Spell ORCEZ

Uživatelská příručka

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

nordic games

Domovská stránka Nordic Games: www.nordicgames.at Domovská stránka hry *"SpellForce 2 – Faith in Destiny"*: www.spellforce.com

© 2012 Nordic Games GmbH, Rakousko. Vydala společnost Nordic Games GmbH. V ČR distribuuje CINEMAX, s.r.o. a HYPE s.r.o. v edici HYPERMAX. SpellForce je registrovaná obchodní značka společnosti GO Game Outlet AB, Švédsko. Všechny ostatní značky, jména a loga produktů jsou ochrannými značkami nebo registrovanými ochrannými značkami svých vlastníků. Steam © 2009 Valve Corporation. Steam a logo Steam jsou ochrannými značkami a/nebo registrovanými ochrannými značkami společnosti Valve Corporation v USA a/nebo jiných zemích. Tuto hru Ize používat pouze po odsouhlasení Licenční dohody pro koncové uživatele (EULA).

STEAMWORKS"

© 2009 Valve Corporation. Steamworks a logo Steamworks jsou ochrannými značkami a/nebo registrovanými ochrannými značkami společnosti Valve Corporation v USA a/nebo v jiných zemích.



Používá technologii Miles Sound System, © 1997–2006 RAD Game Tools, Inc. Použíto na základě licence.

Části tohoto softwaru používají technologii SpeedTree, © 2005 Interactive Data Visualization, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Tento software, grafika, hudba, textový obsah, jména a uživatelská příručka jsou chráněny autorským právem. Tato uživatelská příručka nesmí být kopírována ani překládána a také nesmí být reprodukována, ať už celá či jen částečně, na jakémkoliv elektronickém médiu nebo ve strojově čitelné formě bez předchozího písemného souhlasu společnosti Nordic Games GmbH. Většina názvů hardwaru a softwaru zmíněných v této uživatelské příručce je registrovanými ochrannými značkami a je potřeba se k nim podle toho chovat.

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 poradře 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 poradře s es 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.

Obsah

1	Úvod	. 4
2	Instalace a spuštění hry	. 5
2.1	Systémové požadavky	. 5
2.2	Instalace	. 5
2.3	Spuštění hry	. 5
3	Hraní	. 6
4	První kroky	. 6
5	Herní režimy	. 7
5.1	Kampaň pro jednoho hráče	. 7
5.2	Režim rychlé bitvy	. 9
6	Ovládání hry	11
6.1	Hlavní ovládací prvky	12
6.2	Inventář	14
6.3	Systém "Klikni a bojuj"	16
6.4	Obchodníci	16
6.5	Klávesové zkratky	17
7	Nastavení	20
7.1	Hra	20
7.2	Grafika	20
7.3	Zvuk	22
8	Hraní po internetu	22
8.1	Požadavky pro hraní po internetu	22
8.2	Obecně	23
8.3	Internetová lobby	23
8.4	Připojení k internetové hře	24
8.5	Založení internetové hry	24
8.6	Rešení problémů s připojením	26
9	Hrani na lokální siti	26
10	Frakce	27
10.1	Království	28
10.2	Klany	33
10.3	Dohoda	38
10.4	Saikani	43
10.5	Bezejmenní	51
11	Instalačný manuál (SK)	54
12	Technická podpora	54
13	Autoři	55

1 Úvod

Shae,

naše shledání bude muset ještě chvíli počkat. Přicházejí temné časy. Od chvíle, kdy jsme se dozvěděli o hrozbě Bezejmenných, se snažíme co nejlépe podporovat naše spojence. Nepřítel je však příliš početný a má k dispozici zdánlivě nevyčerpatelné zdroje.

A nás je přitom jen pár a dokonce i s Městskou lodí se tam, kde jsme potřeba, často dostaneme příliš pozdě. Na všech ostrovech zasedají válečné rady. Jandrim a Wisper se vydali k trpaslíkům v Síních pod horami, Caine, Sariel a Wind jdou za Elfy z Dun Mora a Halicos a já za hodinu vyrážíme do Sedmihradu na pomoc králi Ulfovi. Náš nový přítel se pořád ještě nezbavil svých nočních můr, takže jsem mu dovolil odcestovat s Ankarou na Železná pole. Snad tam zjistí něco, co mu pomůže. Doufám, že se brzy vrátí, potřebuji tady každého muže i ženu.

Dorazil profesor Twiddle bezpečně do útočiště? S ním a s těmi jeho stroji jeden nikdy neví. Mumlal něco o vychytralém plánu na opravu portálů. Zajímalo by mě, jak se k tomu postaví rada starších.

Věřím, že se konečně shledáme, jakmile se vrátím do Západní tvrzi. Do té doby ti přeji štěstí a přízeň Bohů.

S láskou,

Ayro

2 Instalace a spuštění hry

2.1 Systémové požadavky

Minimum

Intel Pentium® IV 1,5 GHz, 2 GB RAM, 3D grafická karta se 128 MB RAM (kompatibilní s GeForce 4 Ti nebo lepší), Windows® XP, Vista, 7, 5 GB volného místa na pevném disku, DVD mechanika, DirectX® 9.0c

Doporučené

Intel Pentium® IV 2,5 GHz, 4 GB RAM, 3D grafická karta s 256 MB RAM (kompatibilní s GeForce 6600 GT nebo lepší), Windows® XP, Vista, 7, 5 GB volného místa na pevném disku, DVD mechanika, DirectX® 9.0c

POZNÁMKA: Tento produkt je vám nabízen za podmínky, že akceptujete Licenční ujednání uživatele Steamu ("SSA"). Produkt je zapotřebí aktivovat, přičemž jeho aktivaci je nutné provést po internetu registrací produktu k vašemu účtu na Steamu a odsouhlasením SSA. Ještě než si produkt zakoupíte, přečtěte si SSA na adrese www.steampowered.com/agreement. Pokud s ustanoveními SSA nesouhlasíte, vraťte tuto hru nerozbalenou svému prodejci v souladu s jeho obchodními podmínkami.

2.2 Instalace

Otevřete DVD mechaniku a vložte do ní DVD s hrou *SpellForce 2: Faith in Destiny.* Zavřete mechaniku. Pokud máte v počítači zapnuté automatické přehrávání, instalační program se spustí automaticky. Jestliže automatické přehrávání aktivní nemáte, můžete obsah DVD zobrazit například tak, že otevřete "Tento počítač" nebo Průzkumník Windows a poklepete na ikonu DVD. Pak poklepejte na soubor nazvaný "Setup.exe", čímž spustíte instalační program.

Poté následujte instrukce na obrazovce, které vás provedou instalací hry *SpellForce 2: Faith in Destiny.*

2.3 Spuštění hry

Po nainstalování můžete hru spustit následujícími způsoby:

• Poklepejte na ikonu "SpellForce 2: Faith in Destiny" na ploše Windows.

- Klikněte na tlačítko "Start", otevřete složku "Programy", poté složku "Steam" a nakonec klikněte na ikonu "SpellForce 2 – Faith in Destiny".
- Otevřete Průzkumník Windows nebo "Tento počítač" a vyhledejte složku "SpellForce 2 – Faith in Destiny". V ní poklepejte na ikonu "SpellForce2FaithinDestiny".

3 Hraní

Vítejte ve světě *SpellForce 2: Faith in Destiny*! Setkáte se v něm s lidmi, trpaslíky, elfy, orky, troly a dalšími bytostmi. Budete stavět i ničit města a posílat vojska do boje proti zlu. Naučíte se používat magickou moc. Naleznete nové přátele – i nové nepřátele.

Tato uživatelská příručka vám pomůže zorientovat se ve hře *SpellForce 2: Faith in Destiny.* Vysvětlí vám různé činnosti, které můžete podniknout, a popíše, jak je ve hře využívat.

Když v následujícím textu používáme slovo "kliknout" nebo "poklepat", máme na mysli levé tlačítko myši. Pokud je někdy potřeba kliknout pravým tlačítkem, výslovně to v textu uvedeme.

Jestliže si někdy v průběhu hry nebudete jisti, jakou činnost aktivuje nějaké tlačítko, stačí nad ním chvíli podržet kurzor myši a objeví se text, který vám funkci tlačítka vysvětlí.

4 První kroky

Nejrychlejším způsobem, jak se naučit vše o hře *SpellForce 2: Faith in Destiny*, je si ji prostě zahrát. *SpellForce 2: Faith in Destiny* obsahuje výukový režim, v němž se dozvíte všechny nezbytné informace.

Chcete-li si zahrát výukový režim, spusťte *SpellForce 2: Faith in Destiny* podle popisu v kapitole 2.3. Pak v hlavním menu zvolte položku "Single Player" (Hra pro jednoho hráče) a poté "Campaign" (Kampaň).

Nyní si budete moci vybrat, za jakého avatara chcete hrát. Avatar je vaším ztělesněním ve hře.

Pomocí malých šipek vlevo a vpravo od slova "Head" (Hlava) můžete svému avatarovi vybrat jednu z několika různých hlav. Pak zadejte jeho jméno do pole "Name" (Jméno) a stiskněte tlačítko "Start Game" (Zahájit hru).



Stačí, když budete následovat instrukce, které vám hra bude zobrazovat, a naučíte se všechno, co potřebujete vědět o ovládání *SpellForce 2: Faith in Destiny*.

5 Herní režimy

SpellForce 2: Faith in Destiny nabízí dva různé režimy hry: kampaň pro jednoho hráče a rychlou bitvu. V této kapitole je podrobněji popíšeme.

5.1 Kampaň pro jednoho hráče

Tento režim vám dává šanci prožít příběh hry *SpellForce 2: Faith in Destiny* ve formě epické kampaně. Vytvoříte si avatara (vaše ztělesnění ve hře), a s ním pak prožijete bezpočet dobrodružství.

5.1.1 Zahájení nové kampaně

Chcete-li zahájit kampaň pro jednoho hráče, vyberte v hlavním menu tlačítko "Single Player" (Hra pro jednoho hráče) a poté tlačítko "Campaign" (Kampaň).

Pokud už jste předtím nějakou kampaň zahájili, stiskněte nyní tlačítko "New" (Nová).

Poté si budete moci vybrat, za jakého avatara chcete hrát. Avatar je vaším ztělesněním ve hře. Pomocí malých šipek vlevo a vpravo od slova "Head" (Hlava) můžete svému avatarovi vybrat jednu z několika různých hlav. Nakonec zadejte jeho jméno do pole "Name" (Jméno).

Na pravé straně obrazovky můžete vybrat obtížnost kampaně a nastavit možnosti výukového režimu.

Pokud nepotřebujete vysvětlit, jak se *SpellForce 2: Faith in Destiny* hraje, nastavte přepínač výukového režimu na "Off" (Vypnuto). Pokud však hrajete *SpellForce 2: Faith in Destiny* poprvé, doporučujeme ponechat výukový režim zapnutý, a to i v případě, že jste už hráli některou z dřívějších kapitol, například SpellForce: The Order of Dawn. Výukový režim obsahuje mimo jiné i důležité informace o mnoha vylepšeních ve *SpellForce 2: Faith in Destiny*.

Jakmile provedete všechna nastavení, stiskněte tlačítko "Start Game" (Zahájit hru).

5.1.2 Pokračování v kampani

Pokud už jste kampaň dříve zahájili, můžete v ní pokračovat dvěma způsoby:

Můžete kliknout na "Continue Campaign" (Pokračovat v kampani) přímo v hlavním menu, aby se automaticky načetla poslední uložená pozice. Nebo, jestliže chcete načíst jinou pozici či změnit svého avatara, klikněte v hlavním menu na položku "Single Player" (Hra pro jednoho hráče) a poté na "Campaign" (Kampaň). Pokud už máte uložené pozice pro více avatarů, vyberte si pomocí šipek pod portrétem avatara toho, s nímž chcete hrát. Na pravé straně obrazovky pak vyberte, kterou z uložených pozic příslušného avatara chcete načíst.



Vybranou pozici načtete stiskem tlačítka "Load" (Načíst).

5.2 Režim rychlé bitvy

V tomto režimu hrajete buď proti počítači, nebo proti svým přátelům na internetu či lokální síti (LAN). Cílem je zničit nepřátelskou základnu a všechny jednotky.

5.2.1 Speciální pravidla pro rychlé bitvy

Rychlé bitvy se od kampaně pro jednoho hráče výrazně liší:

- Hráč prohrál, pokud nemá žádnou budovu, avatara, hrdiny ani titána.
- Avatar a hrdinové nejsou na mapě hned od počátku. Abyste je mohli povolat do svých služeb, musíte nejprve postavit "Altar of Life" (Oltář života), případně při hře za Bezejmenné "Altar of Corruption" (Svatyně rozkladu). V těchto budovách pak můžete výměnou za zdroje povolat hrdiny a avatara.
- Když avatar nebo hrdina zemřou, může je jiný hrdina či avatar oživit. Ovšem jen za předpokladu, že v blízkosti není žádný nepřítel. Pokud avatara či hrdinu neoživíte v určeném limitu, neprohráváte. Za opětovné povolání hrdiny či avatara do svých služeb však už budete muset zaplatit u Oltáře života (nebo ve Svatyni rozkladu).

5.2.2 Zahájení rychlé bitvy proti počítači

Rychlou bitvu zahájíte stisknutím tlačítka "Single Player" (Hra pro jednoho hráče) v hlavním menu a poté tlačítka "Skirmish" (Rychlá bitva).

Chcete-li si vybrat jednoho z přednastavených avatarů, klikněte na tlačítko "Templates" (Šablony) a pak avatara vyberte pomocí šipek pod portrétem.

Vyberte mapu, na níž chcete hrát, a klikněte na "OK". Všimněte si, že různé mapy mají různý maximální počet protivníků.

Poté se dostanete na obrazovku přípravy bitvy. Na ní si vyberete stranu, za kterou chcete hrát, a buď přiřadíte strany počítačovým protivníkům, nebo jim je necháte přiřadit náhodně.

Chcete-li omezit počet počítačem řízených protivníků, změňte u některých z nich volbu ve sloupci "Player" (Hráč) na "Closed" (Uzavřeno).



Kliknutím na "OK" zahájíte rychlou bitvu.

5.2.3 Rychlé bitvy s několika hráči

Jak založit hru na internetu nebo lokální síti, či jak se k takové hře připojit, popisuje kapitola 8 "Hraní po internetu" a kapitola 9 "Hraní na lokální síti".

6 Ovládání hry

Tato kapitola poskytuje informace o pokročilých funkcích *SpellForce 2: Faith in Destiny*. Základní informace o ovládání získáte absolvováním výukového režimu. Viz také kapitolu 4 "První kroky".

6.1 Hlavní ovládací prvky

Záznamník úkolů

Obsahuje podrobné informace o nedokončených i dokončených hlavních a vedlejších úkolech.

Okno vybavení

Zde lze avatara vybavit různými předměty, vybrat aktivní kouzlo a učit se dovednosti.

Akce pro systém klikni a bojuj

Je-li vybrána postava nebo budova, jsou zde uvedeny různé akce, které může avatar v souvislosti s tímto objektem provést (kouzla, zvláštní schopnosti).

Chování jednotek

- Držet pozici
- Následovat
- Hlídkovat (vybrané jednotky hlídkují mezi označenými místy)
- Jít na průzkum
- Zaútočit ztečí (a cestou útočit na každého nepřítele, který se vyskytne)

Podrobný pohled

Zde vidíte vybrané jednotky nebo objekty a podrobné informace o nich. Také lze vybírat jednotlivce z označených skupin.

> Vybrat zahálející dělníky

Teleport

Umožňuje přemístit avatara z libovolného místa na některý z aktivovaných cestovních kamenů, a to i když se nacházejí na různých mapách.

Nasednout a sesednout

Těmito tlačítky nasednete na svého draka Suriana nebo z něj sesednete. Lze to ovšem udělat pouze v případě, že je Surian přítomen na obrazovce a Ize ho vybrat.



Produkce vojenských jednotek

Produkce dělníků

Produkce titánů

Produkce dělníků zaměřených na určité suroviny Po najmutí začnou tito dělníci sami hledat příslušné suroviny a ihned je těžit.

Skupiny

Zdroje Kámen, stříbro, Lenya Zde jsou zobrazeny hráčem definované skupiny. I zde funguje systém klikni a bojuj. Aktuální počet vojenských jednotek a jejich limit

Aktuální počet dělníků

Čas

Menu Uložit, Načíst, Nastavení...

Zápisník Obsahuje všechny dříve zobrazené zprávy a rozhovory

Zvýšení úrovně

Když avatar nebo hrdinové postoupí na vyšší úroveň, zobrazí se zde symbol ukazující, že se mohou naučit nové dovednosti.

Přepínání mezi produkčními budovami

Vybere různé budovy, které slouží k produkci jednotek.

Přehledová mapa

Ukazuje přátelské a nepřátelské budovy, místa týkající se zadaných úkolů, obchodníky, cestovní kameny a signály různých událostí.

Přesunout pohled na místo posledního signálu

Vylepšit budovu

Zničit vlastní jednotku nebo budovu



6.2 Inventář

Portrét avatara

Zachycuje hráčovu postavu, tedy nejsilnější postavu ve hře.

Vybrat člena družiny, jemuž budete přidělovat vybavení

Pozice pro vybavení

Otevřít inventář

Otevřít knihu kouzel

Otevřít strom dovedností

Body zdraví a many, třída zbroje

Účinnost jednotky v boji na blízko

Účinnost jednotky v boji na dálku (bez magie)

Body zdraví a many vybrané jednotky

Hrdinové

O trochu slabší než avatar. Hráč jim může přidělovat vybavení a ovlivňovat jejich vývoj.



Je-li vybrán avatar: Získaná zkušenost, zobrazená relativně ke zkušenosti potřebné pro postup na další úroveň Kouzla vybraného hrdiny nebo avatara

Společníci

Lze je povolat a po smrti znovu oživovat, nelze jim však přiřazovat vybavení ani ovlivňovat jejich vývoj.



Právě aktivní kouzla vybrané postavy

Všechna kouzla, která má vybraná postava k dispozici

Třídění inventáře

Třídí inventář podle typu předmětů a naskládá stejné předměty na hromádky po pěti.

Odhodit předmět

Přetažením předmětu na toto tlačítko a kliknutím tento předmět odhodíte. Pozor: takto odhozené předměty ze hry navždy zmizí.

6.3 Systém "Klikni a bojuj"

Ve hře *SpellForce 2: Faith in Destiny* samozřejmě můžete bojovat klasickým způsobem, tedy nejprve vybrat své jednotky, pak způsob útoku a nakonec protivníka.

Můžete však také využít systém "Klikni a bojuj". Kliknete-li na nepřítele, objeví se pod portréty avatara, hrdinů a vytvořených skupin symboly akcí. Na ty stačí kliknout, čímž příslušnému portrétu přiřadíte zvolený druh útoku. Meč představuje boj s právě používanou zbraní, jiné ikony zase kouzla nebo zvláštní schopnosti. Takže během boje stačí ke změně taktiky jen několik kliknutí a není přitom nutné vybírat spřátelené jednotky.

Systém "Klikni a bojuj" vám nabízí činnosti, které jsou vhodné pro aktuální situaci. Proto když vyberete spřátelenou jednotku, zobrazí se pod vaším avatarem nebo hrdinou jen ikony podpůrných a léčivých činností a kouzel.

Chcete-li rychle vybrat nepřítele v blízkosti a účinně ho pomocí systému "Klikni a bojuj" napadnout, stiskněte klávesu "Tab". Takto můžete pouhými několika kliknutími vysílat celé vlny útoků. Opakovaným stiskem klávesy "Tab" přepínáte mezi viditelnými nepřáteli.

6.4 Obchodníci

Obchodníci, s nimiž se ve světě *SpellForce 2: Faith in Destiny* setkáte, často nabízejí velmi zajímavé zboží. Kromě toho u nich můžete prodávat předměty, které už nepotřebujete.

Obchodníci jsou označeni symbolem štítu a zbraně, vznášejícím se nad jejich hlavou. Chcete-li s nějakým promluvit, vyberte svého avatara a pravým tlačítkem klikněte na příslušného kupce. Otevře se váš inventář spolu s inventářem obchodníka.

Předmět koupíte kliknutím na něj v inventáři obchodníka na pravé straně obrazovky a jeho přesunutím do svého inventáře.

Naopak, prodat předmět můžete tak, že na něj kliknete ve svém inventáři a pak kliknete na inventář obchodníka.



Pamatujte, že kupec vám za určitý předmět nabídne vždy méně peněz, než kolik by za něj chtěl on od vás. Dokud však okno obchodníka nezavřete, můžete předměty prodané při této transakci koupit zpět za stejnou cenu. Stačí stisknout tlačítko "Rebuy" (Koupit zpět) v pravém horním rohu kupeckého okna.

Také nezapomeňte, že některé předměty jsou důležité pro průběh kampaně. Tyto předměty nelze prodat, a tedy ani umístit do inventáře kupce.

6.5 Klávesové zkratky

Pohled přes rameno

Kurzor nahoru nebo W Kurzor dolů nebo S Kurzor vlevo nebo A

Kurzor vpravo nebo D

Držet stisknuté pravé tlačítko myši Page Down Mezerník Chůze vpřed Chůze vzad Otočit vlevo / při stisku pravého tlačítka myši chůze vlevo Otočit vpravo / při stisku pravého tlačítka myši chůze vpravo Změnit směr pohledu Oddálit kameru Avatar zaútočí na vybraného nepřítele. (Pokud není žádný nepřítel vybrán, je vybrán automaticky a pak napaden.)

Izometrický pohled

Kurzorové šipky, klávesy W, A, S, D nebo držení stisknutého pravého tlačítka Delete End Page Down Page Up Pohyb kamerou po zobrazené oblasti

Otočení kamerou vlevo Otočení kamerou vpravo Oddálit kameru Přiblížit kameru

Obecné ovládání kamery

Kliknutí myší nebo Insert Kolečko myši dolů nebo Page Down Kolečko myši nahoru nebo Page Up T nebo Home Změnit perspektivu Oddálit kameru Přiblížit kameru Vrátit k výchozímu pohledu

Menu	
I	Otevřít inventář
Q	Otevřít záznamník úkolů
Μ	Otevřít mapu cestovních kamenů
L	Otevřít zápisník
В	Otevřít knihu kouzel

Výběr a zaostření

Kliknutí levým tlačítkem myši SHIFT+kliknout levým tlačítkem CTRL+kliknout levým tlačítkem nebo poklepání Backspace

TAB Ctrl+0–Ctrl+9 0–9

Vybrat

Přidat nebo odebrat z výběru Vybrat všechny jednotky určitého typu

Přeskočit na místo posledního alarmu

Vybrat dalšího nepřítele

Definovat skupinu

Vybrat skupinu, po druhém stisku klávesy se na skupinu zaostří pohled

F1–F8 R	Vybrat avatara/hrdinu/společníka Vybrat volného dělníka, pak přidat
	další volné dělníky
,	Vybrat všechny definované skupiny
^	Vybrat všechny vaše bojující jednotky na obrazovce
=	Vybrat všechny vaše vlastní bojující jednotky

Rozkazy

Kliknutí pravým tlačítkem myši	Poslat vybrané jednotky na cíl / Provést s cílem výchozí akci
Poklepání pravým tlačítkem nebo C a pak kliknout levým tlačítkem na nepřítele	Vynucený útok I léčitelé a kouzelníci bez many na vybraný cíl zaútočí na blízko
Ctrl+kliknout pravým tlačítkem	Vyslat jednotku k cíli; cestou bude útočit na nepřítele
SHIFT+kliknout pravým tlačítkem	Umístit trasový bod
ALT+kliknout pravým tlačítkem	Umístit hlídkový bod
Н	Držet pozici
F a pak kliknout levým tlačítkem na jednotku	Následovat

0	S	ta	t	ni	

Ρ	Pozastavit hru
F9	Rychlé uložení
F12	Rychlé načtení
ENTER	Chat ve hrách pro více hráčů
SHIFT+ENTER	Týmový chat ve hrách pro
	více hráčů

7 Nastavení

Na obrazovku nastavení se dostanete z menu nebo během probíhající hry pomocí tlačítka "Menu". Pamatujte, že některá nastavení mají vliv na rychlost hry. Více se o tom dozvíte v následujících odstavcích.

7.1 Hra

Border Scrolling (Posun najetím k okraji)

Zobrazenou plochu lze posouvat umístěním myši na okraj obrazovky.

Hidden Units (Skryté jednotky)

Je-li tato volba zapnuta, jsou jednotky skryté za objekty zobrazeny v jednobarevném provedení.

Display Damage (Zobrazovat zranění)

Je-li tato volba zapnuta, zranění způsobené nějaké jednotce na obrazovce se zobrazí jako vznášející se číslo.

7.2 Grafika

Quality of Shadow (Kvalita stínů)

Ze všech parametrů má právě kvalita stínů největší vliv na rychlost běhu hry.

- Off (Vypnuto): Jsou vykreslovány pouze stíny, které jsou součástí krajiny.
- Low (Nízká): Stíny na krajinu a trávu vrhají i předměty, postavy a rostliny.
- Medium (Střední): Stíny se zobrazují navíc i na postavách a předmětech.
- High (Vysoká): Stíny se zobrazují i na stromech.
- Very High (Velmi vysoká): Hrany stínů jsou vyhlazeny, takže vypadají jemněji.

Quality of Texture (Kvalita textur)

Vyšší kvalita textur obecně znamená, že povrch všech objektů ve hře vypadá ostřeji a detailněji. Nižší kvalita naopak znamená kratší načítání a rychlejší běh hry při častých změnách pohledu.

U grafických karet se 128 MB paměti je vhodné používat maximálně nastavení "Vysoká". Volba "Velmi vysoká" je vhodná pouze pro grafické karty s nejméně 256 MB paměti.

Range of Vision (Dohlednost)

Dohlednost určuje, do jaké vzdálenosti se ještě zobrazují objekty v pohledu přes rameno. Hra je optimalizovaná pro dohlednost 100 metrů, což odpovídá nastavení "Normal" (Normální). Delší dohlednost snižuje grafický výkon hry, zvláště při rychlých změnách pohledu a vysoké kvalitě textur.

Shader Model (Verze shaderů)

U některých starších grafických karet může omezení verze pixel shaderů na 1.1 výrazně urychlit běh hry. Při použití verze shaderů 1.1 však lze zvolit pouze nejnižší kvalitu stínů a vody.

Clouds (Mraky)

Zapne nebo vypne zobrazování mraků.

Auto Adjust Brightness (Automaticky upravovat jas)

Pokud je zapnuto automatické upravování jasu, napodobuje hra rozšiřování a zmenšování zorničky v závislosti na dopadajícím světle. Obraz si tedy vždy zachovává optimální jas, ať se díváte do slunce nebo do stínu hory. Takto lze zvláště dobře zobrazit lom světla.

Na některých počítačích však tato funkce vede ke snížení grafického výkonu i tehdy, obsahují-li výkonnou grafickou kartu.

Grass (Tráva)

Na grafických kartách střední třídy má zobrazování trávy značný vliv na grafický výkon, zvláště v režimu pohledu přes rameno a při vysoké kvalitě stínů.

Anisotropic Filtering (Anizotropní filtrování)

Zapnutím této funkce zvýšíte vizuální kvalitu textur. Na starších grafických kartách to ale může způsobit pokles rychlosti.

Resolution (Rozlišení)

Rozlišení obrazovky má velký vliv na výkon. Pokud používáte LCD monitor, doporučujeme použít jeho nativní rozlišení, protože jenom tak dosáhnete nejlepší kvality obrazu. Jinak je nejlepším kompromisem mezi kvalitou obrazu a výkonem rozlišení 1024×768.

Water Quality (Kvalita vody)

Podle zvolené kvality může mít zobrazování vody vliv na výkon.

- Normal (Normální): Na vodě se vykresluje jemná struktura povrchu a odrazy světla.
- High (Vysoká): Ve vodě se zrcadlí okolí. Protože výpočty zrcadlení

jsou velmi složité, může toto nastavení vést k poklesu rychlosti. Uvědomte si také, že ne každá voda ve hře je dost čistá, aby se v ní něco odráželo. Takže i když je tato funkce zapnutá, neuvidíte zrcadlení na každé vodní hladině ve hře.

7.3 Zvuk

Music Volume (Hlasitost hudby)

Nastavuje hlasitost hudby.

Effect Volume (Hlasitost zvukových efektů)

Nastavuje hlasitost zvukových efektů kouzel, chůze a boje a zvuků prostředí.

Voice Volume (Hlasitost dabingu)

Nastavuje hlasitost dabingu.

Message Volume (Hlasitost zpráv)

Nastavuje hlasitost signálů, například alarmů a varování, ale také zvuku kliknutí, který se ozývá při stisku tlačítka.

8 Hraní po internetu

8.1 Požadavky pro hraní po internetu

Ke hraní *SpellForce 2: Faith in Destiny* po internetu potřebujete internetové připojení o rychlosti alespoň 56 kbit/s. Internetové připojení může představovat další poplatky.

Váš operační systém, konkrétně váš firewall, musí hře *SpellForce 2: Faith in Destiny* umožnit internet používat. Podle nastavení vašeho počítače k tomu buď dojde automaticky, nebo je to zapotřebí nastavit ručně. Kromě povolení průchodu firewallem pro *SpellForce 2: Faith in Destiny* je také potřeba se ujistit, že jsou otevřeny porty 2802, 2803, 15666, 30140 (vždy UDP) nebo že router podporuje UPnP a tato funkce je na něm zapnuta. Další informace na toto téma naleznete v kapitole 8.6 "Řešení problémů s připojením".

8.2 Obecně

Chcete-li hrát *SpellForce 2: Faith in Destiny* po internetu, musíte mít na pozadí neustále zapnutý Steam a být do něj přihlášení. Ke hře pro více hráčů se pak dostanete kliknutím na položku "Internet" v hlavním menu hry.

8.3 Internetová lobby

Po přihlášení k účtu se dostanete do internetové lobby. Tam se můžete přihlásit k nějaké existující hře, založit si svou vlastní nebo si povídat s jinými hráči.

V horním levém rohu jsou následující informace o probíhajících hrách:

- Host (Hostitel): Název hry.
- Map (Mapa): Název mapy, na které se hraje.
- Type of Game (Typ hry): Ukazuje, zda jde o volnou hru nebo o bitvu.
- Player (Hráč): Ukazuje, kolik hráčů se může hry zúčastnit a kolik je již připojeno. Pokud už je připojen maximální povolený počet hráčů, nebudete se ke hře moci připojit.
- Status (Stav): Ukazuje, zda se ještě můžete ke hře připojit.

V dolním levém okně si můžete vybrat kanál chatu. Vpravo dole vidíte všechny hráče, kteří jsou právě v chatu zapojeni.

Dolní okno uprostřed obrazovky obsahuje zprávy odeslané na tomto kanále chatu. Také v něm můžete psát vlastní zprávy.



8.4 Připojení k internetové hře

Chcete-li se připojit k internetové hře, klikněte v internetové lobby na jednu z her, které mají ve sloupci "Status" (Stav) uvedeno "Open" (Otevřená).

Poté si v pravé horní části obrazovky lobby vyberte avatara, který vás v této hře bude zastupovat.

Pokud jste zvolili rychlou bitvu, máte k dispozici několik předpřipravených avatarů.

Po vybrání hry a avatara klikněte na "Join Game" (Připojit se ke hře).

Dostanete se na obrazovku přípravy hry.

Pokud jde o rychlou bitvu, můžete si kromě frakce vybrat i tým, za nějž chcete hrát.

Po provedení všech voleb stačí přepnout svůj stav v posledním sloupci na "Ready" (Připraven). Hra začne, jakmile ji hostitel (tedy hráč, který ji založil) zahájí.

8.5 Založení internetové hry

Chcete-li založit hru, klikněte na "Host Game" (Založit hru) v pravém dolním rohu internetové lobby.

Dostanete se na obrazovku nastavení hry.

Nejprve vyberte typ hry a pak mapu.

Poté v pravém horním rohu obrazovky nastavení vyberte avatara, který vás má v této hře zastupovat.

A pak postupujte podle kroků popsaných výše v oddíle "Připojení k internetové hře".

Kliknutím na "OK" potvrďte svá nastavení a nabídněte hru ostatním v lobby. Dostanete se na obrazovku přípravy hry.

Gener De gener Gener Appe Prominantina Pragan Mirenti Frankars Farith in Zivating	Olive May Consent's Ma (2005) Control Frank Kong (2015) Konker (Landar (2015) Konker (Landar (2015) Konker (Landar (2015) Konker (Landar (2015) Konker (Landar (2015) Konker (2015) Konker (2015) Konk	Re BOOL Can the fact are		i i
	The fact that we many first them.		Series	

Nyní si vyberte frakci, za niž chcete hrát. Pokud jde o rychlou bitvu, můžete si kromě frakce vybrat i tým, za nějž chcete hrát.

Hru nelze zahájiť, dokuď nejsou obsazeny všechny pozice ve sloupci "Player" (Hráč). Pokud nemáte dost spoluhráčů, můžete některou pozici přepnout na "Closed" (Zavřená) nebo ji přenechat počítačovému hráči.

Jakmile všichni hráči nastaví svůj stav na "Ready" (Připraven), můžete hru zahájit kliknutím na "Start Game" (Zahájit hru).

8.6 Řešení problémů s připojením

V případě, že se vyskytnou problémy s připojováním ke hře nebo zjistíte, že se k vaší hře nemohou připojit ostatní, zkontrolujte, zda jsou otevřeny následující porty. Pokud ne, otevřete je ručně.

SpellForce 2: Faith in Destiny navazuje spojení na následujících portech: 30140, 15666, 2802 a 2803 (typ portů: UDP). Doporučujeme nastavit na vašem routeru nebo firewallu jako výchozí možnost jejich automatické přesměrování. Pokud to udělat nechcete, budete potřebovat router s podporou UPnP. A fungující UPnP rozhraní bude potřebovat i váš počítač.

Na adrese http://portforward.com/ naleznete celou řadu rad a návodů, jak porty správně přesměrovat.

Otevření portů však představuje bezpečnostní riziko. Podrobnosti se dozvíte v návodu k vašemu routeru, případně firewallu.

Pamatujte prosím, že všichni hráči musí mít nainstalovanou vlastní kopii hry SpellForce 2: Faith in Destiny.

9 Hraní na lokální síti

Chcete-li hrát na lokální síti, klikněte v hlavním menu na položku "LAN" a poté zadejte jméno, které chcete v lokální síti používat. Založení hry a připojení ke hře funguje stejně jako při hře po internetu. Viz popis v kapitole 8 "Hraní po internetu".

10 Frakce

Ve hře *SpellForce 2: Faith in Destiny* máte k dispozici jednotky a budovy pěti různých frakcí. Každá z frakcí přitom má specifické silné a slabé stránky. Informace o jednotkách a budovách jsou přístupné i přímo ve hře. Stačí vybrat požadovaný objekt a podržet kurzor myši nad informačním okénkem v levém dolním rohu obrazovky. Objeví se bublinová nápověda se všemi důležitými informacemi.

Hodnoty uvedené v následujícím textu se týkají jednotek na první úrovni. Body zdraví a hodnoty many, způsobovaného zranění a kvality zbroje jednotky s pětkrát vyšší úrovní se násobí příslušným číslem úrovně.

Zranění, které jednotka skutečně způsobí, se počítá ze zranění, které by způsobila nechráněné jednotce, minus kvalita zbroje cílové jednotky. U jednotek způsobujících přímé zranění je kvalita zbroje cílové jednotky ignorována.

10.1 Království

Po skončení Runových válek, které vedly ke konečnému zániku Kruhu, se zdálo, že se do starých Království nadobro vrátil řád. Ačkoliv pět královských rodů v Nortanderu pokračovalo v bojích o moc, lidské království Výsostné marky na jihu již mělo nového vládce. I přes krušné podmínky po Shromáždění toto nové království vzkvétá. Současně se ale musí bránit proti klanům Železné bouře a Temným elfům z Laru. Pokud lidé z Výsostné marky chtějí proti těmto nepřátelům obstát, budou si i přes své hrdé hrady a rytíře zakuté ve zbroji muset vzpomenout na staré svazky se Světelným lidem.

Elfové bílého stromu z Finonmiru po Shromáždění přerušili veškeré kontakty s ostatními národy. Jejich zapuzené sestry, bojovné Morhir žijící v troskách zatopené pevnosti Dun Mora, však stále pouto uznávají. Posílené nekonečnými boji s bažinou a jejími démony, bojují Morhir svým divokým, ale odhodlaným způsobem ve jménu Světla.

Trpaslíci ze Středních hor, žijící daleko od svých bratrů ve Windholme a pod neustálou hrozbou horských orků a démonů z hlubin, pomáhají lidem z Království mnohem víc než jen svými řemeslnými dovednostmi. Z dolů v Síních pod horami přicházejí nejenom po zuby ozbrojení sekerníci a slavní kováři, ale pocházejí odtamtud i obléhací stroje používané Královstvím.

Jednotky Království

Název Bod zdra	Řemeslník 100 100	Voják 120 120	Kušník 150 150	Jízdní kušník 250 250	Paladin 300 300	Kouzelník 300 300	Hraničář 150 250
Bod zdra	100 100	120 120	150 150	250 250	300 300	300 300	150 250
N, Y	100	120	150	250	300	300	250
Mana							
Zbroj	IJ	ω	Ŋ	7	12	10	9
Zranění	5-15	5–25	12–24	5–15 přímé	20-30	10–30	8–28
Rychlost útoku	1,3 s	1,5 s	2,5 s	2,0 s	2 s	2,2 s	1,5 s
Dosah			14 m	17 m		20 m	20 m
Cena: Stříbro	20	40	60	80	60	40	60
Cena: Lenya	0	0	0	0	60	120	30
Popis				velmi rychlá jednotka	velmi rychlá jednotka, 75% odolnost proti černé magii může oživovat jednotky	létající jednotka kouzlo Šok	+100 % zranění proti létajícím jednotkám

symbol	Název	Body zdraví	Mana	Zbroj	Zranění	Rychlost útoku	Dosah	Cena: Stříbro	Cena: Lenya	Popis
	Druid	150	250	IJ	10–20	2 s		30	06	léčivé kouzlo
	Oživlý strom	500	200	10	15–30	2 s		50	150	bezbranný proti ohni, imumí proti mazu, celkový útok, odráží jednotky Stínů, pomalá jednotka
	Obránce	200	120	15	10-20	1,5 s		80	0	láká k sobě nepřátele
	Elitní válečník	240	150	6	15-35	1,5 s		80	40	některými údery zraňuje více 75% odolnost proti ohni
	Trpasličí katapult	240	0	10	5*50+30 plošný útok	3,5 s	10-32 m	200	0	pomalá jednotka plošný útok
	Titán	2000	1000	6	15-40	2,5 s		800	1200	plošný útok, Božský blesk, Rozehnání magie, primární cíl z rsňuje troinásohně

Budovy Království

Vylepšení				Workshop (Driha) (150 kamene): zpřístupňuje kušníky	Cattle Farm (Dobytčí farma) (70 kamene): zvyšuje maximum jednotek o 10	Lidé (60 kamene): lepší dosah, větší zranění Elfové (60 Lenyi): léčivé kouzlo Trpaslíci (60 kamene): síla zbroje +6
Funkce	skladuje kámen	těžba kamene +20 %	skladuje stříbro	produkce stříbra +20 %	skladuje Lenyu	produkce Lenyi +20 %
Cena	70 kamene	70 kamene	70 kamene	100 kamene	100 kamene	170 kamene
Název	Kamenictví	Huť	Alchymistická dílna	Kovárna	Farma	věž
Symbol		٤	Is	(9)	Ľ	

		dom (Citadela moudrosti) (400 kamene): couzelníky		táj Eldar) (400 kamene): ožívlé stromy		rmory (Elitní zbrojírna) (400 kamene): rpasličí katapult		rene): zpřístupňuje hrad tmene): zpřístupňuje elfí pevnost kamene): zpřístupňuje cech válečníků
Vylepšení		Citadel of Wis zpřístupňuje		Eldar Grove (l zpřístupňuje o		Elite Master A zpřístupňuje t		Lidé (300 kan Elfové (300 ka Trpaslíci (300
Funkce	zde se cvičí všechny lidské jednotky zpřístupňuje Řádovou pevnost	zpřístupňuje paladiny	zde se cvičí všechny elfí jednotky zpřístupňuje Eleninu svatyni	zpřístupňuje druidy	zde se cvićí všechny trpasličí jednotky zpřístupňuje trpasličí kovárnu	zpřístupňuje elitní válečníky	zde se přivolávají padlí hrdinové	skladuje všechny suroviny zde se cvičí řemeslníci, vojáci a kušníci
Cena	250 kamene	300 kamene	250 kamene	250 kamene	250 kamene	300 kamene	500 kamene	500 kamene
Název	Hrad	Řádová pevnost	Elfí pevnost	Elenina svatyně	Cech válečníků	Trpasličí kovárna	Oltář života	Velitelství
Symbol					E and	(tr	Alt and a state of the state of	

10.2 Klany

Poté, co byli Temní poraženi ve Válce šesti národů, se zbytky jejich vojsk rozptýlily a přeživší našli útočiště po celé Fiaře. Zatímco Temní elfové založili novou říši iménem Lar a Sharočtí orkové obsadili velký ledovec na severu, orkové a trolové z východu a jihu Fiary takové štěstí neměli. Bojovali o holý život v malých, loupeživých bandách, neustále prchajících před armádou Světla. Pak se však objevil ork zvaný Železný pán. lako vůbec prvnímu se mu podařilo siednotit pod svým velením divoké jižní klany, v případě nutnosti i pomocí ostré sekery. Dlouhým pochodem je pak odvedl podél Černého pobřeží a skrz pláně Zeleného moře k Bráně mečů. V ruinách někdeiších pevností Vznešených elfů pak se svými následovníky našel útočiště. Tam se také setkali s dalšími kočovnými kmeny, barbary, kteří museli uprchnout ze své domoviny ve Středních horách a nyní se bez vůdce a bez cíle potulovali mezi pozůstatky elfích staveb. Železný pán jim přinesl víru v Zaracha, pijáka krve, a dal iim nový prapor a nový úkol. A tak Železný pán vytvořil novou říši pro všechny kmeny pocházející ze Zaracha a hledající nový domov. Některé kmeny si zachovaly vlastní jména i vůdce, spolu se svým bojovým

i vůdce, spolu se svým bojovým praporem však napříště pozvedaly i prapor Železné bouře, největšího klanu Jihu.

Jednotky Klanů

Symbol	Název	Body zdraví	Mana	Zbroj	Zranění	Ry chlost útoku	Dosah	Cena: Stříbro	Cena: Lenya	Popis
X	Dělník	110	70	0	5-15	1,3 s	•	30	0	
	Lučištník	100	60	Ŀ	5–20	2,5 s	14 m	30	0	
	Žoldák	120	80	33	4-20	2,5 s	•	50	0	při každém utrženém zranění vrací zranění útočníkovi
	Šaman	300	150	Ŋ	5-20	1 s	•	09	60	velmi rychlá jednotka kouzlo Ohnivá koule
	Veterán	240	120	10	5-65	2,5 s		120	0	+50 % zranění proti jízdním jednotkám
Æ	Totem	250	150	6	10-90	1,5 s		80	40	létající jednotka, odráží Stíny 50% odolnost proti mrazu
	Vrhač	300	100	œ	10-25	3 s		80	40	kamenné střely ze zabitých nepřátel získává 40 bodů zdraví

+200 % zranění proti budovám plošný útok	pomalá jednotka plošné ohnivé zranění	75% odolnost proti mrazu	létající jednotka kouzlo Ledová kometa	po zásahu je nepřítel na chvíli hypnotizován, odráží 75 % veškeréhc utrženého magického zranění	plošný útok, Ohnivá koule, Rozehnání magie, primární cíl zraňuje trojnásobně
0	50	0	100	40	1 200
150	150	80	50	80	800
	10–32 m	4–16 m			
3 s	3 s	1,8 s na blízko 2,5 s na dálku	2,2 s	2,5 s	3 s
20–35	60 + 90 plošné	5–15 přímé (na blízko) 5–35 přímé (na dálku)	10–25	20-40	10–25 + 10–20 ohnivé
£	10	œ	œ	10	~
150	0	180	160	180	800
400	240	220	200	220	2200
Ničitel	Ohnivý katapult	Sekerník	Spiritista	Berserk	Titán
	Æ	3			Red

Budovy Klanů

ymbol	Název	Cena	Funkce	Vylepšení
36	Kamenictví	50 kamene	skladuje kámen těžba kamene +20 %	
	Huf	50 kamene	skladuje stříbro produkce stříbra +20 %	
	Alchymistická dílna	50 kamene	skladuje Lenyu produkce Lenyi +20 %	
	Výrobce luků	100 kamene	zpřístupňuje lučištníky	Amory (Zbrojnice) (200 kamene): zpřístupňuje žoldáky
	Farma	80 kamene	zvyšuje maximální počet jednotek o 5	Pig Farm (Prasečinec) (60 kamene): zvyšuje maximální počet jednotek o 10
	Věž	150 kamene 60 stříbra	obranná věž síla plátování 4 kouzlo Ohnivá koule	Orkové (80 Lenyi): silnější ohnivé koule Trolové (80 kamene): nepřátelé v okolí mají slabší zbroj Barbaři (80 kamene): útočníci na blízko jsou zraňováni
	Vojenský tábor	200 kamene	zde se cvičí všechny orčí jednotky zpřístupňuje arénu	

Toli doupě200 kamene jednotký zpřístupňuje výrobnu palcátúVýrobna200 kamene jednotkýzpřístupňuje ohnivý katapult zpřístupňuje ohnivý katapultVýrobna400 kamene zpřístupňuje splititeleEldar Grove (Háj Eldar) (500 kamene)Výrobna200 kamene zpřístupňuje splititeleZde se cvičí všechny barbarské zpřístupňuje ohnivý katapultVirobna200 kamene zdasištězde se cvičí všechny barbarské zpřístupňuje splititelyShrine of Blood (Krvavý oltáň) (500Virobna800 kamenezpřístupňuje splititelyShrine of Blood (Krvavý oltáň) (500Virobna500 kamenezde se přívolávají padlí hrdinové
skladuje všechny suroviny Orkové (400 kamene): zpřístupňuje Velitelství 400 kamene zde se cvičí dělníci, lučištníci Trolové (400 kamene): zpřístupňuje a žoldáci Barbaří (400 kamene): zpřístupňuje

10.3 Dohoda

Srdcem Dohody jsou Temní elfové, lid nočního boha Nora, nazývající sám sebe Norcaine. Kulturu Norcainů vždy utvářel boj mezi dvěma největšími kastami, Drakónskými bojovníky a Archonskými čaroději. Zatímco válečníci se snaží o čestný život naplněný bojem proti Světlu, Archoni jsou plni bezohledné touhy po moci. Díky ambicím své matky Sorviny byl Toth Lar jmenován Nejvyšším Archonem a uzavřel pakt se Stíny. Ve prospěch Stínů se vzdal části životní síly svého lidu a výměnou za to dostal neviditelné vrahy, kteří velmi rychle zabili jeho odpůrce z válečnické kasty. Spolu s nimi zemřela i čest Norcainů. Z této paralýzy, způsobené jejich vnitřním konfliktem, se však Temní elfové již dostali a nyní jsou připraveni k novým tažením.

Noví spojenci Norcainů, Stíny, jsou ve své běžné podobě neviditelní. Zviditelní se, pouze pokud si to přejí, nebo když úspěšně zasadí smrtící ránu své oběti. Je známo, že do Eo přišli z jiného světa, nikdo však nezná jejich skutečné cíle a záměry.

Gargoyly nejsou plnoprávnými členy Dohody. Jsou to krvežízniví démoni pocházející ze středu světa, kteří svoji podobu získali díky magii. Vděčné za svá nová těla a šťastné, že mohou konečně uspokojit svou touhu po krvi, se vrhají do bitev ve jménu svých pánů. Součástí armády Dohody jsou tato stvoření díky znalostem, které Sorvina získala jako alchymistka Stříbrné ruky.

Jednotky Dohody

opis			ouzlo Bolest	elmi rychlá jednotka asaženému nepříteli krade zdraví	rade zdraví, vyvolává nemrtvé	nůže přivolat na pomoc pavouky	štajicí jednotka, 75% odolnost proti mrazu -100 % zranění ledem ouzlo Zmrzni
Cena: _F Lenya	0	0	0	20 2	100 k	100 r	20
Cena: Stříbro	30	50	60	100	50	100	50
Dosah							
Rychlost útoku	2 s	1,5 s	2 s	2 s	2 s	2 s	2,2 s
Zranění	5-20	6-24	4-16	14–28	5-25	15–30	10–30
Zbroj	0	7	Ŋ	10	9	ω	10
Mana	120	220	220	300	220	360	220
Body zdraví	80	180	180	250	180	300	220
Název	Otrok	Stínová čepel	Čarodějka	Rytíř smrti	Nekromant	Pavoukoid	Ohnivá gargoyla
ymbol	651						

Symbol	Název Ledová gargoyla	Body zdraví 220	Mana 220	Zbroj 10	Zranění 10–30	Rychlost úťoku 2,2 s	Dosah -	Cena: Stříbro 40	Cena: Lenya 80	Popis létající jednotka, 75% odolnost proti ohni +100 % zranění ledem kouzlo Ohnivá koule
8	gargoyla Vrah	400	200	7 14	5–25	2,3 s 1,5 s	•	180 60	40 0	75% odolnost proti střelám stínová bytost silný útok proti pozemním jednotkám při opouštění stínového světa
200	Noční můra	170	280	9	5-30	2,2 s		60	60	létající jednotka, stínová bytost silný útok proti létajícím jednotkám při opouštění stínového světa
	Plenitel	200	300	œ	10–30	2,3 s		100	09	stínová bytost silný útok proti budovám při opouštění stínového světa
6	Titán	2500	1200	Ŋ	20-55	3 s		800	1200	plošný útok, kouzlo Bolest, Rozehnání magie, primární cíl zraňuje trojnásobně

Budovy Dohody

Symbol	Název	Cena	Funkce	Vylepšení
	Kamenictví	90 kamene	skladuje kámen těžba kamene +20 %	
	Huť	90 kamene	skladuje stříbro produkce stříbra +20 %	
1	Alchymistická dílna	90 kamene	skladuje Lenyu produkce Lenyi +20 %	
Ż	Cvičiště	100 kamene	zpřístupňuje stínové čepele	Academy (Akademie) (100 kamene): zpřístupňuje čarodějky
	Farma	120 kamene	zvyšuje maximální počet jednotek o 5	Beetle Breeder (Chovatel brouků) (80 kamene): zvyšuje maximální počet jednotek o 10
	Věž	200 kamene	obranná věž síla plátování 8 kouzlo Bolest	Temní elfové (40 Lenyi): silnější Bolest, větší dosah kouzel Gargoyly (40 kamene): útočníci jsou po útoku na blízko na chvíli paralyzováni Stíny (40 kamene): vytahuje nepřátelská stínová stvoření ze stínového světa

		300 kamene):		amene):		ı) (300 kamene):		upňuje černou pevnost uje věž tváří stínový krystal
Vylepšení		Zarach Temple (Zarachův chrám) (zpřístupňuje pavoukoidy		Magma Forge (Lávová pec) (300 k zpřístupňuje kamenné gargoyly		Shadow Cathedral (Katedrála stínů aktivuje plenitele		Temní elfové (200 kamene): zpříst Gargoyly (200 kamene): zpřístupň Stíny (200 kamene): zpřístupňuje s
Funkce	zde se cvíčí všechny jednotky temných elfů zpřístupňuje onyxový chrám	zpřístupňuje nekromanty	zde se vyrábějí všechny jednotky gargoyl zpřístupňuje krvavý oheň	zpřístupňuje ohnivé gargoyly	zde se cvičí všechny jednotky Stínů zpřístupňuje věž ničení	zpřístupňuje noční můry	zde se přivolávají padlí hrdinové	skladuje všechny suroviny zde se cvičí otroci, stínové čepele a čarodějky
Cena	300 kamene	200 kamene	300 kamene	200 kamene	300 kamene	200 kamene	500 kamene	600 kamene
Název	Černá pevnost	Onyxový chrám	Věž tváří	Krvavý oheň	Stínový krystal	Věž ničení	Oltář života	Velitelství
Symbol				4 2				

10.4 Šaikani

Šaikani (Shaikan)

Šaikany kdysi stvořil šílený alchymista hladový po moci. Stali se národem, který je sice početně malý, ale hrdý a schopný se ubránit. Jsou to lidé, v jejichž žilách koluje dračí krev. Ta ukrývá prapůvod života a dává jim neobyčejné schopnosti. Pod dračím praporem bojují za svoji budoucnost, a ač je jich málo, každý z nich je válečnickým mistrem.

Čepele (Blades)

Nejsou to lidé, nemají duši, sny ani paměť. Čepele jsou bytosti z kovu, stvořené ve velkolepých kovárnách a oživené silou magických kamenů duše. Nemají však žádný skutečný život, spíš jen existují a jejich účelem není nic než boj. Čepele jsou dokonalými bojovými poddanými; jsou němé, věrné a naprosto smrtící.

Drakelingové

Také se jim říká druhý lid. Tito ještěři jsou věrnými druhy a ochránci starých velkých draků. Nemají inteligenci ani moudrost svých větších bratrů, ale v žilách jim koluje pravá dračí krev, která jim dodává sílu a vůli dalece přesahující schopnosti běžných zvířat. Jako věrní strážci budou své pokrevní bratry bránit smrtícími tesáky, drápy a ohnivým dechem, kdykoliv to bude potřeba.

nů
ka
Ša
k
tky
otky
notky
notky
dnotky

Symbol	Název	Zdraví Mana Zbroj	Zranění Rychlost útoku Dosah	Cena (Stříbro, Lenya)	Zvláštní schopnosti
	Řemeslník	100, 100, 0	5–15, 1,3	20, 0	
22 44	Mistr meče	260, 220, 8	7-44, 2,0	80, 0	
	Mistr meče (štít)	260, 220, 14	5-26, 1,6	80, 0	
	Mistr meče (dva meče)	260, 220, 7	9-48, 2,0	80, 0	



120, 0

10-50, 2,4

300, 300, 5

14		18	31
22	Han.	12	51
			٩.
	-	প	
1	77		5
		-	

navíc 10-25 ohnivého zranění, 2,4 s 120,0 10-35, 2,4, 18 Střelec (ohnivé šípy) 240, 300, 5

30		1	
$\overline{\mathcal{T}}$	*		

120, 0 vystřeluje současně 3 stř	
10–35, 2,4, 18	
200, 300, 7	
Střelec (salva)	

2	•	Predvoj	
-			AL AL

velmi rychlá jednotka	
120, 100	
34-54, 2,5	
550, 400, 10	



45

34–54, 2,5 15–45, 2,5, 15	
550, 400, 10	
Předvoj (vrhací oštěpy)	

velmi rychlá jednotka

120, 100



120, 100	
34-54, 2,5	
550, 400, 10	
Předvoj (zpomalení)	

velmi rychlá jednotka, zpomaluje cíl



Vlajkonoš

velmi rychlá jednotka,	stínové vidění, válečný pokřik
60 100	00, 100
0 0 0 0	0-+0, 2,0
JOD FOD F	

		46			
Vlajkonoš (zmražení many)	Vlajkonoš (bojový pokřik)	Krvavý mág	Krvavý mág (oživení)	Krvavý mág (výměna duší)	Čepel vojín
300, 500, 5	300, 500, 5	200, 600, 4	200, 600, 4	200, 600, 4	600, 100, 7
8-40, 2,0	8-40, 2,0	8-25, 1,4	8-25, 1,4	8-25, 1,4	20-55, 2,0
60, 180	60, 180	50, 200	50, 200	50, 200	140, 80
velmi rychlá jednotka, stínové vidění, zmražení many	velmi rychlá jednotka, válečný pokřik (mistr)	uzdravuje	oživuje, uzdravuje	výměna duší, uzdravuje	25% odolnost proti střelám

krade manu 0 Bouře 25% odolnost proti střelám	pomalá jednotka 50% odolnost proti temnotě 50% odolnost proti hani 50% odolnost proti psychickým útokům 50% odolnost proti psychickým útokům 50% odolnost proti krvlá 400 % poskození budov	Ohnivý dech 25% odolnost proti ohni	rychlá jednotka O Ohnivý dech 75% odolnost proti ohni	rychlá jednotka Psychický vykřík 50% odolnost proti ledu 50% odolnost proti psychickým útokům 50% odolnost proti temnotě	Kruhový útok 200 Rozdrcení Ohnivý dech	
100, 15	500, 10	300, 0	400, 15	200, 20	1 000, 1	
15–40, 1,5	20-55, 3,0	20-60, 2,0	30–65, 2,0	15-40, 2,0	8 20–50, 3,0	
č 500, 300, 6	800, 0, 14	460, 300, 13	900, 600, 12	600, 600, 8	2200, 1500,	
Čepel kouzloláma	Čepel ničitel	Obří had	Ohnivý drak	Krystalový drak	Titán	
		4	7			

Budovy Šaikanů

Cena Symbol Název

Funkce



těžba kamene +20 % skladuje kámen

60 kamene

Kamenictví



Huť

produkce stříbra +20 %

60 kamene

skladuje stříbro

48



Alchymistická



60 kamene

produkce Lenyi +20 %

skladuje Lenyu



Cvičiště

100 kamene

umožňuje vylepšovat mistry zpřístupňuje mistry meče

meče a střelce

Skladiště

40 kamene

zvyšuje maximální počet jednotek o 5

Vylepšení

Weapons master (Mistr výzbroje) (150 kamene): zpřístupňuje střelce Depot (Velký sklad) (70 kamene): zvyšuje maximální počet jednotek o 15



Věž

190 kamene

síla plátování 6 obranná věž

Čepele (30 kamene, 30 Lenyi): po zničení exploduje Šaikani (100 Lenyi): oživuje avatary a hrdiny Draci (60 stříbra): přivolává ochranné dráčky

Garrison (Posádka) (250 kamene): cvičí vlajkonoše

zde se cvičí mistři meče, střelci

zpřístupňuje síně učení a jednotky předvoje

Dragon Keep (Dračí pevnost) (250 kamene):

cvičí krvavé mágy



Kasárna

350 kamene



49

Síně učení

300 kamene, 100 stříbra, 100 Lenyi

umožňuje vylepšovat vlajkonoše, krvavé mágy a jednotky předvoje

zde se cvičí všechny jednotky zpřístupňuje výheň duší Čepelí

300 kamene

Nexus



Výheň duší

250 kamene

zpřístupňuje Čepele kouzlolámače

Black Anvil (Černá kovadlina) (350 kamene): zpřístupňuje Čepele ničitele



Doupě

350 kamene

zde se cvičí všechny dračí jednotky

Stone of Eternity (Svatyně věčnosti) (250 kamene): Fire Mountain (Ohnivá hora) (250 kamene): zpřístupňuje krystalové draky zpřístupňuje ohnivé draky



50

Oltář života

zde se přivolávají padlí hrdinové 1000 kamene

Velitelství

550 kamene

skladuje všechny suroviny zde se cvičí řemeslníci, mistří Čepele a střelci

Šaikani (250 kamene): zpřístupňuje kasárna Čepele (250 kamene): zpřístupňuje nexus Draci (250 kamene): zpřístupňuje doupě

10.5 Bezejmenní

Každý, kdo Bezejmenné potkal, je popisuje jako hluboce zlé, nemilosrdné a naprosto děsivé. Jejich rychlost, síla v boji a přirozený dar magie z nich dělají velice nebezpečné nepřátele.

Nesnaží se získat spojence, chtějí si všechny podmanit. Odkud přišli a jaké mají záměry, je dosud záhadou. Díky svazující magii svých lamačů duší dokáží očarovat davy nepřátel, jen aby je pak pokřivili, mučili a nakonec pozřeli jejich duše.

Jsou pro Eo skutečným prokletím!

Jednotky Bezejmenných

Symbol	Název	Zdraví	Mana	Zbroj	Zranění	Rychlost útoku	Dosah	Stříbro	Lenya	Popis
	Neživý	1800	1800	06	0	0	0	20	0	
	Prokletý	3420	3600	126	180–720	2,5 s	0	60	0	
	Ostnitý	5400	3600	144	180–720	2,5 s	20 m	60	0	ohnivá koule zraňuje po dobu 10 sekund
	Trapič duší	7200	5400	162	270–900 ohnivé	3,5 s	20 m	200	50	
	Lamač duší	1800	5400	54	270–900 ohnivé	3,5 s	20 m	300	150	Okouzlení: sesilatel ovládá cíl
	Vyvolený	3600	7200	144	180–900	2,5 s	0	100	0	
1	Bazun	14400	10800	180	270-720	3,5 s	10–32 m	300	100	kamenná střela způsobí 3 zranění za 864 bodů fyzického zranění
	Soptící	75000	48000	210	750-1500	3,5 s	0	800	1200	způsobí průměrně 2 % duševního zranění na každého nepřítele

Budovy Bezejmenných

Symbol	Název	Cena	Funkce	Vylepšení
	Nora	70 kamene	skladuje kámen těžba kamene +20 %	
	Výheň	70 kamene	skladuje stříbro produkce stříbra +20 %	
	Alchymistická dílna	70 kamene	skladuje Lenyu produkce Lenyi +20 %	
	Bašta	500 kamene	sklad všech surovin zde se cvičí neživí, prokletí, vyvolení a ostnití	The Library (Knihovna) (400 kamene) The Ritual Chamber (Obřadní síň) (300 kamene) The Eye (Oko) (500 kamene)
	Sběratel duší	60 kamene	zvyšuje maximální počet jednotek o 5	Soul Twister (Křivitel duší) (180 kamene): zvyšuje maximum jednotek o 10
Q	Znesvěcená svatyně	1000 kamene	umožňuje vyvolávání prokletých a ostnitých	Altar of Corruption (Svatyně rozkladu) (250 kamene): umožňuje vyvolávat soptící a bazuny
	Věž trapiče duší	300 kamene, 150 stříbra	obranná věž	SoulBender Tower (Věž lamače duší) (250 kamene): uzdravuje okolní jednotky a zpřístupňuje lamače duší The Offender (Provinilec) (300 kamene): umožňuje ve věží vyvolat mocného démona

11 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.

12 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

13 Autoři

Mind Over Matter Games

Vedoucí týmu Tibor Pongracz

Design Balazs Andrassy Zoltan Kovary Peter Petrekovits Tibor Pongracz Victor Spitzmuller

Programování Laszlo Magyar

Grafika Andras Bakai Tamas Gereb

Nordic Games GmbH

Producenti Gennaro Giani Reinhard Pollice

Hlavní programátor Marc Münchow

Manažer obchodu a produktového rozvoje Reinhard Pollice

Manažer lokalizace Gennaro Giani

Manažer PR a marketingu Philipp Brock

Hlavní grafik Ernst Satzinger

Koordinátor hodnocení věkové přístupnosti Thomas Reisinger

Odbyt Roland Hobiger Reinhold Schor

Digitální distribuce Thomas Reisinger Výroba Anton Seicarescu

Účetnictví a vedení kanceláře Marion Mayer Anton Seicarescu

Management Nordic Games GmbH Klemens Kreuzer Lars Wingefors

Externí kontrola kvality **Ouantic** Lab www.guanticlab.com CEO Stefan Seicarescu Tým testerů Vedoucí testeři Szilveszter Pap Mihaela Dorofteiu Testeři Tudor Simu Cristian Dumitru Marius Milas Orsolya Emese Morecz Cristian Florin Stefan Alin Dorin Hiriscau Attila Ujvari Eugen Rof

Konzultant pro web Fabian Hackhofer

Scénárista Felix Alze-Plagge

Grafika intra, outra a dalších filmových sekvencí Digital Arrow/Arrow International Matt Clark Gavin Li John Tearle Sondre Utheim Ferenc Giric Norbert Varga

Hudba Josef Altersberger Lokalizace Německá lokalizace

Překlad Felix Alze-Plagge Kerstin Fricke Christian Langhagen

Nahrávání a postprodukce 304000 Medienkreation www.304000.com Sardsch Le Lardsch

Řízení dabingu Genna Giani

Dabéři Beate Píeifier Frank Behnke Crock Krumbiegel Andi Borcherding Gerhard Acktun Uli Jenny Thomas Rauscher Alex Mink Katrin Simon Christoph Jablonka Ulli Frank

Anglická lokalizace

Nahrávání a postprodukce Outsource Media Mark Estdale

Dabéři Andrew Wincott Gareth Armstrong Charlie Norfolk Nicolette Mackenzie David Rintoul Stephen Greiph Alison Dowling Wayne Forrester John Bull Ali Pettitt Peter Marinker

Francouzská lokalizace

Překlad a nahrávání Synthesis International S.r.I. Luca Artoni Edoardo Fusco Postprodukce 304000 Medienkreationen

Dabéři Patrice Baudrier Laura Blanc Paul Borne Philippe Catoire Gérard Dessalles Cédric Dumond Benoit Dupac Nathalie Homs Thierry Kazazian David Kruger Fric Peter Pierre-Francois Pistorio Pierre Tessier Serge Thiriet Isabelle Volpe

Italská lokalizace

Překlad Synthesis International S.r.l. Luca Artoni Edoardo Fusco

Španělská lokalizace

Překlad Synthesis International S.r.I. Luca Artoni Edoardo Fusco

JoWooD Entertainment AG

Produkce

Producent Bryan Cook

Asistenti produkce Megalomaniac David Skreiner

Koordinátor produkce Vassiliki Kontoulis

Manažer lokalizace Gennaro Giani

Scénárista Felix "Lornik" Alze-Plagge

Marketing a PR

Vedoucí prodeje a marketingu Stéphane Gonod

Prodej v Severní Americe Eric Edwards

Produktový marketingový manažer pro zahraničí Markus Reutner

Koordinátoři produktového marketingu Claudia Wabra Roswitha Hauke

Manažer produktového marketingu pro Severní Ameriku Dan Dawang

PR manažer pro zahraničí Clemens Schneidhofer

PR koordinátoři Tamara Berger Michael Mota – Severní Amerika

Komunitní správce Megalomaniac

Hlavní grafik Sabine Schmid

Umělecký ředitel – Severní Amerika Jay Kinsella

Grafik – Severní Amerika Esther Sucre

Webový tým Ernst Satzinger Christian Hutterer Ted Thompson – Severní

56

Amerika Hodnocení věkové přístupnosti a koordinátor online prodeje Thomas Reisinger

Prodejní manažer pro zahraničí Roland Hobiger

Manažer výroby Masen Watti Paula Raposo – USA Dan Dawang – USA

Právní záležitosti a obchodní rozvoj

Právní poradce Kourosh Onghaie

Obchodní rozvoj Stefan Berger

Výkonný management JoWooD Group

CEO Franz Rossler Albert Seidl

Finanční ředitel Klemens Kreuzer

CEO – DreamCatcher Interactive Werner Gruenwald

Integrace Steamworks Coreplay Peter Ohlmann Matthias Wagner

Trine Entertainment Ltd.

Generální ředitel Somil Gupta

CEO Sangam Gupta

Umělecký ředitel a producent Yiannis Koumoutzelis Zástupce producenta Anuj Sahani

Hlavní programátor Sachin Nimse

Programátoři Rahul Bundela Sourabh Pradhan Vibhash Joshi

Zástupce uměleckého ředitele Om Tandon

Hlavní grafik návrhu Laxman Balaso Dhame

Grafici návrhu Rajdeep Goshal Supratim Sarkar Manav Sachdev

3D grafika Girish Kare Rohit Kumar Mudit Sharma Shray Khanna Rahul Joshi Raj Verma Joe Cyriac Abhishek Jain Komal Mittal Binesh Gs

Návrh uživatelského rozhraní Tanmoy Dey

Návrh úrovní Alok Gaikwad Chandan Singh Suraj Vala

Filmové sekvence a vizuální efekty Alok Gaikwad Suraj Vala

Hlavní animátoři Chandrakant Patil – Pradeep Singh Bal Animátoři Yogesh Gadkari Suhas Waingankar Aniket Acharya Vikas Salunke Uday Pawar Yugandhara Mayekar Rahul Tupe Harshada Sawant Mahesh Nair Supriya Bhosale

Nastavení animací Jason Alphonso Gyana Deep Das Milan Patel

Zvláštní poděkování Komunitě betatesterů SpellForce za jejich neocenitelné přispění k tomuto projektu. Založeno na hrách SpellForce 2: Shadow Wars a SpellForce 2: Dragon Storm od společnosti Phenomic Game Development Volker Wertich, Dirk Ringe, Boris Kunkel, Martin Löhlein, Arne Oehme, Kian Piruzram, Felix Waack, Matthias Best, Gero Gerber, Dragica Kahlina, Christian Schüler, Steffen Itterheim, Peter Ohlmann, Michael Baur, Holger Becker, Sidonie Langer, Andreas Liebeskind, Marcus Lubczyk, Jochen Peketz, Ulrich Wurzer, Nils Schülert, Sven Liebich, Yvonne Bergmann, Martin Fiedler, Christian Siecora, Andreas Drude, Christoph Krumnow, Manuel Reinher, Ingo Sauer, Hoa Tu Ngoc, Christoph Zollinger, Alexander Scholz, Helge Zieglauer, Thorsten Röpke, Thomas Vogt, Marc Kremer, Ionas Cefariello



www.spellforce2.com www.nordicgames.at

© 2012 Nordic Games GmbH, Rakousko. Vydala společnost Nordic Games GmbH. V ČR distribuuje CINEMAX, s.r.o. a HYPE s.r.o. v edici HYPERMAX. SpellForce je registrovaná obchodní značka společnosti GO Game Outlet AB, Švédsko. Všechny ostatní značky, jména a loga produktů jsou ochrannými značkami nebo registrovanými ochrannými značkami svých vlastníků. Steam © 2009 Valve Corporation. Steam a logo Steam jsou ochrannými značkami a/nebo registrovanými ochrannými značkami společnosti Valve Corporation v USA a/nebo jiných zemích.