

Légy üdvözölve a Sacred világában!

Minden olyan valóságosnak tűnik. Minden oldalról élő dolgok vesznek körül. Minden nap új és különös helyeken találom magam, furcsa és egyben csodálatos lényekkel találkozom. Sok dolgot nem értek ugyan, de azt azért tudom, hogy mit kell tennem. Ez mégis csak egy játék, vagy talán már rég belevesztem ebbe az idegen világba?



Izgalmas kalandok, és lebilincselő rejtélyek várnak rád a Sacred hatalmas és örökké változó világában. Igen hamar ennek a csel-szövő alakokkal, félelmetes ellenségekkel és elrejtett kincsekkel teli elbűvölő világnak a varázsa alá kerülsz majd, meglásd. A játékmenet nagyfokú változatosságának, a rengeteg lehetőségnek, és a finoman kidolgozott részleteknek köszönhetően, a Sacred sokat tartogat mind az akció központú szerepjáték, mind pedig a hagyományos szerepjáték rajongóinak, akik a pergő akció helyett inkább a részletekben, az egyedi és egyéni karakterekben, valamint a mélyen atmoszférikus játék környezetben lelik örömüket.

A játék alkotói remélik, hogy élvezni fogod az Ancaria világának felfedezésével töltött minden egyes percet.

Epilepszia veszély!

Vannak emberek, aki epilepsziás rohamokat kaphatnak, ha bizonyos fénymintákkal vagy erősen villogó fénnel találkoznak. Az ilyen – egyébként meglehetősen ritka – esetekben a televíziós műsorok vagy számítógépes játékok kiválthatnak ilyen epilepsziás rohamokat. Ez akkor is előfordulhat, ha az illető személy korábban még soha nem produkált ilyen epilepsziászerű rohamokat. Ha te, vagy bárki a családotban epilepsziában szenved, előzetesen mindenképp kérd ki orvosod tanácsát, hogy tanácsos-e ezzel a játékkal játszani. Ha játék közben fejfájást, szédülést, álmoságot érzel, hallucinálsz, problémát okoz a helyes tájékozódás, ugrálnak a szem körüli vagy egyéb izmaid, önkéntelen vagy görcsös mozdulatokat teszel, azonnal fejezd be a játékot, és fordulj orvoshoz.

Tartalom

Légy üdvözölve a Sacred világában!.....	11
Bevezető	4
A játék telepítése	5
A játék alapjai	
Az egér pointer (kurzor).....	7
Az egyes varázssítalok szinkódjai.....	9
Harc	11
Szintugrás	13
A játék világa és térkép.....	14
Felszerelés: Kereskedők, szekrények, dobozok és ládák	16
Menük	
A főmenü.....	18
Hálózati játék.....	19
Opciók	
Grafikai opciók	25
Tárgyak gyűjtése	26
Irányítás	
Irányítás az egérrel.....	28
Menü	
Karakterek import / export.....	31
A karakterek tulajdonságai	34
Fegyverek és páncélzat	
A fegyverek jellemzői.....	35
A fegyverek típusai.....	38

Képességek

Karakterek

Gladiátor	42
Szeráf	43
Erdei elf	44
Sötét elf	45
Harci mágus	46
Vámpírnő	47

A Harc művészete

Ellenséges karakterek

Démonok	55
Sárkányok	55
Zhurag-Nar sötét elfjei	56
Goblinoidok	56
Óriások	57
Óriás szörnyek	57
Az erdei állatok	57
Trollok, harpiák és kódémonok	58
Élőholtak: Nullazabálók és zombik	58
Élőholtak: Szellemek	59
Élőholtak: Mumiák	59
Élőholtak: Shaddar Rim	59
Élőholtak: Csontvázak	59
Élőholtak: Vámpírok	60
Technikai segélyvonal	61

A játék alkotói

Impresszum	65
Köszönetnyilvánítás	66
Jegyzetek	67

Bevezető

A hatalmas Shaddar herceg, a királyság földjét ártatlan áldozatok ezreinek vérében áztató, gyűlölt I. Morgast leszámazottja, elődjeihez hasonlóan vaskézzel és páratlan kegyetlenséggel uralkodott. A herceg neve sötét elf nyelven, IlimShaddar, ami azt jelenti, hogy az „Árnyékok birodalmában bolyong”, egyszerre örökség és egy prófécia, mivel már réges-régen eladta a lelkét a sötétség erőinek. Shaddar saját lányáról is az a hír járja, hogy sötét rituálék során meg-erőszakolták, majd megölték. Shaddar olthatatlan vágya az élet és a halál uralma felett azonban saját sorsát is megpecsételte. Ahelyett, hogy a lángok között vesztette volna életét, ahogy azt a Mystdale-i Kastély mágusai követelték, a perzselő Déli Sivatagra száműzték. Ez már önmagában is felér egy halálos ítélettel, minden normális halandó számára. Az ezt követő pár évszázad során semmit sem lehetett hallani a gonosz mágusról, de az orkok, goblinok és sötét elfek még ma, ennyi idő elteltével sem merik hangosan kiejteni szájukon az Árnyékok birodalmában bolyongójának nevét. Azt beszélük, hogy a sziklás síkság széléről látni lehet a távolban magasodó Shaddar-Nur, a sötétség tornyának falait. Ezért van az, hogy Ancaria népei még most is a rég-múlt borzalmas időszakának e rettegett uralkodójáról suttognak rémtörténeteket egymásnak a tábortüzek körül üldögélve. Az anyák pedig még ma is a szörnyű Shaddarral ijesztgetik engedetlen gyermekeiket, aki az éjszaka leple alatt eljő, és magával ragadja a rosszalkodó, szüleinek nem engedelmeskedő gyerekeket.

Az igazság az, hogy a hírhedt sötét mágus még nem mindig életben van. Sőt, Shaddar megidézett magának egy Sakkara démon is. Ezeknek a démonoknak hatalmuk van a pokolbéli elátkozott lelkek, a holtak felett. A Sakkara démonok tulajdonképpen annak a pokolbéli fajnak a leszámazottjai, akiket még a Szeráfok rendje üzött ki Ancariából a múlt kódéba vesző Istenek Háborúja során. A démonidézésbe azonban valami szörnyű hiba csúszott, és a pokoli szörny megidézője ellen fordult. Most először azt követően, hogy a Szeráf harcosok rendje kiüzte az utolsó démon is a királyságból, egy Sakkara démon ismét Ancaria földjét tapodja. A visszataszító Sakkara kultusz pedig, úgy tűnik, újra feleledőben van...

A Sakkara kultusz rabszolgavadászáitól kísérve, kegyelmet nem ismerő banditák és zsoldosok egész hada nyomul Ancaria felé. Aarnum király birodalma végveszélybe került, és nagyon úgy fest a dolog, hogy az összeomlás elkerülhetetlen. A rettegett Khorad-Nur-i orkok rabszolgái, a goblinok már támadásokat intéznek a birodalom határa mentén a sivatag felől. Valor herceg, a bölcs öreg uralkodó bátor fia, felkérte DeMordrey bárót, a király hadseregtribunokát, hogy azonnal vonuljon a király segítségére. DeMordrey, a briliáns stratégia, akinek kőszívét féktelen hatalomvágy hajtja, azonban már jó ideje saját terveit szövögeti...

Sacred hőseként, Te állsz e hősi történet középpontjában, amelyben mindent megtalálsz, ami egy epikus kalandhoz csak kell: hatalmi harcot, politikai cselszövést, gyilkosságot és démoni mágiát. Egyedül rajtad áll, hogy a virágzó ancariai civilizáció fenn tud-e maradni, vagy az ork hordák bunkóinak csapásai alatt elsüllyed a történelem mocsarában. Minden attól függ, mennyire vagy ügyes a kardforgatásban és a különböző képességeid kihasználásában. Hat bámulatos karakter közül választhatsz, hogy melyikük bőrébe bújva szeretnél nekivágni ennek a hatalmas és veszélyekkel teli kalandnak.

A játék telepítése

Helyezd be a Sacred CD 1 feliratú CD-t a CD-ROM meghajtóba. Amennyiben a Windows automatikus CD felismerő funkciója aktiválva van, a telepítőprogram automatikusan elindul. Ha ez nem így lenne, akkor manuálisan indítsd el a „setup.exe” nevű alkalmazás fájlt, a Sacred CD 1-ről. Ezt követően csak kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

A játék telepítési könyvtárban található „readme.txt” szövegfájlban fontos technikai információkat olvashatsz. A játék internetes web oldalán pedig tájékozódhatsz a Sacred világával kapcsolatos legújabb hírekről. www.sacred-game.com.

Rendszerkövetelmények

Minimális konfiguráció
Pentium III 800 MHz processzor
256 MB RAM
x4 sebességű CD-ROM meghajtó
DirectX8 kompatibilis videokártya 16 MB RAM-mal
DirectX kompatibilis hangkártya
DirectX9 (megtalálható a Sacred CD-n)
Windows® 98 SE/ME/2000/XP operációs rendszer
Legalább 2 GB szabad hely a merevlemezén*

Ajánlott konfiguráció
Pentium IV 1.4 GHz vagy gyorsabb processzor
legalább 512 MB RAM
x8 sebességű CD-ROM meghajtó
DirectX9 kompatibilis videokártya legalább 64 MB RAM-mal
DirectX9 kompatibilis 3D-s hangzást lehetővé tevő hangkártya
Hálózati kártya
Windows® 2000/XP operációs rendszer
DirectX9 (megtalálható a Sacred CD-n)
Legalább 2,5 GB szabad hely a merevlemezén*

*A játék telepítéséhez legalább 1,6 GB-ra van szükség. Ezen kívül a játék futtatásakor, a swap fájlnak további 400 MB szabad helyre van szüksége a merevlemezén.

Fontos figyelemztetés!

A jelenleg kapható ill. forgalomban levő különböző modellek nagy száma miatt, a fejlesztők nem tudják garantálni, hogy a játék valamennyi laptopon és notebookon futni fog. Ezen kívül a chip setek és a videokártyák is igen jelentős mértékben eltérhetnek az asztali gépekben használatosaktól. Amennyiben az általad használt laptop ill. notebook konfigurációja megfelel a minimális rendszerkövetelményeknek, akkor valószínű, hogy futni fog rajta a Sacred: Shaddar démona, azonban ezt garantálni nem tudjuk, a kétféle rendszer – asztali ill. hordozható – felépítései különbségei miatt.

A játék alapjai

A következő pár oldalon megismerkedhetsz a játék alapjaival, melynek segítségével gyorsan belevetheted magad a játék sűrűjébe. A Gladiátor példáján keresztül igyekszünk neked bemutatni a játék világát a kezdetektől egészen az első küldetés végéig.

A játék indítása



Indítsd el a játékot, majd a megjelenő főmenüben kattints az „Új hadjárat indítása” gombra, hogy új játékot kezdhes. A következő oldalakon a játék elindítását vesszük végig a Gladiátor karaktert választva. Minden egyes karakter más-más ponton kezdi meg küldetését.



A Karakterválasztó menüben, válaszd ki a Gladiátort, és ha gondold, adj neki új nevet is. Ha elkészültél, kattints rá a „Játék indítása” gombra



A játék kezdetén a Gladiátort az arénában találod, ahol épp utolsó nagy küzdelmére készül; ha túléli, és győztesként hagyja el az aréna homokját, akkor végre visszanyeri szabadságát. Mielőtt még belevetnéd magad a harcba, ismerkedj meg az irányítással, és mindenképp gyűjtsd össze a kezdőpont közelében elszórtan található tárgyakat.

Tipp

Az egyes új hadjáratok elején megjelenő Sűgőszöveg mindig hasznos információkkal szolgál a történeti szálra vonatkozóan, ezen kívül pedig néhány tippet és javaslatot is tartalmaz a játékmenetre vonatkozóan. Ha úgy gondold, hogy erre neked nincs szükséged, a „Ne jelenjen meg több tipp.” Opció melletti dobozba kattintva kikapcsolhatod a Sűgőszöveget.



Az egér pointer (kurzor)



Kattints a talaj egy pontjára, mire hősöd a megadott pontra szalad.



Ha a pointert ráviszed egy ellenséges karakterre, a pointer helyén automatikusan megjelenik a **Harc** szimbólum. Ha ilyenkor rákattintasz a bal egérgombra, hősöd rátámad az adott karakterre az éppen aktuális fegyvert használva.



Abban az esetben, ha valamilyen olyan tárgyra mutatsz rá az egérrel, amit használni lehet (pl. ajtók, dobozok stb.), vagy magaddal vihetsz, megváltozik a pointer képe, és egy **Kéz** szimbólum jelenik meg.



Amikor semleges karakterre, vagy egy ügyfélre kattintasz rá az egérrel, akkor a pointer képe a **Beszéd** szimbólumra vált át.



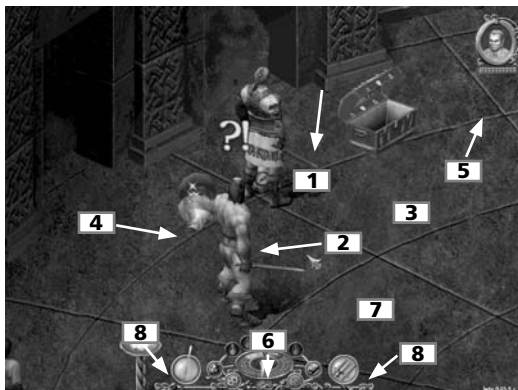
A Combo-mestereket, kovácsokat és kereskedőket szintén speciális szimbólumokkal jelöli a játék.

A játék irányításának az alapjai

Mozgás	Bal egérgombbal a talaj kívánt pontjára kattintani
Támadás	Bal egérgombbal az ellenségre kattintani
Doboz, láda stb. kinyitása	Bal egérgombbal a dobozra kattintani
Speciális mozgás / varázslás / combo végrehajtása	Jobb egérgombbal a célra kattintani
Tárgy felvétele	Bal egérgombbal a tárgyra kattintani
Összes tárgy felvétele	A
Tárgy beállítása / felszerelése	Jobb egérgombbal a tárgyra kattintva a Készletlistában
Készlet és karakter szerkesztése	I
Naplók (vendégek, statisztikák, stb.)	L
Térkép	Tab vagy középső egérgomb (görgő)
Világtérkép	M
Menü	Esc



A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA



- 1** Kattints a talaj kívánt pontjára, hogy a Gladiátor odamenjen.
- 2** Ahhoz, hogy párbeszédet kezdeményezz egy (nem ellenséges) karakterrel, kattints rá a bal egérgombbal. A „?!” szimbólum azt jelenti, hogy a Gladiátor mesternek lenne egy küldetése a számodra.
- 3** A bal egérgomb segítségével nyithatod ki a különböző dobozokat, utazóládákat, szekrényeket, és minden egyéb tárolóeszközt. Ha ilyenkor lenyomod az Alt billentyűt, akkor az egyes tárgyak neve is megjelenik a könnyebb azonosítás érdekében.
- 4** Villódzó fény jelzi a játéktéren, hogy egy adott tárgy felvehető-e. Az Alt gomb lenyomva tartására valamennyi aktuálisan látható tárgy neve megjelenik a képernyőn.
- 5** A hősöd portréja melletti piros kör mutatja a karakter életerejét. Az ez alatt látható zöld csík pedig azt jelzi, hogy mekkora tapasztalatra (hány tapasztalati pontra) van még szüksége ahhoz, hogy a következő szintre ugorjon hősöd.
- 6** Az iránytű mindig pontosan az adott küldetés következő főbb céljának az irányába mutat. Amennyiben van aktív alküldetés is, egy második, kisebb iránytű is láthatóvá válik, amely az alküldetés célja felé mutat. Ha korábban valahol már elhelyeztél egy célpontjelzőt a világtérképen (megjelenítéséhez nyomd le az M billentyűt) egy harmadik iránytű is megjelenik, és közvetlenül a célpontjelző irányába fog mutatni. Az iránytű körül különböző varázsiszerek szimbólumai (felül) ill. az információs ablakok megnyitására szolgáló ikonok (alul) láthatóak.
- 7** Az ún. helyzet-érzékelő pointer segítségével garantált a gördülékeny és folyamatos a játékmenet, szükségtelenné téve a bonyolult irányítási parancsok alkalmazását. A bal egérgombbal minden esetben a „standard” cselekvés hívható elő. A standard cselekvés automatikusan kerül kiválasztásra, attól függően, hogy éppen hol áll a pointer a játéktéren. Ez azt jelenti, hogy a bal egérgombbal számos különböző cselekvés aktiválható, mindig az aktuális helyzettől függően: karakter mozgatása, ellenség megtá-

madása, ajtók és dobozok kinyitása, tárgyak begyűjtése, beszélgetés más karakterekkel, és így tovább. A jobb egérgombbal a különböző harci taktikák, combók és varázslatok hívhatók elő.

- 8** Ezek a gombok teszik lehetővé a felszerelési tárgyak, speciális mozgások és varázslatok gyors váltogatását. A baloldalon található gombokkal lehet váltani a különböző fegyverek és / vagy páncélzatok között. A jobb oldalon levő gombokat lehet hozzárendelni az egyes harci taktikákhoz, varázslatokhoz, combókhoz, és sötét elf csapdákhoz.

Az egyes varázslatok színekódjai

Gyógyítás	Vörös	[Szóköz]	Visszaállítja az életerőt
Holtak Nyugalma	Sötétkék	[Q]	Az élőholtak nem élednek újjá.
Mentor	Világoskék	[W]	Magasabb tapasztalat, amíg a szer hat
Vipera ellenméreg	Zöld	[E]	Semlegesíti a mérgeket.
Koncentráció	Sárga	[R]	Felturbósítja a combókat.

Tipp

Segítség a menük használatához.

A leltár és karakter menüvel kapcsolatos súgószövegek előhívásához először nyisd meg a leltárt / hátizsákot, majd nyomd meg a H billentyűt.



Nyisd ki a dobozokat ebben a szobában, és beszélj a mesterrel, akitől meg is kapod a küldetést, ami nem más, mint hogy meg kell nyerned a következő össze-csapást az arénában. Mielőtt csatába szállnál, ellenőrizd hősöd felszerelését. Kattints a Haditudományok ikonra, mire azonnal megjelenik hősöd speciális mozdulatainak és varázslatainak listája. A Combók fejléc alatt négy ún. combó mező található. A combó nem más, mint egy négy speciális mozgásból vagy varázslatból álló sorozat. A Combó-mesterek állíthatnak össze ilyen combókat.

Tipp

A Combó-mesterek ún. harcművészeti rúnákkal kereskedhetnek, amelyeket Ancaria világában elszórtan találhatók. Ezek segítségével saját és más karakterek harci trükkjeit is összegyűjtheted. Az, hogy éppen mit kapsz egy ilyen rúna tranzakció során cserébe, mindig attól függ, hogy mennyi rúnát ajánlatsz fel.

Cserearány	Eredmény
2:1	Véletlenszerű rúnák minden osztályból
3:1	Véletlenszerű rúnák a saját osztályból
4:1	Bármilyen kívánt rúna a saját osztályból (a kurzormozgató billentyűk segítségével választható ki)

A kezdőpont közelében található dobozban egy bőrpáncélra bukkansz. Amint felvetted a bőrpáncélt, a Gladiátor azonnal magára is ölti azt (felveszi a felszerelési tárgyai közé), mivel ez a felszerelési mező eddig még üres volt. A bőrpáncél azonnal meg is jelenik a leltár megfelelő felszerelés mezőjében. Az egyéb összegyűjtött tárgyak a hős hátizsákjába kerülnek.

Egy új speciális mozgást is kapsz, az ún. „Többszörös ütést”. Ahhoz, hogy egy harci mozgást alkalmazni tudj, fel kell, hogy vedd a harcművészeti listára. Ha egy új harcművészeti rúnára bukkansz, akkor azt a jobb egérgomb segítségével tedd bele hősöd hátizsákjába. A már megszerzett harci mozgás alkalmazásához az adott mozgást húzd át a harcművészeti listáról a képernyő jobb alsó sarkában található gyorskiválasztó gombokhoz. A kívánt mozgás alkalmazásához most már nincs más dolgod, mint rákattintani a megfelelő gyorskiválasztó gombra, majd a kiszemelt ellenségre a jobb egérgombról.

Tipp:

A „Harcművészetek” egy átfogó elnevezés a speciális mozgások (zöld ikonok), valamint a varázslatok jelölésére.

Tipp:

A „Támadás” segítségével gyors, erős ütések sorozatát mérheted ellenfeledre.

A „Többszörös ütés” segítségével a hatósugáron belül tartózkodó valamennyi ellenfélre ütés mérhető, bár az ütés ereje kisebb, és nem is okoz olyan nagy sérülést.

Mivel a Gladiátornak a harc jellegéből adódóan párbajszerűen, egyszerre csak egy ellenféllel kell megküzdenie, esetünkben a standard Támadás parancsnak több értelme van.



A középső lépcsőt eddig egy vasrács zárta el. Miután azonban megkaptad küldetésedet, a rács automatikusan kinyílik, ahogy megközelíted.

Tipp

Mindenképp érdemes jó alaposan felderíteni a Sacred dinamikus, örökké mozgásban levő világát. Számos rejtett vagy kevésbé rejtett humoros részlet és megjegyzés csak arra vár a környező világban, hogy észre vedd. A küzdelmet követően, még mielőtt visszamennél Julius-hoz, a gladiátor mesterhez, beszédbe elegyedhetsz a fogságba esett kémmel, felfedezve egy rejtett tiszteletadást a műfaj klasszikusa előtt.

Harc



Két ellenfél fog támadni, egymás után. Itt a remek alkalom, hogy használd a Támadás parancsot.

Irányítás harc közben

Támadás	Bal egérgombbal rákattintani az ellenfélre
Speciális mozgás / Varázslat/ Combó	Jobb egérgombbal rákattintani az ellenfélre

Az ellenség megtámadásához kattints rá a bal egérgombbal. Ha gondolod, lenyomva is tartathatod az egérgombot a folyamatos támadáshoz. A jobb egérgombbal az ellenségre kattintva aktiválhatod a harcművészeti mozgást. Ha sikerül bevinned egy ütést, akkor az okozott sérülés nagyságát sárga számok jelzik. Ha viszont hősödöt találják el harc közben, akkor piros számok jelzik az így elvesztett életerő pontokat. Harc közben a Gladiátor lábai körül húzódó kör mutatja hősöd megmaradt életerejének szintjét.



Miután legyőzted ellenfeleidet, menj vissza és beszélj újra a gladiátor mesterrel. A galád rabszolgakupec azonban ahelyett, hogy odaadná a kialkudott jutalmat, rád támad! Itt az ideje, hogy megmutasd ennek az aljas görénynek és csatlósainak, hogy mire is képes egy felbőszült gladiátor.



Most a rabszolgahajcsárok, annak érdekében, hogy eltüntessék nyomaikat, megpróbálják eltenni láb alól a királyi kémeket. Segíts a kémnek legyőzni a brigantikát. Miután megölték az összes támadót, beszélj a kémekkel. A beszélgetés végén engedélyt kapsz, hogy elkíséred őket a helyi katonai parancsnokhoz. A kém feltöri a zárt ajtókat, és a Gladiátor végre ismét szabad.

A jobb felső sarokban most egy újabb karakter portréja jelenik meg. A kém csatlakozott a Gladiátorhoz, és az oldalán fog harcolni egészen a küldetés végéig. A küldetés iránytű (a képernyő alján, középen) mutatja, hogy merre kell haladnotok a küldetés következő fő célja felé.

Tipp

Ahhoz, hogy megtekinthesd egy társad tulajdonságait, először is nyisd meg a leltárt az I billentyű lenyomásával, majd az egér pointerrel a tüzesebben szemügyre venni kívánt társad portréjára.

Tipp

Ahhoz, hogy megváltoztathasd egy társad felszerelését, először is nyisd meg a leltárt az I billentyű lenyomásával.

Ezt követően kattints a kívánt fegyver vagy pajzs képére, hogy felvedd az egér pointerrel.

Az így kiválasztott tárggyal most kattints a felszerelni kívánt társad képére. Ha az adott karakter képes a tárgy használatára, akkor az máris a felszerelési tárgyai közé kerül. A társaid egyszerre csak egy fegyvert és egy pajzsot tarthatnak maguknál, éppen ezért, ha az újonnan felszerelt társadnak volt már fegyvere és / vagy pajzsa, akkor ezek automatikusan átkerülnek a te készletedbe. Amikor egy társad kiválik a kalandozó csapatból, az így kölcsönkapott tárgyakat szintén hátrahagyják.



Szintugrás



Az eddigi harcok során hősöd tapasztalati pontokat is szerzett, és valószínűleg már el is ért egy magasabb (tapasztalati) szintet, amit egy „+” szimbólum jelöl hősöd arcképe mellett. Ha még nem sikerült a szintugrás, akkor is hamarosan várható már. A „+” szimbólumra kattintva, vagy lenyomva az I gombot, megnyílik a Leltár és karakter menü. Itt, ebben a menüben oszthatod szét újra tapasztalati pontjaidat egyes tulajdonságaid és képességeid között. Az új tulajdonság és képesség pontok száma, egyéb szintmódosító hatásokkal együtt, mindig attól a szinttől függ, amit a hős éppen elért.

Szint	Képességek száma	Szintenkénti képesség pontok száma	Szintenkénti tulajdonság pontok száma
1 - 2	2	1	1
3 - 5	3	2	1
6 - 11	4	2	1
12 - 19	5	3	1
20 - 29	6	3	1
20 - 49	7	4	1
50 -	8	4	1

Tipp

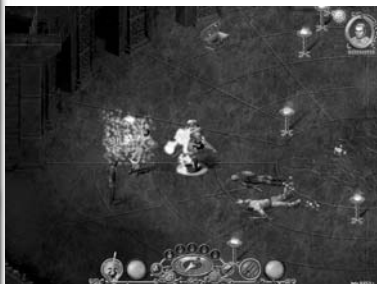
Minden egyes szintugrás után szétszathatsz egy pár tapasztalati pontot. Ezen kívül valamennyi tulajdonság értéke további 10%-kal növekszik a kezdeti értékhez képest.

Tipp

A Leltár képernyőn lehetőség van arra, hogy előre hátra válto-gass a képességek és tulajdonságok között, a Képességek vagy Tulajdonságok szekciótól balra található kis gombra kattintva.



A játék világa és térkép



Hagyd el az arénát a Gladiátorral. Most aztán igazán van szabad mozgástered, és a lehetőségeid is igen szélesek: a Sacred világának mintegy 70%-a csak arra vár, hogy felfedezd! Annak érdekében, hogy ne sodord felesleges veszélybe, a még eléggé gyenge Gladiátort, azt javasoljuk, hogy kezdetben kövesd a képernyő alján, középen található küldetés iránytűt, amely mindig egyenesen a küldetés következő fő célállomása felé mutat. Ha felvállaltál egy alküldetést is, akkor egy másik, az előzőnél kisebb iránytű is megjelenik, ami pedig a mellék küldetés következő célállomásának az irányába mutat. Utad egy kis hídon át észak-kelet felé vezet. Veszélyben sem lesz hiány; erről goblinok és rabszolga kereskedők gondoskodnak.



Ha lenyomva tartod a Tab billentyűt vagy a középső egérgombot (vagy görgőt), megjelenik a térkép. Ezen a térképen a küldetés kezdő és végpontjai, a földalatti barlangok bejáratai, a kereskedők és kovácsok, a Combó mesterek, épületek, karakterek, no és persze az ellenségek vannak jelölve. Az M gomb lenyomásával megnyithatod a világtérképet is. A világtérkép egy részének felnagyításához, kattints rá a felnagyítani kívánt térkép részlet egy pontjára a bal egérgombbal, és tartsd is lenyomva azt. Ilyenkor a világtérkép kiválasztott régiója minitérkép módban kerül megjelenítésre.

Tipp

A térképen kék pöttyök jelölik a semleges karaktereket. A piros pöttyök ezzel szemben az ellenségeket jelzik. Az olyan, fontos karaktereket, akikkel mindenképp érdemes lenne beszélned, fehér pöttyökkel jelöli a térkép.

Tipp

A játék Ancaria déli határvidékén kezdődik. Bellevue és Silver Creek ősi városain kívül még Porto Vallum újonnan épület városkája is itt található. Silver Creek már alapítása óta a köz-elben húzódo hatalmas és gazdag ezüstlelőhelyekről híres; a város élénk kereskedelmet folytat a Mascarell bárói birtokokon megtelepült fémfeldolgozó ipari központokkal. A gyönyörű hegyek és folyók övezte Bellevue csendes kis városa, egyre népszerűbb a tehetős öregebb kereskedőréteg és egyéb, nyugalomra vágyó városlakók körében, akik egyre nagyobb számban telepednek ide.

Ezzel szemben Porto Vallum az ork puszták szélén fekszik. Az élet itt mindig is nehéz volt, az éhínség, az áruhiány és a nélkülözés mindennapi vendégei voltak a városnak, még jóval azelőtt is, hogy gyakoribbá kezdtek válni az ork betörések és támadások. A játék során még számtalan más régió, városon és településen keresztül vezet majd az utad, melyeknek mind megvan a maguk sajátos hangulata, és persze története.

A hidat két őrjárat is őrzi, hogy megakadályozza a goblinok betörését Bellevue városába. Miután bejutottál a városba, menj végig a keletre vezető úton, magad mögött hagyva a piacot is, amíg északra nem kanyarodik, egészen a katonai támaszponthoz.

Tipp

Ancaria népeinek és az egyes lakosoknak a hősőd felé tanúsított magatartása és hozzáállása a játéktílusodtól függ. Döntéseid és tetteid természetesen nagyban befolyásolják hősőd hírnevét is. Kezdetben az emberek inkább bizalmatlanok, de ha például a Gladiátor végrehajt egy-két jó tettet, annak híre hamarosan az emberek fülébe jut, aminek eredményeképpen hősőd népszerűbb lesz, és az emberek is barátságosabbakká válnak.

Tipp

A játék során tanúsított magatartásod és viselkedésed igen jelentősen befolyásolja Ancaria világát. Még az ismerős területeket is újabb és újabb dolgokra bukkanhatsz.

Felszerelés: Kereskedők, szekrények, dobozok és ládák



A városka főterén egy különleges kék tároló rekeszt találsz, amelybe megőrzésre eltehetsz különböző tárgyakat. Minden nagyobb településen van egy ilyen értékmegőrző, ahol biztonságba tehetsz bizonyos tárgyakat. Akkor lehet szükség ilyen értékmegőrzésre, ha például egy adott tárgyra jelenleg nincs szükséged, eladni viszont nem szeretnéd, vagy egy tárgyat már nem tudsz magaddal cipelni. Az itt elhelyezett tárgyakat később mindig hiánytalanul megtalálod.



A térképen a kereskedőket arannyal teli zsákokcskák jelölik. Ha egyenesen a városba mentél, akkor a Gladiátornak minden valószínűség szerint nincs egy árva petákja sem. Ha viszont voltál olyan előrelátó, hogy kizsebeld legyőzött ellenfeleidet, akkor az így megszerzett tárgyakat eladhatod a kereskedőknél.

Tipp

Aranyra sok helyen bukkanhatsz a játék során: ládákban, mágikus rejtekhelyeken, és legyőzött szörnyeknél. A rengeteg választható alküldetés teljesítésével is juthatsz némi aranyhoz és plusz tapasztalathoz. Egy földműves a város keleti végében például arra kér, hogy öld meg a településtől keletre fekvő közeli erdőben tanyázó farkas farka veszett vezérét.



Még a belső erdőbe vezető híd előtt három bandita ront rád, de ez nem jelenthet gondot egy hozzád hasonló, jól képzett harcos számára.

Főküldetés teljesítve



A küldetés befejezéséhez az erődben beszélj Romata parancsnokkal. Ez a bátor és merész katona felvesztéged is a csapatába, hogy részt vehess a tulajdonképpen második küldetésben. Romata azt is hozzáteszi, hogy a hozzád hasonló bátor harcosokra mindig szüksége van Ancariának.



Miután így célhoz értetek, a kém távozik, de nem hagy üres kézzel; egy ajándékot hagy hátra neked, és ha korábban adtál neki kölcsön fegyvert, akkor azt is. A kémről nem messze ott álldogál egy földműves, feje fölött egy „?!” szimbólummal, ami azt jelenti, hogy küldetése van a számodra. Ha beszédbe elegyedsz vele, megtudod, hogy a környék egyetlen kovácsa több nappal ezelőtt eltűnt a közeli erdőben.

Mindenképp teljesítened kell ezt a küldetést, ellenkező esetben ugyanis, egyetlen kovács sem lesz ebben a régióban.

Tipp

Egyes tárgyakban még rejlenek további lehetőségek is, amelyeket üres mezők jelölnek. A kovács például bele tud dolgozni fémholmikat és ékszereket a kard pengéjébe, tovább erősítve ezzel a kard tulajdonságait.



Romata parancsnoktól pár lépésre észak-keletre egy lókereskedőre bukkanasz, akitől vásárolhatsz magadnak egy nem túl drága hátast. Lóháton hősöd gyorsabb, bár – az aktuálisan választott karaktertől függően – csak bizonyos harcművészeti mozdulatokat tud alkalmazni lovaglás közben

A Sacred fejlesztőgárdája reméli, hogy élvezni fogod Ancaria kiterjedt világának felfedezését. Eddig csupán egy aprócska részét láttad ennek a hatalmas, összetett, változatos, és rendkívül részletesen kidolgozott világnak!

Menük

A főmenü



Új hadjárat	Új játék indítása, új hőssel. Idekattintva megnyílik az Új Hadjárat menü.
Opciók	Idekattintva megnyílik az Opciók menü.
Hálózati játék	Idekattintva indíthatsz hálózati játékot.
Játékállás megnyitása	Idekattintva megnyithatsz egy korábban elmentett játékállást.
Extra	Idekattintva újra megtekintheted a Sacred részletesen kidolgozott kezdő képsorait, vagy a játék alkotóinak a névsorát.



Új hadjárat

Az egérrel a megfelelő portréra kattintva választhatod ki, hogy melyik karakterrel szeretnéd felfedezni Ancaria világát, a szövegablakba pedig begépelheted hőköd új nevét, ha úgy kívánod. Ha korábban már exportáltál hőst, akkor természetesen importálni is tudod majd őt. Ilyen esetben a karakter értékek és a felszerelés nem változnak. Új játék indításánál valamennyi ellenfél sokkal magasabb tapasztalati szinten áll, mint a te hőköd.

Elmentett játékállások

Kattints rá egy korábban elmentett játékállásra. Ez automatikusan elérhetővé teszi a „Megnyitás” és „Törölés” gombokat, amelyekkel betöltheted a folytatni kívánt játékállást, vagy letörölhetsz egy feleslegesnek ítélt mentést a merevlemezről.

Hálózati játékok

A hálózati játékokat választva először is el kell döntened, hogy helyi hálózaton (LAN), vagy az Interneten keresztül szeretnéd másokkal is összemérni erődet és ügyességedet.



Játék helyi hálózaton (LAN)

A helyi számítógépes hálózaton (LAN) történő játékhoz kattints a Főmenüben a Hálózati játék, azon belül pedig a LAN opcióra.

Ezután válassz magadnak hőst (karaktert). Itt választhatsz egy korábban exportált hőst (karaktert), de létrehozatsz egy teljesen új karaktert is.

Új karakter	Ezt az opciót válaszd, ha teljesen új hőssel akarsz elindítani a játékot.
Karakter importálása	Kattints rá egy korábban exportált karakterre, hogy ezzel a hőssel indíthasd el a hálózati játékot.
Kijelentkezés	Ezt az opciót választva visszaléphetesz a Főmenübe.
Folytatás	Ha már választottál magadnak karaktert, vagy létrehoztál egy újat, akkor a képernyő jobb alsó sarkában található gombra kattintva léphetsz tovább, a Játékválasztó menübe.

Helyi hálózati (LAN) játék kiválasztása

Ezen a képernyőn kerülnek felsorolásra a helyi hálózaton aktuálisan elérhető hálózati Sacred játékok. Természetesen saját helyi hálózati (LAN) játék felállítására is van lehetőség. Ha már egy futó LAN játékhoz szeretnél csatlakozni, akkor kattints rá a „Csatlakozás” gombra.

A játék tulajdonságai

A hálózati játékoknak némileg eltérők a tulajdonságaik, mint a hagyományos, egyjátékos játékokéi. A játék nevén kívül a játék paraméterei is kijelzésre kerülnek a következő szimbólumokkal:



Nálozati játékmódok

Kooperatív	Ebben a kooperatív játékmódban egyszerre akár négy játékos is részt vehet. A játékállást a játék során bármikor el lehet menteni, majd egy tetszőleges későbbi időpontban folytatni. A játék a bellevuei katonai parancsnokságon kezdődik
Üsd - Vágd	Ebben a játékmódban egyszerre akár 16 játékos is bebarangolhatja Sacred kiterjedt világát. A fő történeti szál itt nem játszik szerepet, ehelyett a játék egy különleges szigeten kezdődik. A szigeten van egy torony. Ebből a toronyból nyílik a lejárát egy föld alatti katakombába rendszerbe, ahonnan teleportok segítségével Ancaria bármely pontjára el lehet jutni egy szemvillanás alatt.
Játékos a Játékos ellen (PvP)	Ez a játékmód lényegében megegyezik az Üsd - Vágd játékmóddal, azzal a különbséggel, hogy itt lehetőség van a játékosok, vagy akár a játékosok csapatai közötti összecsapásokra is.

Biztonság

Zárt	A játék le van zárva. A hozzáférés (csatlakozás) le van tiltva.
Nyitott	A játék nyitva van, a hozzáférés (csatlakozás) engedélyezett.
Jelszó	A hozzáférés (csatlakozás) csak a helyes jelszóval lehetséges.

Hibák

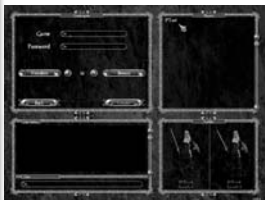
Hiba	Ez a szimbólum azt jelzi, hogy a játék gépedre telepített példányának verziója nem egyezik a szervergépre telepített verzióval. Ebben az esetben a hozzáférés (csatlakozás) nem lehetséges.
------	---

Az elérhető és letölthető patch-ekről a www.sacred-game.com ill. www.ascaron.com internetes honlapokon olvashatsz ill. tájékozódhatsz.

Tipp

Üsd - Vágd és Játékos a Játékos ellen mód	A „PvP” módot aktiválva a játékosok megtámadhatják egymást. Az ún. biztonsági zónákban a más játékosra irányuló támadás nem lehetséges. Az egy csapatba tartozó játékosok sem sebesíthetik meg egymást.
---	---





Hálózati játék felállítása helyi hálózaton (LAN)

Játék	Itt adhatsz nevet a hálózati játéknak.
Jelszó	Ha úgy látod jónak, itt adhatsz meg egy jelszót. A többi játékos csak akkor csatlakozhat a játékhoz, ha helyesen adják meg a jelszót.
Játékmód	Itt adhatod meg a kívánt játékmódot.
Játékosok száma	Itt adhatod meg a játékban részt vehető játékosok maximális számát. Hadjárat módban, helyi hálózaton egyszerre akár 16 játékos is részt vehet a játékban.
Nehézségi szint	Itt választhatod ki a kívánt nehézségi szintet. Amíg legalább egyszer nem játszottad végig a játékot, akkor addig csak a Bronz és Ezüst nehézségi szint közül választhatsz.
Megnyitás	Ha Kooperatív módban indítottad el a helyi hálózati játékot, akkor lehetőség van egy korábban elmentett játékállás megnyitására és folytatására.
Vissza	Idekattintva visszaléphet az előző menübe.
Indítás	Felállítja és elindítja a hálózati játékot a helyi hálózaton a fent megadott paraméterekkel.

Hálózati játék az Interneten

Ahhoz, hogy játszani tudj az Interneten keresztül, először is regisztrálnod kell magad a szervergéppel.

Bejelentkezés és regisztráció

Fo ntos!

Ha már egyszer létrehozta a játékos profilodat, akkor a későbbiek során már nem tudod megváltoztatni a neved. Hasonlóképpen e-mail címedet sem tudod már megváltoztatni ilyenkor. További információért kérjük, látogass el a www.sacred-game.com honlapra. Kérjük, mindig gondosan őrizd meg a játékos profil adataidat.



Felhasználónév	Itt adhatod meg újonnan felállított profilod nevét.
Jelszó	Itt adhatsz meg egy jelszót a már korábban felállított profilodhoz.
CD kulcs megadása	Ide gépeld be a CD kulcsot. Minden Sacred CD-vel csak egy játékos játszhat az Interneten. A CD kulcsot ennek a kézikönyvnek a hátsó borítóján találod meg.
Új profil	Idekattintva állíthatsz fel egy új játékos profilt.
Bejelentkezés	Miután kitöltötted valamennyi adatmezőt, kattints ide a hálózati játék elindításához.
Vissza	Visszalépés a Főmenübe.

Új játékos profil

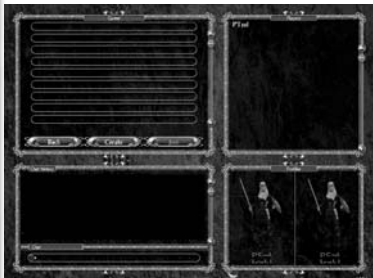
Egy új profil létrehozásához, válaszd az Internet menüben az „Új játékos profil” opcióra.

Profil (felhasználó) neve	Itt add meg a használni kívánt felhasználó nevet. Ha egyszer megadtad, akkor a későbbiek során már nem tudod megváltoztatni.
Jelszó	Ide gépeld be a jelszót.
Jelszó megismétlése	Ide gépeld be még egyszer a jelszót. Erre a lépésre azért van szükség, mert biztonsági okokból a jelszó soha nem kerül kiírásra egyszerű szöveg formátumban.
CD kulcs megadása	Ide gépeld be a kézikönyv hátsó borítóján található CD kulcsot.
E-mail cím	Itt add meg az e-mail címedet.
Küldés	Ide kattintva továbbíthatod regisztrációs adataidat az Ascaron szerverére.

Karakter kiválasztása

A regisztráció végeztével, válassz magadnak egy hőst (karaktert). Itt importálhatsz egy korábban exportált karaktert, vagy egy teljesen új hőst is választhatsz magadnak. A továbblépéshez kattints az Előszoba gombra.

Az internetes előszoba



Az előszoba csevegő szobáit használva a várakozás perceiben beszélgethatsz a többi játékoskal, és szintén innen léphetsz be már futó, online játékokba. A csatlakozáshoz, válassz ki egy játékot a csevegő szobában, majd csatlakozz. Egy új játék felállításához az első lépés szintén az, hogy belépsz egy csevegő szobába, majd a kívánt paraméterekkel indítsd el egy új játékot (lásd Játék tulajdonságai fejezetet). Ezt követően az előszobában a bal egérgomb segítségével válassz ki egy csevegő szobát, majd kattints a „Csatlakozás” gombra.

Aktív játékosok

Ez a lista az adott csevegő szobában tartózkodó, aktív játékosok neveit tartalmazza.

Csevegő ablak

A képernyő bal alsó sarkában olvashatóak az üzenetek.

A játékban elérhető különböző csevegő funkciókról bővebben olvashatsz, ha a képernyő bal alsó sarkában található parancssorba begépeled a következőt: !?.

Tipp

Egyes csevegő szobák nem elérhetőek mindenki számára. Vannak olyan szobák, ahol meg van adva a részt vevő játékosok minimális és maximális száma, és akadnak olyan szobák is, ahol kizárólag csevegni lehet, de új játék felállítására nincs mód.

Tipp

A csevegő szobák listája igen hosszúra nyúlhat. A csevegő szobákat tartalmazó listától jobbra található görgetősáv segítségével lapozhatsz előre ill. hátra a listában.

Tipp

Az egyes csevegő szobák neve mellett látható számok egyrészt az ott várakozó játékosok számát mutatja, másrészt pedig az adott szobában elérhető játékok számát. A ? például azt jelenti, hogy három szabad játékos tartózkodik a szobában, akik eddig még nem csatlakoztak egyetlen játékhoz sem, továbbá, hogy 4 Sacred hálózati játék már fut ebben a szobában.

Megjegyzések a hálózati játékokhoz

Csevegés	Az Enter gomb lenyomásával léphetsz be csevegő módba. Csak ezután küldhetsz üzeneteket játékos társaidnak.
Menü	Az N billentyű lenyomásával előhívható a Játék menüt.







A hálózati játékok során használható további parancsok részletes leírását megtalálhatsz Readme.txt fájlban, a Sacred telepítési könyvtárban.

Csapatok

Egyszerre legfeljebb négy játékos alkothat egy csapatot. Egy játékos egyszerre csak egy csapathoz tartozhat. Minden egyes csapattag számára egy portré jelenik meg a képernyő bal felső sarkában, mutatva az adott karakter egészségi állapotát is. A csapattagokat reprezentáló portrékon látható szám jelzi az adott karakter szintjét. Saját csapattársaidat nem tudod megtámadni, sőt még véletlenül sem tudod megsebezni őket („baráti tűzzel”). A harcokban megszerzett tapasztalati pontok egyenlő arányban kerülnek szétosztásra a csapat tagjai között. Ugyanakkor fontos, hogy a csapat tagjai ne nagyon széledjenek szét, azaz ne távolodjanak el egymástól túlságosan. A csapattagokat a térkép is jelöli. Ahogy egy társ megmozdul, a neve azonnal megjelenik a képernyőn. Az így megjelenő név színe jelzi, hogy az adott karakter milyen messze van saját karakteredtől. Minél pirosabb az illető neve, annál messzebb van hősödtől. A nagyobb távolságra elmozduló csapat társak nem kapják meg a teljes, őket megillető tapasztalati pontrészt, és az is előfordulhat, hogy egyáltalán nem jut nekik a pontokból. A távolság mellett a név azt is mutatja, hogy az illető csapattag melyik irányba mozgult el. Ha a Ctrl gomb lenyomva tartása mellett a bal egérgombbal rákattintasz az egyik ilyen névre, akkor azonnal odaugrasz az illető játékoshoz.

A hálózati játék során előforduló szimbolumok magyarázata

Az éppen aktuális hálózati játék áttekintéséhez nyomd le azt „N” billentyűt.

	Felhívás a csapathoz történő csatlakozásra.
	Ennek a játékosnak a meghívása a csapatba.
	Felajánlották a csatlakozás lehetőségét ebbe a csapatba.
	Kilépés a csapatból.
	Privát csevegő üzenet küldése (csak ennek a csapattársnak)
	Játékos figyelmen kívül hagyása (ha a szem át van húzva, akkor nem fogod látni ennek a játékosnak az üzeneteit).

Karakter elmentése

Ha el szeretnéd menteni a karaktered, használd a Játék menü (Esc billentyű) Export funkcióját. Az Import funkcióval arra is lehetőség van, hogy egy már tapasztalt és kipróbált hősrel vágj bele egy új küldetésbe.

Kampány elmentése

Ha Kooperatív hálózati módban játszol, akkor el tudod menteni a játékállást a merevlemezre. Így egy későbbi időpontban szabadon folytathatod félbeszakított kalandodat.

Automatikus gyűjtés

A játékosok közötti egyenlő és igazságos elosztást megkönnyítendő a hálózati játékmódban nem választható az Automatikus gyűjtés funkció.

A Sacred szerver

A Sacred szerverrel kapcsolatos további információért tekintsd meg a Sacred telepítési könyvtárban található readme.txt fájl tartalmát.

Opciók

Grafikai opciók

Grafikai felbontás	Ezzel a funkcióval lehetőség van arra, hogy maximálisan hozzáigazítsd a játék megjelenítését PC-d teljesítményéhez
Alacsony	Régebbi PC modellekhez ajánlott (pl. PIII/800 és ennek megfelelő teljesítményszint)
Közepes	Ez a felbontási szint azokhoz a némileg gyorsabb PC-khez ajánlott, amelyeknek még azért nem elég nagy a kapacitása a Sacred maximális felbontás melletti megjelenítéséhez.
Magas	Ez a felbontási szint azokhoz a PC-khez ajánlott, amelyekben a CPU sebessége jóval meghaladja az 1400 MHz-t, nagyobb tárolókapacitással és modernebb videokártyával rendelkeznek
Áttetsző térkép	Ha az irányítópultot balra húzod, akkor a minitérkép (Tab billentyű) eltakarja a tájat. Ha viszont a képernyő jobb szélére húzod az irányítópultot a táj is látható marad az áttetsző térkép mögött.

Tárgyak gyűjtése

Atmoszférikus animációk	A játék során hősöd igen gyakran fog különböző animált mozdulatokat végrehajtani, még olyankor is amikor csak aranyat, vagy valami más tárgyat gyűjt össze. Ezzel az opcióval a leggyakoribb animációk teljesítményét csökkentheted.
Gyűjtés	Itt állíthatod be, hogy vajon tényleg valamennyi tárgyat be szeretnél -e gyűjteni, amikor automatikus gyűjtést választottál (A), vagy inkább jobban szeretnéd, hogy ha hősöd nem foglalkozna a számodra értéktelen dolgokkal. Itt adhatod meg, hogy mindenféle tárgyat magához vegyen-e hősöd (és manuálisan szortírozod őket), vagy egyes tárgyakkal egyáltalán ne is foglalkozzon.
Minden	A hős minden keze ügyébe eső tárgyat magához vesz.
Arany / egyedi tárgyak	A hős kizárólag az aranyat és más szokatlan tárgyakat vesz magához. Ez utóbbi kategóriába olyan tárgyak tartoznak, amelyek fontosak a küldetésed szempontjából, pl. olyan fegyverek és páncélok, amelyek csak egy bizonyos helyen fordulnak elő a játékban, páncélruhák, és harcművészeti rúnák.
Arany	A hős kizárólag az aranyat és a harcművészeti rúnákat veszi magához

Tipp

Ancaria világában rengeteg, több részből álló páncélruha vár arra, hogy egy hős megtalálja, és magára öltse őket. A páncélruha neve az adott páncél képe alatt olvasható a leltárban. Az a személy (karakter), aki egyszerre több részét is viseli ugyan annak a páncélruhának, bonusz pontokban részesül.

Internet opciók

Adatátvitel sebessége	Itt adhatod meg az internetes kapcsolatod sebességét. Ennek az opciónak kizárólag online hálózati játékok esetében van jelentősége.
-----------------------	---

Játékmenet

Automatikus mentés	A történet fontosabb pontjain a játékállás automatikusan elmentésre kerül.
Áttekintő térkép feltárása	A minitérkép kizárólag a már felfedezett területeket mutatja. Akkor különösen hasznos, ha az áttetsző térkép funkció nincs aktiválva.
Erőszak	Itt tilthatsz le ill. engedélyezheted a játék során előforduló erőszakos jelenetek megjelenítését.

Hangrő

Hanghatások	Ebben a pontban állíthatod be a hanghatások hangerejét.
Beszéd	Ebben a pontban állíthatod be a párbeszédek hangerejét.
Zene	Ebben a pontban állíthatod be a zene hangerejét.

Hang paraméterek

Hang	Ebben a pontban tudod ki ill. bekapcsolni a hangokat.
Hangminőség	Három minőségi szint közül választhatsz: Alacsony, Közepes, és Magas. Ezek a játék során hallható hangok minőségét módosítják, és a régebbi PC-k esetében erőteljesen befolyásolják a számítógép teljesítményét is.

Irányítás

Irányítás az egérrel

Bal egérgomb:

A talajon kattintva	Mozgás
Egy ellenfélen kattintva	Támadás
Egy tároló alkalmatosságon vagy ajtón kattintva	Kinyitás
Egy tárgyon kattintva	Felszedés (küldetés specifikus tárgyakat a hátizsákba)
Egy lakoson kattintva	Személy megszólítása
Egy lépcsőn vagy tárgyon kattintva	Használat
A Shift gombbal együtt egy tárgyon kattintva a Leltárban	Elhajítás
Ctrl + bal egérgomb	Megállás és támadás
Shift + bal egérgomb (a talajon)	Séta (a futás helyett)
Shift + bal egérgomb (egy lovon)	Leszállás a lóról.
Shift + bal egérgomb (egy kiválasztott tárgyon)	Tárgy elejtése.

Bal egérgombot lenyomva tartva:

A talajra kattintva és lenyomva tartva	Egyszerű mozgás a pointer irányába.
Egy ellenféltre kattintva és lenyomva tartva	Célpont egyszerű megtámadása (ha akciósugáron belül tartózkodik)

Jobb egérgomb:

A talajon / ellenségen	Speciális mozgás / varázslat / combó végrehajtása
Leltár menüben	Tárgy felszerelve vagy használatban
Ctrl + jobb egérgomb	Támadás pozíciót tartva, speciális mozgás / varázslat / combó végrehajtása

A kereskedőnél

Bal egérgombbal kattintás egy tárgyon	Felvenni
Tárgy áthelyezése a kereskedő leltárába	Megvásárolni
Shift + bal egérgombbal kattintás egy tárgyon	Eladni megerősítés nélkül
Jobb egérgombbal kattintás egy tárgyon a kereskedő kezében	Megvenni megerősítés nélkül

Hálózati játék során:

Ctrl + bal egérgombbal kattintva egy játékos nevén	Teleportálás a csapattárhoz - a csapattagok a képernyő szélén vannak felsorolva. A név színe mutatja a távolságot: zöldtől (közeli) a pirosig (nagyon távoli).
--	--

Gyorselérés billentyűzet kiosztás:

Tab, középső egérgomb	Minitérkép megnyitása
+/- (a numerikus billentyűzeten), egérgörgő	Térkép léptékének megváltoztatása (nagyítás / kicsinyítés)
Esc	Ablak bezárása, Játék menü megnyitása
A	Minden látható tárgy begyűjtése (csak egyjátékos módban)
I	Leltár megnyitása
F	Képességek / speciális mozgások / varázslatok menü megnyitása
C	Combó menü megnyitása
L	Napló megnyitása
M	Világtérkép megnyitása
O	Opciók
S	Játékállás mentése
F8	Gyors megnyitás
F9	Gyorsmentés



P	Szünet (csak egyjátékos módban)
H	Súgóablak
Ctrl + B	Képernyő elmentése (a CAPTURE mappába)
Szóköz	Gyógyító ital elfogyasztása (visszaállítja az életerőt)
Q	Holtak Nyugalma ital elfogyasztása (az élőhalottak nem élednek újjá)
W	Mentor ital elfogyasztása (megszerzett tapasztalatot növeli)
E	Vipera ellenmérég elfogyasztása (semlegesíti a mérget)
R	Koncentrációs ital elfogyasztása (felturbózza a combókat)
1	1. fegyverválasztó gomb
2	2. fegyverválasztó gomb (a 2. szinttől)
3	3. fegyverválasztó gomb (a 8. szinttől)
4	4. fegyverválasztó gomb (a 16. szinttől)
5	5. fegyverválasztó gomb (a 30. szinttől)
6	1. Varázslat / speciális mozgás / combó választó gomb
7	2. Varázslat / speciális mozgás / combó választó gomb (a 2. szinttől)
8	3. Varázslat / speciális mozgás / combó választó gomb (a 8. szinttől)
9	4. Varázslat / speciális mozgás / combó választó gomb (a 16. szinttől)
0	5. Varázslat / speciális mozgás / combó választó gomb (a 30. szinttől)
N	Hálózati információ / Csapat információ (csak hálózati játék módban)
Enter	Csevegő ablak megnyitása (Enter ismételt lenyomása = csevegő üzenet elküldése)
Page up/down	Lapozás csevegő módban



Menü



A játék során az Esc billentyű lenyomásával bármikor előhívhatod a Játék menüt. Az aktuális játékállás elmentéséhez, a megjelenő menüben kattints az „Elmentett játékállások” menüpontra. A megjelenő képernyő középső részén láthatóak a mentett játékállások, a hozzájuk rendelt fájl névvel együtt. Az egyik ilyen mentési rekeszre kattintva azonnal választhatóvá válnak a Mentés, Megnyitás és Törlés gombok, melyek segítségével lehetséges a játékállások kimentése a merevlemezre, illetve megnyitása és törlése a merevlemezről.

Karakterek import / export



Lehetőség van hősöd (karaktered) „exportálására”. Ehhez azt kell tenned, hogy az Esc billentyű lenyomásával előhívod a Játék menüt, majd kiválasztod az „Export” opciót. Ezek után válassz ki egyet a még üres helyek közül az exportálni kívánt karaktered számára, és kattints az export gombra. Ekkor karaktered elmentésre kerül a merevlemezre, valamennyi tulajdonságával, felszerelésével és elsajátított harci mozgásával. Amikor azután egy új játékot kezdesz, „importálhatsz egy korábban exportált karaktert, hogy

egy tapasztalt harcossal vágass bele az új kalandokba. Ehhez válaszd az Új hadjárat opciót a főmenüben, majd ott kattints az Import opcióra, mire a korábban elmentett karakterek bekerülnek a választható hősök listájába. Most válaszd ki a karaktert, add meg a kívánt nehézségi fokozatot, és máris újra nekivághatsz a kalandnak.

1 Hős arcképe és életerejé. A piros kör jelzi a hős életerejét (egészségi pontszámát).



1 A „+” szimbólum azt jelzi, hogy hősöd egy újabb, egyel magasabb tapasztalati szintet ért el. Ilyenkor kattints a „+” ikonra, hogy módosítsd hősöd tulajdon-ságait és képességeit.

A patkó szimbólum csak olyankor jelenik meg, amikor hősödnek van lova. A patkó képére kattintva tud hősöd nyeregbe, illetve onnan leszállni. Ha a paripa távolabb van, ugyan erre az ikonra kattintva tudod magadhoz hív-ni hangos füttyszóval.

2 Tapasztalat. Amikor a zöld sáv betelik, a hős egyel magasabb tapasztalati szintre jut.

3 Bajtárs. Ez az alak kíséri a hóst.

4 Hős. Ha ellenség tartózkodik a közelben, egy színes gyűrű jelenik meg a hős lába körül, amely az életerejét mutatja.

5 Ellenség. Az ellenség tapasztalati szintjétől függően az életerőt jelző gyűrű a megfelelő színben jelenik meg.

6 Küldetés iránytű. A nagy iránytű mindig a fő küldetés következő állomásának az irányába mutat. Ha hősöddel elváltaltál egy mellékküldetést is, akkor egy másik, az előzőnél kisebb iránytű is megjelenik. Ez utóbbi irányjelző természetesen az alküldetés következő állomása felé mutat. Ezen kívül utad során elhelyezhetsz útírányjelzőket is a világtérképen (M). Ha elhelyeztél már ilyen irányjelzőket, akkor egy harmadik iránytű fog azok irányába mutatni.

7 Varázsitalok. Rákattintva valamelyik ilyen varázsitalt szimbolizáló ikonra, hősöd azonnal felhőrpinti az adott üvegcsé tartalmát. Az itt látható karakternek csupán gyógyító hatású italok (piros) vannak a birtokában. Minden egyes varázsfőzetnek megvan a saját színe, amely megkönnyíti az azonosításukat.

8 Fegyverválasztó gomb (kard és pajzs). Ez a hős jelenleg egy karddal és pajzsral felfegyverkezve küzd. Ezeknek a mezőknek a segítségével, gyorsan tudsz a fegyverek között válogatni.

9 Fegyverválasztó gomb (üres). Ha idekattintasz, hősöd pusztá kezes harcra vált át, félre téve fegyvereit. A Leltár menüben bármikor bármilyen más felszerelési tárgyat helyezhetsz a két fegyvermezőbe, így készülve fel a legkülönbözőbb harci helyzetekre. A fegyverválasztó gombokhoz egykezes fegyvert, egykezes fegyvert és pajzsot, vagy – természetesen csak a megfelelő képesség megszerzése után – két egykezes fegyvert is hozzá lehet rendelni.

10 Speciális mozgás gomb (inaktív). Ezeknek a gomboknak a segítségével gyorsan váltogathatsz a különböző harci mozgások, varázslatok és combók között. A hozzárendeléshez elő-ször is nyisd meg a Leltár menüt (I), azon belül pedig kattints a Harcművészetek vagy Com-bók menüpontokra, majd húzd át a megfelelő szimbólumot az üres mezőbe. Ezen mezők mindegyikéhez hozzárendelhető egy harci mozdulat, egy varázslat, vagy egy combó..

- 11 Speciális mozgás (aktív). Ez a speciális mozgás készen áll a használatra, és most már bármikor bevezethető a jobb egérgombra kattintva. A felhasználás után szürkére vált át, majd lassan újra beszínesedik. Amint újra teljesen visszanyerte eredeti színét, újra bevezethető a mozdulat. A combók és speciális mozdulatok újra aktívvá válásának üteme az adott karakter tulajdonságaitól és képességeitől függ.

- 12 Gombok. A képernyő bal alsó sarkában található gombok szolgálnak a Leltár és a Játék menü megnyitására. A legalsó gombbal adhatod ki hősödnek azt az utasítást, hogy gyűjtsön be minden tárgyat a közelben (az A billentyű lenyomásával ugyan ez az eredmény érhető el). A jobb alsó sarokban található gombbal nyitható meg a Napló és a Világtérkép is.



Szürke	Gyerejkjáték!
Zöld	Könnyű
Sárga	Átlagos
Narancssárga	Nehéz
Piros	Nagyon nehéz
Piros cikk-cakk	Bajnok
Piros nyíl	Nagymester

Játék kezdete	1 mező
2. szint	2 mező
8. szint	3 mező
16. szint	4 mező
30. szint	5 mező

Leltár és karakter menü

A Leltár és Karakter menü megnyitásához kattints rá a Leltár ikonra, vagy nyomd meg az „I” gombot.

Bal egérgomb	Kiválasztás
Jobb egérgomb	Használat

Hátizsák	Itt felsorolásra kerül minden olyan tárgy, amit a hős magánál tart.
Harcművészetek	Itt felsorolásra kerül valamennyi olyan speciális mozdulat, varázslat és mágikus csapda, amelyet a hős már elsajátított.
Combók	Itt a combó szimbólumok kerülnek felsorolásra. Egy combó tulajdonképpen egy legfeljebb négy speciális mozdulattal, varázslattal vagy mágikus csapdából álló sorozat, melyet villámgyorsan, egyetlen kattintással elő lehet hívni.

Tipp

Fegyvereid közül bármelyiket bármikor kölcsön adhatod bajtársaidnak. Ehhez először is nyisd ki hősöd hátizsákját (a Leltár menüben nyomd meg az I gombot). Ha ez megvan, akkor most már az egér segítségével egyszerűen áthúzhatsz tárgyakat a készleteidből a kiválasztott társad képere, amelyet a képernyő jobb szélén találsz meg. Így eltervezett taktikádnak megfelelően szerelheted fel bajtársaidat közelharchoz szükséges vagy inkább lőfegyverekkel. Ha az illető társad a későbbiek folyamán kilép a csapatból, az így kölcsönkapott fegyvereket természetesen nem viszi magával, hanem visszaadja azokat.

A karakterek tulajdonságai

A kézikönyvnek ebben a fejezetében részletesen olvashatsz a játékban szereplő hősökről.

- Az Erő megnöveli a támadások hatékonyságát, és a támadás során bevitt találatok által okozott sérülés nagyságát.
- Az Állóképesség hatással van a páncélzat által nyújtott védelemre (növeli), valamint a mérgekkel szembeni ellenálló képességre (csökkenti a mérgek hatását).
- A Kézügyesség növeli a védekező erőt, és a lőfegyverek által ejtett sebek nagyságát.
- A Fizikai regenerálódás felgyorsítja az életerő és a különböző speciális mozdulatok visszaállásának ütemét.
- A Mágikus regenerálódás növeli a varázslatok által okozott sebesülések mértékét, és lerövidíti a regenerálódási időt.
- A Karizma csökkenti a kereskedőknél fizetendő árakat, emellett növeli a mérgek hatékonyságát.

Erő

Tapasztalat	A hős által eddig összegyűjtött tapasztalati pontok.
Szintugráshoz szükséges tapasztalat	A következő, egyel magasabb tapasztalati szintre történő ugráshoz szükséges tapasztalati pontok száma
Életerő	Az első érték a hős aktuális életerő pontjait mutatja, míg a második szám a maximumot jelöli. Amikor a két szám megegyezik, akkor az azt jelenti, hogy a hős életereye maximumon van. Amikor viszont az aktuális életerőt jelző pontszám értéke a nullára csökken, akkor a hős meghal.
Képességek és tulajdonságok	A hős folyamatosan továbbfejlesztheti képességeit és tulajdonságait a szintugrással, de teljesen új képességekre is szert tehet.

Tipp

Bizonyos tárgyak növelik a harcművészeti vagy egyéb képességeket. Ezek a hatások azonban csak abban az esetben jelentkeznek, ha az adott karakter már szert tett a szükséges harcművészeti jártasságra vagy egyéb képességre.

Fegyverek és páncélzat

A fegyverek jellemzői

Név	Leírás
Garnitúra neve	Ha az adott fegyver része egy készletnek (garnitúra), itt látható a készlet neve.
Sérülés	Az összes lehetséges támadástípusra számított átlagos támadóérték.
Fegyver bonusz	Sok fegyver további képességekkel ruházza fel használóját, ilyen lehet pl: a támadási vagy éppen védekezési bonusz
Fizikai	Az adott fegyver által okozott fizikai (normál) sérülés értéke.
Tűz	Vannak fegyverek, amelyek égési sérüléseket okoznak.
Mágikus	Vannak fegyverek, amelyek mágikus alapon működnek, és ilyen jellegű sérüléseket is okoznak.
Méreg	Egyes fegyverek megmérgezik az ellenséget.
Feltételek	Sok fegyver esetében a hősnek először meg kell felelnie valamilyen előfeltételnek ahhoz, hogy használni tudja az adott fegyvert, pl: 40-es Erő, vagy 18. szint stb.
Bonuszok	Bizonyos fegyverek további bonuszokat is jelentnek, pl: támadási sebesség vagy mozgékonyság.
Szint	Az adott fegyver szintje. A magasabb szintű fegyverek nagyobb sérülést okoznak ugyan, viszont forgatásuk közel sem olyan egyszerű.
Támadás	Támadási képességek
Védekezés	Védekező képességek
Mozgékonyság	Gyorsabb mozgás
Támadási sebesség	Gyorsabb támadás

Tipp

Egy magasabb szintű fegyverrel a hős először is lassabban tud bevinni egy ütést (találatot). Hasonlóképpen, a magasabb szintű páncélzat szintén akadályozza (lassítja) a mozgást. Céltudatos részképesség fejlesztéssel azonban a hős meg tudja tanulni hatékonyan kezelni ezeket a magasabb szintű fegyvereket, és akkor már azok előnyei kerülnek előtérbe.

Amennyiben a hős megszerzi egy adott típusú fegyver forgatásához szükséges képességet, a fegyverforgatási (támadási) sebesség is növelhető. Bárki, aki például jobban szeret magasabb szintű harci szekercével küzdeni, növelheti támadási sebességét azáltal, hogy elsajátítja a „Szekerceforgatás tudományát”. A különböző karaktereknek természetesen eltérő képességeik vannak, amelyekről részletesen egy külön fejezetben foglalkozunk. A mozgékonyság például jelentősen csökkenti a magasabb szintű (nehezebb) páncélzat jelentette hátrányokat.

A páncélok jellemzői

Név	Leírás
Garnitúra neve	Csak akkor értelmezhető, ha az adott tárgy egy garnitúra része.
Védelem	Az összes támadástípus ellen átlagosan nyújtott védelem.
Fizikai	Védelem a fizikai (normál) támadások ellen.
Tűz	Védelem a tűzzel történő támadások ellen.
Mágikus	Védelem a mágikus támadások ellen.
Méreg	Védelem a mérgekkel szemben.
Feltételek	Előfordulhat, hogy a hősnek először meg kell felelnie valamilyen előfeltételnek ahhoz, hogy használni tudja az adott tárgyat.
Bonuszok	Egyes páncéldarabok további bonuszokat jelentenek a viselőik számára.
Szint	Az adott páncél szintje. Minél magasabb szintű egy páncélzat, annál jobb védelmet nyújt, ugyanakkor annál jobban korlátozza a mozgékonytságot.

A különböző sérülés típusok

Fizikai	Ide az olyan, hagyományosnak mondható fegyverek által okozott sérülések tartoznak, mint például a bunkó, szekerce, vagy kard. A jó fizikai védelmi értékkel rendelkező páncélzat masszív, kemény, és mint ilyen nagyon jó védelmet nyújt a hagyományos szúró és vágó fegyverek ellen.
Égési	Az égési sérüléseket általában a nagy hő hatására szenvedik el a karakterek. Súlyos égési sérüléseket okozhatnak a fáklyák, a tűz bonusszal rendelkező fegyverek, valamint a tűzalapú varázslatok.
Mágikus	A varázskardok és egyes varázslatok mágikus jellegű sérüléseket okoznak. A magasabb mágikus védelemmel rendelkező páncélok csökkentik a varázsfegyverek és varázslatok által okozott sérüléseket.
Mérgezési	A mérgezett pengével bevitt találat amellet, hogy megsebz, még ideiglenesen le is lassítja az ellenfelet.

A páncélzat kiválasztása

A játék elején általában olyan ellenfelekkel találkozol, akik normál (tehát fizikai) sérüléseket okoznak fegyvereikkel, hagyományos fizikai támadásaik során. Ezért kezdetben mindenképp ajánlott olyan páncélt viselni, amely elsősorban a fizikai támadásokkal szemben nyújt hatékony védelmet. A későbbiek során, a történet előre haladtával azonban már érdemes lesz másfajta védelemről is gondoskodni, hiszen a különböző ellenfelek, különböző típusú sérüléseket okoznak.

Tipp

A különböző (elsősorban páncél) garnitúrák egymáshoz tökéletesen passzoló részekből állnak össze. Ha egy adott páncél garnitúrából egyszerre többet is magán visel hősöd, akkor automatikusan nő a páncél által nyújtott védelmi érték.

Tipp

Nem egy olyan fegyver és egyéb felszerelési tárgy fordul elő a játékban, amelyet csupán meghatározott karakterek használhatnak. Ezt az adott tárgy nevének színéből azonnal látni lehet, amely alatt még a kizárólagos felhasználó karakter osztály neve is fel van tüntetve.

Tipp

A páncél garnitúrák esetében, az adott garnitúra neve megjelenik a tárgy (azaz a garnitúra elemének) neve alatt is. Az egy adott garnitúrának minél több elemét összekombináló hős bonuszban részesül, melynek mértéke az egy garnitúrába tartozó, összegyűjtött elemek számától függ.

Tipp

Mielőtt teljesítenéd a kovács küldetést, első fegyvered mellett egy vagy több üres, fegyverfejlesztő mezőt találsz. Egy tárgyhöz egyszerre legfeljebb négy ilyen fejlesztő mező tartozhat. Egy kovács tovább tudja fejleszteni az ilyen tárgyakat, vagy úgy, hogy tovább finomítja az anyagát, vagy úgy, hogy ékszereket dolgoz bele a pengébe.

Tipp

A „Védelem” mindig jó kiindulási pont lehet. Az ellenfél tulajdonságaitól függően azonban előfordulhat, hogy jobb figyelmen kívül hagyni ezt az értéket, és inkább a lehető legnagyobb ellenálló képességet kiépíteni egy adott sérüléstípus ellen.

A fegyverek típusai

Dusztakezes harc

Egy jól képzett harcos ökle halálos fegyver lehet, különösen akkor, ha boxert szorongat benne, vagy szöges kesztyűt húz rá. A rettegett sötét elfek imádják a közelharc művészetét. Legismertebb gladiátoraik némelyike egy rövid pengéjű gyilokkal szállt szembe tetőtől-talpig páncélos lovagokkal szemben, és a végén mégis ők hagyták el győztesként az aréna homokját.

Egyedi pengés fegyverek

Ezek a speciális fegyverek leginkább az orgyilkosok kedvelt játékszerei; a sötét elfeké és egyéb olyan teremtményeké, akik mindig is nagy hangsúlyt fektettek az erőszak és vérontás minél pontosabb és hatékonyabb kivitelezésére. S mindezt a nélkül persze, hogy ő magukat bármilyen előírás, szabály, vagy akár erkölcsi maszlag gúzsba kötné. Az ilyen fegyverek általában egyedi készítésűek, mint például legyezőszerűen elrendezett méreggel átitatott pengéből álló gyilok, vagy mérgezett kard.

Török

A török rendkívül gyorsak, ezért kiválóan alkalmazhatók több, gyengébb ellenféllel szemben is. Erős páncélzatot viselő ellenfelek ellen nem túl hatásos.

Kardok

A rövidkardok általában könnyűek és jól kiegyensúlyozottak. Még egy tapasztalatlan és gyakorlatlan harcos is hatékonyan tudja forgatni, gyors, bár nem túl súlyos vágásokat ejtve vele. A hosszú kard viszont már Ancaria seregeinek egyik legkedveltebb fegyverneme. Ezt a fegyvert tekintik a standard fegyvernemnek, és minden más fegyvert ehhez hasonlítanak.

Kétkezes kardok

A kétkezes kardok és pallosok, melyek forgatásához mindkét kézre szükség van igen súlyosak, ezért jelentősen lelassul velük a támadási sebesség. Ugyanakkor az ilyen kétkezes kardokkal bevitt nagy erejű találatok és vágások még a páncélos ellenfeleken is igen komoly sebeket ejtenek.

Szablyák

A szablya közel sem olyan hatékony fegyver, mint mondjuk a hosszú kard, különösen nem a páncélba bújó ellenfelekkel szemben. A magas szintű kezűgyességgel megáldott hősök viszont éppen a magas támadási sebesség és találati pontossága miatt részesítik előnyben a szablyát.

Harci szekercék

A harci szekercével bevitt irgalmatlanul erős találatok, sokkal nagyobb sérüléseket okoznak, mint bármelyik kard. Ennek azonban megvan az az ára, hogy a szekercét nehezebb kezelni, és a nagyobb súly miatt a támadási sebesség is valamivel alacsonyabb.

Lőfegyverek

Az íjakat Ancaria szerte széles körben használják, és nagyon sok polgárnak is van saját rövidja, amivel elsősorban nyúlra szoktak vadászni. Az ilyen rövidíjak az emberek ellen használva csupán kis sérüléseket tudnak okozni. Ugyanakkor az íjnak ezt fajtáját nagyon egyszerű kezelni, ellentétben a katonai nagy íjakkal, vagy az erdei elfek egyes csoportjai által használt mágikus energiával átitatott varázsijakkal, melyek szakszerű és hatékony kezelése nagy szakértelmet igényel. Az íjpuskákat általában páncélos ellenfelek ellen vetik be, mivel nagyobb átütő ereje révén komolyabb sérüléseket lehet velük okozni. Az íjpuskák hátránya viszont, hogy felhúzásukhoz nem kevés erőre, az újratöltésükhöz pedig némi türelemre van szükség.

Lándzsák és ütőfegyverek

A lándzsák és alabárdok bonuszt jelentenek használóik számára, ha lovas ellenféllel szemben alkalmazzák azokat. A tompa fegyverek, mint például a kétkezes bunkó, vagy harci pöröly plusz sérüléseket okoznak az élőholtak ellen bevetve, és használatukkal megakadályozható azok újjáéledése. Egyes varázslók harci mágikus botjai tulajdonképpen hatalmuk forrásának is tekinthetők, és rengeteg bűbajos tulajdonsággal és képességgel lehetnek felruházva.

Képességek

A képességek igen különböző módokon fejleszthetik egy hős tulajdonságait és jellemzőit. Az egyes karakter osztályok (fajok) természetesen eltérő képességekkel rendelkeznek, és más-más képességeket szerezhetnek meg. Minden hős két, előre meghatározott képességgel vag neki kalandjának. Amikor a hős egy tapasztalati szinttel feljebb ugrik, az őt irányító játékosnak kell szétosztania a megszerzett tapasztalati pontokat a karakter már meglévő képességei között, ezzel fejlesztve tovább azokat. A szintugrással megszerzhető pontok száma minden esetben attól függ, hogy a hős (karakter) milyen tapasztalati szinten van éppen. Egy hős, kalandjai során összesen hat további (tehát új) képességre tehet szert, méghozzá a következő tapasztalati szintekre eljutva: 3, 6, 12, 20 és 50. szint. Az így megszerezhető képességek igen erős és hasznos jártasságok, amelyeket minden esetben nagy körütekintéssel, az adott hős karakterének és a folytatni kívánt taktikának megfelelően kell kiválasztani.

Választható képességek	Gladiátor	Szeráf	Erdei elf	Sötét elf	Harci mágus	Vámpírnő
Játék kezdetén	Fegyver- ismeret	Mágia ismeret	Agilitás	Penge- ismeret	Mágia ismeret	Vámpír- izmus
	Koncent- ráció	Fegyver- ismeret	Fegyveris- meret	Koncent- ráció	Meditáció	Fegyver- ismeret
3. szint	Szekerce ismeret	Meditáció	Mágia ismeret	Csapdaké- szítés	Tűzmágia	Öngyó- gyítás
	Kettős fegyverfor- gatás	Koncent- ráció	Meditáció	Ballisztika	Földmágia	Mágia ismeret
	Pusztakezes harc	Égimágia	Holdmágia	Fegyveris- meret	Vízmágia	Koncent- ráció
	Íjászat	Lándzsa- forgatás	Íjászat	Kettő fegy- verforgatás	Légmágia	Kard- forgatás
	Kard- forgatás	Kardfor- gatás	Koncentráció	Öngyó- gyítás	Fegyver- ismeret	Szekerce ismeret
	Öngyógyítás	Öngyógyítás	Öngyógyítás	Agilitás	Kard- forgatás	Páncélzat
	Páncélzat	Védekezés	Lovaglás	Lefegyver- zés	Lándzsa- forgatás	Védekezés
	Agilitás	Lovaglás	Lándzsa- forgatás	Lovaglás	Lovaglás	Lefegyver- zés
6. szint	Lovaglás	Kettős fegy- verforgatás	Keresked- elem	Pusztakezes harc	Agilitás	Lovaglás
12. szint	Lefegyver- zés	Páncélzat	Kardfor- gatás	Páncélzat	Keresked- elem	Agilitás
20. szint	Lándzsa- forgatás	Íjászat	Páncélzat	Kardfor- gatás	Öngyó- gyítás	Lándzsa- forgatás
30. szint	Védekezés	Agilitás	Lefegyverzés	Védekezés	Lefegyver- zés	Kereske- delem
50. szint	Kereske- delem	Kereske- delem	Védekezés	Kereske- delem	Védekezés	Íjászat

Szekerce ismeret	Vad és gyors támadás képessége a harci szekercével.
Ballisztika	A csapdák által okozott sérülés és a támadási sebesség növelésének a képessége.
Lefegyverzés	Annak az esélyének a növelése, hogy egy-egy bevitt ütéssel lefegyverezed az ellenfelet.
Földmágia	Javítja a földmágia megidézési és újra töltődési idejét.
Csapdakészítés	A két csapdakészítés közötti regenerációs idő lerövidítésének a képessége.
Pusztakezes harc	Vad és gyors támadás képessége fegyvertelen közelharc során.
Tűzmágia	Javítja a tűzmágia megidézési és újra töltődési idejét.
Kereskedelem	Ügyesebb alkudozás képessége: a kereskedők alacsonyabb áron kínálják portéká-jukat, és nagyobb valószínűséggel tesznek speciális ajánlatokat.
Égimágia	Javítja a szeráf égimágia megidézési és újra töltődési idejét.
Pengeismeret	Vad és gyors támadás képessége a sötét elf pengékkel.
Öngyógyítás	Növeli az életerőt és felgyorsítja a gyógyulás folyamatát.
Koncentráció	Lerövidíti a speciális mozgások újratöltési idejét.
Légmágia	Javítja a légmágia megidézési és újra töltődési idejét.
Hadi bűbáj	Növeli valamennyi mágikus támadás erejét (azaz az általuk okozott sérülések súlyosságát).
Meditáció	Lerövidíti valamennyi mágikus varázslat újratöltési idejét.
Holdmágia	Javítja az Erdei Elf mágia megidézési és újra töltődési idejét.
Védekezés	A támadások karddal és pajzzsal történő hatékonyabb elhárításának képessége.
Lovaglás	A magasabb szintű paripákon való lovaglás képessége.
Páncélzat	Növeli a védelmet, és közben csökkenti a páncél mozgékonyaságot gátló hatását.
Kardforgatás	Erősebb és gyorsabb támadások képessége a karddal.
Lándzsaforgatás	Erősebb és gyorsabb támadások képessége a lándzsákkal és egyéb távolsági szű-rőfegyverekkel.
Vámpírizmus	Gyorsítja a vámpír képességek regenerációs idejét, valamint a vámpír enyhébb sérüléseket szenved napvilágnál.
Fegyverismeret	Mind a közelharc, mind a löfegyverek segítségével komolyabb sérülések okozha-tók az ellenfeleknek.
Vízmágia	Javítja a vízmágia megidézési és újra töltődési idejét.
Agilitás	Egyaránt növeli harc közben a támadó és védekező értékeket.
Kettős fegyver-forgatás	Egyszerre két fegyver használatának a képessége, mely egyaránt növeli a táma-dási sebességet és a támadóerőt.

Karakterek

Gladiátor

A Gladiátort még kisgyermekként rabolták el kegyetlen rabszolga kereskedők, majd hosszú évekig tartó kemény kiképzés során gyilkoló géppé változtatták, akinek a képességei nem kis hasznot hajtottak gazdája számára. Profi harcosként kiváló ismerője mindenféle látványos, ám legalább annyira hatékony harci cselnek és taktikának.

A Gladiátor tipikus harcos. Mestere a közelharcnak, és mindenféle fegyverrel kitűnően bánik. Amikor elkapja a harci hev és félelmetes sorozat ütéseivel, látványos forgásaival, vagy egyszerűen bivalyerős rúgásaival utat tör magának az ellenség soraiban, azok véres fejjel, bezúzott orral

és törött csonttal, érett kalászként

hullanak el. Személyes védelméről a Gladiátor páncélkesztyűvel, övvel és páncélozott váll lemezzel gondoskodik, amelyek semmilyen formában sem akadályozzák, vagy akár

csak lassítják őt le harc közben.

Vannak gladiátorok, akik előnyben részesítik a szöges páncélt, ami önmagában is veszélyes fegyver

lehet.



Tipp

Először üt, és csak aztán kérdez; elfutni meg pláne nem szeret. A gladiátorok arra lettek kiképezve, hogy gondolkodás nélkül belevevessék magukat a közelharcba, és addig vagdalkozzanak maguk körül, amíg egyetlen ellenfelük sem marad állva. Ez a taktika az esetek többségében meglepően jól működik, bár néhány fűge ijász, vagy némi harci mágia még okozhat nekik

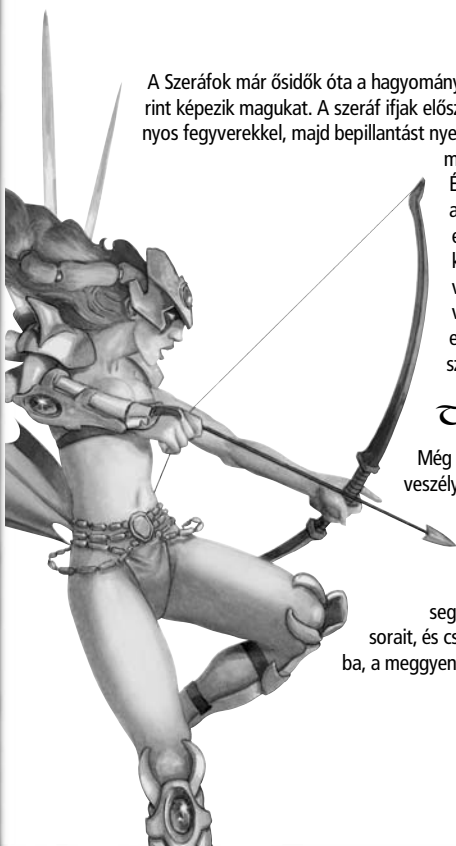
Szeráf

A Szeráfok rendjét egy misztikus angyalsereg leszármazottjaiként tartják számon, akik a sötét előkorban az istenek oldalán vettek részt az Istenek Háborújában. Ezek a mennyei lények több ezer éven át is megőrizték nemes lelküket, és még ma is az ősi térvények szigorú rendje szerint élnek.

A Szeráfok már ősidők óta a hagyományos harcművészetek szabályai szerint képezik magukat. A szeráf ifjak először is megismerkednek a hagyományos fegyverekkel, majd bepillantást nyerve a szeráf misztériumok leghatalmasabb titkaiba, elsajátítják a szeráf Égimágia alapjait is. A kifejezetten a szeráf harci stílushoz kifejlesztett erős, ám könnyű fegyvereikkel a kézben a Szeráfok mindig is nagy vehemenciával és eltökéltséggel vetették bele magukat a gonosz elleni küzdelembe, jó hasznát véve számos harci technikájuknak.

Tipp

Még a mennyei Szeráfokra nézve is veszélyes lehet egy gladiátor nyers ereje a közelharc során. Éppen ezért, ahelyett, hogy vakon belevetnék magukat a kézitusába, a Szeráfok először a távolból, mágia segítségével ritkítják meg az ellenség sorait, és csak azután bocsátkoznak közelharcba, a meggyengült és megzavarodott túlélőkkel.

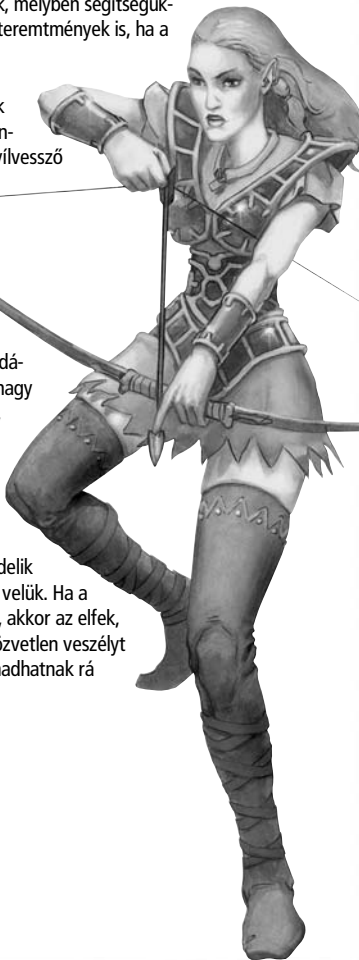


Erdei elf

Az elfek a természettel szoros kapcsolatban levő, erdei népek, akik különösen jól bánnak az íjjal és a nyíllal. Saját maguk által készített íjaikkal minden ellenséggel szemben hatékonyan veszik fel a küzdelmet, valóságos nyílzáport zúdítva a merész betolakodók soraire. Ha lehet, általában megpróbálják elkerülni a közelharcot, de ha az ellenség már túl közel jut soraikhoz, akkor hősieken küzdenek, melyben segítségükre van az elf mágia, és a legkülönbözőbb erdei teremtmények is, ha a szükség úgy hozza.

Az elfek képesek arra, hogy mágiát plántáljanak íjaikba. Speciális mozdulatukkal például halálponthoz lövéseket tudnak leadni, vagy akár egész nyílvesztő sorozatot is zúdíthatnak az ellenség soraire. Védelmük-ről az elfek elsősorban a természetimádatból eredő holdmágia segítségével gondoskodnak, ami mellesleg növeli harci hatékonyságukat is, sok esetben kiemelkedő képességű, taktikai lövészekké fejlesztve őket. Képesek például arra is, hogy mérges pókfonalat lőjenek ki a nagy távolságra elhelyezkedő ellenséges egységekre, vagy hogy megmérgezzék ellenlábasaikat

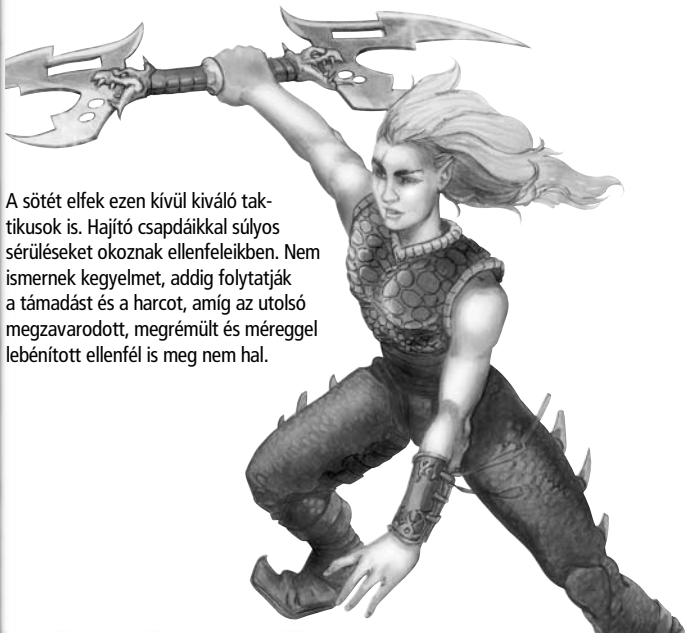
Egy rejtekből leadott lövéssel sok mindent el lehet érni. Speciális mozdulatuk és holdmágia révén az erdei elfek növényi indákkal le tudják kötni ellenfeleiket, vagy nyílzáporral megtizedelik őket, még mielőtt közelharcba bocsátkoznának velük. Ha a dolgok rosszul kezdenek alakulni a kézitusában, akkor az elfek, mágiájuk segítségével ki tudnak menekülni a közvetlen veszélyt jelentő véres mészárlásból, és újfent íjakkal támadhatnak rá megzavarodott ellenfeleikre.



Sötét elf

A Kegyetlen sötét elfek egy hataloméhes halálkultusz követői, amely szekta az elfek békeszerető népből vált ki sok-sok évvel ezelőtt. A sötét elfel imádják az erőszakot, a csontok reccsenésének hangját, és a frissen kiontott vér szagát. Társadalmuk szigorú és merev matriarchátus, melynek fő célja, hogy minél jobban kiterjesszék gyűlöletes birodalmuk határait. A sötét elf mágia ismerete szerencsére csak a szörnyűséges papnők kiváltsága; a férfi harcosoknak szigorúan tilos bármiféle mágiát vagy bűbajt használniuk. Ezt ellensúlyozandó a harcosok már igen korán elsajátítják, és tökélyre fejlesztik a rituális pusztázás harci technikáit, és a mérgezett pengék használatát.

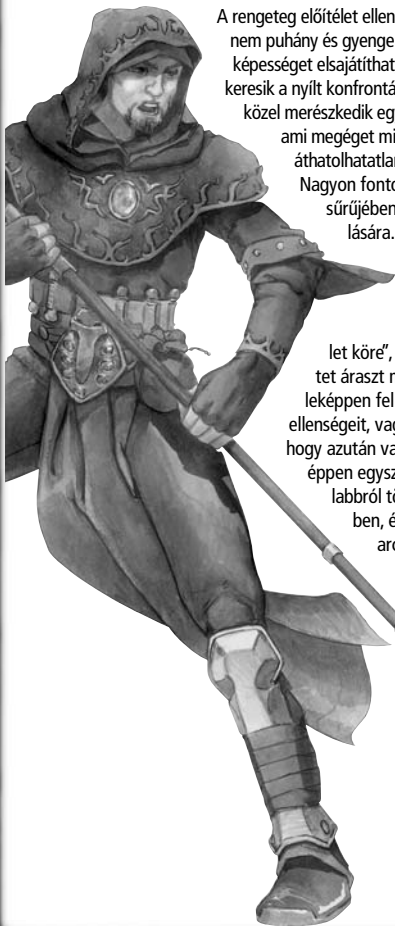
A legtöbb ellenfelüknek nem sikerül a sötét elf harcosok közelébe férkőznie. E vérszomjas nép csapdakészítő képessége már legendásnak mondható. Miután az ellenfelet sikerült kellőképpen meggyengíteni és megzavarni, a gyors sötét elf harcosok halálos szélvészént csapnak le rájuk mérgezett pengéikkel, vagy éppen pusztázó öklükkel, mely legalább ugyan annyira veszélyes.



A sötét elfek ezen kívül kiváló taktikusok is. Hajító csapdáikkal súlyos sérüléseket okoznak ellenfeleikben. Nem ismernek kegyelmet, addig folytatják a támadást és a harcot, amíg az utolsó megzavarodott, megrémült és méreggel lebénított ellenfél is meg nem hal.

Harci mágus

A Harci mágus már kisgyermek korától azt tanulja, hogyan lehet kiaknázni és formálni a természet elemeiben rejlő mágikus energiákat. Semelyik más karakter osztálya tagja nem ért úgy a varázslatokhoz, bűbájhoz és mágiához, mint a harci mágus. Ezen kívül a mágusok nagyon kemény fizikai kiképzésen is átesnek, így közelharc során sem esnek kétségbe, hanem félelmetes hatékonysággal forgatják kardjukat és varázsbotjukat.



A rengeteg előítélet ellenére, a mágusok mindennek mondhatóak, csak nem puhány és gyenge könyvmolyoknak. Egy Harci mágus számos képességet elsajátíthat, és vannak köztük olyanok is, akik kifejezetten keresik a nyílt konfrontációt. Ha egy ellenség van olyan ostoba és túl közel merészkedik egy mágushoz, az halálos tűzcsóvát bocsát rá, ami megéget minden közelben tartózkodó ellenfelet, vagy egy áthatolhatatlan, lüktető tűzfalal veszi körül magát.

Nagyon fontos momentum, hogy egy mágus még a csata sűrűjében sem veszíti el rálátását az események alakulására. Gond nélkül képes egyszerre támadni a közelben tartózkodó és a távolabbra húzódo ellenségeket is. A mágusok egy nagyon fontos varázslata, mely taktikai szempontból is kiemelkedő jelentőséggel bír, a „Rémület köre”, amely nem más, mint egy fal, amely rémületet áraszt magából, és elállja a szörnyek útját. Ezt sokféleképpen fel lehet használni. A mágus távol tarthatja vele ellenségeit, vagy akár el is zárhatja előlük a menekülés útját, hogy azután valamilyen erőteljes mágiával egyenként (vagy éppen egyszerre) végezzen velük. Más mágusok a távolabbról történő mágikus támadásokat részesítik előnyben, és általában csak olyankor hajlandóak közelharcba bocsátkozni, ha már koncentráció képességüket teljesen kimerítették. Amint azonban újra összegyűlt annyi manna, hogy ismét varázsolhassanak, máris biztonságos távolságba vonulnak, hogy onnan támadják ellenségeiket.

Vámpírnő

Még ifjú, női lovagként járva a kalandok után, ez az arisztokrata származású hölgy áldozatul esett egy pokolbéli vámpírnő harapásának. Hosszú évszázadokig csak a vér szagát követte, engedve vérszívó ösztöneinek. Találomra gyilkolt, míg egyszer egy szeráf hamvas, hófehér húsába mélyesztette fogait. Az angyali teremtmény áldott vére révén újra lélek támasztatot a lelketlen szörnyben. Így azután a vámpírnő már ismét képes korábbi lovagias mivoltára visszaemlékezni, sőt ettől fogva még a napfényre is a megégés és azonnali pusztulás veszélye nélkül ki tud lépni, nem úgy, mint lelketlen vámpírtársai. Lerázva magáról az évszázados kielégíthetetlen vérszomjat, megesküszik, hogy jóvá teszi a sok-sok évi vérszívást, gyilkosságot, erőszakot, és kimondhatatlan, gonosz rituélékat.

Nappal, jól képzett harcosként bármilyen ellenféllel szemben eséllyel veszi fel a küzdelmet. Speciális mozgásai révén nagyon komoly sérüléseket tud okozni ellenfeleinek, és arra is képes, hogy egyszerre több ellenfelet megüssön. További speciális mozgásai révén képes elhárítani mindenféle támadást, le tudja fegyverezni ellenfeleit, vagy akár – egy pillanatnyi időugrás segítségével – hihetetlen gyorsan tud helyet változtatni.

Éjszaka viszont, ahogy az éj leszáll, igazi vámpír énje tör előtérbe, és egy ragadozó ügyességével esik neki és tépi szét áldozatait tűhegyes fogaival és körmeivel. Véres halálsókjai segítségével pedig gondolkodásra képtelen, parancsainak híven engedelmeskedő követők egész csapatát képes élete (halálra?) hívni.

Nappal, az éles napfény folyamatosan rombolja a vámpírnő vámpír énjét, és ez ellen még a házak és egyéb épületek sem nyújtanak védelmet. Kizárólag az éjszaka sötétjében, vagy barlangok mélyén, távol a nap perzselő sugaraitól, érezheti magát a vámpír én otthonosan.

Jobb harcban megégni, mint reménytelenül elvérezni. Még napvilágnál is, a vámpír én rendkívül ügyesen és hatékonyan küzd. A keményebb csaták során különösen hasznos lehet átváltani a vámpír énré, még akkor is, ha esetleg tűz a nap. Ennek ellenére a vámpírnő, nappal inkább képzett harcosként szeret harcolni, míg éjszaka hagyja, hogy utat találjon a felszínre a vámpír énje.



A Harc művészete

A különböző harcművészeti elemeket és technikákat először is meg kell találnia a hősnek, és természetesen el is kell sajátítania – alkalmazni csak ezek után tudja. Ancaria világában nagyon gyakran fogsz olyan harcművészeti elemekre és technikákra, valamint varázslatokra bukkanni kalandozásaid során, amelyeknek semmilyen hasznát nem veszed, mert hősöd nem tudja azokat alkalmazni. Ezeket, a - számodra legalábbis - értéktelen technikákat az ún. Combó mestereknél tudod elcserélni ill. beváltani egy számodra is hasznos technikára.

Cserearány	Eredmény
2:1	Véletlenszerű rúnák minden osztályból
3:1	Véletlenszerű rúnák a saját osztályból
4:1	Bármilyen kívánt rúna a saját osztályból (a kurzormozgató billentyűk segítségével választható ki)

Tipp

Minél magasabb szintű egy harcművészeti technika, annál erősebb lesz a hatása a küzdelem során. Ugyanakkor az az idő is hosszabb lesz, ami ahhoz szükséges, hogy újra alkalmazni tudja az adott karakter újra feltöltési vagy regenerálódási idő. Úgyesen megválasztva a hős képességeit, az előnyök és hátrányok egyensúlyba hozhatóak.

Gladiátor	
Speciális mozdulatok	
	Kemény ütés Nagyon erős és hatásos támadás az ellenfél ellen.
	Támadás Több különböző támadási technika gyors egymásutánja.
	Többszörös ütés Olyan ütés, amely egy megadott hatósugáron belül valamennyi ellenfelet megsebesíti.
	Földrengés Egy hatalmas erejű ugrás, melynek hatására a föld megremeg, és a közelben tartózkodó ellenfelek megsebesülnek, és egy pillanatra lebénulnak a döbbenettől.
	Az Istenek Ökle Nagyon nagy erejű ütés, melynek következtében az eltalált ellenfél súlyosan megsebesül.

Gladiátor	
	Bivalyűrűgás Hatalmas erejű rúgás, mely komoly sérüléseket okoz, és egyben hátra is veti az ellenfelet.
	Gerinctörő Súlyos sérülést okoz, és az áldozat rövid időre még az eszméletét is elveszti.
	Repülő pengék A Gladiátor az ellenfél felé hajtja a nála levő pengé(i)t. Az eldobott fegyverek ezután a földre hullanak.
	Rettegés Rendkívül ijesztő mozdulatsor, melyet látva a hatósugáron belül tartózkodó ellenfelek hátrahökölnek.
	Harci démon A lobogó harci kedv csillogó aurájától körülölelt Gladiátor támadó és védekező ereje jelentősen megnő.
	Szemmel verés A pillantással igenis lehet ölni! Hatására a Gladiátor körül hegyes tűskékkel sűrűn beborított aura jelenik meg, ami megsebesíti a közelben levő ellenfeleket.

Szeráf

Speciális mozdulatok



Csaugaugrás

A Szeráf egy távoli ellenfelének az irányába ugrik, majd a földet érés után, kíméletlenül nekiesik.



Égi tűz

A Szeráf egy misztikus energiafegyvert kap, amelyből csillogó energiabuborékok záporoznak elő.



Halálív

A Szeráf egy körkörös ív mentén elhajítja fegyverét, majd még a levegőben újra el is kapja. A repülő fegyver találat esetén igen komoly sérüléseket okoz.



Forgószél

A Szeráf hihetetlen gyorsasággal pörögni kezd, és minden egyes újabb fordulatnál a közelben álló ellenfelek enyhébben megsebesülnek.



Többszörös vágás

Egy gyors körkörös támadás, amely az összes közelben tartózkodó ellenfelet megsebesíti.



Kemény ütés

Egy különösen erős és hatásos támadás az ellenfél ellen.



Támadás

Ütések és tördöfések gyors sorozata. Amint az ellenfél elesik, a hatósugáron belül tartózkodó következő ellenfél lesz a támadás célpontja.



Bivalyrúgás

Hatalmas erejű rúgás, mely komoly sérüléseket okoz, és egyben hátra is veti az ellenfelet.

Szeráf

Varázslatok



Irritáció

Egy pörgő-forgó fénynyaláb egy pillanatra megbénítja az ellenfelet.



Átváltozás

A célba vett ellenfél egy rövid időre átváltozik a Szeráf társává, és megtámadja a Szeráf ellenfeleit.



Forgó fénypengék

Iszonyú sebességgel forgó pengék alkotta fal emelkedik a Szeráf köré, megvédvé őt mindenféle támadástól.



Villámcsapás

Az ellenfélre egy villám sújt le, megsebesítve őt.



Fénypajzs

Elhárítja az egyszerű nyilakat és villámokat, csakúgy mint a mérgezett lövedékeket. A mágikus lövedékek ellen azonban nem nyújt védelmet.



Fényrobbanás

Fényárba borítja a környező tájat, komoly sebeket okozva ezzel az élőholtaknak.



Mennyei fényoszlop

A Szeráf egy fényoszlopot idéz meg. A fényszugáron belülről kerülő ellenfelek nagyon súlyos sérüléseket szenvednek.



A Hit Ereje

Megnöveli a Szeráf vagy egy bajtársának a támadóerejét.



Villámdárda

A Szeráf fénylő villámokat hajigál az ellenségeire egy ideig.

Erdei elf	
Speciális mozdulatok	
	<p>Ütőnyíl</p> <p>Az eltalált ellenfél hátrátántorodik, és egy időre meg is bénul.</p>
	<p>Póknyíl</p> <p>Becsapódáskor a nyíl vesszőből pókok szabadulnak ki, megtámadva a közelben tartózkodó ellenfeleket, egy ideig mérgezett csipésekkel kínozza őket.</p>
	<p>Nyomkövető nyíl</p> <p>Ez a nyíl vessző egyszerűen áthatol minden útjába kerülő ellenfélén.</p>
	<p>Robbanónyíl</p> <p>Becsapódáskor a közelben tartózkodók megsebesülnek, telitalálat esetén pedig egyből meg is halnak.</p>
	<p>Többszörös vágás</p> <p>Támadás valamennyi ellenfél ellen a közelharc fegyver hatósugarán belül. Lőfegyver esetében többszörös, szétszóródó lövést jelent.</p>
	<p>Kemény csapás</p> <p>Egy különösen nagy erejű támadás, amely mind kézi, mind lőfegyverekkel alkalmazható.</p>
	<p>Szemet szemért</p> <p>Támadások gyors sorozata, amely mind kézi, mind lőfegyverekkel alkalmazható.</p>
	<p>Többszörös lövés</p> <p>Egy rövid ideig egyszerre több nyíl vesszőt lő ki az íjász, melyek beterítik a célterületet. Különösen hatékony lehet egyéb más nyíltípusokkal együtt alkalmazva (pl. robbanónyíl).</p>

Erdei elf	
Speciális mozdulatok	
	<p>Villám iram</p> <p>A mozgási és a támadási sebesség egy rövid időre rendkívüli mértékben megnövekszik.</p>
	<p>Tüskebokor</p> <p>A tüskebokor sérülést okoz annak, aki megérint. Ha eltalálja egy nyíl vessző, akkor hatalmas robbanással szétszórja tűskéit, elég nagy területen megsebesítve az ellenfeleket.</p>
	<p>Erdei egyszarvú</p> <p>Egy egyszarvú megidézése bajtársnak.</p>
	<p>Mérgezett indák</p> <p>Mérgezett tűskékkel borított indák csapódnak ki a földből, megsebesítve mindenkit, akihez csak hozzáérnek.</p>
	<p>Indaketrec</p> <p>Erős növényi indák csapódnak ki a földből, körbezárva a meglepett ellenséget.</p>
	<p>Átváltozás</p> <p>A varázslat hatósugarán belül tartózkodó valamennyi ellenfelet ártalmatlan állattá változtatja át. A bűbáj időtartama az átváltoztatott ellenfél tapasztalati szintjétől függ. Ideális módszer szorongatott közelharc helyzetből való menekülésre.</p>
	<p>Az ősök elhívása</p> <p>Az ősök segítségét hívása. Az így megidézett szellem harcosok megtámadják a közelben tartózkodó ellenségeket.</p>
	<p>Gyógyító erő</p> <p>Az erdei elf új életenergiát nyer a természetből, hogy meggyógyítsa saját és bajtársai sebeit. Ily módon a mérgezés hatása is semlegesíthető.</p>

Sötét Elf

Speciális mozdulatok

**Kobra**

Egy rövid időre megbabonázza (mozdulatlanná dermeszti) a közelben álló ellenfeleket.

**Mongúz**

Gyors menekülést tesz lehetővé a csata forgatagából, kikerülve az ellenfeleket.

**Lélekcsapda**

A már legyőzött ellenségek lelkei összegyűlnek és átalakulnak élet energiává. Fontos! Az élőholtaknak nincs lelke.

**Pak-Nakor (Mágikus védőpajzs)**

Ez az energiapajzs visszaveri a mágikus támadásokat, és a varázslat visszavetett energiájával megsebesíti a közelben álló ellenségeket.

**Pak-Dain (Védőpajzs)**

Ez az energiapajzs elhárítja és visszaveri a lövedékeket a közelben álló ellenségekre.

**Tomboló ököl (Többszörös ütés)**

Egy igen erős csapás, amely eltalálja valamennyi közelben tartózkodó ellenséget.

**Bosszú (Kemény csapás)**

Egy nagyon erős csapás az aktuális fegyverrel, vagy egy nagy erejű harci rúgás.

**Őrjöngés (Támadás)**

Támadások gyors sorozata

**Harci rúgás**

Az eltalált ellenség hátraesik, és enyhe mérgezést szenved.

Sötét Elf

Csapdák

**Méregkőd**

Ez a csapda mérgező ködöt bocsát az ellenségre.

**Zavarodottság**

Amikor a csapda működésbe lép, az ellenség egy rövid időre megdermed.

**Harci köd**

Az elhajított csapda igen sűrű ködöt bocsát ki magából a becsapódási pont körül. A sűrű ködben az ellenség elveszíti szem elől hőseit.

**Robbanótöltet**

Az elhajított csapda becsapódáskor felrobban, és minden ellenséget megsebesít a robbanás hatósugarán belül.

**Pokol tüze**

Amikor a csapda működésbe lép, az áldozatot azonnal elemészti a Pharak-Gor, azaz a Hetedik Pokol forrongó bugyrából előcsapó istentelen lángnyelv.

**Tesztoszteron**

Erőteljes támadások sorozata egy rövid ideig.

**Adrenalin**

Jobb védekezés egy rövid ideig.

Harci mágus	
Tűzmágia	
	<p>Tűzgolyó A tűzgolyó égési sérüléseket okoz az eltalált ellenségeknek..</p>
	<p>Tűzbőr A mágust halálos lángnyelvek ölelik körül. A túl közel merészkedő ellenfelek megégnek, a becsapódó nyilak pedig felizzanak.</p>
	<p>Tisztító tűz A Purgatórium tüze üldözőbe veszi az ellenséget, megégetve mindazokat, akiket utolér.</p>
	<p>Tűzkör Egy áthatolhatatlan, lüktető tűzfal veszi körül a mágust, megvédve őt ellenségeitől</p>
Földmágia	
	<p>Kőbőr A mágusnak (vagy annak egy társának) a fizikai ellenálló képessége és páncélzatának védekező ereje egy rövid időre megnő.</p>
	<p>Megdermedés A varázslat hatása alá kerülő ellenfelek egy rövid időre kővé dermednek. Ha ilyenkor a kővé vált személyt találát éri, akkor darabokra esik szét, és csak por marad belőle.</p>
	<p>A Rettetés Köré Ezen a rettegést és félelmet árasztó ősi rúnából alkotott mágikus körön csak nagy nehézségek árán tudják átverekedni magukat az ellenfelek. E kör segítségével a mágus távol tarthatja magától az ellenséget, csapdába zárhatja ellenségeinek egész csoportját, vagy megvédheti magát az ellenség rátörő harcosaival szemben.</p>
	<p>Meteorzápor Meteoreső zúdul a kijelölt célterületre. Az eltalált ellenségek sérüléseket szenvednek.</p>

Harci mágus	
Légmágia	
	<p>Forgósél A megidézett tornádó kiveri az ellenséges harcosok kezéből a fegyvereket, és még a mágusra kilőtt nyil vesszőket is eltéríti.</p>
	<p>Széllökés Egy nagy erejű széllökés hátraveti és meg is sebesíti az ellenfelet. A széllökés nem képes eltéríteni a nyil vesszőket.</p>
	<p>Térugrás Gyors teleportáció a kiválasztott helyszínre.</p>
	<p>Villámcsapás A villámcsapás sorozat először mindenkibe sorban belecsap a varázslat hatósugarán belül.</p>
Vizmágia	
	<p>Agilitás fokozó Megnöveli a mágus vagy egyik bajtársának az agilitását, támadási és mozgási sebességét.</p>
	<p>Jégoszlopok Éles jégoszlopok valóságos záporát zúdítja az ellenfelekre. A szórás nagysága attól függ, hogy a lövés pillanatában milyen messze volt a pointer a mágustól.</p>
	<p>Jéggyűrű A mágust körülvevő éles jégkristályok lelassítják és megsebesítik a közelben tartózkodó ellenségeket.</p>
	<p>Víztest A mágus egy rövid időre vízzé változik, lehetővé téve számára a szorongatott helyzetből való menekülést.</p>



Harci mágus

Életmágia



Lelki gyógyító erő
Visszaállítja a mágus vagy a mágus egyik társának az életerejét. A mérgezés hatását is semlegesíti.



Mágikus pajzs
Védelmet nyújt a mágikus támadások, valamint a löfegyverek ellen, nem jelent biztonságot azonban a közelharc során..



Szellem tér
Megnöveli a mágus koncentráció képességét, és meggyorsítja a mágia feltöltési idejét.



Reiki
Egy rövid időre felgyorsítja a mágus vagy egy társának életerő regenerálódását.



Vámpírnő

Speciális Mozgások



Vámpírizmus
Vámpírrá változás.
Visszaváltozás lovaggá.



Bénító pillantás
A bűbáj hatása alá került ellenfél egy rövid időre megdermed.
A bűbáj hatása alá került ellenfél egy rövid időre megdermed.



A farkas elhívása
Egy hatalmas vérfarkas jön segítségül.



Egy hatalmas vérfarkas jön segítségül.



Időugrás
Hihetetlenül gyors (szemmel követhetetlen) mozgás egyenes vonalban.



Hihetetlenül gyors (szemmel követhetetlen) mozgás egyenes vonalban.



Táncoló karmok (Többszörös találat)

Adott távolságon belül minden ellenfelet találat ér.



A közelharc során, minden – adott távolságon belül tartózkodó – ellenfelet megsebesít a vámpír karma.





Halálkarom (Kemény ütés)
Egy különösen erőteljes csapás a fegyverrel.
Egy nagyon pontos csapás a karommal, amely súlyos sérüléseket okoz.



Tomboló karmok (Támadás)
Támadások gyors sorozata.
Különböző karommal végzett támadások rendkívül gyors sorozata.



Harci rúgás
Egy kemény rúgás, amelytől az ellenfél hátrátántorodik, és meg is sebesül.
Az eltalált ellenfél hátraesik, és nagyon komoly sérüléseket szenved.



Vámpír Erők



Vámpírcsók
(kizárólag vámpír alakban alkalmazható)
Kiszívja az ellenség életerejét, és átadja azt a Vámpírnőnek.



Szolgaság
(kizárólag vámpír alakban alkalmazható)
Az ellenséget egy időre engedelmes szolgává változtatja, aki a bübáj ideje alatt a Vámpírnő oldalán fog harcolni a csatában.



Vámpírugrás
(kizárólag vámpír alakban alkalmazható)
A Vámpírnő ragadozóként veti rá magát áldozataira. A célterületen tartózkodó ellenfél súlyos sérüléseket szenved, és egy rövid időre el is kábul.



Halálcsók
(kizárólag vámpír alakban alkalmazható)
Más néven, a Véristen Visszhangja, amely egy adott távolságon belül üldözőbe veszi az ellenséget, és súlyos sebeket ejt rajtuk.



A holtak feltámasztása
(kizárólag vámpír alakban alkalmazható)
Egy elesett harcost vámpírként kelt újra életre.



Denevérek: Vérfürdő
(kizárólag vámpír alakban alkalmazható)
Harci denevérek veszik körül a Vámpírnőt, és nagyon keményen támadják a közelben tartózkodó ellenségeket.



Denevérek: Zavarkeltés
(kizárólag vámpír alakban alkalmazható)
Hatalmas denevérek köröznek a Vámpírnő körül, és megtámadnak minden közel merészkedő ellenséget. Nem okoznak túl komoly sérüléseket, de zavart okoznak a soraikban.



Denevérek: Őrizők
(kizárólag vámpír alakban alkalmazható)
Ezek a denevérek arra lettek kiképezve, hogy saját testükkel felfogva a lövedékeket, megvédjék a Vámpírnőt.

Ellenséges karakterek

Démonok

A démonok olyan lények, amelyek nem erről a létsíkról származnak. Mind a négy hagyományosnak tekinthető alap létsíknak megvannak a maga démonjai, a legismeretebbek mégis a Pokol lángtengeréből származó bestiális fenevadak. Igazából elég keveset tudni ezekről a teremtményekről, kivéve azt, hogy olyan aura veszi körül őket, amellyel a létezés különböző régióit elegyítik. Azt is mondják, hogy ezáltal démoni létsíkjuk egy részét is mindig magukkal hozzák.

Manapság az a vélekedés örvend leginkább népszerűségnek, mi szerint a démon szó gyökere nem is annyira a „daemonicus” ősi szóban keresendő, mint inkább a dimenzióváltás tényéből eredően, az ősi ancairai „Dimen-Zion” szóban.

Eddig csak igen kevés démonidézés volt sikeresnek mondható.

A démonok ugyanis nagyon gyakran vadul és erőszakosan reagálnak arra, hogy kiszakították őket saját dimenziójukból. Éppen ezért ajánlott, hogy pentagrammák, hexagrammák vagy heptagrammák segítségével olyan holttérről gondoskodjon a megidézést végző személy, ahova a démon nem lát be.

További irodalma a démon témának: Shaddar, M. B., „Miben tévedtek az istenek? Bevezetés a kisebb démonok megidézésébe”, valamint ugyan ettől a szerzőtől: „Sakkara-Dimen-Zion – A Pokol legnagyobb tűzdémonai:

A kísérleti alkalmazás lehetőségeinek vizsgálata, valamint a „Az ősi istenségek további tévédei”.

Sárkányok

A közhiedelemmel ellentétben a sárkányok, tűzokádó szörnyek és óriásgyíkok nem közös őstől származnak. Míg ugyanis a kisebb, repülő sárkánygyíkoknak (Wyvernus ordinarius), valamint a tűz és jéggyíkoknak azonos, hidegvérű őseik voltak, addig az igazi sárkányok bizonyos vérösszetevőik megegyeznek a szeráfok vérének egyes alkotóelemeivel. Egy, a sárkánytojásokat és a szeráfok vérét összehasonlító elemzés során kimutatták, hogy mindkét faj feltehetően az ősi-dők teremtő isteneikig nyúlnak vissza, így idősebbek még az elfeknél is. Három ismert sárkány él Ancarián. Sárkányfészek ura, Loromir a Valoriánus lovagok felett uralkodik nem messze A Mágusok Földjétől. Azt beszélik, hogy a távoli Alkazaba noc Draco-ban az emberek egy sárkányt szolgálnak, aki mesés kincseket rejteget barlangjában. Nem rég érkezett jelentések szerint pedig úgy tűnik, hogy még egy különösen gonosz és hatalmas sárkányszörny rejtőzik a Mascarelltől keletre fekvő erdőségekben.

Zhurag-Nar sötét elfjei

Zhurag-Nar sötét elfjei messzi földön hírhedtek kegyetlenségükről és lankadatlan kitartásukról, amellyel levadásszák és megölik ellenségeiket. Szigorú matriarchátusban élnek; és kizárólag a nőknek engedélyezett a mágia használata. A férfiak ezzel szemben kiskoruk óta kemény katonai kiképzésben részesülnek, mert egyszer még ők alkotják majd az Ancariát meghódító sereget. Mivel a mágia tiltott dolog számukra, a férfi sötét elfek más jellegű, igen komoly képességekre tettek szert. Megvan ahhoz például a tudásuk, hogy semlegesítsék, vagy akár vissza is verjék az ellenük irányuló mágiát.

A mágia hiányában a sötét elf harcosok csata közben igen erőteljesen támaszkodnak a különböző mérgekre, melyeket a Zhurag-Nar vidékén oly gyakori óriáspókok mérégzsákjából nyernek. A sötét elfek oldalán harcolnak még az acsarkodó Wargh farkasok is, akiknek tűhegyes agyarai gyakran méregben áznak, és akiket a csata előtt a sötét elf papnők transz közeli állapotba hoznak, hogy még félelmetesebben és rettenthetetlenebbül küzdjenek.

Goblinoidok



Az orkok, goblinok és ogrék az eredeti goblinoid törzsekhez tartoznak, míg az óriások népe már korábban levált a goblinoid fajról. E lények eredetei a múlt sötét homályába vesznek; csak sejtések vannak arra nézve, hogy valamikor az ősidőkben, a primitív ember és törpe törzsek közötti faji keveredés eredményei.

Az ogrék a Sötét Elf Birodalom által rabszolgáskorba döntött mhu-rag-nari orkok egy speciális alfaja, melyet katonai célokból hoztak létre rabszolgatartóik. Szintén ebből az időszakból származik a sötét elf „Nar” és az ork „Nur” szó közti hasonlóság is – mindkét kifejezés erődítményt jelent.

A goblinok története még régebbi időig nyúlik vissza. Ezek a lények nem feltétlenül tekinthetők gonoszoknak, hanem inkább kaotikusnak. Vannak feltételezések arra nézve is, miszerint a történelem színpadán később megjelenő orkok tulajdonképpen goblinok egy agresszív alfajából (törzséből) fejlődtek ki, aki a mostoha életkörülmények miatt az idők folyamán különböző módokon de gyakorlatilag szocializálták az erőszakot.

A goblinokból fejlődtek ki, a ma már csak kisebb számban megtalálható koboldok is, akik egy rendkívül kaotikus nép. Mindig szeretnek az erősebb oldalhoz csapódni, mert így védelmet és hasznot remélnek.

Óriások

Az óriások útja már igen korán elvált a goblinoidokétól, és távolról rokonságot mutatnak az ogrékkel. Egy szokatlan szimbiózis részeként az óriások mindig nagyobb csapat goblinot gyűjtenek maguk köré, akik a „nagy bátytól” remélt védelem fejében, legjobb képességeik szerint szolgálják őt. A hihetetlenül erős óriásokra leggyakrabban távoli, elhagyatott vidékeken bukkanhatunk, mivel nem igazán szeretik a túl sok ember közelségét. Ugyanakkor szívesen lakmároznak friss emberhúst, és az elf falatokat sem vetik meg.

Ancarián az óriások számos különböző faja megtalálható. Az északi erdőkben és a keleti lápok környékén a hegyi óriások az urak. A Jégszurdok ad otthont a jégóriásoknak, akik bárbar rítusaikról és a környező települések ellen vezetett kegyetlen rajtaütéseikről híresek. Szerencsére eddig, az Ancaria védőbástyájaként is emlegetett Jégvölgyi Monostor ellen intézett támadások mind sikertelenek voltak.

Óriás szörnyek



Ancaria földjén számos különböző teremtmény nő meg a nyers, szabad mágia hatására. Különösen is a pókok és skorpiók nőhetnek meg természetellenesen nagy méretűre, miközben semmit sem veszítenek eredeti fürgeségükből. Azt beszélük, hogy nem messze a Gnarlstat csillogó kristályhegyétől, két barlangi lény is elképzelhetetlen méretűre nőtt meg. Tatabak, Obergnarlingen törpe őrzője, I. Morgast uralkodása alatt, jelentette, hogy hatalmas pókok és barlangi halak gyakorta befészkelik magukat a bányákba és az elhagyott erődítmények alatt húzódó alagutakba. A barlangi halak, amelyek szinte bármit el tudnak roppantani félelmetesen erős állkapcsukkal,

feltehetően a garnélarák és a hal kereszteződéséből jöttek létre. Régebb történetekben szó esett akkora pókokról is, mint egy-egy ház.

Az erdei állatok

Az ancariai faunát az erdei állatok jellemzik a legjobban. A számos szarvason kívül, amelyeket kizárólag az arisztokrácia és a vadőrök vadászhatnak, az ancariai erdők sokféle medvének és vaddisznónak is otthont adnak. Csakúgy, mint a legtöbb farkassal kapcsolatban, a közhiedelem sokkal agresszívebbnek tünteti fel ezeket az állatokat, mint azok valójában. A Wargh farkasok ezzel szemben igen is, rendkívül agresszívek és veszélyesek. Ezt a fajt a sötét elfek tenyészették ki Mhurag-Narban.



Trollok, hárpiák és kódémonok



A trollok igen elterjedtek Ancariában, és számos különböző formában megtalálhatóak. A pusztán nagy fizikai erejére támaszkodó troll fajta, igazából többnyire ártalmatlannak tekinthető. Ugyanakkor akadnak tűztrollok is, akik égetően forró levegőt okádnak áldozataikra, vagy mérgező gőzzel gyengítik le azokat, hogy azután a húsból lakomázzanak.

A hárpiák és kódémonok eredete ismét csak az Istenek Háborújáig nyúlik vissza, amikor a démonok először kerültek a halandók világába. A hárpiák démoni származású lények; olyan démonok ősei ők, akik elf nőket hajtottak hatalmuk alá.

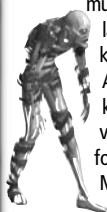
A kódémonok, ezzel szemben, eredetileg a sötét elf paloták őrizői, kő vízköpői voltak. A hatalmas sötét elf mágusok azután fogták ezeket a kő vízköpőket, életre hívták azokat, legyengített démonok gonosz lelkeit lehelve beléjük.

Az Istenek Háborúját követően, aminek Sophia feláldozása vetett véget, a két faj elrejtőzött, és csak így maradhatott életben Ancaria földjén. Mára már igencsak megritkultak, és leginkább elhagyott katakombákban és ősi romokban húzzák meg magukat.

Élőholtak: Hullazabálók és zombik

Az élőholtak valaha emberek voltak, de élükben is gonosz természetűek. Ezért még a halál sem volt képes meggátolni ezeket a romlott lelkeket abban, hogy továbbra is a gonoszt szolgálják. Így züllött és fajtalan létük, haláluk után is tovább folytatódik. Amikor kikelnek a sírjukból, már nem is igen lehet felismerni bennük, hogy valaha emberek voltak. Testük itt-ott már bomlásnak indult, és mindenütt férgek nyüzsögnek a rothadó, bűzlő húsból.

A zombik mindig friss, élő emberi húsról éheznek, míg a hullazabálók, amint azt nevük is mutatja kizárólag halottak húsvál táplálkoznak. A szemléltet soha ne tévesse meg lassú, darabos mozgásuk. Egyes élőholtak legyőzhetetlen rémálmom benyomását keltik az emberben, amely sokkal erősebb holtában, mint életében bármikor.



Az író, Orcenburghi Sebastianus írt egyik krónikájában Morgastról, I Aarnum király fiáról, akit árulók kezétől halt meg, és akinek a lelke nem talált megnyugvást a túlvilágon. Hét nappal a meggyilkolása után visszatért a túlvilágról, és attól fogva zombiként pokollá tette a királyi vár lakóinak az életét. Csak jóval később, Mascarelli Michaeliusnak sikerült legyőznie e pokolbéli szörnyet: kardjával darabokra szabdalta, és forró szuorokkal öntötte le, hogy végleg a másvilágon tartsa a gonosz lelket.

Élőholtak: Szellemek



A szellemek olyan élőholtak, akinek a lelke nem talál megnyugvást a halálban. Ennek az oka feltehetően saját gonoszságukban keresendő, bár egy igazságtalan vagy a körülmények szerencsétlen összjátéka miatt bekövetkező korai halál is lehet ok. Amit viszont biztosan tudni vélünk a szellemekről az az, hogy mindig egy meghatározott érzelem köti őket szellem létükhöz, legyen az gyűlölet, harag, szeretet, vagy a kár bánat. Egy ilyen nyughatatlan szellem kizárólag akkor lel végső nyugalomra, ha egy halandó elszakítja ezt az érzelmi szálát. Azt is lehetségesnek tartják, hogy egy ilyen szellemet ideiglenesen megsemmisítsenek, így akár évtizedek, vagy akár évszázadok is eltelhetnek, amíg a szellem újra alakot tud ölteni.

Élőholtak: Múmiák



A mumifikált élőholtak az I. Aarnum idejéből származó temetők dögei. Mivel a mumifikálás technikáját már hosszú évszázadok óta nem alkalmazza senki Ancaria földjén, ezért e teremtmények száma mára már igencsak megcsappant. A múmiák, életükben nyilvánvalóan átkozott és gonosz emberek voltak, akik gyakran fényűző életet éltek, halálukban viszont a leggonoszabb átkok sújtották őket, és ezért azóta is kísértik az élőket.

Meglehetősen keveset tudni ezekről a lényekről, azonban a Mystdalei Kasztély hatalmas halottidézőjének, Shaddarnak egy kijelentése széles körökben ismert. Egyszer azt állította, hogy a modern kísérleti halott idézés során életre keltett esetenül botorkáló múmiák, nevetséges teremtmények. Egy igazi halottidéző még ezekből a múmiákból is legendás erejű harcosokat és mágusokat faragna.

Élőholtak: Shaddar'rim

Az élőholtaknak ez a csoportja Shaddar egyik korai kreációja – tulajdonképpen egyik sikertelen kísérlete a halhatatlanság utáni kutatása során. Ezek a szentségtelen lelkek még mesterük halála után is hűek maradtak Shaddarhoz, és még ma is azokat keresik Ancaria földjén, akiknek a véreére szüksége van teremtőjüknek, sötét rituáléihoz. A halálnak eme lovas hírnökei mindenféle rettegést keltenek, nem kis részben azért is mert, hatalmas, éjfekete pokolparipákon közlekednek, akikről nevüket is kapták.



Élőholtak: Csontvázak

A csontvázharcosok értelem nélküli lények. Ezek a halott idézés során újra életre keltett teremtmények gépies engedelmséggel követik mesterük minden parancsát. Értelem és akarat nélküli lényekként, mindig automatikusan végrehajtják az őket felélesztő mágus parancsait: vég nélküli támadások sorozatát, vagy varázs-

lást. Ezeket a lényeket a mágusok gyakran bizonyos helyek őrzésére hívják életre, hiszen gondolkodás nélkül, a parancsoknak vakon engedelmeskedve rontanak neki bármilyen ellenségnek, a túlélés legcsekélyebb vágyával.

Az még máig nem ismert, hogy ezek a lények, hogyan tudnak egyáltalán mozogni izomzat nélkül. A Mystdale-i Kastély halottidézője, Stevus Manekellus, a száműzött Shaddar egyik tanítványa, nemrégiben azt állította, hogy a végtagokat mágikus áramlatok tartják össze. Ez egyben azt is jelenti, hogy egy halott idézésben járatos mágus az eddig ismertnél sokkal nagyobb sebességgel is mozgathatja ezeket a teremtményeket.

Élőholtak: Vámpírok

A közönséges vampyrus, vagy ahogyan manapság inkább ismerik, a vámpír egy rendkívül rosszindulatú és gonosz teremtmény. Velejéig romlott, gonosz, veszedelmes, és sokkal gyorsabb és fürgébb, mint szentségtelen halálukat megelőzően. A vámpírok az élők véréből isszák, és halálos csókjukkal hűséges szolgálókká is tehetnek bármilyen halandót.

A vámpírok nem rusnya, nyáladzó szörnyek, inkább valamiféle keselyűszerű aura lengi körül őket, teljessé téve megmagyarázhatatlan vonzerejüket és halálos eleganciájukat. Éjszaka, vagy vámpír alakjukban tetszés szerint változtathatják alakjukat, napvilágnál viszont lelketlen vámpír énjük folyamatosan szenved az éles fénytől.

Szerencsére csak igen kevés ilyen szörnyeteg található Ancaria földjén. A legutolsó vámpírtámadást Bellevue városából jelentették, még Valor idejéből. A rémségnek egy szeráf lovag bátor közbelépése vetett véget, aki Valor herceg parancsára becserkészte és megölte a szörnyet. Hogy a szeráfnak hogyan sikerült végeznie a bestiával – arról nincs hírünk.

Technikai segélyvonal

Ha bármilyen jellegű technikai problémád akad a program telepítése vagy akár játék közben, a következő források mind a rendelkezésedre állnak a helyzet megoldásában.

Tipppek és kiegészítések a kézikönyvhöz

A játék telepítési könyvtárában található Readme.txt szövegfájl rengeteg olyan fontos technikai és egyéb információt tartalmaz, amelyek – időhiány miatt – már nem kerülhettek bele ebbe a kézikönyvbe. (Az alapértelmezett telepítési könyvtár: C:\Program Files\Ascaron Entertainment\Sacred).

Forum az Interneten

Az internetes Sacred fórumon beszélgethatsz más Sacred rajongókkal; itt cserélhetitek ki ötleteiteket és oszthatjátok meg egymással tapasztalataitokat. A játék fejlesztői is gyakran elérhetőek, és kérdéseitekkel megkereshetők ezen a fórumon. A német nyelvű fórum honlapja: www.ascaron-forum.de Az angol nyelvű fórum honlapja: www.ascaron-forum.com

Patch-ek / Hivatalos Sacred honlap

A patch egy olyan segédprogram, amely optimalizálja a már telepített alkalmazás (játék) teljesítményét, kijavítva az esetleges hibáit is. Amennyiben van Internet kapcsolatod, a Sacred Start Menüjének megfelelő opcióját választva automatikusan megnézheted, hogy vannak-e elérhető új patch-ek.

Egy másik megoldásként, közvetlenül fel is léphetsz a hivatalos Sacred honlapra: www.ascaron.com vagy www.sacred-game.com

A piacon jelenleg kapható ill. forgalomban levő rengeteg különböző hardver konfiguráció és szoftver elem miatt sajnos teljes bizonyossággal nem zárhatók ki a program telepítések ill. futtatásakor előforduló hibák.

Ugyan, alapos teszteléssel és számos béta verzióval, a fejlesztők már a fejlesztés és programozás során minden tőlük telhetőt megtettek, hogy ilyen problémák ne forduljanak elő, egyedi hibák még így is előfordulhatnak.

Ha a programmal kapcsolatban bármilyen problémád felmerül, Technikai segélyvonalunk örömmel nyújt számodra segítséget a következő telefonszámon:

00 49 52 41 96 69 0 (nemzetközi hívás!)
(Hétfőtől péntekig: 14:00 – 17:00 óráig, közép-európai idő szerint)

A hívás alatt kérjük, hogy legyél számítógép közelben, és készítsd elő a PC-d hardver konfigurációjáról az adatokat.

Természetesen e-mail-ben is felteheted kérdéseidet, a következő címen:
Service_Sacred@ascaron.com

Ha e-mailben kérsz tőlünk segítséget mindenképp tüntesd fel számítógéped hardver konfigurációját. Arra is szeretnénk megkérni, hogy üzenetedhez csatold a DXDiag.txt nevű fájlt is.

Ezt a következőképpen teheted meg:

Nyisd meg a Windows Start menüjét a képernyő bal alsó sarkában található Start gombra kattintva. Kattints a Futtatás opcióra.

A megjelenő parancssorba gépeld be a következőt: dxdiag, majd kattints az OK gombra.

Ha minden jól csináltál, akkor elindul a DirectX diagnosztizáló program. Légy türelemmel, az ellenőrzés pár percig eltarthat.

A szövegablak alján kattints a „Save all information ...” gombra, és a program automatikusan létrehozza a DXDiag.txt nevű szövegfájlt.

Természetesen postai úton és faxon keresztül is fölveheted velünk a kapcsolatot. Címünk a következő:

Ascaron Entertainment UK Ltd
Chantry House
High Street
Coleshill
Birmingham B46 3BP
Fax: 00 44 1675 465570 (nemzetközi hívás!)

Természetesen a hibás termékeket kicseréljük. Ilyen esetben kérjük, hogy küldd el nekünk a fenti címre a hibás adathordozót. Ahogy a cseretermék rendelkezésünkre áll, haladéktalanul elküldjük neked postai úton.

A csereszavatosság és jótállás feltételei nem vonatkoznak olyan sérülésekre, amelyek a helytelen tárolás, kezelés ill. használat során keletkeztek. Abban az esetben, ha az eredeti lemez karcolások vagy egyéb „véletlen baleset” folytán válik olvashatatlanná, €10 kezelési költség fejében azt is szívesen kicseréljük neked. Kérjük, hogy a €10-t mellékelj a csomagban.

A termékcserre lehetőségét sajnos nem áll módunkban a termék megjelenését követő két éven belül felajánlani. Ez a szolgáltatásunk kizárólag a két évnél régebbi termékeink esetében vehető igénybe. Ez a csereszavatosság önkéntes felvállalás az Ascaron Entertainment részéről, erre minket semmilyen törvényi előírás nem kötelez.

A leggyakrabban előforduló problémák
(és megoldásaik)

A CD-ROM meghajtó nem ismeri fel a CD-t

Lehetséges problémák: Zárj be minden vírusölő szoftvert, programot vagy egyéb, háttérben futó alkalmazást, mielőtt elindítanád a Sacred-et. A virtuális CD-ROM meghajtókat is be kell zárni, vagy ami még jobb, el kell távolítani a merevlemezről.

A játék elindítását követően a képernyő sötét marad

Ez valószínűleg azért fordul elő, mert a videokártyád vagy a hangkártyád nem felel meg a legújabb standardoknak. A szóban forgó hardver elem gyártójának honlapjáról töltsd le a legújabb illesztő programot.

Online regisztráció vagy hálózati játék esetén nincs kapcsolat

Először is ellenőrizd a hálózatot a lehetséges hibaforrások után kutatva. A telepítéskori konfigurációk függvényében a routerek és tűzfalak számos különböző okból kifolyólag megakadályozhatják a kapcsolódást a szervergéphez. Ha a probléma továbbra is fennáll, fordulj a rendszergazdához.

További információk

További technikai jellegű információkat találsz a Sacred hivatalos honlapján:
www.sacred-game.com

Azokat a technikai jellegű információkat, amelyek még nem álltak a rendelkezésünkre e kézikönyv kinyomtatásának idején, megtalálod a játék telepítési könyvtárában levő Readme.txt fájlban.

A játék alkotói

Akiknek külön köszönettel tartozunk: Aarne, Cosmin, Steve, Michael, Markus, Ralph és Roger, akik már a játék fejlesztésének kezdetétől sokat segítettek áldozatos munkájukkal.

A SZÜKEBB CSAPAT

Holger Flöttmann
Producer

Hans-Arno Wegner
Társ producer

Franz Stradal
Projektvezető

DESIGN

Aarne Jungerberg
Vezető játék designer
Szint designer
Ötlet
Hangfelvételek

Dr. Michael Bhatt
Vezető játék designer
Video és történet
Játék atmoszféra ellenőrző
Harci jelenetek rendezője
Vázlatok, ötletek
Ancaria világának tervezője
Kiegészítő szint design
Kiegészítő hang design

Peter Luber
Minőségbiztosítási vezető
Kiegyensúlyozás vezető
Játék design
Tárgy design

Mario Endlich
Minőségbiztosítási vezető
Történeti szál

Marc Oberhäuser
Szint designer
Játék designer
Kiegészítő hanghatások
Történeti szál
Minőségbiztosítás

Markus Häublein
Szint designer
Forgatókönyv
Történeti környezet

Mark Kieschke
Kiegészítő tárgy kiegyensúlyozás

PROGRAMOZÁS ÉS FORGATÓKÖNYV

Roger Boerdijk, Dipl.-Ing.
Vezető programozó
Szoftver fejlesztés
Engine programozás
Eszköz programozás
Kezelőfelület programozás

Steve Manekeller, Dipl.-Phys.
Programozás
Engine programozás
Különleges képi hatások programozás
Szerkesztés
Hang programozás
Taktikai fejlesztés
Konverter

Lars Hammer
Programozás
Hálózati játék programozás
Szerver programozás
Unicode programozás
Hálózati játék design

Ingo Biermann
Programozás
Küldetés forgatókönyvek
Épületek

Michel Dumont
Küldetés forgatókönyvek
Kiegészítő történeti szál

Raphael Dumont
Küldetés forgatókönyvek

Andreas Müller
Programozás
Eszköz programozás
Kiegészítő programozás
Unicode font készlet & renderelés

GRAFIKA

Celal Kandemiroglu
Művészeti vezető
2D grafika és texture design
Vázlatok kidolgozása
Artwork

Cosmin Bulau
Karakter rajzoló
Karakter modellezés és animáció
Speciális képi hatások design

Ralph Roder
2D rajzoló
Harci jelenetek rendezője
Kiegészítő történeti szál
Harci jelenetek rendezője

Dirk Schumacher
3D rajzoló
Páncélzat és fegyvermodellezés
Animációk

Markus Boltersdorf
Konverter
Modellezés és animáció
Adatbázis felügyelő

Tobias Franz
Grafikus
Ancaria világ tervező
„Ancaria stílus”

Frederike Stradal

Karakter textúra rajzoló
Mellékszereplő koncepció

Stefan Hoffman

Rajzoló
Páncélat és fegyvermodellezés
Artwork
Kiegészítő tárgy design

Frank Lunnebach

2D rajzoló
Képi hatások

Ralf Angerbauer

Karakter animáció

ZENE ÉS HANGOK

Dag Winderlich

Zenei vezető
Zeneszerző

Henrik Hobein

Hang design
Hang logika
Hang programozás

Matthias Steinwachs

Kiegészítő hanghatások

Markus Mohr

Kiegészítő hanghatások

MINŐSÉGBIZTOSÍTÁS

Minőségbiztosítási menedzser

Torsten Allard

Minőségbiztosítási menedzser

asszisztens

Matthias Süß

Alfa teszelő

Frank 'Ching' Lülsdorf

Minőségbiztosítás

Lars Berenbrinker
Christian "Mr. Burrito" Altrogge
Dirk "Gehülmst" Niestadttkötter
Jens Blome
Jan "Smokealot" Walczak
Ramses "Python-Man" Schiller

Stephan "Pacý" Drews

Sebastian "Flynn" Henke
Sebastian "The-Base" Walter
Ronald Rehm
Filip Jelev
Mark Kieschke
Mirko Worsley
Carsten Stolpmann
Christian Bohnbuck
Florian Bergmann
James Shipley
Peter Wild

Video design

Dr. Michael Bhattý
Norbert Beckers
Holger Breitbach
Mark Külker

Párbeszédék rögzítésének

vezetője

Phil Morris / AllintheGame Ltd.

Kiegészítő grafika és animáció

Anca Finta
Helmut Dunkel
Ogan Kandemiroglu

Kiegészítő szint design

Gabriel Hacker
Andreas Jurksch

Kiegészítő programozás

Lutz Eisenmenger
Marco Laser

KÜLSŐS CÉGEK

intulo

Rebecca Ludolphy
Thomas Kronenberg

Lightstorm 3D

Marco Windrich
Kay Poprawe
Dirk Bialluch

Freelancer Games

Marc Oberhäuser

Lightworks

Tobias Richter

MBA Studios

GmbH & Co KG
Markus Baader
Andras Kavalecz

Spellcraft Studio e.K.

Vadim Pietrzynski
Matthias Knappe
Markus Baader

metricminds GmbH&Co KG

Philip Weiss
Christian Dreher
Jörg Beigang
Vera Vogel

MS Music

Offenbach/Main
Stefan Lupp
Corinna Viel
Benjamin Hessler

TinCAT

Bernhard Ewers (Project Lead)
Jörg Rüppel
Michel Stoyke

A szereplők hangját

kölcsönözték
Patricia Rodriguez
Laurel Lefkow
Lynda Hayes
Noah Margetts
Randall Lee Rose
Corey Johnson
John Moraitis
Tom Clarke-Hill
Brad Lavelle
Kerry Shale
Dan Russell
Eric Meyers

További hangok

Roger Swindells
Mirko Worsley
Pete Worsley
Liane Worsley
Alan Wild
Anca Finta

Beszéd rögzítési igazgató
Phil Morris at AllintheGame Ltd.

MoCap Actors
Patricia Weil
Marc Jourdan

**A VALLALAT
FELÉPÍTÉSE**

Ügyvezető igazgató
Holger Flöttmann

Ügyvezető igazgató, ASCARON
Entertainment Ltd., UK
Roger Swindells

Ügyvezető igazgató, Studio II
Franz Stradal

Kreatív igazgató
Hans-Arno Wegner

Technikai igazgató
Kay Struve

Marketingigazgató
Christian Franke

Minőségbiztosítási igazgató
Torsten Allard

Minőségbiztosítási főigazgató
Mario Endlich

Adminisztráció
Brigitte Retke
Christel Pankoke

Nemzeti marketing
Christian Franke
Jürgen Venjakob

**Nemzetközi marketing és
disztribúció**
Roger Swindells
Alan Wild

Lokalizációs vezető
Tim PlögerLokalizáció
Mirko Worsley
Alan Wild
Ingo Bertram

**Optimalizáció és
kompatibilitás**
Hendrik Grüne

**Munkafolyamati
minőségbiztosítási menedzser**
Daniel Balster

Eszközprogramozás
Ulf Winkelmann

Technikai háttér munka
Jan Grocholl
Benjamin Vogt
Mirko Worsley

**FELHASZNÁLOI
KÉZIKÖNYV**

**Koncepció, Design, Szedésterv,
Digitális képfeldolgozás
doppelgangerdesign**
Oliver Haidutschek
Sascha Selke

Szöveg
David Skreiner

Lektor
Uta Hengst
Torsten Allard
Alan Wild

KÖSZÖNETNYILVÁN TÁS

Külön köszönet

Hála és köszönet illeti valamennyiünk szeretett feleségét, családját, gyermekeit, barátait és a rajongókat, akik szeretetükkel és támogatásukkal végig segítettek a fejlesztés néma igen nehéz időszakát. Bettina, Svenja, Bianka, Freddy, Angela, Sylvia, Marta, Anca, Jennifer, Marie, Faye... És Jan Grocholl a Hard & Software Administration-tól.

További köszönet

Phil Morris, Tobias Franz, Susanne Ruhling, Pascale Kühnel, Roland Kempen, Irina Hoffmann, Michael Hagen, Ralf Angerbauer, David Swinton, Fabian del Priore, VANGELIS, Sabine D., Holger B., Pbaz, fUME, Astrala, Peter G., Michael K., Ralf B., Daniel E., Ralf N., Tobias F., Mathilda, Sisaya, Armin "Pry" Schmidt, Bradock, Sallust, Quinn Dexter, Berghutzen, Laurelin, Queen of Black, Black, Death Guardian, the Order of NoxQ, Blackstaff, Pest (P'Trol) Control ... és valamennyi béta tesztelőnek

SACRED

Studio II

a

ASCARON Entertainment GmbH

ASCARON Entertainment UK Ltd

Részlege.



(C) Copyright 2004. Minden jog fenntartva.

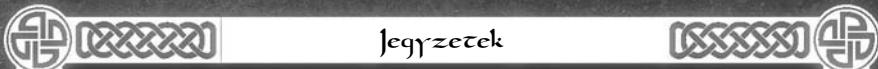


Internet Lobby by TriNode Systems, Bochum, Németország



A program Granny Animation-t használ. Copyright (C) 1999-2004 by RAD Game Tools, Inc.

ASCARON (www.ascaron.com)Sacred (www.sacred-game.com)



Handwriting practice area with 20 horizontal dotted lines.





Handwriting practice area with 20 horizontal dotted lines.

