHA C: DOVEDNOSTI

ZBRANĚ

Zbraňové dovednosti určují údernost postavy s příslušným typem zbraně. Některé zbraně navíc mohou vyžadovat určitou úroveň dovednosti, jinak jejich použití způsobí negativní postih.



Lukostřelba (Archery): Dovednost střelby z luku.



Těžké zbraně (Heavy Weapons): Dovednost boje s těžkými zbraněmi (velké meče, bojové sekery atd.). Vyžaduje dovednost se středními zbraněmi alespoň na 3. úrovni. Předpoklad: střední zbraně. Úroveň 5: postava získá možnost používat pokročilé úder s těžkou zbraní.



Těžké dřevcové zbraně (Heavy Pole Weapons): Dovednost boje s těžkými dřevcovými zbraněmi (halapartny, dlouhé hole atd.). Vyžaduje dovednost s lehkými dřevcovými zbraněmi alespoň na 3. úrovni. Předpoklad: lehké dřevcové zbraně. Úroveň 5: postava získá možnost používat pokročilé úder s těžkými dřevcovými zbraněmi.



Dvě lehké zbraně (Light Dual Weapons): Dovednost, která postavě umožňuje bojovat s dvěma zbraněmi, neboť dovolí umístit do pozice pro sekundární zbraň lehkou zbraň (namísto zbraně střelné). Úroveň 5: postava získá možnost používat pokročilé úder s dvěma lehkými zbraněmi.



Lhké dřevcové zbraně (Light Pole Weapons): Dovednost boje s lehkými dřevcovými zbraněmi (kopí, dlouhé hole atd.). Úroveň 5: postava získá možnost používat pokročilé úder s lehkými dřevcovými zbraněmi.



Lhké zbraně (Light Weapons): Dovednost boje s lehkými zbraněmi (dýky, krátké meče, hole atd.). Úroveň 5: postava získá možnost používat pokročilé úder s lehkými zbraněmi.



Kouzelné zbraně (Magic Weapons): Dovednost používat v boji kouzelné zbraně a využít jejich magických schopností. Vyžaduje dovednost s lehkými zbraněmi alespoň na 1. úrovni.



Dvě střední zbraně (Medium Dual Weapons): Dovednost, která postavě umožňuje bojovat s dvěma zbraněmi, neboť dovolí umístit do pozice pro sekundární zbraň střední zbraň (namísto zbraně střelné). Vyžaduje dovednost boje s dvěma lehkými zbraněmi alespoň na 3. úrovni. Úroveň 5: postava získá možnost používat pokročilé úder s dvěma středními zbraněmi.



Střední zbraně (Medium Weapons): Dovednost boje se středními zbraněmi (dlouhé meče, malé sekery atd.). Vyžaduje dovednost s lehkými zbraněmi alespoň na 3. úrovni. Předpoklad: lehké zbraně. Úroveň 5: postava získá možnost používat pokročilé úder se středními zbraněmi.



Vrhací zbraně (Thrown Weapons): Dovednost boje s vrhacími zbraněmi (vrhací dýky, hvězdice atd.).

OBRANA



Těžké zbroje (Heavy Armor): Dovednost používat těžkou zbroj (například plátovou) bez postihů v boji a při pohybu. Vyžaduje dovednost používání středních zbrojí alespoň na 3. úrovni. Předpoklad: střední zbroje.



Těžké štíty (Heavy Shield): Dovednost účinně používat těžké štíty bez postihů v boji a při pohybu. Vyžaduje dovednost používání středních štítů alespoň na 3. úrovni. Předpoklad: střední štíty.



Lhké zbroje (Light Armor): Dovednost používat lehkou zbroj (například koženou) bez postihů v boji a při pohybu.



Lhké štíty (Light Shield): Dovednost účinně používat lehký štít bez postihů v boji a při pohybu.



Střední zbroje (Medium Armor): Dovednost používat střední zbroj (například kroužkovou) bez postihů v boji a při pohybu. Vyžaduje dovednost používání lehkých zbrojí alespoň na 3. úrovni. Předpoklad: lehké zbroje.



Střední štíty (Medium Shield): Dovednost účinně používat střední štíty bez postihů v boji a při pohybu. Vyžaduje dovednost používání lehkých štítů alespoň na 3. úrovni. Předpoklad: lehké štíty.



Krytí (Parry): Dovednost uhýbat útokům zbraněmi na blízko a vykrývat je. Tato dovednost ovlivňuje bojovou charakteristiku „Parry“ (Krytí).

OBECE



Atletika (Athletics): Dovednost plavat pod vodou a vyhnout se zranění při pádu. S rostoucí úrovní této dovednosti se postava učí další akrobatické pohyby.

Úroveň 1: postava získá schopnost skákat do strany (vlevo nebo vpravo + skok)

Úroveň 2: postava získá schopnost provádět kotoul vpřed (dvakrát pohyb vpřed)

Úroveň 3: postava získá schopnost provádět kotoul do strany (dvakrát pohyb vlevo nebo vpravo)

Úroveň 4: postava získá schopnost provádět kotoul vzad (pohyb zpět + skok)



Smlouvání (Bargain): Dovednost smlouvat s obchodníky a vyjednat lepší ceny při nákupu a prodeji předmětů.



Opravování (Repair): Dovednost opravovat poškozené zbraně a vybavení. Čím vyšší je úroveň této dovednosti, tím kratší může být interval mezi pokusy o opravu.

MAGIE



Alchymie (Alchemy): Zvyšuje počet podsvětních katalů, které dokáže postava získat při jejich sběru v divočině. Vyžaduje dovednost podsvětní magie alespoň na 1. úrovni.



Tajná magie (Arcane Magic): Určuje sílu, oblast působení a trvání kouzel ze školy tajné magie, která vaše postava používá (ohnivá koule, magická střela atd.).



Nebeská magie (Celestial Magic): Určuje sílu, oblast působení a trvání kouzel ze školy nebeské magie, která vaše postava používá (léčení, blesk atd.).



Vedení many (Channel): Zvyšuje rychlost, s jakou se doplňuje mana hvězdných krystalů a runových kamenů vaší postavy. Vyžaduje dovednost nebeské magie alespoň na 1. úrovni.



Identifikace (Identify): Schopnost identifikovat speciální a magické předměty a kouzla, aby bylo možné je používat nebo seslat.



Podsvětní magie (Nether Magic): Určuje sílu, oblast působení a trvání kouzel ze školy podsvětní magie, která vaše postava používá (strach, přivolej nestvůru atd.).



Runová magie (Rune Magic): Určuje sílu, oblast působení a trvání kouzel ze školy runové magie, která vaše postava používá (spásný úder, útočiště atd.).



Pisár (Scribe): Zvyšuje rychlost, s jakou se kouzla tajné magie vaší postavy znovu zapisují do kouzelných knih. Vyžaduje dovednost tajné magie alespoň na 1. úrovni.

ZLODEJSKÉ DOVEDNOSTI



Bodnutí zezadu (Backstab): Dovednost způsobit nepříteli větší zranění při útoku zezadu. Vyžaduje dovednost plížení alespoň na 3. úrovni.



Deaktivace pastí (Disarm Trap): Dovednost bezpečně zneškodňovat pasti chránící truhly s pokladem. Čím lépe postava tuto dovednost ovládá, tím snáze past bezpečně zneškodní. Vyžaduje dovednost prozkoumávání alespoň na 1. úrovni.



Prozkoumávání (Inspect): Dovednost prozkoumávat zámky a odhalovat pasti před tím, než se je pokusíte zneškodnit.



Odemýkání zámků paklícem (Pick Locks): Dovednost odemkat bez správného klíče zámky na dveřích, truhlách atd. Mistrovství v této dovednosti zvyšuje účinnost pakličů. Vyžaduje dovednost prozkoumávání alespoň na 1. úrovni.



Zvěd (Scout): Dovednost vytvářet mapy a odhalovat skrytá tlačítka a spínače.



Plížení (Sneak): Poskytuje prémii k útoku ze strany nebo zezadu a snižuje riziko, že nepřítel zaútočí na postavu, pokud jsou přítomni její spojenci.



Kapsářství (Steal): Dovednost obírat nepřitele při boji o předměty, které má u sebe. Vyžaduje dovednost plížení alespoň na 3. úrovni.

PEKELNÉ DOVEDNOSTI



Kritický zásah (Critical Strike): Dovednost zabít nepřitele jediným zásahem v boji na blízko. Čím lépe postava tuto dovednost ovládá, tím větší má šanci, že se jí kritický zásah podaří účinně provést.



Drtivá rána (Crushing Blow): Dovednost omráčit a odrazit nepřitele těžkými a tupými zbraněmi.



Vysátí života (Drainlife): Postava ovládající tuto dovednost je schopna přímo pohlcovat životní sílu nepřátel, které zasáhne magickým útokem.



Sokolí oko (Hawkeye): Dovednost zabít nepřitele na dálku jediným šípem. Čím lépe postava tuto dovednost ovládá, tím větší má šanci, že se jí takový útok podaří účinně provést.



Způsobení zranění (Inflict Wounds): Dovednost způsobovat nepřítelům těžká zranění (tedy zranění, která nadále krváčí).



Železná vůle (Iron Will): Dovednost absorbovat zranění způsobené útokem, aniž by to přerušilo útoky a seslání kouzel, které právě zasažená postava provádí.



Ninjutsu: Dovednost používat ruce a nohy jako smrtící zbraně.



Magický oheň (Spellfire): Zvětšuje zranění, která způsobí kouzla seslaná vaší postavou, a zlepšuje jejich schopnost pronikat poli a bariérami chránícími před magií.

AUTORI

Heuristic Park

D. W. Bradley

Nordic Games

Producent:

Gennaro Giani

Design uživatelského rozhraní:

Sardsch

Design oblohy:

Ernst Satzinger

Byznys a produkt

Manažer vývoje:

Reinhard Pollice

Manažer lokalizace:

Gennaro Giani

Manažer PR a marketingu:

Philipp Brock

Hlavní grafik:

Ernst Satzinger

Bernhard Döller

Koordinátor věkového hodnocení:

Thomas Reisinger

Prodej:

Roland Hobiger

Reinhold Schor

Digitální distribuce:

Thomas Reisinger

Výroba:

Anton Seicarescu

Účetnictví a správa kanceláře

Marion Mayer

Anton Seicarescu

Nordic Games GmbH Management:

Klemens Kreuzer

Lars Wingefors

Externí kontrola kvality

Quantic Lab

www.quanticlub.com

CEO

Stefan Seicarescu

Konzultant pro web:

Fabian Hackhofer

INŠTALAČNÝ MANUÁL (SK)

Upozornenie! Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podľa §6 odst. 1 písm. A autorského zákona, a z toho dôvodu sa na SW vzťahuje právna úprava a ochrana autorského zákona (Zákon č. 383/1997 Zb. v znení Novely zák. č. 234/2000 Zb.).

Požiadavky na počítač

Minimálne požiadavky sú uvedené na obale hry.

INŠTALÁCIA HRÝ

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte DVD do DVD mechaniky. Po vložení tohto DVD sa spustí inštaláčny program, ktorý vás prevedie inštaláciou hry. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie DVD, spustíte súbor setup.exe alebo autorun.exe z DVD. Ak nemáte nainštalované ovládače DirectX 9 alebo vyššie, pomocou inštaláčného sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

TECHNICKÁ PODPORA

V prípade problémů se obraťte na naši technickou podporu /

V prípade problémov sa obráťte na našu podporu:

E-mail: faq@hypermax.cz

Web: www.hypermax.cz

Tel./fax: +420 257 327 239



