PIRATES of FLYING FORTRESS M

UŽIVATELSKA PŘÍRUČKA



VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům 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 světlům, 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: závratě, 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 odpočiňte.

SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

MINIMÁLNÍ

- jednojádrový procesor Intel nebo AMD (2,0 GHz)
- 1 GB RAM (2 GB pro Windows Vista a 7)
- Windows XP, Snow Leopard
- Radeon HD, GeForce 8800 GT (s 512 MB RAM a podporující Shader 3.0)
- myš, klávesnice, DVD mechanika, zvuková karta
- připojení k internetu pro hru více hráčů
- DirectX 9.0c nebo OpenGL
- 4 GB volného místa na disku
- základní hra Two Worlds II

DOPORUČENÉ

- vícejádrový procesor Intel nebo AMD (2,6 GHz)
- 4 GB RAM
- Windows Vista, Windows 7, Snow Leopard
- Radeon HD 2900, GeForce 8800 GTX
- myš, klávesnice, DVD mechanika, zvuková karta standardu 5.1
- širokopásmové připojení k internetu pro hru více hráčů
- 5 GB volného místa na disku
- základní hra Two Worlds II

INŠTALAČNÝ MANUÁL (SK)

Upozornenie! Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podla §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 hry

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

TECHNICKÁ PODPORA

V případě problémů se obratte na naši technickou podporu / V prípade problémov sa obrátte na našu podporu:

E-mail: faq@hypermax.cz Web: www.hypermax.cz Tel./fax: +420 257 327 239



Ohsah

Instalace a aktivace	6
Sériové číslo	6
Aktivace	6
Registrace	7
Pirates of the Flying Fortress	8
Ovládání	10
Základní pohyb	
Jízda na koni	
Plavba	11
Prvky na obrazovce	12
Menu inventáře	14
Záložka dovedností	14
Vlastnosti	14
Dovednosti	14
Záložka vybavení	15
Metalurgie	17
Vkládání kamenů	17
Přizpůsobení vzhledu	
Záložka předmětů	
Cestovní mapa	
Záznamník úkolú	
Pasti	
Devršet	
Povesi	
Zóložka alchumia	
Založka magie	
Boj	23
Obecné bojové povely	
Boj na blízko	23
Boj na dálku	
Sesílání kouzel	25

Instalace a aktivace

W ložte herní disk do příslušné mechaniky. Je-li aktivní funkce automatického přehrávání, objeví se na obrazovce úvodní nabídka. V případě, že máte tuto funkci vypnutou, poklepejte na ikonu "Počítač" na pracovní ploše, nechte si zobrazit obsah vloženého herního disku a otevřete úvodní nabídku poklepáním na soubor "Autorun.exe". Instalační proces zahájíte kliknutím na položku "Nainstalovat Pirates of the Flying Fortress". Instalace datadisku vyžaduje alespoň 4 GB volného místa na pevném disku.

Po dokončení instalace můžete úvodní nabídku zavřít kliknutím na tlačítko **"Ukončit**", případně můžete zvolit položku **"Spustit Two Worlds II**" a tím rovnou zahájit hru. **Two Worlds II** rovněž spustíte pomocí zástupce na ploše i na panelu snadného spuštění a hru lze spustit i pomocí menu Start. Stačí kliknout na Start – Programy – Reality Pump – Two Worlds II. Majitelé Windows Vista mohou ke spuštění hry využít Průzkumníka her.

SÉRIOVÉ ČÍSLO

Při prvním spuštění datadisku budete požádáni o zadání platného sériového čísla pro **Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress**. Své osobní sériové číslo naleznete na zadní straně tištěné uživatelské příručky. U tohoto kódu se nerozlišují malá a velká písmena.

Poté, co bude vaše sériové číslo přijato, ho budete potřebovat až při další instalaci hry. Toto sériové číslo je naprosto unikátní a v režimu hry více hráčů slouží jako váš osobní identifikační klíč, jenž vám umožňuje přístup na server EarthNet.

AKTIVACE

Abyste mohli využívat všech funkcí, které **Two Worlds II** nabízí, musíte si hru nejprve aktivovat. K dispozici máte tři možnosti: aktivaci po internetu, po telefonu nebo po e-mailu.

AKTIVACE PO INTERNETU

6

Online aktivaci vám doporučujeme, protože je nejrychlejší a nejpohodlnější. Po zadání platného sériového čísla jednoduše stačí kliknout na tlačítko **"Aktivovat"**. Hra následně kontaktuje aktivační server a během několika málo sekund celý proces dokončí. Nezapomeňte, že k tomu potřebujete funkční připojení k internetu.

AKTIVACE PO TELEFONU

Pokud nemáte žádný přístup k internetu, je aktivace po telefonu tou nejlepší volbou. Když ve hře zvolíte tuto možnost, zobrazí se vám šestnáctimístný aktivační kód. Zavolejte na číslo +420 774 032 784 a mějte tento kód po ruce. Aktivační linka je v provozu každý pracovní den od 9:00 do 17:00. Nezapomeňte však, že tato linka slouží pouze pro aktivaci her. Máte-li nějaké technické dotazy týkající se Two Worlds II, kontaktujte prosím technickou podporu.

AKTIVACE PO E-MAILU

V případě, že se nemůžete na aktivační linku dovolat a máte přístup k internetu z jiného počítače, můžete hru aktivovat prostřednictvím e-mailu. Stačí, když na e-mailovou adresu aktivace@hypermax.cz zašlete šestnáctimístný aktivační kód, který se dozvíte, když ve hře zvolíte možnost aktivace po telefonu, a uvedete, že se jedná o hru **Two Worlds II.** V co nejkratším možném termínu vám zašleme váš osobní aktivační kód, kterým hru aktivujete.

REGISTRACE

Registrace hry je dobrovolná, poskytuje však několik výhod. Registrovaní uživatelé získávají přístup k bonusovému obsahu a jsou e-mailem informováni o aktualizacích hry a dalších novinkách. Abyste si mohli hru zaregistrovat, musíte mít k dispozici funkční připojení k internetu a platnou e-mailovou adresu.

V hlavním menu klikněte na tlačítko **"Registrovat"** (hru si však také můžete zaregistrovat během aktivace po internetu). Po úspěšném dokončení registrace obdržíte e-mail s potvrzením a kód k bonusovému hernímu předmětu.

Pirates of the Flying Fortress

e hraní datadisku **Pirates of the Flying Fortress** potřebujete mít nainstalovánu základní hru **Two Worlds II**. Ovládání a všechny základní informace jsou v datadisku shodné, obsahuje však i některé velmi užitečné a zajímavé doplňky, které jsme se rozhodli představit vám v této kapitole.

Datadisk **Pirates of the Flying Fortress** můžete začít hrát s předdefinovanou postavou, s postavou upravenou podle vašeho přání nebo s vaším hrdinou ze základní hry. V posledním případě musí vaše postava být alespoň na 42. úrovni. Po spuštění klikněte na **"Začít novou hru"** a zvolte **"Pirates of the Flying Fortress"**. Pak si můžete vybrat jednu z předdefinovaných postav, nebo pomocí volby **"Importovat postavu z uložené pozice"** vložit do hry svého osobního hrdinu. Pokud se rozhodnete použít předdefinovanou postavu, budete si moci vybrat mezi válečníkem, zálesákem a mágem s příslušnými sadami dovedností. Navíc dostanete několik dovednostních bodů, pomocí nichž budete moci svoji postavu doladit podle přání, a několik kusů vybavení. Pokud hrajete se svou postavou ze základní hry, samozřejmě vám v inventáři zůstanou dříve získané předměty.

Než se vrhnete do víru pirátského datadisku, prozradíme vám pár slov o jeho příběhu: Pletichy v jiných pletichách a intriky zapletené s ještě hlubšími intrikami vtahují posádku Toulavé zloby do víru nedůvěry a otevřené vzpoury. A životy nevinných obyvatel ostrova zatím visí na vlásku. Edwin Teal, nechvalně proslulý kapitán této lodi, je muž tak krutý a zlý, až se o něm začalo říkat, že se snad narodil bez duše. Jenže v temných dálavách širých moří věci často nebývají takové, jaké se zdají být. Kapitán Teal hrdinu našeho příběhu najme, aby pro něj vykonal jistý osobní úkol. Který prý vůbec nesouvisí s jakýmkoliv pokladem. Chce se totiž znovu setkat se svou ztracenou láskou jménem Maren, která údajně kdesi na ostrovech osaměle žije. Jenže tam, kde lze získat slávu a bohatství, se vždy najdou nějaké nezvané oči. A dva kapitánovi nejbližší podřízení – Sekáč a Nicky Hřebejk – mají své vlastní skryté plány. A zapomenout nesmíme ani na tajemný vznášející se ostrov, který prý dokáže přivést člověka k šílenství…

Přežít celou tu nebezpečnou cestu vám pomohou nové funkce. Především se ve světě Antalooru objevují kuše. Zbraně z této nové kategorie se používají podobně jako luky, způsobují ovšem mnohem větší zranění. Dávejte si ale pozor, protože k natažení kuše je třeba o hodně více času než u obyčejného rychlého luku. Kuši napnete stiskem a podržením levého tlačítka myši. Rostoucí sílu nátahu symbolizuje přibývající kruh kolem zaměřovače. Po uvolnění levého tlačítka myši je kuše nabita a dalším stiskem tohoto tlačítka vystřelí.

A co dalšího jsme si pro vás připravili? Nejenom, že můžete získat nesmírné množství nového vybavení a předmětů, ale navíc i úplně novou zbroj pro koně! Ta je určena především k ochraně proti úderům a používá se velice snadno. Stačí nasednout na koně a otevřít inventář. Příslušný symbol je zobrazen v záložce inventáře vašeho vybavení.

Kromě toho jsou vám nyní k dispozici dva různé režimy plavby. První z nich je realistický a odpovídá způsobu plavby ze základní hry. Musíte se současně starat o směr plavby i plachtu. Pokud se však chcete plavit pohodlněji, můžete v menu **"Nastavení"** a podmenu **"Rozhraní"** zvolit **"Automatické plachtění"**. V tom případě ovládáte pouze směr a plachty bude hra nastavovat automaticky tak, aby loď dosáhla co nejvyšší rychlosti.

Několik podstatných zjednodušení najdete i v samotném inventáři. V již zmíněném podmenu **"Rozhraní"** si můžete zvolit zobrazení menších ikon předmětů nebo dokonce pouze textové zobrazení. Dále můžete volbou **"Zobrazovat informace o zásahu"** nastavit zobrazování zranění, které uštědříte nepřátelům. A je-li váš život v ohrožení, začnou okraje ovládacích prvků na obrazovce světle rudě žhnout. Bude to pro vás jasné znamení, že je čas připravit si velký léčivý lektvar.

Co se týká hry pro více hráčů, naleznete v datadisku čtyři nové mapy pro režim Dobrodružství.

9

Ovládání

V ěkterá tlačítka lze předefinovat a přiřadit k nim klávesové zkratky, které pak provádějí zvolené činnosti.

1 až 0 – Provedení činnosti přiřazené ke klávesové zkratce.

Chcete-li přiřadit klávesovou zkratku k předmětu, otevřete menu inventáře, vyberte (zvýrazněte) předmět a stiskněte požadované číslo. Předmět se tím přidá na lištu zkratek.

Poznámka: V celé příručce je použito výchozí nastavení kláves, které si však můžete v menu **"Nastavení"** kdykoliv změnit.

ZÁKLADNÍ POHYB

Myš	Ovládá polohu kamery
WASD	Pohyb hrdiny
	Akce nebo skok
	Je-li stisknuto a podrženo při běhu, poběží hrdina sprintem. Dávejte ale pozor na zlatou kouli životní síly. Jakmile se zcela vyprázdní, nebude možno běžet sprintem, dokud se životní síla znovu nedoplní.
1	Je-li stisknuto a podrženo, když hrdina stojí, začne se plížit. Upozornění: Tento pohyb je nezbytný při provádějí smrtel- ného úderu.
	Hlavní menu

JÍZDA NA KONI

H	Přivolání koně k hrdinovi
WASD	Ovládání otěží a řízení koně
	Pravidelným tisknutím přejdete do trysku
	Nasednutí
	Skok, je-li kůň v pohybu
	Sesednutí, pokud kůň stojí

PLAVBA

	Nalodění
A D	Otáčení kormidlem. Směr větru ukazuje červená korouhvička na stěžni a šipky na minimapě.
WS	Stiskem a podržením změníte polohu ráhna a nastavíte plachty. Ráhno se bude natáčet na pravobok nebo levobok podle aktuálního směru větru.

Poznámka: V **"Nastavení"** si také můžete zapnout automatické plachtění, které vám cestování po mořské hladině usnadní.

Pruky na obrazovce



Na obrazovce najdete naráz všechny důležité informace.

- Karmínová koule zdraví: Ukazuje stav hrdinova zdraví. Je-li skoro prázdná, použijte léčivý lektvar nebo navštivte oltář. Pokud hrdina nemá vytasenu zbraň, jeho zdraví se postupně doplňuje.
- 2 Azurová koule many: Ukazuje stav hrdinovy many. Množství dostupné magické energie určuje hrdinovu možnost kouzlit. Manu lze doplňovat elixíry nebo u oltáře.
- 3 Zlatá koule životní síly: Ukazuje stav hrdinovy životní síly. Klesá během sprintu, průběžně se doplňuje.
- 4 Červený pruh ukazuje zdraví nepřítele.
- 5 Zelený pruh ukazuje postup získávání zkušenosti.
- **6** Lišta klávesových zkratek ukazuje aktuální klávesové zkratky podle toho, zda je hrdiná v režimu boje či nikoliv.
- 7 Minimapa.
- 8 Vzdálenost k aktivnímu cílovému bodu. (Zlatá vlajka: právě plněný úkol, modrá vlajka: vzdálenost k vlastní značce.)

O Červený pruh O ukazuje zdraví vašeho koně a zlatý pruh O ukazuje, jak váš kůň snáší ostruhy. Obě ikony se týkají jízdy na koni a jsou vidět, pouze pokud právě na koni jedete.

Čepel nechvalné proslulosti: Spáchání zločinu nebo třeba i jen drobného přestupku, jako je vytasení zbraně na veřejnosti nebo bezohledné vrážení do spoluobčanů, zhoršuje hrdinovu pověst. Čím je hrdina nechvalněji proslulý, tím větší je krvavý flek na tomto ukazateli. Když je ukazatel plný, je na hrdinovu hlavu vypsána odměna a po jeho stopě se pustí horliví strážci pořádku. V takovém případě se držte z dohledu, dokud jejich nadšení nepoleví a čepel nechvalné proslulosti se nevrátí na neutrální úroveň.

Menu inventáře

Menu inventáře mohou hráči kdykoliv během hry používat a upravovat hrdinovy dovednosti, vybavení, předměty, lektvary a kouzla. Menu je rozděleno na pět částí, díky čemuž je hrdinův inventář přehlednější, přístupnější a rychleji se s ním pracuje.

F1 až F5 – Otevře menu inventáře.

– Klikáním vybíráte záložky Dovednosti, Vybavení, Předměty, Alchymie a Magie.



ZÁLOŽKA DOVEDNOSTÍ

VLASTNOSTI

S tím, jak díky prozkoumávání Antalooru, plnění úkolů, sbírání předmětů a porážení nepřátel získáváte zkušenost, bude se zvyšovat hrdinova úroveň zkušenosti. Zlepšování základních vlastností hrdiny je poté založeno na bodech vlastností:

Odolnost: Určuje maximální hodnotu hrdinova zdraví.

Síla: Určuje základní výši způsobeného fyzického zranění, maximální nosnost a použitelnost některých těžkých zbrojí.

Přesnost: Určuje dostupnost zbraní pro boj na dálku a kouzel na principu střely. **Vůle:** Určuje maximální hodnotu hrdinovy many.

DOVEDNOSTI

Zvyšováním své úrovně a plněním různých úkolů bude hrdina získávat body dovedností. Tyto body lze přidělit jednotlivým dovednostem, díky čemuž mohou hráči podle svého přání a oblíbeného herního stylu ovlivňovat, co bude hrdina umět a jak dobře. Některé dovednosti je nutné se nejprve naučit od určitých nehratelných postav nebo je zpřístupnit nastudováním příslušných knih dovedností.

Některé dovednosti se vám budou hodit vždy, zatímco jiné jsou užitečné zejména při určitých stylech hry. Síla účinku určité dovednosti závisí na její úrovni – čím je úroveň vyšší, tím více dovednost působí.



ZÁLOŽKA VYBAVENÍ

Zde naleznete všechny předměty z hrdinova inventáře, které si lze obléci nebo vzít do ruky. Hráči zde mohou vylepšovat, rozdělovat a upravovat své sady zbraní a zbrojí. Červeně vysvícené předměty nemůže hrdina při své současné úrovni zkušenosti nebo dovedností používat. Informace o podmínkách použití předmětů a jejich dalších vlastnostech jsou uvedeny v informačním okně.

- Obleče (vezme do ruky) nebo svleče (pustí z ruky) zvýrazněné zbraně, zbroje, štíty, oblečení a prsteny.
 - Přesune zvýrazněný předmět na kovadlinu, kde ho lze vylepšit nebo rozbít na části pomocí systému CRAFT. Další informace o vylepšování a rozbíjení vybavení naleznete níže.

🖰 – Zahodí nepotřebné předměty.



A T – Přepíná a přiřazuje různé sady vybavení pro rychlé přepínání. Přiřazené sady vybavení jsou označeny jednou ze tří různých značek. Mezi vytvořenými sadami vybavení pro rychlé přepínání pak hráči mohou jednoduše přepínat přímo ve hře.

Význam ikon používaných v popisech předmětů:



Ostré zranění



Tupé zranění



Zranění chladem



Zranění ohněm



Zranění elektřinou



Duševní zranění



Zranění jedem

15



Ochrana před ostrým zraněním

)

Ochrana před tupým zraněním



Ochrana před zraněním chladem



Ochrana před zraněním ohněm



Ochrana před zraněním elektřinou Ochrana před duševním zraněním



Ochrana před zraněním jedem



Cena



Hmotnost



Úroveň vybavení



Procento rychlosti boje



Úhel ochrany (u štítů)



Pozic pro krystaly



Dostřel při útoku na dálku



Dosah při útoku na blízko



Rychlost střelby

Doba nabití

16

METALURGIE

Pomocí systému CRAFT lze vylepšovat nebo rozbíjet vybavení na součásti. Většinu vybavení je možné rozložit či rozbít na části, které pak lze použít k vylepšení jiných zbraní, zbrojí nebo štítů. Aby však hrdina mohl vylepšovat své vybavení, musí ovládat dovednost metalurgie. Jakmile se v této dovednosti dostane na 10. úroveň, může různé druhy vybavení dále vylepšovat pomocí dovedností kovářství, zbrojířství, výroba luků a výroba štítů.

Když hráč umístí předmět na kovadlinu a otevře systém CRAFT, může si vybrat, zda předmět vylepšit nebo rozbít. K vylepšení předmětu bude ovšem potřebovat příslušný materiál, například ocel, železo, dřevo nebo látku. Tyto materiály lze získat rozbitím zbraní a zbrojí nalezených v Antalooru. Čím více je již předmět vylepšen, tím více materiálu je potřeba k dalšímu vylepšení.

– Kliknutím pravým tlačítkem na předmět otevřete rozhraní CRAFT.

– Vybere zvýrazněnou volbu nebo pozici.

VKLÁDÁNÍ KAMENŮ

Systém CRAFT hráčům také umožňuje vkládat do zbraní a zbrojí krystaly dovedností, které jim přidávají různé zraňující nebo ochranné účinky. Krystaly dovedností lze vložit do jakékoliv z pěti pozic, které se nacházejí na horní straně rozhraní systému CRAFT. Šestá pozice je vyhrazena pro uzavírací krystal, který sice přidává další vlastnosti, ale také zabraňuje přidávání dalších kamenů do předmětu.



– Vybere zvýrazněnou funkci nebo pozici.

- Vyjme krystal dovednosti z pozice. Pokud ovšem byl do poslední pozice vložen uzavírací krystal, nelze již krystaly z pozic vyjmout.

Hráči také mohou pomocí dovednosti Opracování kamenů spojit dva nebo více krystalů dovedností dohromady, čímž sloučí jejich vlastnosti a vytvoří jeden větší a silnější kámen.

PŘIZPŮSOBENÍ VZHLEDU

Systém CRAFT lze také použít k přizpůsobení barev zbrojí, oděvů a různých dalších předmětů. Barvy lze koupit nebo nalézt na různých místech Antalooru a pak vložit do některé ze čtyř pozic, které se nacházejí ve spodní části rozhraní CRAFT.

– Kliknutím pravým tlačítkem na předmět otevřete rozhraní CRAFT.

– Kliknutím na malou fajfku předmět nabarvíte.



ZÁLOŽKA PŘEDMĚTŮ

Některé užitečné předměty jsou již automaticky přiřazeny k určitým klávesám. Jejich přiřazení však lze kdykoliv změnit.

CESTOVNÍ MAPA 📧

Ručně kreslená mapa pomáhá hrdinovi orientovat se v rozsáhlé krajině Antalooru. Klávesou 🗊 otevřete záložku předmětů v menu inventáře. Zde klikněte na cestovní mapu.

Poznámka: Cestovní mapu lze přiřadit i ke klávesové zkratce.

	Zvětšení/Zmenšení
	Pokud během pohybu myší podržíte levé tlačítko, budete se volně rozhlížet.
	Nastaví cílový bod. Značky cílových bodů se používají k za- znamenání významných míst. Značka na cestovní mapě zů- stane, dokud ji hráč neodstraní.
1	Nastaví aktivní cílový bod. Značka aktivního cílového bodu se používá k označení významného místa, k němuž hráč právě směřuje. Tato značka se objeví i na hrdinově minimapě, takže budete moci při hře neustále sledovat její polohu.
ts.	Zavře cestovní mapu a vrátí vás do hry.
And States	



Ukazatel aktivního úkolu



Aktivní cílový bod



Cílový bod aktivního úkolu (pulzující ukazatel)



Cílový bod



Větší město (velký žlutý špendlík)



Důležitá postava (tmavě modrý špendlík)



Zadavatel aktivního úkolu (světle modrý špendlík)



Důležité místo (malý modrý špendlík)

Zajímavé místo (pulzující ukazatel) (zelený špendlík)



Teleport



Kobka, jeskyně (malý šedivý špendlík)

Oltář (pulzující ukazatel) (velký modrý špendlík)

ZÁZNAMNÍK ÚKOLŮ 🗗

Záznamník úkolů sleduje pomocí zápisů v hrdinově deníku stav jeho úkolů. Záznamník je rozdělen na kapitoly podle příběhu a kromě toho obsahuje oddíly pro každý ze šesti cechů, v nichž jsou zaznamenány úkoly, které se jich týkají. Úkoly jsou rozděleny na nevyřízené, dokončené a neúspěšné. Každý je doplněn podrobným vysvětlením a často i radami.

Otevře záložku předmětů v menu inventáře. Zde klikněte na záznamník úkolů.
 Poznámka: Záznamník úkolů lze přiřadit i ke klávesové zkratce.

AN PROPERTY

– Nastaví úkol jako aktivní. Vybraný úkol bude na cestovní mapě označen ikonou vlajky a jeho cílový bod bude označen za aktivní, takže ho bude možno snadno sledovat na minimapě.

- Kliknutím na popis úkolu se tento úkol zobrazí na mapě. Hra se přepne na cestovní mapu, kde bude vybraný úkol vyznačen ikonou vlajky.

PASTI

V Antalooru lze najít nebo koupit celou řadu různých pastí.

Věznící pasti: Ačkoliv jsou jen málokdy smrtící, chytí tyto pasti oběť a určitou dobu ji podrží na místě. Věznící pasti lze používat opakovaně.

Běžné pasti: Tyto tradičnější pasti používají otrávené bodce, naostřené čepele a další smrtící nástroje a nic netušícím nepřátelům způsobují středně velké zranění. Běžné pasti lze používat opakovaně.

Výbušné pasti: Tyto divy mechanického zabíjení spojují to nejlepší a nejvražednější, co může nabídnout technologie a alchymie. Způsobují vážná zranění a mohou zasáhnout více nepřátel, pokud jsou v dosahu výbuchu. Výbušné pasti lze použít jen jednou.

OCULUS

Oculus je přízračnou aurou oka vyňatého z důlku. Pohybuje se vzduchem podle příkazů uživatele a dokáže se dostat do míst, kam by se člověk do-



stával jen těžko, a vše co vidí okamžitě přenést přímo do uživatelovy mozkové kůry. Podle kvality provedení mohou některé oculi pokládat pasti nebo dokonce střílet po nepřátelích magické střely. Takový útočný oculus je však většinou omezen na jedno použití.

Oculus je před použitím nutno přiřadit ke klávesové zkratce pomocí menu inventáře.

WASD – Ovládání letu.

Myš – Ovládání pohledu.

Podržením oculus urychlíte.

- Aktivuje útočný mechanismus, například magickou střelu nebo past. Pozor: Těchto útoků jsou schopny pouze pokročilejší oculi.

- Návrat k ovládání hrdiny. Po přerušení mentálního spojení si oculus vždy najde cestu zpět ke svému vlastníkovi.

POVĚST

Zde můžete sledovat své bojové statistiky, jakož i svoji pověst u různých cechů Antalooru. Ceny v obchodech a přístup ke zvláštním úkolům se odvíjí právě od hrdinovy pověsti u příslušného cechu.

POCHODNĚ, LEKTVARY A KNIHY

Pochodně: Pochodně se používají k osvětlení světa kolem hrdiny. Jsou velice užitečné v temných chodbách a sklepeních.

Lektvary: Všechny lektvary, ať už nalezené, koupené, ukradené nebo vyrobené, zde lze okamžitě použít nebo je přiřadit ke klávesové zkratce, takže budou rychle přístupné během boje. Jsou automaticky přiřazeny ke klávesám \mathbb{N} a \mathbb{M} .

Knihy: Po celém Antalooru lze najít tucty různých knih, které vyprávějí o životě a historii jeho obyvatel. Pokud si člověk udělá čas na jejich studium, nejenom že získá lepší porozumění světu, ale může také nalézt vodítka k odhalení skrytých tajemství.



ZÁLOŽKA ALCHYMIE

Zde se nacházejí všechny alchymistické ingredience a hráč zde má k dispozici tzv. přenosnou sadu alchymisty a výrobce lektvarů, neboli PAPAK.

Ta hráčům umožňuje vytvářet unikátní a cenné lektvary z bylin a živočišného materiálu nalezeného během cest po Antalooru. Tyto ingredience přitom lze jak koupit, tak získat z přírodních zdrojů. Bylinky lze natrhat volně v krajině a živočišné suroviny je možno získat z mrtvol zvířat a jiných bytostí. Hráči si dokonce mohou po úspěšném uvaření nějakého elixíru příslušný recept pojmenovat a uložit.

– Umístí zvýrazněnou ingredienci do kotle.

- Kliknutím na fajfku vlevo nahoře lektvar uvaříte. Vařit lze začít až poté, co jsou v kotli alespoň dvě ingredience.
21

– Uloží recept na lektvar.

– Kliknutím na křížek recept vymažete.

Experimentujte s různými kombinacemi ingrediencí a dostanete široké spektrum výsledků. Zkoušejte kombinovat ingredience s podobnými účinky a dostanete silnější lektvary. Lektvary přitom mohou mít tak prosté účinky, jako je léčení nebo doplnění many, nebo tak komplexní, jako je dočasné zvýšení vlastností. Tyto lepší lektvary však lze používat pouze v omezené míře – hrdina je omezen na tři v jeden okamžik. Případné použítí dalšího lektvaru zlepšujícího vlastnosti nahradí účinky toho, který byl použit jako první.



ZÁLOŽKA MAGIE

Zde jsou zobrazeny všechny karty kouzel a kouzelné amulety. Hráči zde též mají přístup k dynamickému systému očarování, magie, okultismu a nekromancie zvanému DEMONS. V něm se vytvářejí a používají kouzla využívající pět škol magie. Těchto pět škol je založeno na čtyřech hlavních elementech (vzduch, země, oheň a voda) a na tajemném pátém elementu známém jako Verita.

Hlavní funkcí systému DEMONS je vytváření a úprava unikátních a mocných kouzel. Tato kouzla se tvoří vkládáním různých kouzelných karet do kouzelných amuletů. Počet, uspořádání a druh kouzelných karet v určitém kouzelném amuletu může mít velmi výrazný vliv na povahu kouzla.



KARTY TYPU CÍLE

Určují základní typ fungování kouzla, tedy zda je to střela, očarování nebo past.



KARTY ÚČINKU

Určují základní typ magie, ze které kouzlo čerpá sílu. Vzduch, země, oheň i voda dodávají k základu kouzla svoji specifickou esenci.



MODIFIKÁTOROVÉ KARTY

Ovlivňují podstatu a účinky kouzla určené kartami typu cíle a účinku.

Kouzla musí obsahovat alespoň jednu kartu typu cíle a jednu kartu účinku, jinak je není možné seslat. Vložení dalších karet typu cíle a účinku zesiluje základ kouzla a zvětšuje jeho celkovou sílu.

- Otevře zvýrazněný kouzelný amulet.
- Přepíná mezi vrstvami. Složitější kouzla mohou mít více vrstev, což zvětšuje rozsah jejich účinku.
- 🗂 Vloží kartu do zvýrazněné pozice.
- Odstraní kartu ze zvýrazněné pozice.



Je důležité si uvědomit, že ne všechna kouzla vytvořená experimentováním s různým uspořádáním karet budou dostatečně vyvážená, aby je bylo možné seslat. Jakmile bude tato rovnováha dosažena, začne systém zářit a ukáže tak, že je kouzlo připraveno k seslání.



OBECNÉ BOJOVÉ POVELY

F	Vytasit připravenou zbraň	
	Zaútočit	
	Stiskem a podržením se hrdina kryje	

Zbraně na dálku, například luky a magické hole, mohou vyžadovat, aby hráč nejprve stiskl a podržel levé tlačítko myši, čímž natáhne luk nebo připraví kouzlo, a poté uvolněním tlačítka vystřelil. Pokud hrdina nemá připravenu žádnou zbraň, bude bojovat bez ní.

Rychlé přepínání: 🖪 a T – Přepnutí mezi různými sadami vybavení během hry.

BOJ NA BLÍZKO

Výběr cíle – Systém boje na blízko používá automatický výběr cíle umožňující hrdinovi lépe se zaměřovat na postupující nepřátele. Automatický výběr cíle je založen na vzdálenosti k nepříteli a na směru pohledu hrdiny. Klávesou **F** vytasíte připravenou zbraň. Levým tlačítkem myši zaútočíte. Pokud hrdina nemá žádnou zbraň, zaútočí pěstí. Stisknutím a podržením pravého tlačítka myši se hrdina kryje. Stiskem mezerníku provedete obranný odskok zpět, díky němuž se hrdina může vyhnout nepřátelskému útoku.

Klávesové zkratky při boji na blízko: V boji na blízko se používají dvě různé sady klávesových zkratek podle toho, zda je hrdina v obranném či útočném postoji.

ÚTOČNÝ POSTOJ: 1, 2 nebo 3 – Provedení zvláštních útoků podle právě používané zbraně. Tyto útoky jsou založené na dovednostech a způsobí větší zranění, ovšem po jejich použití následuje krátká oddechová doba, během níž je nelze použít znovu.

OBRANNÝ POSTOJ (PŘI BLOKOVÁNÍ): 1, 2 nebo 3 – Provedení zvláštních obranných manévrů podle právě používané zbraně. Tyto manévry jsou založené na dovednostech a mohou nepřítele ochromit, srazit k zemi nebo dokonce odzbrojit, ovšem po jejich použití následuje krátká oddechová doba, během níž je nelze použít znovu.

BOJ NA DÁLKU

Vzdálenost se při boji s velkými nepřáteli může velice hodit. V menu inventáře si připravte sadu luku s toulcem a můžete se pustit do boje na dálku.

Stiskem a podržením levého tlačítka myši natáhnete tětivu. Čím déle tlačítko držíte, tím silnější bude následný útok, což ukazuje proužek kolem zaměřovače. Rychlost natahování a maximální možná síla závisí na typu použitého luku, ale i na úrovni hrdinových dovedností Rychlá střelba, První rána a Silné napnutí.

Levé tlačítko myši – Uvolněním tlačítka vystřelíte.

J – Je-li natažena tětiva (tedy stisknuto levé tlačítko myši), přepne tato klávesa mezi režimem ostřelovače a běžným režimem. Režim ostřelovače umožňuje přesné zaměřování, zatímco běžný režim umožňuje používat automatický výběr cíle.

Klávesové zkratky pro boj na dálku

Při boji na dálku fungují dvě různé sady klávesových zkratek podle toho, zda je hrdina v režimu ostřelovače nebo v běžném režimu. Zkratky umožňují použít útoky založené na dovednostech, které zvětšují způsobené zranění, ale po jejichž použití následuje krátká oddechová doba, během níž je nelze použít znovu. **BĚŽNÝ REŽIM:** Široký záběr pohledu na místo boje. Používá automatické zaměřování, ale omezuje možnost použití přesné střelby.

I – Ledový šíp. Po jeho vybrání vystřelte stisknutím, podržením a uvolněním levého tlačítka myši. Je nutno nastudovat příslušnou knihu dovednosti.

2 – Vícenásobná střela. Po vybrání této dovednosti vystřelte stisknutím, podržením a uvolněním levého tlačítka myši. V běžném režimu vyletí na zvolený cíl několik šípů s velkým rozptylem. Pokud chcete vícenásobnou střelu přesně zaměřit, musíte se nejprve přepnout do režimu ostřelovače a teprve poté vybrat vícenásobnou střelu (viz níže).

Ohnivý šíp. Po jeho vybrání vystřelte stisknutím, podržením a uvolněním levého tlačítka myši. Je nutno nastudovat příslušnou knihu dovednosti.

REŽIM OSTŘELOVAČE: Bližší pohled na jednotlivé cíle. Používá přesné zaměřování, ale omezuje možnost použití automatického zaměřování. Do režimu ostřelovače se přepnete stisknutím klávesy [X] při natahování tětivy levým tlačítkem myši.

 Otrávený šíp. Po jeho vybrání zaměřte cíl a vystřelte stisknutím, podržením a uvolněním levého tlačítka myši. Je nutno nastudovat příslušnou knihu dovednosti.

2 - Vícenásobná střela. Po vybrání této dovednosti zaměřte nepřátele a pomocí pravého tlačítka myši je jednotlivě označte. Poté na vybrané cíle vystřelte několik šípů současně stisknutím, podržením a uvolněním levého tlačítka myši. Použití vícenásobné střely v režimu ostřelovače vám umožňuje zaměřit a zasáhnout několik nepřátel jednou ranou pokrývající velký prostor.

Rozptýlení. Po vybrání této dovednosti zaměřte cíl a vystřelte stisknutím, podržením a uvolněním levého tlačítka myši. Je nutno nastudovat příslušnou knihu dovednosti.

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Chcete-li se stát mágem nebo směřovat hrdinovy dovednosti více směrem k magii, budete jednak muset získat hůl a naučit se s ní pracovat, a zároveň dobře porozumět kouzelným amuletům a v nich ukrytým kouzlům. Další informace o kouzelných amuletech najdete v části Záložka magie v kapitole popisující menu inventáře.

© 1999-2011 TopWare Interactive AG. Two Worlds II, Pirates of the Flying Fortress, Reality Pump a TopWare Interactive Jsou ochrannými známkami anebo registrovanými obchodními známkami TopWare Interactive AG. Všechna práva vyhrazena.

www.TwoWorlds2.com