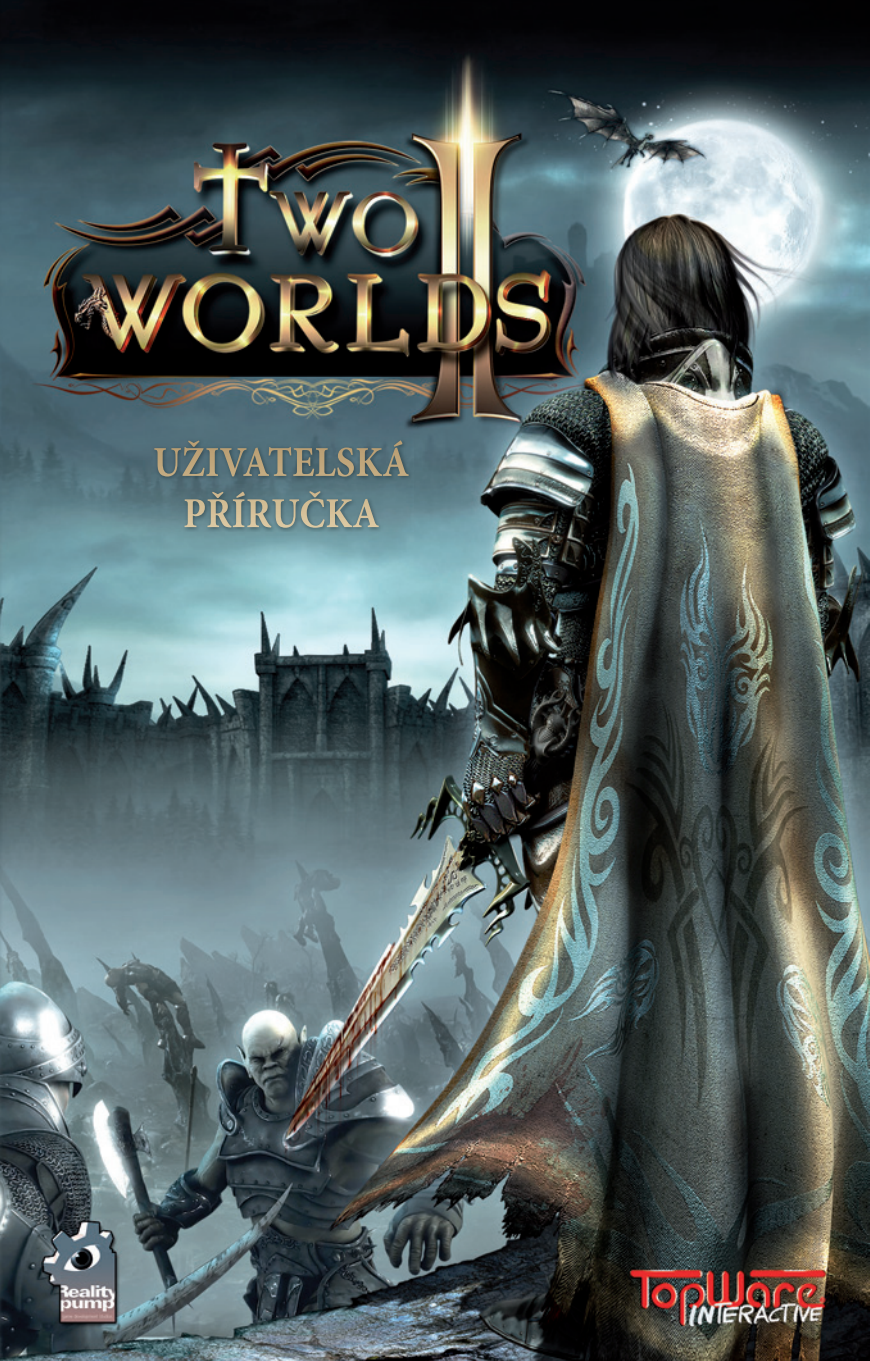


Two Worlds II

UŽIVATELSKÁ
PŘÍRUČKA



TopWare
INTERACTIVE

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: 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 hraje, je dostatečně osvětlena.
- ☞ Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočíňte.

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

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



OBSAH

1. Jak to všechno začalo	4
2. Instalace	5
3. Sériové číslo / aktivace	6
4. Hlavní menu	8
5. Menu hry více hráčů	9
6. Ovládání	10
7. Prvky na obrazovce	10
8. Pohyb a boj	12
9. Ukládání a načítání	17
10. Cestovní mapa	18
11. Záznamník úkolů	20
12. Menu inventáře	20
Záložka dovedností	21
Záložka vybavení a CRAFT	26
Záložka předmětů	28
Pasti	29
Oculus	29
Záložka alchymie	30
Záložka magie	30
13. Postavy	32
14. Peněžní záležitosti	33
15. Zámky	36
16. Teleporty	37
17. Oltáře	38
18. Knihy	38
19. Technická podpora a instalační manuál (SK)	39
20. Klávesové zkratky	39
21. Ovládání ovladačem	41
22. Autoři	41

1. Jak to všechno začalo

Z knihy „Antaloor: Minulost, současnost a budoucnost“ od mistra Bola z Riclannu:

„Historii naší říše, sepsanou z příběhů vyprávěných od Cathalonu po Nový Ashos, tvoří nepřeberné množství zvrátů a stejně tolik navzájem odlišných verzí jednoho a téhož. Přesto však existuje jedna věc, která je všem těmto historkám společná...

Je to příběh jedné rodiny.

Vzdor bezpočtu událostí předcházejících tomuto okamžiku začíná náš příběh často popisem hrdinských skutků jistého cathalonského žoldáka a jeho sestry. Přišli na svět jen krátce po sobě a jejich pouto bylo ještě silnější, než je u takovýchto sourozenců zvykem – ona byla jeho svědomím, on jejím mečem.

Jejich dlouho budovaný pocit klidu a důvěry však čekala těžká zkouška. Byli napadeni přesilou nepřátel a sestra byla zraněna. Žoldák se vydal hledat pomoc a ze zoufalství ji nechal samotnou. Když se vrátil, byla pryč...

Celé měsíce strávil pátráním, prohledáváje každý kout našeho kontinentu v naději, že nalezne důkaz o tom, že je jeho sestra stále naživu. Vyprávění o jeho putování můžete zaslechnout téměř v každém hostinci ještě dnes, třebaže jsou často protkána nejrůznějšími zvěstmi a domněnkami o skutečném důvodu zrození těchto sourozenců, které prý má být znamením ohlašujícím návrat padlého ohnivého pána Aziraala.

Někteří říkají, že žoldák nakonec únosce své sestry dostihl a pobil. Jiní tvrdí, že se k nim připojil. Ale věcí, která mě zneklidňuje ze všeho nejvíce a z níž mě mrází až do morku kostí, je to, že zapřísáhlým nepřítelem našeho bezejmenného hrdiny není nikdo jiný než sám císař Gandohar.

Válka mezi národy lidí a orků se chýlí ke konci a zdá se, jako by ti, kteří by mohli taková tvrzení potvrdit či vyvrátit, jí do jednoho padli za oběť.

Některé řeči však nelze umlčet nikdy.

A zatímco z temných kobek Vahkmaaru se šíří krutovláda našeho nového pána, jedna věc je jistá – příběh těchto sourozenců je často jedním dechem vyprávěn s příběhy těch, kteří touží po vzpouře...“





2. Instalace



Vložte 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 Two Worlds II“.

Instalace samotné hry vyžaduje alespoň 4 GB volného místa na pevném disku. Pro uživatelské soubory, jako jsou například uložené pozice a obrázky, budete potřebovat další prostor. Operační systém rovněž vyžaduje dostatek volného prostoru pro tzv. odkládací soubory. Z těchto důvodů vám doporučujeme, abyste před zahájením instalace měli na pevném disku minimálně 5 GB volného místa. Používáte-li operační systém Windows XP, objeví se automaticky po dokončení instalace na pracovní ploše a na panelu snadného spuštění ikona zástupce. Uživatelé Windows Vista mohou ke spuštění Two Worlds II využít Průzkumníka her.

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. Hru však spustíte i pomocí menu Start. Stačí kliknout na Start – Programy – Reality Pump – Two Worlds II. A jak už bylo řečeno, majitelé Windows Vista mohou ke spuštění hry využít Průzkumníka her.

ODSTRANĚNÍ TWO WORLDS II Z POČÍTAČE

Chcete-li odstranit Two Worlds II ze svého počítače, klikněte na Start – Nastavení – Ovládací panely – Přidat nebo odebrat programy (XP) / Programy a funkce (Vista). Označte Two Worlds II a kliknutím na „Odebrat“ (XP) / „Odinstalovat“ (Vista) odstraňte hru ze svého pevného disku. Během odinstalace se objeví dialogové okno s dotazem, zda chcete rovněž natrvalo smazat všechny uložené pozice a nastavení.



3. Sériové číslo/aktivace

Při prvním spuštění hry budete požádáni o zadání platného sériového čísla pro Two Worlds II. Své osobní sériové číslo naleznete na štítku nalepeném v krabici pod herním diskem. 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

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.

Pokud si nechcete hru aktivovat ihned po zadání sériového čísla, můžete s tím počkat, mějte však na paměti, že v takovém případě poběží Two Worlds II pouze v režimu demoverze.

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.






4. Hlavní menu



Začít novou hru

Zahájí novou kampaň pro jednoho hráče.

Pokračovat ve hře

Zobrazí nabídku pro nahrání uložené pozice. Zde si můžete vybrat některou z uložených pozic, nahrát ji a pokračovat v započatém dobrodružství. V tomto menu lze také pomocí klávesy  smazat nepotřebné pozice.

Více hráčů

Zobrazí menu hry pro více hráčů (viz níže).

Nastavení

Umožňuje upravit následující nastavení hry:

Grafika: Nastavení parametrů vykreslování enginu GRACE, například stínů a gamma korekce tak, aby co nejlépe vyhovovaly konfiguraci vašeho počítače. Pokud hra běží příliš pomalu, jednoduše tato nastavení snižte, abyste měli ze hry lepší zážitek.

Fyzika: Povolí nebo zakáže použití hardwarového počítání fyziky. Uživatelé se staršími počítači a grafickými kartami s méně než 256 MB paměti by měli zvážit vypnutí této volby; hra by pak měla běžet rychleji.

Rozhraní: Nastavení vybraných parametrů uživatelského rozhraní a intervalu mezi automatickými uloženými. Můžete zde také automatické ukládání zcela vypnout. V tomto menu můžete též nastavit fungování kamery, obrátit horizontální nebo vertikální osu myši nebo vyladit citlivost kamery.

Klávesnice: Nastavení ovládání.

Zvuk: Nastavení hlasitosti hudby a zvukových efektů.

Odejít: Ukončí hru a vrátí vás na pracovní plochu.



5. Menu hry více hráčů

V hlavním menu zvolte položku Více hráčů. Vytvořte si nový účet, nebo se připojte k již existujícímu. Po přihlášení zde lze vytvářet, upravovat nebo mazat postavu, určit její vzhled, jméno, rasu, pohlaví a povolání. Po vytvoření postavy zahajte hru. Vyberte si město nebo vesnici, potvrďte svoji volbu klávesou **Enter** a začněte. Seznamte se s ostatními hráči a zahajte online hru. Vybavení můžete kupovat a prodávat v obchodech. Hlavní menu hry více hráčů otevřete pomocí klávesy **Esc**. V tomto menu máte následující možnosti:

- Vytvořit hru nebo se k ní přidat.
- Upravit nastavení svého účtu.
- Konverzovat s ostatními hráči.
- Prohlédnout si žebříčky.
- Změnit nastavení.
- Odejít z vesnice/města.

REŽIMY HRY VÍCE HRÁČŮ

Deathmatch: Porazte soupeře a zůstaňte naživu jako poslední.

Duel: V souboji jeden na jednoho se postavte rovnocennému protivníkovi.

Dobrodružství: Kampaň o sedmi kapitolách, v níž se hráči se svou družinou podívají na různá místa kontinentu ve snaze získat zakázaný magický artefakt pro samotného císaře Gandohara.

Vesnice: V tomto hybridním režimu strategické hry v reálném čase mohou hráči založit a spravovat celou vesnici. Udržujte dobrou náladu vesničanů zajištěním náležitě péče o ně a jejich ochrany.

Hon na krystaly: Spolu s přáteli se postavte soupeřům v tomto vzrušujícím a náročném režimu, v němž se týmy snaží získat co nejvíce azurových krystalů. Vyhybejte se zuřivým lebkám, které ničí krystaly ve svém okolí, a dávejte pozor na lstivé zelené krystaly: jediný jejich dotyk změní azurové krystaly na lebky – a naopak.



6. Ouládání

Některá 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.

7. Prvky na obrazovce

Na obrazovce najdete naráz všechny důležité informace.

- 1** 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 zkratk ukazuje aktuální klávesové zkratky podle toho, zda je hrdina v režimu boje či nikoliv.



7 Minimapa.

8 Vzdálenost k aktivnímu cílovému bodu.
(Zlatá vlajka: právě plněný úkol, modrá vlajka: vzdálenost k vlastní značce.)

9 10 Červený pruh **10** ukazuje zdraví vašeho koně a zlatý pruh **9** ukazuje, jak váš kůň snáší ostruhy. Obě ikony se týkají jízdy na koni a jsou vidět, pouze pokud právě na koni jedete.

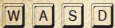




11 Čepel nechvalné proslulosti: Spácháním zločinu nebo třeba i jen drobného přestupku, jako je vytasení zbraně na veřejnosti nebo bezohledné vrážení do spoluobčanů, zhoršuje hrdinovu pověst. Čím je hrdina nechvalněji proslulý, tím větší je krvavý flek na tomto ukazateli. Když je ukazatel plný, je na 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.




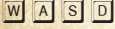




Poznámka: V celé příručce je použito výchozí nastavení kláves, které si však můžete v menu Nastavení kdykoliv změnit.




ZÁKLADNÍ POHYB

Myš	Ovládá polohu kamery
	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.
	Je-li stisknuto a podrženo, když hrdina stojí, začne se plížit. Upozornění: Tento pohyb je nezbytný při provádění smrtelného úderu.
	Hlavní menu

JÍZDA NA KONI

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

PLAVBA

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



OBECNÉ BOJOVÉ POVELY



Vytasit připravenou zbraň



Zaútočit

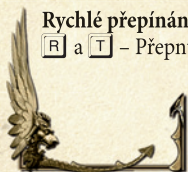


Stiskem a podržením se hrdina kryje

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 připravenou žádnou zbraň, bude bojovat bez ní.

Rychlé přepínání

R a **T** – Přepnutí mezi různými sadami vybavení během hry.



Upozornění: Vlastní sady vybavení je třeba s těmito klávesami spárovat pomocí menu vybavení, teprve poté na ně lze přepínat pomocí rychlého přepínání.

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** vytašíte 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 zkratk 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 manévřů 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.

Existuje sedm základních stylů boje na blízko:

1. Jedna jednoruční zbraň: Umožňuje použít dovednost Špinavý trik. Snížená účinnost krytí. Lze blokovat pouze útoky na blízko.

2. Jednoruční zbraň a štít: Umožňuje použít dovednost Odmrštění. Větší účinnost krytí a možnost krytí se i proti střelám. Nižší celková rychlost útoku.

3. Jednoruční zbraň a pochodeň: Užitečné v temných prostorách. Umožňuje použít dovednost Ohnivý úder. Nižší rychlost útoku a účinnost krytí. Lze kryt pouze útoky na blízko.

4. Dvě jednoruční zbraně: Umožňuje použít dva zvláštní útoky zbraní. Vyšší rychlost útoku, ale nižší účinnost krytí. Lze kryt pouze útoky na blízko.

5. Těžká obouruční zbraň: Umožňuje použít dovednost Vražedná otočka a jeden zvláštní útok zbraní. Vyšší zranění a účinnost proti obrněným protivníkům. Střední účinnost krytí a nižší rychlost útoku. Lze kryt pouze útoky na blízko.

6. Obouruční zbraň: Umožňuje použít dovednost Vražedná otočka. Velmi vysoké zranění a dosah. Střední rychlost útoku a účinnost krytí. Lze kryt pouze útoky na blízko.

7. Nože a dýky: Umožňuje použít dovednost Smrtná rána, podaří-li se hrdinovi přiblížit k nic netušícímu nepříteli. Lze použít pouze během používání dovednosti Plížení.

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.

[X] – 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 zkratk 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.

[1] – 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).

[3] – 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.

[1] – 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 nepřítele 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.

3 – Rozptylení. 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.

Klávesové zkratky

1 až **0** – Klávesové zkratky pro sesílání: Než můžete začít sesílat, musíte nejprve vybrat kouzlo vyznačené zvýrazněnou ikonou na liště klávesových zkratk.

Levé tlačítko myši – Stiskněte a držte, dokud se zcela nenaplní kruh sesílání. Uvolněním tlačítka kouzlo sešlete. Doba potřebná k seslání závisí na tom, kolik karet je v kouzelném amuletu, a na úrovni hrdinovy dovednosti Čarodějnictví.

Pravé tlačítko myši – Stisknutím a podržením se hrdina kryje. Při krytí se funkce klávesových zkratk **1**, **2** a **3** přepne na obranné zvláštní schopnosti. Tyto útoky založené na dovednostech způsobují větší zranění, ale po jejich použití následuje krátká oddechová doba, během níž je nelze použít znovu.

SBÍRÁNÍ KOŘISTI

Sbírání kořisti z těl mrtvých nepřátel je důležitou součástí každé hry na hrdiny a lze se tak snadno postarat o to, aby vaše kapsy byly stále plné.


– Prohledání těla poraženého nepřítele.

Další informace o různých lukrativních příležitostech naleznete v kapitole **Peněžní záležitosti**.

I 9. Ukládání a načítání I


Hru lze uložit a znovu načíst kdykoliv, a to buď prostřednictvím hlavního nebo herního menu.

UKLÁDÁNÍ HER

Klávesou  zobrazte herní menu. V něm vyberte položku Uložit.

Pokud se rozhodnete nově vytvořenou pozici nepojmenovat podle svého, bude pojmenována automaticky podle vaší aktuální pozice a herní doby. Každý soubor s pozicí obsahuje malý obrázek, díky němuž lze snadno poznat, kde byla pozice uložena.

NAČÍTÁNÍ ULOŽENÝCH HER

Klávesou  zobrazte herní menu. V něm vyberte volbu Načíst a načtete některou z dříve uložených her. Nezapomeňte si však před načítáním uložit svoji stávající hru.

Uložené hry lze nahrát i z hlavního menu pomocí volby Pokračovat ve hře.

AUTOMATICKÉ UKLÁDÁNÍ

Two Worlds II při výchozím nastavení pravidelně automaticky ukládá hráčovu pozici. Systém přitom uchovává tři nejnovější automaticky uložené hry, takže hráč může snáze sledovat svůj postup. Interval mezi automatickým ukládáním může hráč nastavit od 5 do 30 minut v záložce Nastavení v hlavním menu. Upozornění: I pokud automatické ukládání zcela vypnete, může hra přesto dál automaticky ukládat pozice v dějově významných místech, aby hráče ochránila před ztrátou dat.



10. Cestovní mapa



Ručně kreslená mapa pomáhá hrdinovi orientovat se v rozsáhlé krajině Anta-looru. Klávesou **F5** 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 myši podržíte levé tlačítko, budete se volně rozhlížet.



+ **Ctrl**

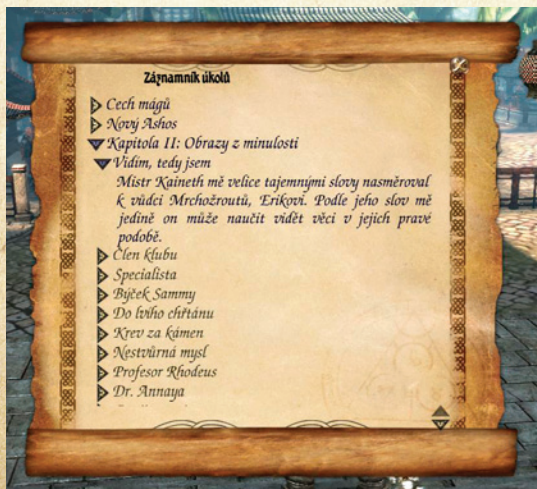
Nastaví cílový bod. Značky cílových bodů se používají k zaznamenání významných míst. Značka na cestovní mapě zůstane, dokud ji hráč neodstraní.



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.



Zavře cestovní mapu a vrátí vás do hry.



LEGENDA MAPY



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)

11. Záznamník úkolů

Záznamník úkolů sleduje pomocí zápisů v hrdinově deníku stav jeho úkolů. Záznamník je rozdělen na kapitoly podle příběhu a kromě toho obsahuje odůly pro každý z pěti 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.

F3 – Otevře záložku předmětů v menu inventáře. Zde kliknete na záznamník předmětů.

Poznámka: Záznamník úkolů lze přiřadit i ke klávesové zkratce.

Pravé tlačítko myši – 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.

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

12. Menu inventáře

Vmenu 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.

Levé tlačítko myši – Klikáním vybíráte záložky Dovednosti, Vybavení, Předměty, Alchymie a Magie. Z menu inventáře mají hráči přístup i k několika důležitým nástrojům ve hře Two Worlds II, a sice k systémům úprav předmětů zvaným CRAFT, PAPA a DEMONS.



ZÁLOŽKA DOVEDNOSTÍ



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:

VLASTNOSTI

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 A POPISY DOVEDNOSTÍ

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.

Dovednosti jsou rozděleny do šesti skupin: obecné dovednosti, řemeslné dovednosti, válečnické dovednosti, lučištnické dovednosti, magické dovednosti a zlodějské dovednosti.



OBEČNÉ DOVEDNOSTI



Užitečné pro všechny specializace hrdiny.



Regenerace: Urychluje průběžné uzdravování, k němuž dochází, nemá-li hrdina vytasenou zbraň.



Odolnost vůči elementům: Zvětšuje odolnost vůči zranění ohněm, chladem, elektrinou a duševním útokem.



Odolnost proti jedu: Zvětšuje odolnost proti zranění jedem.



Životní síla: Zvyšuje maximální hodnotu životní síly, čímž zvětšuje hrdinův dosah při sprintu.



Fyzická odolnost: Zvětšuje odolnost vůči fyzickému zranění.



ŘEMESLNÉ DOVEDNOSTI



Zlepšují hrdinovy možnosti vylepšovat své vybavení a předměty pomocí systému CRAFT.



Metalurgie: Zvětšuje maximální stupeň vylepšení všech předmětů.



Zbrojířství: Zvětšuje maximální stupeň vylepšení všech zbrojí. Dále rozvíjí dovednost metalurgie.



Kovářství: Zvětšuje maximální stupeň vylepšení všech zbraní pro boj na blízko. Dále rozvíjí dovednost metalurgie.



Výroba štítů: Zvětšuje maximální stupeň vylepšení všech štítů. Dále rozvíjí dovednost metalurgie.



Výroba luků: Zvětšuje maximální stupeň vylepšení všech luků. Dále rozvíjí dovednost metalurgie.



Alchymie: Zlepšuje hrdinovu dovednost vařit lepší a silnější lektvary.



Opracování kamenů: Zvětšuje maximální stupeň vylepšení předmětů pomocí vkládání krystalů. Krystaly lze také spojovat a vytvořit tak jejich silnější verze.





ZLODĚJSKÉ DOVEDNOSTI



Tyto dovednosti jsou užitečné nejenom pro zloděje a vrahy. Pro zloděje jsou sice základem řemesla, každému válečníkovi, lučištníkovi a mágovi se však budou hodit také.



Pokládání pastí: Umožňuje pokládat stále důmyslnější pasti.



Plížení: Zvětšuje rychlost, jakou se hrdina dovede plížit.



Smrtná rána: Zvětšuje vzdálenost, z níž hrdina dokáže zabít nepřítele nožem.



Odemykání zámků: Prodlužuje čas, který má hrdina k dispozici při ručním odemykání truhly, skříně nebo dveří. Také zvyšuje šanci na úspěšné automatické odemknutí. Další informace o tomto tématu viz kapitola Zámky.



Okrádání: Prodlužuje čas, který má hrdina k dispozici při vybírání něčích kaps. Další informace o tomto tématu viz Peněžní záležitosti.



MAGICKÉ DOVEDNOSTI



Vylepšují hrdinovy dovednosti přípravy a sesílání kouzel.



Vzdušná magie: Zvyšuje maximální počet karet vzdušné magie použitelný v jednom kouzelném amuletu.



Ohnivá magie: Zvyšuje maximální počet karet ohnivě magie použitelný v jednom kouzelném amuletu.



Vodní magie: Zvyšuje maximální počet karet vodní magie použitelný v jednom kouzelném amuletu.



Zemní magie: Zvyšuje maximální počet karet zemní magie použitelný v jednom kouzelném amuletu.



Nekromancie: Zvyšuje maximální počet karet nekromancie použitelný v jednom kouzelném amuletu.



Moudrost: Zvyšuje maximální počet modifikačních karet použitelný v jednom kouzelném amuletu.





Čarodějnictví: Zkracuje čas potřebný k sesílání kouzel.



Regenerace many: Urychluje regeneraci many.



Vyvolávání: Rozšiřuje možnosti používání vyvolávacích kouzel, pastí a oltářů a jejich účinek a dosah.



Mysticismus: Snižuje množství many potřebné k sesílání kouzel.



Vědění: Zvyšuje maximální počet karet typu cíle použitelný v jednom kouzelném amuletu.



LUČIŠTNICKÉ DOVEDNOSTI



Zvětšují sílu a účinnost hrdinových zvláštních útoků při boji na dálku.



Vícenásobná střela: Zvyšuje počet šípů, které lze vystřelit současně.



Přesná střelba: Zvětšuje fyzické zranění způsobené útoky na dálku v režimu ostřelovače.



Soustředění: Zvětšuje počet nepřátel, které může hrdina zaměřit v režimu ostřelovače.



První rána: Posiluje první natažení tětiny při útocích na dálku.



Rychlá střelba: Zvyšuje rychlost vytažení luku.



Silné napnutí: Čím více hrdina tuto dovednost ovládá, tím více dokáže přepnout luk nad jeho standardní maximální napnutí, čímž zvýší sílu a rychlost šípů.



Ostrostřelec: Zvětšuje šanci na kritický zásah při boji na dálku.



Ohnivý šíp: Zvětšuje ohnivé zranění způsobené tímto výbušným šípem.



Ledový šíp: Zvětšuje zranění chladem způsobené tímto magickým ledovým šípem.



Rozptýlení: Strategicky vystřelený šíp s vyšším dostřelem a účinkem. Přiláká pozornost nepřátel a pak jim výbuchem způsobí fyzické zranění.



Otrávený šíp: Zvětšuje zranění jedem způsobené tímto otráveným šípem a šanci zpomalit jím nepřítele.



VÁLEČNICKÉ DOVEDNOSTI



Zvětšují sílu a účinnost hrdinových zvláštních útoků při boji na blízko.



Krytí: Zmenšuje fyzické zranění utržené v době, kdy se hrdina kryje.



Špinavý trik: Zvětšuje šanci na dočasné oslepení nepřítele rychlým vržením hrsti písku do jeho očí. Lze použít pouze při boji jednoruční zbraní.



Odmrštění: Silné odhození způsobující zvětšení zranění a účinku útoku. Lze použít pouze se štítem nebo dřevcovou zbraní, které se při tomto útoku používají k odražení postupujících nepřátel.



Ohnivý úder: Posiluje hrdinovu schopnost použít pochodeň jako sekundární zbraň, která nepřátelům způsobuje zranění ohněm. Lze použít pouze s pochodní.



Vražedná otočka: Tento brutální útok otočkou způsobuje větší fyzické zranění nepřátelům kolem hrdiny. Lze použít pouze s obouručními zbraněmi.



Omráčení: Mohutná rána do hlavy zvětšující fyzické zranění a šanci na omráčení. Lze použít pouze s palcáty a palicemi.



Vytržení štítu: Zvětšuje šanci úspěšně vytrhnout nepříteli štít pomocí zahnuté části sekery. Lze použít pouze se sekerami.



Průnik krytem: Mohutný výpad, který dokáže prorazit nepřítelův kryt a způsobit mu tak větší fyzické zranění.



Mentální úder: Kruhová nárazová vlna, která zvětšuje uštědřené duševní zranění a má šanci nepřítele omráčit. Vhodné k odražení nepřátel obklopujících hrdinu ze všech stran.



Sražení: Zvětšuje šanci srazit nepřítele k zemi vysokým kopem na hlavu. Také zvětšuje šanci okamžitě zabít sraženého nepřítele pomocí zbraně pro boj na blízko. Funguje pouze na humanoidní nepřátele.



Protiútok: Zvětšuje šanci na kritický zásah při použití jakékoliv zbraně. Zvětšuje zranění způsobené protiútokem i šanci na provedení zvláštního útoku.



Výpad: Posiluje hrdinovu schopnost provést mohutný výpad se zvětšeným průrazným zraněním. Lze použít pouze s mečem.



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.

Levé tlačítko myši – Obleče (vezme do ruky) nebo svleče (pustí z ruky) zvýrazněné zbraně, zbroje, štíty, oblečení a prsteny.

Pravé tlačítko myši – 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.

Pravé tlačítko myši – Zahodí nepotřebné předměty.

[R] 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.

CRAFT

(TECHNOLOGIE KOMPLETNÍHO PŘETVOŘENÍ A PŘEKOVÁNÍ)

METALURGIE

Pomocí systému CRAFT lze vylepšovat nebo rozbíjet vybavení na součásti. Většinu vybavení lze 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 rozbítkou zbraní a zbrojí nalezených v Antalooru. Čím více je již předmět vylepšen, tím více materiálu je potřeba k dalšímu vylepšení.

Pravé tlačítko myši – Kliknutím pravým tlačítkem na předmět otevřete rozhraní CRAFT.

Myš – Pohybem kurzoru vybíráte různé funkce a pozice.

Levé tlačítko myši – Vybere zvýrazněnou volbu nebo pozici.

VKLÁDÁNÍ KAMENŮ

Systém CRAFT hráčům také umožňuje vkládat krystaly dovedností do zbraní a zbrojí, čímž 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.

Levé tlačítko myši – Vybere zvýrazněnou funkci nebo pozici.

Pravé tlačítko myši – 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.

PŘIZPŮSOBNÍ 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.

Pravé tlačítko myši – Kliknutím pravým tlačítkem na předmět otevřete rozhraní CRAFT.

Myš – Pohybem kurzoru vyberete pozici pro barvu.

Levé tlačítko myši – Kliknutím na malou fajfku předmět nabarvíte.



ZÁLOŽKA PŘEDMĚTŮ



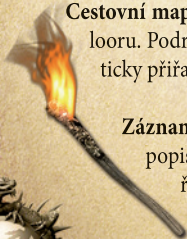
Zde jsou zobrazeny předměty, které lze použít a přiřadit ke klávesové zkratce.

Každý předmět na této záložce lze přidělit k některé ze sedmi klávesových zkratk. Po přiřazení zkratky k předmětu je do lišty klávesových zkratk v herním okně přidána jeho ikona.

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

PŘEDMĚTY

Cestovní mapa: Pomáhá hrdinovi orientovat se v rozsáhlé krajině Anta-looru. Podrobnější popis naleznete v kapitole Cestovní mapa. Automaticky přiřazena ke klávese **[F6]**.



Záznamník úkolů: Sleduje stav a dokončení úkolů. Podrobnější popis naleznete v kapitole Záznamník úkolů. Automaticky přiřazen ke klávese **[F7]**.

Okno reputace: Sleduje statistiku bojů a hrdinovu pověst u různých cechů a skupin v Antalooru.

Pochodeň: Používá se k osvětlení světa kolem hrdiny. Je velice užitečná 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. Automaticky přiřazeny ke klávesám **N** a **M**.

PASTI

V Antalooru lze najít nebo koupit celou řadu různých pastí.

Vězníci pasti: Ačkoliv jsou jen málokdy smrtící, chytí tyto pasti oběť a určitou dobu ji podrží na místě. Vězníci 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 dostával jen těžko, a vše, co vidí, okamžitě přenést přímo do uživatelské 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.


W A S D – Ovládání letu.

Myš – Ovládání pohledu.



Pravé tlačítko myši – Podržením oculus urychlíte.

Levé tlačítko myši – Aktivuje útočný mechanismus, například magickou střelu nebo past. Pozor: Těchto útoků jsou schopny pouze pokročilejší oculi.

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



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.

Levé tlačítko myši – Umístí zvýrazněnou ingredienci do kotle.

Levé tlačítko myši – Kliknutím na fajfku vlevo nahoře lektvar uvaříte. Vařit lze začít až poté, co jsou v kotli alespoň dvě ingredience.

Levé tlačítko myši – Uloží recept na lektvar.

Levé tlačítko myši – 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 použití 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 použí-

vají 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.



Levé tlačítko myši – Otevře zvýrazněný kouzelný amulet.

Kolečko myši – Přepíná mezi vrstvami. Složitější kouzla mohou mít více vrstev, což zvětšuje rozsah jejich účinku.

Levé tlačítko myši – Vloží kartu do zvýrazněné pozice.

Pravé tlačítko myši – 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.



13. Postavy

OBČANÉ

Na své cestě potká hrdina bezpočet lidí, kteří si prostě jdou po svém a žijí své běžné životy. Hrdinově činnosti často nevěnují přílišnou pozornost, pokud nejsou svědky nějakého zločinu, takže při pohybu mezi lidmi buďte raději opatrní. Někteří však hrdinu požádají o pomoc s nějakým úkolem nebo prací. Ačkoliv většina takových úkolů je dobrovolná, pomoci takovým lidem se často může vyplatit jak formou odměny, tak lepšího pochopení toho, jak život v Antalooru vlastně funguje.

BANDITÉ

Na bandy psanců lze v Antalooru narazit celkem často. Někteří se zdržují poblíž významných obchodních tras a okrádají pocestné a kupce, jiní se toulají daleko od dobře vyšlapaných cest a snaží se uniknout trestu za své zločiny. Hráči by si při cestování měli dávat pozor na své okolí a všimnout si neoznačených táborových ohňů.

OBCHODNÍCI

Ať je válka nebo mír, vždycky se dá nějak vydělat. Obchodníky specializované na různé zboží lze nalézt ve všech velkých městech i v okolních vesnicích a nový zákazník u nich bude vždy vítáný. U mnohých z těchto obchodníků může hrdina výhodně prodat kořist získanou na svých cestách, pokud ovšem typ předmětu spadá do jejich sortimentu.

Hráči by si měli uvědomit, že většina kupců je součástí některého z cechů a často hrdinovi nabídnou nižší ceny, pokud má s jejich cechem dobré vztahy. Další informace o obchodování naleznete v kapitole Peněžní záležitosti.

STRÁŽNÍ

Tyto ochránce Antalooru lze potkat ve velkých městech a kolem nich, kde pilně dbají na dodržování zákonů a zajišťují bezpečnost občanů, které mají za úkol chránit. V přítomnosti strážců zákona je třeba věnovat zvláštní pozornost ukazateli zvanému Čepel nechvalné proslulosti. Pokud totiž strážní usoudí, že hrdina představuje pro občany hrozbu, nebudou s ním mít žádné slitování.



LÉKAŘI DUŠE

Tito lidé mají zvláštní mystickou schopnost, díky níž dokáží „vyčistit duše“ svých klientů. Za mírný poplatek s hrdinou provedou regresní rituál, čímž v podstatě vynulují rozdělení bodů dovedností a umožní hráčům znovu rozdělit všechny body dovedností, které hrdina zatím na svých cestách získal.

HUDEBNÍCI

Na tyto veselé chlapíky a slečny často narazíte v rušných částech velkých měst. Baví kolemdoucí šprýmovnými příběhy a okouzlujícími melodiemi. Mnozí z nich jsou také ochotni své řemeslo naučit jiné a nabízejí na prodej různé nástroje a hudbu. Další informace o hraní na hudební nástroje naleznete v kapitole Peněžní záležitosti.



MĚSTŠTÍ VYVOLÁVAČI

Hlasatelé, jejichž úkolem je sdělovat davům novinky a informace. Ačkoliv mnohá témata, o nichž mluví, vypadají z počátku nevýznamně, pozorné ucho může zaslechnout užitečné informace o okolní oblasti a jejích obyvatelích.



14. Peněžní záležitosti



Na svých cestách se hrdina setká s mnoha různými lukrativními příležitostmi.

HRY V KOSTKY

Hrají se na různých herních stolech ve městech i vesnicích a hráčům dávají šanci vsadit auriny v několika různých náhodných hrách. Chcete-li hrát, prostě přistupte ke stolu, vyberte hru a hodte kostky.

- Hrát v kostky.
- a - Zvýšit nebo snížit sázku.



Levé tlačítko myši - Začít novou hru / Hodit kostky.

- Kopnout během hry do stolu a ovlivnit tak výsledek.



OBCHODOVÁNÍ

Kupci obchodují s různým zbožím, nejčastěji se zbraněmi, zbrojemi, kouzelnými předměty a potravinami. Podle místní nabídky a poptávky mohou obchodníci v jednom městě požadovat více nebo méně než jejich konkurenti v sousedním městě, takže pro hráče může být užitečné, pokud se podívá do více obchodů a zkusí najít nejlepší ceny. Většina obchodů se na noc zavírá a znovu otevírá až za svítání. Chcete-li nakupovat, přistupte k obchodu nebo ke stánku, prohlédněte si kupcovu zboží a vyberte si.

– Nakupovat.

Myš – Pohyb v menu obchodování.

Levé tlačítko myši – Koupit nebo prodat zvýrazněný předmět.

PLNĚNÍ ÚKOLŮ

Hledání a plnění úkolů bývá dobrou metodou, jak od vděčných občanů získat nějaké auriny. Někteří mohou jako poděkování nabídnout dokonce i cenné předměty, zatímco jiní se vám za služby odmění informacemi.

OBÍRÁNÍ MRTVOL

Běžná praxe po boji. Obráním padlého nepřítele mohou hráči získat jeho majetek. Lidé u sebe zpravidla mají zbraň a zbroj, zatímco z většiny jiných bytostí lze získat nějaký živočišný materiál užitečný při výrobě lektvarů.

– Obrat mrtvolu.

TRUHLY A SKŘÍŇĚ

Truhly a skříně najdete v antaloorských vesnicích a městech často, zpravidla jsou však zamčené na ochranu před zloději. Kvalita zámku přitom napovídá, jak cenný je asi obsah truhly. Často platí, že čím složitější je zámek, tím cennější předměty jsou uvnitř. Po otevření lze truhly a skříně využít k ukládání hrdinova majetku. Stačí truhlu nebo skříň prostě otevřít, zobrazit hrdinův inventář a vybrat předměty, které mají být do truhly či skříně umístěny.

– Otevře nebo prohledá truhlu nebo skříň.

Levé tlačítko myši – Umístí vybraný předmět do truhly nebo skříně.

OKRÁDÁNÍ

Jakmile hrdina získal dovednost Okrádání, mohou se hráči zezadu přiblížit k nic netušící oběti a zahájit okrádání prostřednictvím zlodějské minihry. Aby se vyhnuli zpozorování, měli by si hráči vyhlédnout takové oběti, které vypadají zaměstnaně, například lidi stojící v davu a pozorně poslouchající místního vyvolávače. Buďte rychlí a dávejte pozor na nedaleké strážce zákona.

– Zahájí okrádání a zlodějskou minihru.

Myš – Obratně manévruje hrdinovou rukou do kapsy okrádané osoby.

Levé tlačítko myši – Stiskem dokončíte okrádání. Je třeba stisknout tehdy, když jsou všechny mezery v rotujících symbolech seřazeny vedle sebe.

SBÍRÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Snadný způsob jak si trochu vydělat, je pozorně sledovat okolí. Můžete narazit na bylinky, které lze prodat nebo z nich vyrobit lektvary.

– Sebere zvýrazněný předmět.

HRANÍ NA HUDEBNÍ NÁSTROJE

Poté, co se od nějakého barda naučíte základům, můžete zkusit štěstí s hraním hudby. Hráči se dokonce mohou připojit k nějakému bardovi a zkusit, zda mají dost talentu, aby přilákali publikum a něco si vydělali. Chcete-li začít hrát, otevřete menu inventáře, vezměte do ruky hudební nástroj, vyberte požadovanou skladbu, spusťte hudební minihru a sledujte, jak vám posluchači házejí peníze. Je důležité si uvědomit, že čím lépe hrdina hraje, tím více peněz za to dostane.

Levé tlačítko myši – Vezme do ruky vybraný hudební nástroj a hudební skladbu.

, , a – Rytmickým tisknutím těchto kláves budete hrát noty. Je přitom třeba dodržovat tempo.

15. Zámky

Na hrdinových cestách se hráči setkají s mnoha zámky lišícími se svojí složitostí a pevností. Zručný zámečník dokáže většinu zámků překonat, některé jsou však kouzelné a bez správného klíče je neotevřete. Hráči se mohou pokusit zámek otevřít ručně pomocí minihry odemykání zámků nebo vybrat automatické otevření, při němž se o vše postará hrdina. Ať si však hráč vybere cokoliv, bez otvírání zámků se neobejde.

OTEVÍRÁNÍ ZÁMKŮ

Pokaždé, když se hrdina pokusí otevřít zamčené dveře, truhlu nebo skříň, aktivuje se minihra odemykání zámků. V ní si hráči mohou zvolit ruční otvírání volbou Začít s odemykáním, nebo provést automatické odemčení.

Minihra odemykání zámků: Kružte šperhákem po vnitřním obvodu zámku a postupně ho protlačujte zářezy skrz vrstvy. Čím déle hrdinovi odemykání zámku trvá, tím více se mu chvějí ruce a stoupá pravděpodobnost, že šperhák zlomí. Jak se hrdina zlepšuje v dovednosti odemykání zámků, jsou jeho ruce klidnější a má tedy na odemykání více času. V pravém dolním rohu obrazovky odemykací minihry je časomíra v podobě červeného proužku.

– Začne s odemykáním zámku.

Pravé tlačítko myši – Obrátí směr pohybu při odemykání.

Levé tlačítko myši – Zatláčí šperhák do zářezů, které jsou pod ním.

Automatické odemykání: Šanci na úspěch určuje hrdinova dovednost odemykání zámků. Je vyznačena v pravém dolním rohu obrazovky odemykací minihry.

– Automatické odemčení.

OTEVŘENÍ ZÁMKU MAGIÍ

Pokud hrdina dobře ovládá magii, mohou hráči namísto šperháku použít kouzlo odemčení zámku. Toto kouzlo je však dosti složité a bude sesilatele stát hodně many. Potenciální odměna však může stát za to.



OTEVŘENÍ ZÁMKU HRUBOU SILOU

Pokud hrdinovi dojdou šperháky nebo dost neovládá dovednost odemykání zámků, mají hráči možnost použít k překonání zámku hrubou sílu. Takový násilný postup však má i svá rizika, neboť při rozbíjení zámku silou může hrdina rozbít i svoji zbraň. Je důležité si před pokusem o rozbítí zámku zkontrolovat stav zbraně. Pravděpodobnost zlomení hrdinovy zbraně je uvedena na obrazovce odemykání zámků.

16. Teleporty

Teleporty, prastará zařízení pocházející ještě z dob Théarchů, umožňují okamžité přesuny mezi mnoha lokalitami v Antalooru. O jejich fungování je toho známo jen málo, v průběhu mnohaletých experimentů se však objevilo několik variant.

TELEPORTAČNÍ MOST

Fungování je omezeno na jedinou trasu tvořící most mezi dvěma vzdálenými místy.

TELEPORTAČNÍ BRÁNA

Chybně pracující zbytky théarchských teleportů. Tyto brány mohou být velice nepředvídatelné a často vedou na nebezpečná místa mimo civilizaci.

THÉARCHSKÉ TELEPORTY

Jsou to zbytky kdysi velmi rozsáhlé sítě teleportů propojujících celý Antaloor. Každý z těchto teleportů umožňuje transport na všechny ostatní známé teleporty tohoto typu – před provedením skoku však uživatel musí znát přesnou polohu cílového teleportu. Hrdina si polohu každého théarchského teleportu, na který narazí, zaznamená, takže se na něj pak může přenést.

PŘENOSNÝ THÉARCHSKÝ TELEPORT

Tyto prastaré artefakty, ztělesňující špičku théarchské technologie, jsou dost lehké, aby je bylo možné snadno přenášet a bleskově používat. Vzhledem ke své malé velikosti však tyto vzácné teleporty nemají sílu svých pevných obdob. Přenosný théarchský teleport proto funguje pouze v místě s přímou viditelností oblohy, takže ho nelze použít v podzemních chodbách a jeskyních.

17. Oltáře

Oltáře a obelisky roztroušené po celém Antalooru jsou prastaré stavby vztyčené k počtě některého ze čtyř hlavních božstev. Tyto svatyně jsou pro obyvatele Antalooru nejbližším spojením s jejich božskými patrony. Ti, kteří se u oltáře pomodlí, se na chvilku ocitnou příslušnému božstvu blíž a pronikne do nich nepatrná část jeho božské síly.

Hráči mohou oltáře používat k vyléčení hrdiny a doplnění jeho many a ke krátkodobému zvýšení některé z hrdinových základních vlastností podle toho, o který oltář jde.

– Pomodlit se u oltáře.

Aziraalův oltář

Tyto svatyně stojící na počest zlého boha ohně nakrátko zvýší hrdinovu sílu.

Malielin oltář

Tyto svatyně postavené k uctění laskavé bohyně vzduchu nakrátko zvyšují hrdinovu vůli.

Throglinův oltář

Tyto svatyně vztyčené na počest přísného boha podsvětí nakrátko zvyšují hrdinovu odolnost.

Yatholenův oltář

Tyto svatyně oslavující mocného vodního boha nakrátko zvyšují hrdinovu obratnost.



18. Knihy

Podle celého 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 vodítko k odhalení skrytých tajemství.

Vzhůru na cestu...

Když teď svět Antalooru znáte trochu lépe, je čas chopit se svých věcí a připravit se na strastiplnou cestu jeho dalekými kraji...

19. Technická podpora

V případě 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

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 hry

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte DVD do DVD mechaniky. Po vložení tohto DVD sa spustí inštalčný 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 inštalčného sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

20. Klávesové zkratky

- | | |
|--|--|
| W – Pohyb dopredu | F5 – Inventár: Záložka magie (DEMONS) |
| S – Pohyb dozadu | N – Vypít léčivý lektvar |
| A – Pohyb doleva | M – Vypít lektvar many |
| D – Pohyb doprava | ESC – Pauza/Menu/Zavolat zpět oculus |
| SPACE – Skok/Činnost | R – Přepínání sad vybavení (doleva) |
| F – Vytasit/Schovat zbraň | T – Přepínání sad vybavení (doprava) |
| F1 – Inventár: Záložka dovedností | H – Přivolat koně |
| F2 – Inventár: Záložka vybavení (CRAFT) | Q – Přepnout cíl doleva |
| F3 – Inventár: Záložka předmětů | E – Přepnout cíl doprava |
| F4 – Inventár: Záložka alchymie (PAPAK) | X – Vypnout/Zapnout režim ostřelovače |

4 – Klávesová zkratka 4*

6 – Klávesová zkratka 6*

8 – Klávesová zkratka 8*

0 – Klávesová zkratka 0*

5 – Klávesová zkratka 5*

7 – Klávesová zkratka 7*

9 – Klávesová zkratka 9*

* V inventáři můžete stiskem klávesy **4** – **0** přiřadit klávesu aktuálně zvolené funkci.

F6 – Cestovní mapa

F7 – Záznamník úkolů

F8 – Vesnická kronika (v režimu Vesnice)

F10 – Nastavit hru více hráčů

Tab – Přepínání automatického běhu (lze přepínat mezi chůzí a během)

Alt + **□** – Upravit týmovou hru více hráčů

Alt + **F1** – Rychlé uložení

Alt + **F2** – Uložit hru

Alt + **F3** – Nahrát hru

Alt + **F4** – Ukončit hru

Alt + **F5** – Zobrazit lištu klávesových zkratk 1

Alt + **F6** – Zobrazit lištu klávesových zkratk 2

Alt + **F7** – Zobrazit lištu klávesových zkratk 3

Alt + **F8** – Zobrazit lištu klávesových zkratk 4

Alt + **F9** – Přepínání mezi lištami klávesových zkratk

Levé tlačítko myši – Útok

Při boji na dálku slouží k natažení tětivy. Při kouzlení k seslání kouzla.

Kolečko – Přiblížení/Oddálení pohledu

Pravé tlačítko myši – Blokování

Sprint: Stiskněte a podržte při chůzi.

Na koni: Pravidelně tiskněte ke cválání.

Inventář: Otevře kontextové menu.

Plížení: Stiskněte a podržte, když stojíte.

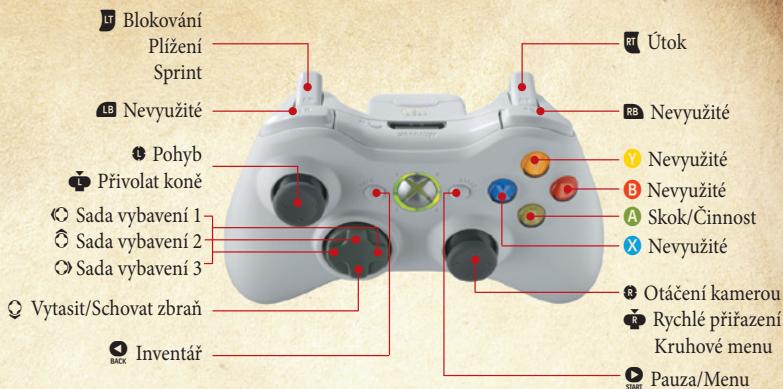
Mapa: Nastaví vlastní značku.

Oculus: Stiskněte a podržte pro pohyb.



Přiřazení kláves můžete kdykoliv změnit. Otevřete menu Nastavení, zvolte položku Rozhraní/Klávesnice a zvolte si vlastní rozložení kláves.

21. Ovládání ovladačem



22. Autoři

Autoři hry: Reality Pump Studios, Krakov, Polsko.

Producent: Zuxxez Entertainment AG, Karlsruhe, Německo.

Koprodukce: TopWare Interactive Inc., Las Vegas, NV, Spojené státy americké.

Vedoucí projektu a hlavní herní návrhář
Miroslaw Dymek

Výkonný producent
Alexandra Constan-dache

Koordinátor projektu
Dirk P. Hassinger

Starší producent
Adam Salawa

Mladší producent
Stan Just

Hlavní programátor
Jacek Sikora

Hlavní programátor 3D
enginu
Mariusz Szaflak

Hlavní programátor AI
Filip Pierscinski

Hlavní programátor fyziky a animací
Daniel Betke

Hlavní návrhář UI a dohled nad implementací
Daniel Duplaga

Dohled nad příběhem
Jaromir Krol

Hlavní programátor zvukového enginu a AI
Lukasz Zieba

Programátor 3D enginu
Michal Drobot

Programátoři fyziky
Szymon Iwanski
Lukasz Zieba

Programátoři
Piotr Brendel
Marzena Gasidlo
Ryszard Grabowski
Szymon Iwanski
Lukasz Lukasik
Pawel Markowski
Boguslaw Mista
Artur Staszczyk
Lukasz Zieba

Herní návrhář
Tomasz Kozaera

Dodatečný herní návrh
Hubert Kubit
Pawel Sasko

Příběh
Maciej Duda
Filip Kondrak
Jaromir Krol
Hubert Kubit
Ziemowit Poniewierski
Pawel Sasko

Dagmara Sitek

Scénář a návrh úkolů
Maciej Duda
Jaromir Krol
Hubert Kubit
Pawel Sasko

Hlavní návrhář úrovní
Adam Salawa

Návrháři úrovní
Michal Blasiak
Jedrzej Jedrzejewski
Michal Stelmachowicz
Damian Grochowski
Bartosz Miha
Marcin Kazmierczak
Jaroslaw Kulik
Tomasz Widenka

Artur Kolacz
Wojciech Wrzalik

Hlavní výtvarník
konceptů
Grzegorz Siemczuk

2D výtvarníci
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Przemyslaw Krystaszek
Adam Salawa
Grzegorz Siemczuk
Tadeusz Zuber
Marek Madej

Dodateční výtvarníci UI
Lukas Malec
Grzegorz Siemczuk

Výtvarník grafických
efektů
Michal Stelmachowcz

Propagační grafika
Wojciech Drazek
Grzegorz Siemczuk
Alexandra Constan-
dache

Uživatelská příručka
Jaromir Krol
Patricia Bellantuono
Jörg Schindler
Matthias Mohr
Martin Franger

Návrh krabičky a
manuálu
AC Enterprises,
Německo

Pomocná sazba písma
Thomas Pape
Dominique Silvey

Výtvarníci 3D postav
Mateusz Chrzaszcz
Wojciech Drazek
Szymon Erdmanski
Daniel Kisiel
Michal Orkisz

Výtvarníci 3D prostředí
Wojciech Drazek

Szymon Erdmanski
Daniel Kisiel
Fabian Kubicki
Lukasz Lakomski
Andreas Mitko
Michal Orkisz
Tomasz Knopik
Michal Moska
Katarzyna Pazdur
Jan Siomin
Piotr Szwach
Sebastian Steplewski

Animace postav
Slawomir Jedrzejewski
Piotr „Horn“ Sulek

Hlavní výtvarník fil-
mových sekvencí
Andrzej Kozlowski

Výtvarníci filmových
sekvencí
Piotr Krysik
Piotr Markowski
Lukas Malec
Przemyslaw Pomorski
Jaroslaw Zielinski
Kamil Boczkowski

Ředitel zvuku
Adam Szfranski

Starší návrhář zvuku
Arkadiusz Reikowski

Zvukový inženýr
Marcin Deja

Kaskadérské kousky při
snímání pohybu
Marek Jeziorski

Herci při snímání
pohybu
Piotr Krysik
Adam Plewinski
Agata Slowicka

Správce systému
Miroslaw Burzynski

Návrhář webu
Piotr Strycharski

Původní hudba
Borislav Slavov (Glo-
rian)
Victor Stoyanov

Hudební ředitel
Borislav Slavov (Glo-
rian)

Instrumentalista
Victor Stoyanov

Strunné nástroje
Borislav Slavov
Ivo Petrov

Sólo violistka
Boyana Zhelyazkova

Sólo dřevěné nástroje
Ivo Paunov

Dodatečná hudba a
instrumentace
Georgi Andreev

Technický ředitel
Zuxhez Entertainment
AG
Roman Eich

Lokalizační ředitelka
Patricia Bellantuono

Komunikace s
veřejností
Jörg Schindler
Matthias Mohr

Vedoucí QA
Tadeusz Zuber

Specialisté QA
Krzysztof Janeczek
Tymoteusz Trzaska

Dohled nad betatestem
Stan Just
Filip Szelag

Betatestéři
Greta Hoffmann
Sebastian Dierkes
Marian Obermeier
Ewelina Baran
Patrycja Krzyspiak
Ewa Kunicka
Katarzyna Laskowska
Magda Lukasik
Marysia Pietraszewska
Anna Stepniewska
Olga Wiecek
Anna Zachara
Karol Harezlak
Wojciech Kieres

Krzysztof Jonczyk
Przemyslaw Starc-
zynowski
Radoslaw Ratusznik
Daniel Sowa
Lukasz Jura
Radoslaw Wezowicz
Dariusz Szerenos
Mariusz Gontarski
Jakub Lasota
Marcin Polak
Jaroslaw Zydorek
Rafal Gawecki
Wojciech Leczycki
Rafal Pawlik
Mateusz Rozpedzik
Piotr Sienkiewicz
Wojciech Majka
Rafal Zlotorowicz
Maciej Polowniak
Tomasz Zub
Slawek Kozera
Dawid Kalinowski
Rafal Janusz
Dawid Dabek
Michal Tura
Grzegorz Rozkrut
Jakub Zaborowski
Lukasz Niedziolka
Tomasz Pepek
Mateusz Odroniec
Krzysztof Szajna
Michal Plis
Lukasz Malinowski
Mateusz Pietryga
Mateusz Tryk
Lukasz Pazera
Artur Justynski
Sebastian Woznicki
Michal Kolarz
Tomasz Sugalski
Marek Piatkowski
Piotr Krzysztofowicz
Mateusz Duda
Grzegorz Glans
Wojciech Kurczych
Adam Szoltyś
Olaf Schab
Tomek Cybura
Aleksander Jasinski
Filip Karpinski
Tomasz Guzik
Grzegorz Egier
Albert Knych
Jan Zuber
Kamil Grochal
Arkadiusz Rak
Mariusz Rudnik
Aleksander Tomczyk
Jakub Tomczyk



Tomasz Stachowicz	Komunitní manažer	Logistika	Rachel Garner Smith
Mateusz Kubik	Angela Conant	Peter Schmidt	Joachim Latzkototh
Danisz Szwed			Marc Legall
Mateusz Mazur	Anglický dabing	Němečtí herci	Raphael Lutran
Michał Mazur	Agile Entertainment	Thomas Albus	Bernard Malaka
Piotr Bodera	Gregg Jonasson	Johannes Berenz	Jean Pierre Morgand
Piotr Zablocki	Andrew Grant	Crock Krumbiegel	Frederic Moulin
Lukasz Partyla	Magali Etoré	Joachim Kaps	Marie Perrin
Karol Meczarski	Aldo Tirelli	Karin David	Lenou Petsilas
Arkadiusz Czesak	Eric Webb	Kaspar Eichel	Emmanuelle Rinen
Pawel Gosek		Dietmar Wunder	Jaques Emmanuel
Krzysztof Aniol	Režie dabingu	Tanja Geke	Rousselon
Mikolaj Szyknewski	Scott Cromie	Peter Groeger	Vincent Talon
Adrian Binda		Clemens Grote	Valerie Thoumire
Hubert Zdenka	Angličtí herci	Kim Hasper	Yan Vagh
Jakub Winter	Carey Wass (Sokaris)	Peter Houska	Agnes Wilette
Sebastian Rytelowski	Bruce Edwards (Ghotarius)	Nora Johosha	Gilles Wolff
Michał Bazyłow	Andrew Grant (Nortar)	Brigitte Korn	
Dariusz Sieron	Clinton Lee Pontes	Florian Krüger-Shantin	Italská lokalizace
Bartłomiej Bohdan	Ty Kostyk	Norman Matt	Raffaella Pezzoli (GIT)
Grzegorz Krup	Luke Marty	Robert Missler	Raffaella Brignardelli
Michał Wypych	Rodrigo Fernandez	Milan Pesl	Mirella Soffio
Pawel Rzonca	Ian Roning	Gerhard Piske	
Arek Lech	Sandra Beckles	Shandra Schadt	Španělská lokalizace
Michał Dybczak	Gordon Beckles	Angela Wiederhut	Maria Rossich
Mateusz Kochanowicz	Peter Mac Laren	Hans-Jürgen Wolf	Paquita Martín
Sebastian Szczepaniak	Fleur Jacobs		Carlos Montilla
Michał Mazurek	Holly Greene	Francouzská lokalizace	
Michał Lemiesz	Peter Higginson	Fabrice Brunon	Česká lokalizace
Tomek Balasinski	Anne Harper	Ludovic Hebig	Ctibor Dolejší
Sebastian Talowski	Ken Morgan	Madeleine Jaoul	Martin Kovář
Artur Mlynski	Frank Longo	Thierry Renon	Lea Lojková
	Cathy Young	Elsa Favette	
TopWare Interactive	Alan Leyland	Benoit Leroy	Zvláštní poděkování
- Severní Amerika -	Devon Richards	Jacques Kerdraon	Bernd Rack
	Frances Stecyk		Caroline Conneely
Generální ředitel	Peter Gilbert Cotton	Dabing	Jan Heitzer
James T. Seaman III	Clayton Nemrow	Pit Stop Productions Ltd.	Mathilde Hoffmann
			Alexandre Julin
Producent	Německá lokalizace	Režie dabingu	Holger Leopold
Scott Cromie	Patricia Bellantuono	Yasmin Shah	Tobias Metze
			Peter Schmitt
Dohled nad příběhem	Překlad	Záznamový technik	Uwe Stoeßer
Devon Smith	Martin Franger	Richard Jack Guy	Mateusz Andrzejewicz
	Greta Hoffmann		Oliver Erichsen
Pomocný dohled nad příběhem	Jörg Schindler	Podpůrné studio	Milo Hartnoll
Adam Kennedy	Matthias Mohr	Olivier Groux	Przemysław Kozłowski
	Thomas Pape	Philippe Capelle	John Legend
PR ředitel			Carmen Constandache
Jacob DiGennaro	Dabing	Francouzští herci	Ion Constandache
	Blackbox Studio	Emmanuel Avena	Bruce von Maria Saal
Pomocný PR manažer	Karlsruhe, Německo	Richard Bartolini	Daisy von der Silberzeile
Joseph Kobylinski		Marc Bertolini	
	Záznamový technik	Jonathan Burteaux	
Vedoucí QA	Sebastian Dierkes	Philippe Catoire	
Joseph Kobylinski	Režie dabingu	Cedric Colas	
	Patricia Bellantuono	Rudy Galiffi	

Naším rodinám - za lásku, trpělivost a porozumění. Za vše, co nám dáváte. Jste to vy, kdo tohle všechno umožnil. Hodně štěstí vám všem!





© 1999-2011 Zuxxez Entertainment AG.

Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump, Zuxxez a TopWare Interactive jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami Zuxxez Entertainment AG. Všechna práva vyhrazena.

www.TwoWorlds2.com/cz