SHADE

Hněv andělů

HERNÍ MANUÁL



"A viděl jsem a slyšel, jak středem nebeské klenby letí orel a volá mocným hlasem: "Běda, běda, běda obyvatelům země, až zaznějí polnice tří andělů, kteří ještě netroubili!"

Zjevení, 8:13

"Dobro musíš udělat ze zla, protože z ničeho jiného se už udělat nedá."

R. P. Warren

OBSAH

INSTALACE
Instalace hry 4
Odinstalování hry 4
Minimální a doporučené požadavky pro spuštění a hraní hry 5
Varování pro epileptiky 6

ÚVOD 7
Stín věků 8

HLAVNÍ MENU
Pokračování ve hře 10
Nová hra 10
Výcvik 10
Nahrát hru 10
Volby (nová hra, výuka, nastavení) ..... 10 - 12
Autoři 13
Konec 13

HERNÍ OBRAZOVKA
Ukazatel zdraví 13
Ukazatel magické energie 13
Druhy pohybu 14
Ikony kouzel 14

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ HRY .....
Herní menu (nahrát hru, nastavení, ukončit hru) 15
Pohled třetí osoby 16
Pohled první osoby 16
Ukládání hry 17

OVLÁDÁNÍ HRY – ČLOVĚK
Chůze 18
Běh 18
Sprint 18
Pohyb v přikrčení 18
Skok 19
Skok ze sprintu 19
Překonávání překážek 19
Lezení na žebříky 19
Zachycení se okraje a ručkování 20
Slaňování 20
Plavání 20
Inventář - člověk 21

INTERAKCE S HERNÍM PROSTŘEDÍM– ČLOVĚK
Sbírání předmětů 22
Používání předmětů 22
Otevírání dveří 22
Páky a tlačítka 22
Čtení textů 22
Pochodně a zapalování ohňů 23
Dobíjení energie 23
Rozbíjení předmětů 23

SOUBOJE – ČLOVĚK 24
Pěsti 26
Magický meč 26
Pistole 26
Kuše 26
Pochodeň 27
Zbraně nepřátel 27
Soubojový systém pro magický meč 27
Speciální útoky 28

OVLÁDÁNÍ HRY – DÉMON
Co démon nemůže dělat oproti člověku 29
Inventář kouzel 29
Tahání a tlačení těžkých předmětů 29

SOUBOJE – DÉMON
Paňáty 30
Útočná kouzla 30

DÉMONOVA KOUZLA
Ohnivá koule 31
Plamenný roj 31
Ohnivá stěna 31
Kruh nezranitelnosti 31
Lebka smrti 31
Špetka chaosu 31
Zmrazení 32
Vítr Apokalypsy 32
Šíp telekineze 32
Plamen nenávisti 32

MAGICKÉ SLZY 32

OBCHODY S KOUZLY 33

VYLEPŠENÍ MAGICKÉHO MEČE 34

VYLEPŠENÍ DÉMONA 35

AUTOŘI 36

INSTALACE

Instalace hry

Vložte do jednotky CD-ROM disk hry Shade: Hněv andělů a vyčkejte, než se automaticky nahraje startovní obrazovka instalace.

Jestliže se startovní obrazovka instalace automaticky nenahraje (ve vaší instalaci systému Microsoft Windows, není povoleno automatické spuštění vloženého CD disku), poklepejte na Tento počítač na pracovní ploše, dále na ikonu jednotky CD-ROM a nakonec na soubor Autorun.exe.

Startovní obrazovka instalace vám nabízí následující položky:

Instalovat hru – Klepnutím na tuto položku se spustí instalace hry. Chcete-li hru úspěšně nainstalovat, řiďte se pokyny instalačního programu.

Instalovat ovladače DirectX 9 – klepnutím na tuto položku můžete nainstalovat rozhraní MS DirectX, 9, které je zapotřebí ke spuštění hry. Pokud již máte rozhraní MS DirectX, 9 nainstalované, nemusíte tuto položku volit.

Před prvním spuštěním hry se zobrazí aktivační okno, ve kterém budete požádáni o zadání CD klíče - ten naleznete na CD Shade. Po zadání klíče klepněte levým tlačítkem myši na volbu Check disk (Ověřit disk).

Odinstalování hry

Jestliže si budete přát hru odinstalovat, použijte volbu Odinstalovat Shade z nabídky Start/Cenega/Shade.

Minimální a doporučené požadavky pro spuštění a hraní hry

Následující tabulka popisuje minimální konfiguraci počítače pro spuštění hry a další pak doporučenou konfiguraci, na které si hraní hry plně vychutnáte:

Operační systém:	Win 98SE, ME
Procesor:	Intel PIII - 700 MHz
Paměť:	128 MB RAM
Grafická karta:	nVidia GeForce2, 32 MB RAM
Zvuková karta:	Sound Blaster kompatibilní
Pevný disk:	2 GB volného místa na disku
Další:	ovladače DirectX 9

Operační systém:	Win 2000, XP
Procesor:	Intel P4 - 2 GHz
Paměť:	512 MB RAM
Grafická karta:	nVidia GeForce4, 256 MB RAM
Zvuková karta:	Sound Blaster® Audigy® 2 ZS
Pevný disk:	4 GB volného místa na disku
Další:	ovladače MS DirectX 9

VAROVÁNÍ PRO EPILEPTIKY

Předtím než začnete používat tuto hru nebo než umožníte svým dětem, aby ji používaly, přečtěte si nejprve následující ustanovení.

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům nebo i běžným světelným vzorům. 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 vy nebo někdo z vaší rodiny měl nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v případě vystavení blikajícím světlům, pak se před hraním poraďte s lékařem. Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo u vašich dětí objeví při hraní počítačové hry některý z následujících symptomů: závratě, rozmazané vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, ztráta orientace, nechtěné pohyby nebo křeče, OKAMŽITĚ přestaňte hrát a poraďte se se svým lékařem.

PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY

- Nebuďte moc blízko obrazovky. Seďte v rozumné vzdálenosti od ní, co vám kabely dovolí.
- Raději používejte menších obrazovek.
- Vyhněte se hraní, když jste unaveni nebo ospalí.
- Ujistěte se, že pokoj, ve kterém hrajete, je dobře osvětlen.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočiňte.

ÚVOD

Ten dopis ležel na jeho stole už dva dny. Přečetl ho snad stokrát, stokrát si prohlížel vlakovou jízdenku, která přišla v obálce s ním.

Jak dlouho to je? Tři roky? Nebo snad sto let? Marně vzpomínal na to, kdy svého bratra naposledy viděl. Možná na té přednášce z archeologie, kde ho všechny ty kapacity moderní vědy vypískaly. Blázen, tmář, mystifikátor... jen ne vědec. To všechno se neslo sálem. A pak ten pískot. Vzpomněl si, že tenkrát jeho bratr utekl ven, pryč z města.

Několikrát ho navštívil. Vždy spíše náhodou, když se právě potuloval někde po světě a když se zrovna bratr ozval.

Tři roky, které se zdají být delší než sto let . . .

A teď ten dopis. Lakonické „Přijeď" a „Potřebuji tě".

Vstal od stolu a znovu se na dopis a jízdenku podíval. Pak oboje schoval do kapsy.

Je čas prolomit ty tři roky. Nebo je to přece jen mnohem déle?

Stín věků

Dívali jste se někdy do stínu? Pozorovali jste stín stromu v letním dni plném slunce nebo stín v tmavém koutě místnosti za měsíční noci? A co kdyby každý stín měl duši? Jaká by byla? Temná jako noční stín tajemného chodce, nebo osvěžující jako stín chladné skály v letním vedru? Je možné, že stíny jsou jako bytosti? Éterické, mlčenlivé, stálé?

Jsou jako výběžky jiných světů, jež pronikají k nám, do našeho úžasného světa plného života, světla a lidí.

Všimli jste si, že stín tisícileté sfingy je jiný? Jistěže ne. Kdo by si toho všiml, že.

Ačkoli ne, jeden takový člověk existuje - nebo vlastně... existoval? Ten si více než jen všímal. Snažil se je pochopit. Snažil se přijít na to, co nám všem uniká . . . že stíny jsou něco víc . . .

Stín je otrokem Světla, tak jako je zároveň strážcem Temnoty. Je bytostí na pomezí světů. Světlo a Tma. Dobro a Zlo. Chaos a Řád. Říkejte si tomu, jak chcete. Má všechnu moudrost světa, proto je mlčenlivý. Věřte nebo ne, vlastně na tom ani nezáleží.

Stín je přechod mezi Světlem a Temnotou. Je to prostředník, sluha a voják všehomíra. Není ani dobrý ani zlý. Ale vězte, že je mocný. Možná ne v našem barevném světě. Je mocný někde jinde. Tím mocnější, čím blíže je Temnotě.

„ ...proto dávní bohové čtvero andělů určili, by sféru Světla před světem Stínů ochraňovali. Leč oni se pod omamnou vidinou Moci jí zalkli a každý jeden z nich chtěl sám vládnout nejen světu Stínů, ale i sférám všem. I rozpoutala se velká bitva mezi anděly. Krutá, nelítostná, bratrovražedná. A bohové ztratili trpělivost, zklamáni neposlušenstvím Vyvolených, a jejich sílu veškerou do velkého monolitu přenesli, uzamknuvše jej čtvero klíči, neboť tolik bylo andělů. Každý jeden z klíčů magických pak přenesen do světa našeho byl, stejně tak i sféry Šera či světa Stínů a Neposlušní trestem propadnouti časem odsouzeni byli..."

- ze Spisů otce Theodorica, svazek II., nedatováno -

Základem je jako vždy legenda. Ta naše sahá do dob před úsvitem lidí.

Před lidmi byl svět jiný. Vládly mu Stíny, nehmotné bytosti vzešlé z pradávné podstaty Magie. Jejich vládci byli čtyři padlí andělé. Každý vládl jedné sféře – Krve, Víry, Duše a Smrti. Nejsilnější z těch tří byl anděl Víry. Pradávný svět byl ale svržen Zapomenutými Bohy a ti nastolili věk lidí. Veškeré vědění Stínů bylo uzamčeno. Padlí andělé ale chtěli svoji vládu zpět a svedli se Zapomenutými Bohy válku. Trvala tisíce let.

Ale lidé porušili zákaz magie Stínů, která jediná má moc rozpoutat běsy Stínů a osvobodit padlé anděly. Naštěstí bylo vědění magie tak staré a dávno zapomenuté, že nikdo z lidí nebyl schopen ji zneužít. Alespoň do dnešních dnů...

„Ó, propusť mou duši."

HLAVNÍ MENU

Po spuštění hry vám bude nabídnuto následující:

Pokračovat ve hře

Kliknutím na tuto položku se nahraje poslední uložená pozice. Jestliže jste hru spustili prvně, nebude tato položka aktivní.

Nová hra



Spustí hru od jejího začátku. Jestliže jste již hru hráli, bude přeskočena výuková úroveň.

Výuka

Spustí úroveň hry, ve které si osvojíte základní dovednosti potřebné k úspěšnému hraní hry. Jestliže jste hru spustili prvně, bude tato položka neaktivní.

Nahrát hru

Nahraje uloženou pozici hry.

Volby

Zde si můžete přizpůsobit hru svým požadavkům. Kliknutím na tuto položku se vám otevře další podmenu, v němž máte na výběr z následujících možností:



OVLÁDÁNÍ



Zde si můžete nastavit klávesy dle vlastních požadavků. Máte také možnost nastavit citlivost myši nebo zvolit způsob ovládání myši ve vertikálním směru.

NASTAVENÍ ZVUKU



Zde můžete zvolit hlasitost hudby nebo zvuků. Nemáte-li zvukovou kartu podporující EAX, můžete v závislosti na rychlosti počítače nastavit též kvalitu 3D zvuku. Dále v tomto menu můžete nastavit kvalitu zvukového výstupu. Pokud máte zvukovou kartu, která podporuje systém EAX, doporučujeme vám jej zapnout, tak docílíte nejlepší kvality zvuku. Aby zážitek ze zvukových efektů a hudby byl co nejsilnější, doporučujeme vám nastavit i vhodný typ výstupního zařízení (např. sluchátka, výstup na systém 5.1 apod.).

Zvukový systém hry Shade: Hněv andělů byl vylepšen technologií EAX® ADVANCED HD™ společnosti Creative Labs. Pokud hrajete na počítači vybaveném zvukovou kartou Sound Blaster® Audigy® 2 ZS, každá místnost, chodba či dvorek, jež ve hře Shade: Hněv andělů navštívíte, vám přinesou jedinečný herní zážitek.

NASTAVENÍ OBRAZU



Zde lze upravit kvalitu zobrazení grafiky v závislosti na konfiguraci počítače. Máte na výběr z následujících položek:

Rozlišení – rozlišení obrazovky
Kvalita detailů – detaily geometrie herního světa
Filtrování – kvalita výstupu textur
Kvalita textur – kvalita barevného zobrazení textur
Jas – jas obrazu

POKROČILÉ NASTAVENÍ



Po kliknutí na tuto položku můžete dále upravovat nastavení hry dle konfigurace počítače. Máte k dispozici tyto položky:

Kvalita stínů – Nastavuje kvalitu stínování, tuto funkci lze též úplně vypnout
Odlesky – vypíná nebo zapíná efekty odlesků
Detaily textur – zapíná a vypíná detailní textury
Kvalita obrazových efektů – nastavuje kvalitu obrazových efektů
Titulky – zapíná nebo vypíná zobrazování titulků

Pozor! Některé volby vyžadují restartování celé hry!

AUTOŘI

Seznam tvůrců hry Shade: Hněv andělů.

KONEC

Ukončení hry a návrat do operačního systému počítače.

HERNÍ OBRAZOVKA

Během hraní se bude na obrazovce zobrazovat několik základních věcí, které je dobré znát.

Ukazatel zdraví



V levém horním rohu vám největší červený ukazatel říká, kolik máte zdraví. Po každém zásahu nepřítelem, po spadnutí z větší výšky a podobně se část zdraví ubere. Jestliže ukazatel klesne na nulovou hodnotu, postava umírá a hra končí.

Ukazatel magické energie



Pod ukazatelem zdraví je další ukazatel. Jeho čerpání je závislé na používání magického meče, speciálních útoků nebo zbraní nepřátel. Každý útok ubere tedy část této energie. Jestliže se ukazatel dostane na nulovou hodnotu, nelze akci (útok apod.) provést. Magická energie se automaticky dobíjí v klidovém stavu v postavě člověka (lze se ale např. pohybovat, skákat apod.). Jestliže je magická energie na dostatečné úrovni (při jejím dobití jste na tento stav upozorňováni blikáním), může se postava člověka přepnout do démona. Samotný pobyt v podobě démona ubírá magickou energii. Rovněž ji ubírá každé kouzlo a úder seslaný démonem. Jestliže ukazatel dosáhne nulové hodnoty, démon se automaticky změní na člověka.

Druhy pohybu

V postavě člověka lze volit mezi třemi druhy pohybu. Způsob pohybu, který postava používá, je zobrazován v levém dolním rohu herní obrazovky. Jedná se o ikony chůze, běhu a sprintu (dále se dočtete podrobnosti o těchto režimech pohybu člověka). Ikony nejsou zobrazovány stále, ale jen při aktivaci módu nebo jeho čerpání (sprint, viz dále).

Ikony kouzel



V podobě démona je v pravém horním rohu zobrazena ikona aktivního kouzla. Žluté body po stranách ikony pak ukazují úroveň démona, a tím pádem i účinnost jeho kouzel (viz dále v textu).

Sbírání Slz



V případě, že hráč sebere Slzy, zobrazí se v levém horním rohu počet Slz, které již během hraní nasbíral. Po chvilce údaj z obrazovky zmizí, je však dostupný v inventáři.

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ HRY

Během hry se stiskem klávesy ESC můžete dostat do herního menu. To nabízí následující položky:

NAHRÁT HRU
Nahraje hru, kterou si vyberete, ze seznamu uložených pozic.

VOLBY
Zobrazí stejné položky jako volba v hlavním menu.

UKONČIT HRU
Opustíte rozehranou hru a vrátíte se do hlavního menu (Pozor! V tomto případě se hra neukládá, takže budete moci pokračovat pouze z poslední uložené pozice!)

VRÁTIT SE DO HRY
Kliknutím na tuto položku se vrátíte do hry.



Pohled třetí osoby



Standardním pohledem hry je tzv. pohled třetí osoby. Kamera sleduje postavu hráče, lze s ní myší kolem hráče otáčet, a pokud se postava pohybuje, korigovat její směr. Všechny akce hry jsou navrženy pro tento pohled. Pokud jste v režimu pohledu první osoby a vykonáváte nějakou akci, která je plně viditelná pouze v pohledu třetí osoby, je tento pohled automaticky aktivován.

Pohled první osoby



Další možností, jak hru hrát, je klasický pohled vlastníma očima. Pohyb ve hře je pak upraven pro tento mód. Tento pohled je vhodný například pro detailní zkoumání apod.

Během hry můžete libovolně mezi oběma druhy pohledů přepínat - vyzkoušejte si to!

Ukládání hry





Během hry můžete ukládat na speciálních místech k tomu určených. Stačí jen s postavou vstoupit na podstavec. Obsazená pozice je pak indikována sochou postavy. Kdykoliv se můžete k tomuto místu vrátit a uložit hru znovu. Stačí sochu rozbít a znovu vstoupit.

Pozor! Během soubojů se může stát, že nepřítel na vaši uloženou pozici zaútočí (např. tudy pro něj povede nejkratší cesta k vám). Nemusíte se však bát, uložená pozice se neztratí.

OVLÁDÁNÍ HRY – ČLOVĚK

Základem je běh. Během hry budete muset často utíkat, ovšem využijete i jiné způsoby pohybu. K ovládání postavy používejte směrových tlačítek. Myší pak můžete postavou uhýbat nebo se otáčet, pokud zrovna jdete nebo utíkáte.

Chůze



Mód chůze vám poslouží, pokud se třeba pohybujete ve velkých výškách na kraji propasti apod. Protože je v chůzi postava pomalejší, lze předejít nechtěným pádům. Zároveň lze chůzi používat i při pohybu blízko nepřítele. Postava totiž chůzí nevydává tak hlasité zvuky kroků, a tak je možné, že vás nepřítel neuslyší.

Běh



Jde o nejčastěji používaný způsob pohybu. Budete se v něm pravděpodobně nacházet 90% herního času. Jeho výhodou je rychlost, ale pochopitelně vás nepřátelé dříve uslyší.

Sprint



Zvláštní, časově omezený způsob pohybu. Při jeho aktivaci vyvine postava velkou rychlost a lze se tak například rychle dostat z obklíčení nepřátel. Další možností je pak i skok ze sprintu. Nevýhodou sprintu je, že se postava po chvilce unaví a přepne se automaticky do běhu. Jak dlouho můžete sprintovat, uvidíte na ikonce v levém dolním rohu. Sprint můžete opět aktivovat, jakmile je ukazatel ikonky znovu plný.

Pohyb v přikrčení

Po stisknutí tlačítka pro pohyb v přikrčení se sice pohybujete pomalu, zato ale takto můžete podlézt řadu překážek. Navíc v tomto módu pohybu nevydává postava hlasité zvuky, takže se můžete k některým nepřátelům přiblížit nepozorovaně.



Skok

Pro překonání děr či menších propastí lze použít skok. Skákat můžete z místa, z chůze nebo běhu. Někdy se může stát, že nedoskočíte úplně na druhou stranu, pokud ovšem postava dosáhne okraje, automaticky se zachytí.

Skok ze sprintu

Pokud aktivujete sprint, můžete využít delšího skoku. Ačkoliv se některé propasti mohou zdát příliš široké, vězte, že se může jednat jen o klam daný perspektivou pohledu třetí osoby a skokem ze sprintu můžete překážku překonat. Zachycení okraje je možné stejně jako u normálního skoku.

Překonávání překážek



Postava člověka může některé vyvýšeniny překonávat několika způsoby. Pokud je vyvýšenina do pasu postavy, můžete na ni skočit nebo - pokud půjdete rovnou k ní – na ni postava sama vyleze. Automaticky na překážku postava vyleze, i pokud je její výška stejná jako výška postavy. Jestliže je překážka vyšší, stačí k ní přijít a vyskočit. Postava se automaticky zachytí okraje a po dalším stisknutí tlačítka pro pohyb vpřed vyleze.

Lezení na žebříky



Jestliže narazíte na žebřík (ať již vede nahoru nebo dolů), stačí si k němu stoupnout čelem co nejblíže a stisknout tlačítko pro použití (možnost použití žebříku indikuje ikona v pravém dolním rohu). Na žebříku se pak můžete pohybovat tlačítky vpřed a vzad směrem nahoru nebo dolů. Slezení nebo vylezení se provede automaticky na konci nebo začátku žebříku. Pro rychlejší opuštění žebříku (např. v případě nepřátelské střelby apod.) je možné stiskem tlačítka pro skok odskočit od žebříku. Pozor ovšem, abyste nebyli vysoko nad zemí, mohli byste se zranit!



Zachycení se okraje a ručkování



Jak bylo zmíněno u skoků, lze se zachytit okraje stěny. Jestliže je to možné, můžete ručkovat vpravo nebo vlevo, a to stisknutím tlačítek pro pohyb vpravo nebo vlevo. Pokud okraj vede přes roh, můžete v ručkování pokračovat.



Slaňování



Jestliže objevíte lano natažené směrem dolů, můžete stiskem tlačítka „použij" (možnost slanění indikuje ikona v pravém dolním rohu obrazovky) sjet po laně. Z lana seskočíte automaticky na jeho konci.

Plavání



Jestliže se postava dostane do vody, může plavat. Ovládání je stejné jako ovládání pohybu na souši. Jakmile se dostanete ke břehu, postava automaticky vyleze.

Inventář - člověk



Během hry můžete vyvolat inventář. Zde vidíte všechny zbraně a předměty, které máte k dispozici. U střelných zbraní pak i množství munice, které vlastníte (v případě pistole i kolik vám zbývá nábojů v zásobníku).

Tlačítky pro pohyb postavy vlevo nebo vpravo a kolečkem myši se v inventáři pohybujete. Tlačítkem Použij pak vyberete předmět, který chcete použít. Zbraně můžete volit kdykoliv. Předměty, které máte použít v herním světě, pak pochopitelně na místě k tomu určeném (více o používání předmětů dále v textu).

V inventáři vidíte grafické znázornění předmětu a jeho popis.
Zároveň v inventáři vidíte i počet Slz, které jste během hraní získali.

INTERAKCE S HERNÍM PROSTŘEDÍM – ČLOVĚK

Skoro každá akce, kterou lze ve hře vůči prostředí provést, je znázorněna ikonkou v pravém dolním rohu obrazovky.

Sbírání předmětů



Ve hře najdete různé předměty, které lze sbírat. Od klasických klíčů, amuletů a magických sošek až po předměty, které vám zdánlivě nebudou k ničemu. Všechny předměty ve hře použijete. Předměty i s popisy najdete vždy přehledně seřazené v inventáři.

Používání předmětů



Použití předmětů je velmi jednoduché. Na místě, kde si myslíte, že máte předmět použít, otevřete inventář, vyberte daný předmět a zmáčkněte tlačítko pro použití.
Pro zjednodušení je možné na daném místě přímo zmáčknout klávesu použití, a pokud předmět, který je potřeba, máte, otevře se automaticky inventář.

Otevírání dveří



Otevírat dveře můžete jednoduchým stisknutím klávesy pro použití. Postava pak dveře otevře. Pozor, některé dveře lze otevřít jen klíčem nebo jiným způsobem (páka, tlačítko, tajný mechanismus apod.). Některé dveře se otevřou automaticky po provedení akce, která je s jejich otevřením spojená. Následně již jdou dveře normálně otevírat.

Páky a tlačítka



Tyto mechanismy ve hře vždy něco spínají nebo přepínají, stačí k nim jen dojít a stisknout tlačítko pro použití. Vezměte však na vědomí, že některé páky či tlačítka je možné stisknout pouze jednou nebo je k jejich použití třeba ještě něco vykonat.

Čtení textu



Občas během hry najdete text, který je dobré přečíst. Rozhodně vám může přečtení takového textu pomoci vyřešit nějakou hádanku či jinou zapeklitou situaci. Opět je čtení snadné, stačí jen stisknout tlačítko pro použití, dalším stiskem text na obrazovce uzavřete a vrátíte se zpět do hry.

Pochodně a zapalování ohňů



Ve hře najdete na zemi spoustu pochodní, které můžete sebrat (viz kapitola o zbraních). Navíc je možné hořící loučí zapálit jinou pochodeň či k tomu určené místo (takové místo nebo pochodeň bude vždy indikovat ikonka v pravém dolním rohu). Někdy tak osvětlíte místnost, jindy může zapálené místo fungovat jako přepínač, takže jeho podpálením můžete uvolnit další cestu.

Dobíjení energie



Na určitých místech proudí skrze trhliny času a prostoru magická energie. Jen magickým mečem můžete tyto trhliny rozšířit, a načerpat tak energii. Doplní se vám tím zdraví a magická energie. Ale pozor, tato uzdravovací místa nejsou nevyčerpatelná.

Rozbíjení předmětů

Na řadě míst najdete předměty, které můžete rozbít nebo rozstřelit. Jedná se o různé sudy, bedny či nábytek. Někdy po rozbitém předmětu můžete najít ledacos zajímavého - nebo si prostě jen uvolníte místo.

SOUBOJE – ČLOVĚK

Důležitou součástí hry jsou souboje. Během hry narazíte na řadu nepřátel, jejichž jediným úkolem bude vás zastavit. K tomu budou používat rozličné zbraně a kouzla. Jejich eliminace je jedinou cestou, jak úspěšně pokračovat ve hře.

Systém soubojů je navržen tak, aby při útoku postava sama vybrala nejvhodnější cíl (týká se jen zbraní pro boj nablízko). Jestliže bojujete s více nepřáteli najednou, je možné tlačítky pro pohyb vybírat další cíle, a to jak před sebou, tak i za vašimi zády. Pomocí směrových šipek můžete tedy vybírat cíle útoku v daném směru.

V podobě člověka máte na výběr dva typy zbraní – zbraně pro boj nablízko (meč apod.) a střelné zbraně (pistole a kuše).

Tlačítkem útoku seknete nebo bodnete nepřítele. Tlačítkem pro obranu se kryjete proti útokům nepřátel.

Pozor: I když se krytem ubráníte útoku nepřítele, je možné, že vám ubude zdraví. Záleží totiž také na tom, jakou zbraní se kryjete proti jaké. Např. pokud budete používat pěsti, těžko se ubráníte nepříteli ozbrojenému sekerou.





Střelné zbraně budete mít ve hře k dispozici dvě. Pistoli a kuši (tu získáte ve hře později). Střelbu zahájíte stiskem tlačítka pro útok. Ve třetí osobě se pro mód střelby změní pohled, kamera bude fixována za vašimi zády, aby míření bylo pohodlnější. Jestliže si budete přát ještě lepší rozhled pro míření, zkuste se přepnout do pohledu první osoby.







Obě zbraně potřebují munici. Její stav naleznete v inventáři. V pistoli máte k dispozici vždy osm nábojů v zásobníku. Po vystřelení posledního náboje zbraň automaticky přebijete. Kuši přebijete vždy po jednom výstřelu.



Pozor: Při střelbě (tzn. v módu střelby) se nemůžete pohybovat! Jakmile se začnete pohybovat, mód střelby se zruší.

Kdykoliv můžete také dobít pistoli, aniž jste předtím vystřílelí celý zásobník, a to tlačítkem pro přebíjení – jedná se o stejné tlačítko, které slouží u zbraní pro boj nablízko jako tlačítko krytí; totéž platí u kuše.

Zbraň můžete kdykoliv schovat nebo - v případě zbraně sebrané mrtvému nepříteli - zahodit tlačítkem pro schování zbraně. Po odhození se automaticky aktivuje poslední zbraň, která byla použita. Jestliže schováte magický meč nebo pistoli, budete používat k boji pouze pěsti.

Pěsti

Je to opravdu jen nouzové řešení boje. Můžete rozdávat údery nebo se krýt. Proti většině nepřátel ale nebudete mít s pěstmi šanci. Ubráníte se možná tak proti útoku kusem prkna, ale proti kopí moc šancí mít nebudete.

Magický meč



Někde na začátku hry dostanete k dispozici magický meč. Je to nejdůležitější zbraň - jako jediná má možnost zvyšování své síly v boji (tzv. vylepšení) a také s ní můžete provádět velmi silné speciální útoky (viz dále v textu).
Magický meč ale nebudete potřebovat jen pro boj. Díky němu si budete moci dobíjet energii, provádět vylepšení a podobně.

Pistole



Je to velmi silná a přesná zbraň, jejíž kapacita nábojů v zásobníku je 8. Pozor, máte omezené množství nábojů, takže používejte pistoli s rozumem. Dostanete se totiž do prostředí, kde prostě není normální, aby se na zemi válely krabice s náboji. Nechcete přece, aby vám hned na začátku hry došla munice.

Kuše



Během hry dostanete také kuši. Je to velmi přesná a silná zbraň. Nebojte se ji používat, šípy do kuše můžete sbírat po padlých nepřátelích.

Pochodeň

Na zemi můžete kromě jiných věcí najít také pochodeň. Sebrat nebo položit ji lze stejně jako nepřátelskou zbraň. Výhodou pochodně je, že ji můžete od jiného ohně zapálit a posvítit si na cestu. Lze ji ovšem také použít jako zbraň. Je však - až na výjimky - velmi neefektivní a poslouží vám lépe jako zdroj světla.

Zbraně nepřátel

Po zabití nepřítele si můžete vzít jeho zbraň. Zbraně po nepřátelích jsou užitečné třeba pro svůj účinek na jiné druhy nepřátel, či prostě jen pro svoji sílu. Bohužel postava hráče nemůže přenášet tyto zbraně do dalších částí hry, lézt s nimi po žebříku nebo se zachytit okraje.

Poznámka: Vyzkoušejte různé druhy zbraní, někteří jinak velmi silní či nezranitelní nepřátelé půjdou odstranit jednodušeji.

Soubojový systém pro magický meč



Magický meč má dvě velké výhody. První výhodou je, že v krytu dokáže odrážet střely nebo kouzla nepřátel. Okolo meče se vytvoří magický štít, který takový útok odrazí.



Druhou výhodou je používání „komb“, speciálních silných útoků. K jejich vyvolání je třeba přepnout se do krytu, zmáčknout zároveň tlačítko pro útok a obě klávesy následně držet. Okolo meče začne proudit magická energie a vy můžete „kombo“ provést.

Pozor: Pokud vyvoláváte speciální útok a někdo na vás zaútočí, vyvolávání útoku se zruší a je ho třeba znovu vyvolat. Zároveň si dávejte pozor na stav magické energie, protože vyvolávání speciálních útoků ubírá více magické energie než normální útok.

Speciální útoky

Od začátku nemáte všechny speciální útoky k dispozici. Ty se postava učí zkušeností z boje. Jakmile během boje dosáhnete úrovně dalšího „komba“, hra vám to oznámí. Speciální útoky se vyvolávají postupným stiskem kláves, např. pokud rychle za sebou stisknete tlačítko vpřed, vyvolá se základní speciální útok. Stiskem kláves vpřed a vzad vyvoláte silnější speciální útok a tak dále.

Vylepšením meče (viz dále v textu) se zvyšuje úroveň meče a síla speciálních útoků.

Stisknete-li kdykoli během hry klávesu F1, zobrazí se seznam dostupných speciálních útoků.

Nezapomeňte však, že v průběhu zobrazování tohoto přehledu není hra pozastavena.

OVLÁDÁNÍ HRY – DÉMON

Po přepnutí do démona se můžete pohybovat jen v jednom rychlostním režimu. Je to něco mezi chůzí a během člověka. Démon se používá výhradně a pouze ke třem činnostem: k boji s obtížnými nepřáteli, kouzlení a tahání/tlačení těžkých objektů (kamenů, beden apod.). Podrobný popis najdete dále.

Důležitou vlastností démona je jeho nesmrtelnost. Jedinou výjimku tvoří pád z velké výšky.

Co démon nemůže dělat oproti člověku

Nevýhody používání démona jsou následující: démon nemůže běhat, skákat, přikrčit se, vylézat na překážky, plavat, sbírat a používat předměty, lézt na žebříky nebo slaňovat.

Inventář kouzel - démon



Dojde-li ke stisku klávesy inventáře během toho, kdy je postava hráče ve formě démona, zobrazí se přehled dostupných kouzel. Vyberete-li některé z kouzel, uvidíte na obrazovce zvětšenou ikonu kouzla spolu s jeho popisem. Inventář kouzel se používá naprosto stejným způsobem jako inventář předmětů, je-li hráč v postavě člověka.

Jste-li v inventáři kouzel, nedochází k použití magické energie.

Poznámka: Během práce s inventářem je hra pozastavena.

Tahání a tlačení těžkých předmětů



Občas budete potřebovat odtáhnout nebo odtlačit nějaký těžký předmět, jako je velký kámen, bedna či jiný objekt, a protože člověk je příliš slabý, je možné použít démona. S démonem stačí přijít k jedné ze stran takového objektu a zmáčknout tlačítko pro použití. Démon se takového předmětu chytí a může ho tlačit nebo tahat. Opětovným stiskem tlačítka pro použití démon přestane tahat. Všechny předměty, které lze takto posouvat, jsou označeny ikonkou v pravém dolním rohu.

SOUBOJE – DÉMON

Útoky démona jsou velmi silné a lze s nimi vyřešit řadu zapeklitých situací. K tomu vám poslouží dvě specifické démonovy zbraně.

Paťáty

Démon může útočit svými paťáty. Protože má nadlidskou sílu, budou jeho útoky velmi silné. Silnější než kterákoliv zbraň ve hře.

Ovládání je stejné jako u postavy člověka, až na možnost krytu – ten démon neumí.

Útočná kouzla

Tlačítko, které používáte pro kryt nebo nabíjení zbraně, vyvolává u démona kouzlo. Pokud se jedná o útočné kouzlo (např. Ohnivá koule – kouzlo, které má démon od začátku), přepne se pohled první osoby. Body ve středu obrazovky ukazují místo, kam vyslané kouzlo doletí. Stiskem klávesy pro útok kouzlo sešlete. Nezapomeňte, že útok paťáty či kouzly ubírá démonovi magickou energii.

Pozor: Sesílání kouzel vám taktéž ubírá magickou energii.

DÉMONOVA KOUZLA

Během hry máte možnost získat až devět druhů kouzel. Některá jsou útočná, některá se používají k jiným účelům. Záleží jen na vašem rozhodnutí, není podmínkou získat všechna kouzla.



Plamenný roj

Ohnivá koule po zásahu redukuje nepřátelskou energii. Je výhodné používat ji proti živým bytostem. Nemá velký účinek proti magickým nepřátelům nebo silně pancéřovaným bytostem.



Ohnivý roj

Démon vystřelí ohnivý roj. Kouzlo se chová podobně jako Ohnivá koule, ale je mnohem účinnější. Je také účinnější proti magickým nepřátelům.



Ohnivá stěna

Vytvoří se ohnivá zeď, která zapálí každého, kdo skrze ni projde. Některé druhy nepřátel sice hned nezastaví, ale může je zapálit, což je začne zraňovat.



Kruh nezranitelnosti

Tímto kouzlem vytvoří démon kolem sebe magický kruh. Kdykoliv pak člověk stojí nebo bojuje uvnitř tohoto kruhu, je nesmrtelný.



Lebka smrti

Nad hlavou démona se objeví jedna nebo více lebek, které levitují a sledují směr pohybu. Jakmile je v jejich dosahu jakýkoliv nepřítel, rozletí se k němu a zaútočí.



Špetka chaosu

Démon vyvolá magický oblak, který v případě zásahu nepřítele zmate, takže začne bojovat s nejbližší bytostí, což vám může v boji docela pomoci. Ale pozor, pokud je nepřítel sám, zaútočí na vás.



Zmrazení

Nepřítel zasažený tímto kouzlem se nebude moci nějaký čas hýbat, čehož můžete dokonale využít.



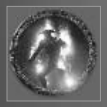
Vítr Apokalypsy

Nejsilnější útočné kouzlo. Kolem démona se vytvoří magický kruh, který se pohybuje s ním. Téměř každý nepřítel zasažený tímto kouzlem padne v plamenech k zemi.



Šíp telekineze

Tímto šípem je možné na dálku pohybovat s některými předměty.



Plamen nenávisti

Po vyvolání tohoto kouzla démon vzplane ohněm černé magie. Jeho útoky jsou pak ještě silnější.

MAGICKÉ SLZY



Po celém herním světě jsou magické Slzy andělů. Je výhodné je sbírat. Stačí se přiblížit a Slza se sama vstřebá do postavy. Slzy andělů můžete v obchodech s kouzly vyměňovat za kouzla pro démona.

OBCHODY S KOUZLY



Během hry narazíte na podivné zářivé vchody, které zdánlivě nikam nevedou. Jsou to vstupy do bájných obchodů s kouzly. Stačí jen vstoupit...

V těchto obchodech si u postav mytických bytostí můžete vyměnit Slzy andělů za kouzla pro démona. Stačí jen stisknout tlačítko pro použití a otevře se vám okno s popisem a „cenou" kouzla, které chcete koupit.



Celé ovládání je velmi intuitivní. Pokud se rozhodnete pro kouzlo a máte dostatek Slz andělů, stiskněte tlačítko pro pohyb vpravo, čímž zvolíte možnost „Koupit", pokud se rozhodnete opačně, stiskněte tlačítko pro pohyb vlevo, čímž zvolíte možnost „Odejít".

Z obchodu se zpět vrátíte prostým přistoupením k východu.



Vstupem do obchodu s kouzly se vám munice do pistole automaticky doplní na maximální úroveň. V levém horním rohu se vám pak počet přidané munice zobrazí. Každý obchod s kouzly vám může doplnit munici pouze jednou!

Poznámka: Při vstupu do obchodu s kouzly jsou vaše ukazatele zdraví a energie doplněny na maximální hodnotu.

VYLEPŠENÍ MAGICKÉHO MEČE

Během hry se vám naskytne možnost vylepšit magický meč. Pokud se tak rozhodnete, budou normální i speciální útoky silnější.

Čím silnější bude váš magický meč, tím více bude zářit a měnit podobu.

Má to však jeden háček – zároveň si totiž můžete vybrat vylepšení démona. Volba je jen na vás...

VYLEPŠENÍ DÉMONA

Ve stejný čas vám bude nabídnuta i možnost vylepšit démona. Vylepšení bude mít za následek více magické energie, silnějšího démona a silnější kouzla, která máte koupena nebo která koupíte.



Úroveň vylepšení démona poznáte podle žlutých políček u ikony kouzla.

Poznámka: Jakmile dostanete možnost vylepšit magický meč či démona (k tomu dojde, když zkompletujete všechny tři části srdce), musíte si mezi nimi vybrat: budete-li chtít vylepšit magický meč, jednoduše jej použijte (stiskem klávesy "použít"), budete-li chtít vylepšit démona, proveďte transformaci do jeho podoby (stiskem klávesy proměny).

AUTOŘI

Vývoj
Black Element Software s.r.o.

Vydává
CENEGA PUBLISHING s.r.o.

Black Element Software
www.blackelement.net

VEDOUCÍ PROJEKTU
Radek Volf

VEDOUCÍ NÁVRHÁŘ
Jan Zámečník
Aleš Horák
Radek Volf

HLAVNÍ PROGRAMÁTOR
Filip Doksanský

HLAVNÍ 3D GRAFIK
Jan Zámečník

PROGRAMOVÁNÍ SKRIPTŮ
Andrej Török

HLAVNÍ 2D GRAFIK
Aleš Horák

HUDBA
Jaroslav Kašný

NÁVRH ÚROVNÍ
Josef Vlach
Rudolf Snížek
Aleš Horák

GRAFIKA
Jiří Bartoněk
Jiří Růžička

ANIMACE
Jan Zámečník
Jiří Bartoněk

ZVUKOVÉ EFEKTY
Jaroslav Kašný

HERCI MOTIONCAPTURE
Jan Zámečník
Jaroslav Kašný
Lukáš Pergl

Vřelé poděkování našim milovaným manželkám
Pavle a Karin

...a přítelkyním
Zuzaně, Lence a Ditě

Zvláštní poděkování
Marek Španěl
Slavomír Pavlíček

CENEGA

CENEGA PUBLISHING
www.cenega.com

PRODUCENT
Wayne Meazza

HLAVNÍ TESTUJÍCÍ
Marek Šťastný
Karel Ružarovský

LOKALIZACE
Jan Hnátek

VEDOUCÍ VÝROBY
Jiří Jakubec

MEZINÁRODNÍ MARKETING
Richard Moravec

VEDOUCÍ PRODEJE
Daniela Buryánková

VEDOUCÍ OBCHODNÍHO VÝVOJE
Krzysztof Cyluk

MARKETING & PR MANAŽEŘI
Andrea Sládková
Natalia Ciula

NÁVRH GRAFIKY
Lenka Váchalová

ASISTENTKA PRODEJE
Klára Víšková

Zvláštní poděkování
Brian Faller, Dennis Gustafsson, Jonas Gustavsson & a další z Meqon Research AB a Petr Mares za dodatečné testování

Velmi zvláštní poděkování
Ondřej Laba

Česká lokalizace
CENEGA CZECH
www.cenega.cz

Lumír Vaněk
Milan Taláček
Petr Šeba
Tomáš Varbanov
Jan Jirásek
Hana Nováková

Nahráno ve studiu Wind

Meqon Research AB
www.meqon.com

Physics is easy!

© 2004 CENEGA PUBLISHING. Všechna práva vyhrazena. Další výrobky a jména společností, které jsou zde zmíněny, mohou být obchodními známkami příslušných vlastníků. Vyvinul Black Element Software. Všechna práva vyhrazena.
www.shade-game.com