Evil Islands
Klątwa zagubionej duszy
INSTRUKCJA

Fishtank Interactive, 2000

Oprogramowanie i Dokumentacja
© 2000 Nival Interactive, © 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH

Kupując ten program, zobowiązujesz się jednocześnie nie sporządzać jego kopii ani jego dokumentacji, oraz nie umożliwiać osobom trzecim wykonania kopii oprogramowania lub dokumentacji, bez pisemnej zgody
Ravensburger Interactive Media GmbH

Wszystkie prawa zastrzeżone:
© 2000 Nival Interactive
© 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH
Fishtank Interactive jest znakiem towarowym Ravensburger Interactive Media GmbH
Wszystkie pozostałe znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.

Spis Treści

SPIS TREŚCI 3
PROLOG 4
USTAWIANIE PARAMETRÓW GRY 6
WYMAGANIA SPRZĘTOWE 6
CO ZNAJDZIESZ W ŚRODKU 6
MENU GŁÓWNE 9
OPCJE GRY 9
NOWA GRA 11
EKRANY GRY 11
SYSTEM GRY 40
SYSTEM WALKI 46
SYSTEM MAGII 48
GRA DLA WIELOOSOBOWA 56
DODATEK 62

Prolog

Nr Referencyjny # 732-222-0-49

MEMORANDUM NT. WYSPY GIPATH,
ZNANEJ TAKŻE JAKO «BEZUŻYTECZNE ZIEMIE»

Niechaj dni panowania Jego Wysokości Imperatora Nezeba rozciągną się na wieki!
Niechaj nieśmiertelne Cesarstwo Khadagan zawsze będzie znakomitym!

Zgodnie z życzeniem Wspaniałego Drugiego Kanclerza, Ja, niegodny Senior Registrar, osobisty numer identyfikacyjny czterdzieści dziewięć, odbywając słuszny i właściwy wyrok za złamanie paragrafu dwieście ósmego Statutu Operacji Kanclerskich (niewłaściwe użycie kapitału w połączeniu z awansem, wciągając w to Porucznika Straży), napisałem niniejsze memorandum na temat tak zwanej «Wyspy Gipath» (popularnie zwanej jako «Bezużyteczne Ziemie»).

Sekcja 1: Wstęp

1. Wedle dostępnej wiedzy i powszechnych mniemań, świat został rozbity na liczne, odosobnione wysepki 786 lat temu. Warunkiem koniecznym do przedłużenia bytowania wyspy jest obecność Wielkiego Maga, który uchroni ją przed zwykłą dezintegracją i zniknięciem. Przez pewien czas, wyspa może istnieć bez wsparcia Wielkiego Maga (patrz również: Oficjalne Raporty Postępowania W Sprawie Śmierci Wielkiego Maga Urda, Która Nastąpiła Na Wyspie Yazes, kod «Furia Magów 2»); jednakże, ten okres jest bardzo krótki.

2. Pomimo tego, wyspy nadal istnieją, nie wykazując żadnych śladów egzystencji Wielkich Magów. Nawiązując do teorii, zatwierdzonej przez poważane autorytety, Wielcy Magowie w rzeczywistości są obecni na tych wyspach, ale z przyczyn znanych tylko im samym, nie dają odczuć swojej obecności.

3. Przez większość czasu, tymi wyspami nie włada żaden stan, po prostu są bezużyteczne. Nawet sporadyczne teleportacje na takie wyspy byłyby marnotrawstwem zasobów, a konstrukcja stałego portalu byłaby szczytem głupoty.

Sekcja druga: informacje ogólne o wyspie «Gipath»

1. Zgodnie z mądrym życzeniem Jego Wysokości Imperatora (niechaj żyje wiecznie!), ekspedycja została wysłana na Gipath w roku 546. Główne punkty raportu zostały opisanie poniżej.

2. Wyspa Gipath jest klasycznym przykładem bezużytecznej ziemi. Góry pokrywają większość jej terenu, a łąki są nieurodzajne. Nie ma żadnych śladów kruszcu ani drogocennych kamieni. Gipath zamieszkują wojowniczy Orkowie, Gobliny oraz Jaszczury. Jest tam także mała ludzka osada, lecz ich prymitywna kultura pozwala przypuszczać, iż są potomkami mieszkańców pogardzanej Canii i nie zasługują na większą uwagę.

3. Jedną szczególną zaletą Gipath są liczne ruiny i pozostałości budowli. To sugeruje, że dawno temu istniała tam wysoce rozwinięta cywilizacja, która zginęła jeszcze zanim świat został podzielony na wyspy. Te ruiny mają szczególne znaczenie dla prywatnych interesów miłośników

antyków. Jednakże, koszt wysyłania tam ekspedycji jest zbyt duży nawet dla bogatych kolekcjonerów.

4. Istnieją pewne legendy i podania, dotyczące Gipath, lecz nie warte uwagi w niniejszym memorandum ze względu na swoją długość i złożoność. (Zobacz też folklorystyczną kolekcję, zatytułowaną «Evil Islands », kod «A3»).

Sekcja trzecia: konkluzje

1. Wyspa Gipath może zostać podbita i wzięta w posiadanie przez Nieśmiertelne Cesarstwo Khadagan w każdym momencie.

2. W tym momencie nie ma takiej potrzeby.

3. Nazwa «Bezużyteczne Ziemie» wiernie odzwierciedla naturę Gipath.

Niechaj Nieśmiertelne Cesarstwo Khadagan nadal rozwija się, zawsze kwitnąc!

Dokument wykonany przez niegodnego Seniora Registrara, osobisty numer identyfikacyjny czterdzieści dziewięć.

Postanowienie

Od: Pierwszy Kanclerz

Do: Drugi Kanclerz

Idioto! Czyż nie wyraziłem się dość jasno: memorandum miało być przygotowane w sekrecie, a ty powierzyłeś to zadanie jakiemuś cholernemu kanclerskiemu przestępcy! Jeszcze jedna taka wpadka, a sam będziesz podpisywał dokumenty swoim osobistym numerem identyfikacyjnym, a nie obecnym stanowiskiem!!!

Rozkazy:
1. Utajnić natychmiast wszystkie historie o "Wyspach Zła"! Chcę, aby ludzie w całym imperium zapomnieli o tych opowieściach w przeciągu dwóch dni! I nie obchodzi mnie, jak to zrobis - masz to osiągnąć!
2. Wzmocnić straże w pobliżu obiektu "Portal". Przyspieszyć konstrukcję trzeciego kręgu ochrony.
3. Przygotować zapytanie do mojego podpisu, zaadresowane do Wywiadu Zagranicznego: "Co Canijczycy wiedzą o "Złych Wyspach"?
4. Przeproś Seniora Registrara, osobisty numer identyfikacyjny czterdzieści dziewięć. Wyróżnij go, a potem zaaranżuj nieszczęśliwy wypadek.

I jeszcze jedno - O ile pamiętam, zatrudniłeś tutaj swojego kuzyna - człowiek z łysinką i okularami? Jest dobrym pracownikiem. Może powinienem dać mu szansę sprawdzenia się. Przyślij go jutro do mojego biura...

Ustawianie parametrów gry

Wymagania sprzętowe

Minimalna konfiguracja:

Windows 95/98/2000, DirectX 7.0
Pentium II 233 MHz
64 MB RAM
karta graficzna AGP 3D,
8 MB video RAM
napęd 8x CD-ROM
Karta dźwiękowa

Zalecana konfiguracja:

Windows 95/98/2000, DirectX 7.0
Pentium III 450 MHz
128 MB RAM
karta graficzna 4x AGP 3D,
32 MB video RAM
napęd 32x CD-ROM
Karta dźwiękowa

Co znajdziesz w środku

Podręcznik gracza,
CD z grą,
Pudełko,
Kartę rejestracyjną

Instalacja

Włóż CD do swojego napędu CD-ROM. Jeśli masz aktywny tryb «Autoodtwarzanie», program instalacyjny uruchomi się automatycznie. W przeciwnym przypadku, kliknąć na plik **Autorun.exe** w katalogu głównym płyty CD.

Aby zainstalować grę, postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie. Po skopiowaniu plików na twój twardy dysk, program instalacyjny sprawdzi wersję DirectX. Jeśli jest ona niższa niż 7.0, zasugeruje instalację nowszej wersji (można także zrobić to ręcznie, uruchamiając program dxsetup.exe z katalogu głównego dysku CD). Program instalacyjny sprawdzi także twoją konfigurację sprzętową i według niej dostosuje opcje graficzne.

Program stworzy katalog programu «Evil Islands» w menu «Start». Będą tam zawarte skróty do uruchomienia gry, do dokumentu tekstowego zawierającego najnowsze informacje (Readme.txt), programu odinstalowującego, Nival Interactive, oraz stron internetowych Wydawcy (a także kilka innych, użytecznych odnośników).

Odinstalowanie

Aby usunąć grę ze swojego komputera, kliknąć na ikonę Odinstaluj w katalogu Evil Islands (znajdziesz go w menu Start).

Uruchomienie gry i jej ustawienia

Graj	Kliknąć tu, aby rozpocząć grę.
Opcje	Dostęp do standardowych opcji grafiki (niedostępne w menu gry).
Przeczytaj	Informacje o najświeższych zmianach niezawartych w tym podręczniku oraz o zgodności sprzętowej.
Strona WWW	Strona internetowa firmy Nival Interactive, gdzie można znaleźć dodatkowe informacje o grze «Evil Islands» i innych produktach firmy.
Usuń	Usunięcie gry «Evil Islands» z komputera.
Koniec	Wyjście z gry.

Opcje

Ta część menu pozwala ci zmienić standardowe ustawienia jakości obrazu i prędkości gry (upewnij się że wiesz co chcesz osiągnąć). Aby ustawić parametry automatycznie, np. po zmianie konfiguracji kompu-tera, wybrać przycisk «Automatyczne».

Główny sterownik ekranu — wybierasz swój sterownik ekranu. Jeśli masz ich zainstalowanych kilka na komputerze, można wybrać który będzie wykorzystywany przez grę
Uwaga: gra korzysta tylko z interfejsu Direct3D. API Glide oraz OpenGL nie są obsługiwane.

Rozdzielczość i kolory — wybierasz tryb pracy ekranu dla gry. Zalecamy wartość przynajmniej 800x600x16 (szerokość ekranu w pikselach, wysokość i liczba bitów koloru na piksel). Jeśli twoja karta graficzna jest wolna, można wybrać tryb 640x480.

Pełny ekran —to pole, które jest standardowo zaznaczone, oznacza, że gra będzie uruchomiona w trybie pełnoekranowym. Jeśli odznaczysz to pole, gra będzie uruchamiała się w oknie (funkcja ta nie jest obsługiwana przez wszystkie karty graficzne).

Mipmapping — zaznacz to pole aby wykorzystać dodatkowe tekstury używane przy dużych odległościach kamery, pamiętaj jednak, że zużywa to więcej pamięci. Jeśli pole będzie odznaczone, używana będzie jedna tekstura i może pojawić się migotanie.

Wygładzanie — zaznacz to pole aby włączyć tryb wygładzania. Polepszy to jakość obrazu w trybie szesnastobitowego koloru, lecz płynność będzie nieco gorsza.

Animacje pełnoekranowe — zaznacz to pole aby oglądać filmy w trybie pełnoekranowym. W przypadku niektórych kart graficznych, włączenie tej opcji może znacząco spowolnić wyświetlanie filmów.

Kursor niezależny od FPS — kursor porusza się płynnej, lecz jakość grafiki jest gorsza (tylko Windows 9x).

Filtrowanie — Ustawienie filtrowania punktowego zapewnia maksymalną prędkość przy najgorszej jakości; dwuliniowe jest kompromisem; opcja trójliniowa zapewnia najlepszą jakość, jednak przy znaczącym spadku prędkości.

Występowanie świateł — wyznacza, jak często będzie nakładane oświetlenie przedmiotu. «Częste» - ta wartość zapewnia najbardziej realistyczny obraz; «Średnie» - jest kompromisem pomiędzy jakością i szybkością, a zaznaczenie «Okazyjne» zapewni maksymalną prędkość.

Jakość terenu — ustala poziom szczegółowości terenu. «Wysoka» wartość zapewni najlepszą jakość obrazu, «Średnia» wartość to dobry kompromis, a «Niska» - zapewni maksymalną prędkość.

Jakość tekstur — ustala jakość tekstur. «Wysoka» wartość zapewni najlepszą jakość obrazu, «Średnia» to dobry kompromis, a «Niska» - zajmie mniejszą ilość pamięci grafiki.

Bezpieczny dźwięk — zaznacz to pole aby użyć alternatywnego oprogramowania dźwiękowego, pamiętaj jednak, że zwiększy to obciążenie procesora (ta opcja jest standardowo wyłączona). Wybrać tę opcję, jeśli jakość dźwięku jest rzeczywiście zła.

Uruchamianie gry

Aby uruchomić grę po jej zainstalowaniu, z menu «Start» wybrać grupę «Evil Islands», a potem -«Gra».

Możliwe problemy techniczne i ich rozwiązywanie

Wideo
Karty graficzne Voodoo Graphics (Voodoo I) nie są obsługiwane. Karty oparte na układach Intel i740 nie są również obsługiwane ze względu na brak odpowiednich sterowników dla DirectX 7.0.

Dźwięk
Jeśli używasz Creative Sound Blaster Live!, zalecamy wybranie opcji Bezpieczny dźwięk w sekcji Opcje.

Mysz
Jeśli używasz sterowników do myszy z kółkiem, dostarczonych przez producenta i masz problemy z przybliżaniem / oddalaniem kamery używając kółka myszy, zalecamy odinstalowanie oryginalnego sterownika przed uruchomieniem gry. Windows 98 lub 2000 użyją wtedy domyślnych sterowników.

Menu główne

Po uruchomieniu gry, ujrzysz Główne menu. Zawiera ono następujące sekcje:

Nowa gra — wybrać tą opcję, aby obejrzeć wstęp i rozpocząć nową grę.

Wczytaj grę — jeśli już wcześniej zapisałeś swoją grę, teraz można do niej powrócić, wybierając ją z listy.

Gra wieloosobowa — kliknąć tu, aby zagrać z innymi graczami. Będziesz mógł dołączyć do istniejącej gry wieloosobowej lub zapoczątkować nową rozgrywkę. Zobacz sekcję «Gra wieloosobowa», aby dowiedzieć się więcej.

Opcje — wybrać ten przycisk, aby przedefiniować tzw. "szybkie klawisze" lub zmienić inne opcje gry. Przeczytaj następny rozdział, aby dowiedzieć się więcej.

Autorzy — kliknąć tutaj, aby obejrzeć listę tych, którzy przyczynili się do powstania gry. To o nas.

Wyjście — zakończenie gry i powrót do systemu Windows.

Opcje gry

Ten ekran otwiera dostęp do rozlicznych opcji gry; są one pogrupowane w kilku sekcjach. Istnieją trzy zasadniczo różne "regulatory":

Paski przewijania używane są do ustalania dokładnych wartości. Użyj myszy by przesunąć pasek do żądanej pozycji, lub skorzystaj z przycisków po obu stronach paska. Lewy kraniec paska to wartość minimalna, prawy - maksymalna.

Przełączniki mają dwie pozycje: «Włącz» i «Wyłącz». Aby ustawić żądaną pozycję, wybrać ją myszką, a następne kliknąć dwa razy lub wystarczy wcisnąć <Enter>.

"Skróty klawiaturowe" - ta sekcja pozwala na przedefiniowanie skrótów klawiaturowych, bardzo pomocnych w trakcie gry. Aby to zrobić, wybrać odpowiednią czynność, wystarczy wcisnąć <Enter> (a wtedy jej kolor zmieni się na czerwony) i wystarczy wcisnąć żądany klawisz. Nowy klawisz zostanie wybrany. Jeśli został już przypisany innej czynności, na ekranie ukaże się ostrzeżenie; nowe przypisanie będzie można potwierdzić, lub odrzucić.

Uwaga: Większość skrótów klawiaturowych jest na początku przypisana do niektórych czynności; dalsze instrukcje w niniejszym podręczniku zakładają, nie zastały zmienione w trakcie konfiguracji.

Jeśli umieścisz kursor nad dowolnym elementem menu, pojawi się wyskakująca podpowiedź, ze szczegółowym opisem.

Grafika

Tutaj można włączyć lub wyłączyć cienie oraz dopasowywać poszczególne efekty wizualne, jak np. jaskrawość, kontrast i korekcja gamma ekranu podczas grania (jednakże w przypadku uruchomienia gry w okienku, ustawienia z tej sekcji menu nie będą wykorzystywane: program automatycznie użyje ustawień graficznych systemu Windows).

Dźwięk

Opcje dźwiękowe zawierają trzy kontrolki głośności: efektów dźwiękowych, muzyki i dialogów.

Czułość

Te ustawienia pozwalają dostosować czułość klawiatury i myszy w różnych trybach gry oraz ustawić opóźnienie pojawiania się podpowiedzi.

Gra

Przedefiniowanie skrótów klawiaturowych, użytych do głównych funkcji gry. Znajdują się tu także skróty szybkiego zapisu oraz filtrów inwentarza.
Można tu także ustawić poziom trudności gry - «Łatwy» (standardowo), bądź «Trudny». Jeśli wybierzesz poziom Łatwy, «zbroja», «atak» i «obrona» przeciwników będą słabsze niż w przypadku poziomu Trudnego, dzięki czemu będzie można ich znacznie łatwiej zabić. Można zmieniać poziom trudności w dowolnym momencie gry (nie będzie to jednakże działać w trybie gry wieloosobowej).

Wybieranie

Tutaj można przedefiniować skróty klawiaturowe, służące do szybkiego wybierania postaci..

Kontrola

Te opcje umożliwią przedefiniowanie skrótów klawiaturowych do kontroli postaci.

Kamera

Te opcje służą do zmiany ustawień kamery.

Przedmioty

Te opcje umożliwiają przedefiniowanie skrótów klawiaturowych, służących do wyboru broni i przedmiotów specjalnych.

Czary

Tutaj można przedefiniować skróty klawiaturowe do wyboru i rzucania czarów.

Walka

Tu można zdefiniować klawisze, dzięki którym będziesz zadawał precyzyjne ciosy podczas walki.

Okna

Ostatnia grupa opcji pozwala na przedefiniowanie skrótów klawiaturowych do zarządzania ekranami gry. Są tu też przełączniki do wybranych trybów ekranów samouczka.

Nowa gra

Użycie przycisku «Nowa gra» w menu głównym spowoduje wyświetlenie filmu, a następnie rozpoczęcie gry. Aby poruszać się w niej swobodnie, warto poświęcić chwilę na zapoznanie się z samouczkiem.

Tryb samouczka

Na początku podczas gry będą pojawiać się ekrany samouczka. To pomoże szybko zrozumieć podstawy systemu obsługi gry, kontroli postaci i poznać różne sytuacje w świecie „Evil Islands". Oczywiście, w dowolnym momencie można przywołać pomoc wciskając klawisz <H>

Karty samouczka zwykle posiadają tytuł i mogą składać się z wielu ekranów. Nagłówek zawiera główny temat, a podtytuły tematy obecnego ekranu, jego numer i całkowitą liczbę ekranów, powiązanych z określonym zagadnieniem. W dolnej części ekranu samouczka znajdują się przyciski, służące do przemieszczania się pomiędzy jego ekranami, a także przycisk do zamknięcia samouczka. Podczas jego przeglądania, gra jest zatrzymana.

Ekrany gry

Wszystkie ekrany, na których toczyć się będzie gra, można podzielić na poszczególne grupy:

- Ekran Główny (Główne menu, menu pojawiające się po naciśnięciu <Esc>, menu opcji) — dla rozpoczęcia i/lub kontynuacji gry, zmiany opcji, itp.
- Ekran Strefy Gry (Ekran Walki), na którym toczy się akcja gry.
- Główna Mapa Wyspy, pokazująca dostępne Strefy Gry; tutaj można przemieszczać się między poszczególnymi strefami w obrębie wyspy.
- Ekran Zadań, pokazujący mapę danej Strefy Gry oraz opisy zadań i celów.
- Ekran Bazy («Baza» to wioska lub miasto), gdzie postacie otrzymują zadania, zatrudniają pomocników i gdzie powracają po wypełnieniu zadania, oraz ekran Dialogów, na którym wyświetlane są rozmowy postaci z mieszkańcami Bazy i niektórymi stworzeniami, zamieszkującymi świat gry.
- Ekran Sklepu/Obozu (ekrany zmiany wyposażenia, umiejętności i zdolności postaci, sklepy z czarami i przedmiotami, warsztaty, punkty naprawy) gdzie można wybrać nowy ekwipunek, kupić, sprzedać czy tworzyć rzeczy.

Menu klawisza Escape

W dowolnym momencie gry można przywołać menu, ukryte pod klawiszem <Esc> (Wystarczy go nacisnąć). Znajdują się tu można następujące opcje:
Zapisz— zapisuje obecny stan gry pod dowolną nazwą. Użyj klawisza <F5> aby dokonać szybkiego zapisu, bez przywoływania menu (nie można zmienić nazwy tak zapisanej gry).
Wczytaj — Jeśli wcześniej zapisałeś grę (za pomocą powyższej funkcji), teraz można ją wczytać. Użyj klawisza <F8> aby załadować ostatni «szybki zapis» bez przywoływania tego menu.
Opcje — zmiana opcji gry (można znaleźć tu te same funkcje, które są w menu «Opcje gry» na ekranie początkowym gry).
Wróć do gry — Powrót do rozgrywki.
Wyjście do menu głównego — Przerwanie gry. Radzimy pamiętać o zapisaniu jej przed wybraniem tej funkcji. .

Zapisz/Wczytaj grę

Ten ekran pozwala na zapisanie lub wczytanie uprzednio zapisanych stanów gry. Na dole ekranu znajdują się przyciski:

Wczytaj/Zapisz grę

Skasuj zapisaną grę

Anuluj

Zapisywanie stanów gry
W lewej części ekranu znajduje się okno, pokazujące listę zapisanych stanów gry. Standardowo, nazwa nowej gry jest taka sama jak nazwa Strefy Gry. Nazwę stanu gry można dowolnie zmienić, pamiętając jednak o zachowaniu rozsądnej długości opisu. W tym celu można używać znaków alfabetu, cyfr i symboli oprócz tyldy <~>. Obok nazwy gry widać datę i czas zapisu (według czasu systemowego komputera), a czas gry jest widoczny w dolnym prawym oknie. Można także zapisać grę w miejsce już istniejącego, wcześniejszego zapisu. Nazwy «szybki zapis» oraz «autozapis» są zarezerwowane dla gry i nie można ich zmieniać ani zastępować innymi stanami gry.

Szybki zapis i autozapis
Gracz nie musi posługiwać się menu znajdującym się pod klawiszem <Esc>, aby wykonać Szybki Zapis – wystarczy naciśnięcie klawisza <F5>. Spowoduje to zapisanie gry pod nazwą «SZYBKI ZAPIS», a powtórzenie tej czynności spowoduje zastąpienie tego stanu gry nowym «szybkim zapisem».

Autozapis jest wykonywany zawsze wtedy, gdy opuszczasz lub wchodzisz do strefy. Tak zapisany stan gry nosi nazwę «Autozapis (wejście)» lub «Autozapis (wyjście)». Te nazwy nie zmienią się wraz z nowymi zapisami, a zostaną zastąpione nowymi. Strefy Gry zostaną zapisane tak, jakby postaci przebywały w strefie przejściowej. Kiedy postać opuszcza Bazę lub Strefę Dialogu, gra zostanie zapisana automatycznie na Głównej Mapie Wyspy.

Wczytywanie gry
Po wybraniu żądanego stanu gry do załadowania z listy, postać powróci do akcji. Listę można przewijać w górę i w dół za pomocą pionowego suwaka po prawej stronie okna. Sekcja po prawej stronie ekranu zawiera okno wyświetlające sytuację zapisanej gry, a niżej ukazuje się kilka informacji: nazwa wyspy, nazwa Strefy Gry oraz liczba godzin i minut od rozpoczęcia gry (czas gry).

Szybkie wczytywanie
Gra zapisana jako «SZYBKI ZAPIS» może zostać wczytana w dowolnym momencie poprzez użycie klawisza <F8>.

Kursory w grze

Podczas gry kursor myszki zmienia swój kształt zależnie od otoczenia: kiedy jest umieszczony na przedmiotach, wskazuje standardowe akcje, jakie można wykonać postać poprzez kliknięcie lewym przyciskiem myszy. Prawy przycisk kontroluje kamerę. Kiedy kursor położony jest nad dowolnym elementem interfejsu, na ekranie pojawi się podpowiedź. Zwykle wyświetlana jest nazwa elementu, odpowiedni skrót klawiatury i lista parametrów, lub też zwięzła informacja.

«STANDARDOWY» — taki kształt kursora oznacza, że używając lewego przycisku myszki można wydać polecenie «chodzenia». Wtedy wybrana postać lub grupa postaci uda się do wskazanego punktu. Podwójne kliknięcie spowoduje, że postaci pobiegną. Używając tego rodzaju kursora można też zaznaczyć grupę postaci na polu gry (poprzez otoczenie ich ramką, pojawiającą się po przytrzymaniu lewego przycisku myszki).

«ATAK» — kursor o kształcie miecza pojawia się wtedy, gdy kursor „najedzie" na wrogów. Miecz wskazuje tryb Ataku: lewym przyciskiem myszy można rozpocząć walkę! Aby zaatakować neutralną postać, gracz powinien wcisnąć i przytrzymać klawisz <Ctrl>. Umieszczenie kursora w dowolnym punkcie terenu i użycie przycisku myszy jednocześnie z klawiszem <Ctrl> wyda komendę «udaj się tam i bądź gotów do walki».

«MAGIA» — kursor z migoczącymi gwiazdami oznacza, że dostępne są polecenia związane z magią. Kursor przyjmie ten kształt po wybraniu jednego z dostępnych czarów i pozostanie w takiej formie dopóki nie zostanie wskazany cel zaklęcia.

«AKCJA» — kursor o kształcie ręki pojawia się, gdy kursor o zwykłym kształcie wskaże na przedmiot. Oznacza to, że można wziąć, podnieść lub użyć przedmiot (np. zabrać trofeum, otworzyć drzwi lub wrota, wyjąć coś ze skrzyni, użyć przełącznika, itp.) Aby wykonać odpowiednią czynność, postać musi posiadać odpowiednie umiejętności «Użyj/Kradnij».

«KRADZIEŻ» — kursor przyjmie taki kształt po wydaniu komendy « Użyj/Kradnij » po umieszczenie go na postaci, od której można coś ukraść. Aby pomyślnie dokonać kradzieży, twoja postać musi posiadać odpowiednie umiejętności « Użyj/Kradnij ».

«PODĄŻAJ» — ten kursor pojawi się po wydaniu komendy «Podążaj za» i wskazaniu, za kim wybrana postać lub grupa postaci powinna podążać. Jeśli zostanie umieszczony nad przedmiotem, przybierze kształt «niedostępny». Taki sam kształt przyjmie, jeśli zostanie wskazany niedostępny teren.

«NIEDOSTĘPNY» — taki kształt kursor przyjmie, gdy postać spróbuje wykonać niedozwoloną lub niemożliwą w danej chwili czynność. Na przykład, jeśli zostanie wydana komenda «Użyj/Kradnij» na skrzyni, zamku lub postaci, której nie można okraść. Jeśli zostanie wybrany «przedmiot zadania», kursor pozostanie «niedostępny» dopóki nie zostanie wskazany teren, gdzie może zostać użyty.

«MAGIA NIEDOSTĘPNA» — ten kształt kursor przyjmie, gdy zostanie wybrany czar wymagający określonego celu. Kursor pozostanie taki, dopóki nie zostanie wybrany odpowiedni cel (na przykład postać, na której dany czar może zostać użyty).

«CIOS PRECYZYJNY» — kursor o kształcie ciała pojawi się w chwili wydania polecenia «zadanie precyzyjnego ciosu» i naciśnięty zostanie klawisz odpowiadający danej części ciała na klawiaturze numerycznej. Wybrana część ciała zostanie zaznaczona na czerwono i, jeśli odpowiada częściom ciała przeciwnika, postać gracza skieruje w to miejsce swoje uderzenia.

«PRZEWIJANIE» — taki kształt kursor przybiera w pobliżu krawędzi Ekranu Walki (podczas przewijania, lub w chwili przesuwania kamery na mapie). Ruch będzie kontynuowany gdy kursor pozostanie umieszczony blisko krawędzi ekranu.

«OBRÓT» — ten kursor pojawi się w chwili wciśnięcia prawego przycisku myszy (w ten sposób można, za jej pomocą, kontrolować położenie kamery– np. zmieniając jej kąt). Zwolnienie prawego przycisku myszy spowoduje wyłączenie trybu «obrotowego».

«ROZMOWA» — kursor przyjmie taki kształt tylko w ekranie Bazy (patrz poniżej). Oznacza on, że można rozmawiać z postacią, nad którą kursor się znajduje. Podczas rozmowy kursor utrzyma taki kształt, powracając do poprzedniego po zakończeniu rozmowy.

Ekran Walki

Ekran Walki jest jednym z głównych ekranów gry. Tutaj bohater i jego towarzysze wypełniają zadania, zbierają przedmioty i walczą z wrogami używając wszystkich dostępnych zdolności . Ekran zawiera kilka części, włączając w to liczne okna, które można otwierać i zamykać w dowolnym momencie. Postacie znajdują się w centralnej części Ekranu Walki (pole gry).

Kamera może wyświetlać dowolną część Strefy Gry. Za pomocą myszy, można zmieniać kąt jej nachylenia oraz ustawiać zbliżenia (patrz niżej). Można oglądać całą Strefę Gry, włączając to teren, drzewa, budynki "i przedmioty, ale inne postacie (oraz wrogów) będziesz w stanie dostrzec dopiero wtedy, gdy pojawią się w zasięgu wzroku twoich postaci. W strefie gry można zobaczyć także *znaczniki zadania*— podświetlone obszary, które wyznaczają miejsce jego wypełnienia.

Jeśli w drużynie gracza znajduje się kilka postaci, przynajmniej jedna z nich zawsze jest wybrana. Postać taka znaczona jest na Ekranie Walki za pomocą podświetlenia oraz trójkątnego markera (opcję tą można wyłączyć). Wszystkie wydawane komendy będą dotyczyć tej postaci. Można także zaznaczyć grupę postaci, a wtedy polecenia będą dotyczyć ich wszystkich.

Dolna część ekranu

W dolnej części ekranu znajdują się (od lewej): przełącznik trybu poruszania się postaci, a ponad nim — ikony komend «podążaj» oraz «użyj/kradnij», ikony dostępnych broni (do czterech),

wizerunki postaci (członków drużyny gracza), magiczne przedmioty, a ponad nimi przedmioty zadań, które mogą zostać użyte w danej Strefie Gry. Tutaj także znajduje się zegar i przełącznik szybkości gry. Wzdłuż prawej krawędzi ekranu znajdują się ikony dostępnych czarów.

Wszystkie te elementy, oprócz zegara, odnoszą się do zaznaczonej postaci lub grupy. Jeśli wybrana będzie więcej niż jedna postać, ikony «użycie/kradzież» oraz wszystkie ikony broni, magii i przedmiotów zadań, będą niewidoczne.

Poruszanie się postaci

Cztery ikony, które można wybierać, przedstawiają cztery dostępne tryby poruszania się postaci: **bieg**, **chód**, **skradanie** się oraz **czołganie**. Czynności te można powiązać z trzema postawami gracza: **stanie** (dwa pierwsze tryby), **pochylenie** oraz **leżenie**. Strzałka, także podświetlona, wyznacza wybrany tryb. Jeśli wybranych jest kilka postaci, mających różne tryby poruszania się, strzałka i podświetlenie nie będą widoczne. Aby przełączać tryby poruszania się, należy użyć odpowiedniej ikony bądź klawiszy: <Z> bieganie, <X> chodzenie, <C> skradanie się oraz <V> czołganie. Oczywiście, można także kazać postaciom biec poprzez podwójne kliknięcie w punkt docelowy na polu gry.

Bieg to doskonały sposób na szybkie pokonywanie krótkich dystansów, a także na ucieczkę od «powolnych» wrogów (często jednak takich nie spotkasz). Bieganie powoduje dużo hałasu i zabiera dużo «Wigoru». Tak więc, postać nie może biegać bez przerwy, a kiedy się zmęczy, automatycznie zacznie iść. Jeśli postać jest przeciążona (zobacz sekcję «Sklep/Obóz: umiejętności, zdolności i czary»), nie będzie mogła biegać.

Chodzenie to zwykły tryb poruszania się. Postać się nie męczy – Wigor pozostaje bez zmian.

Skradanie jest użyteczne kiedy gracz powinien dostać się w pobliże przeciwnika (na przykład od tyłu) i spróbować coś mu ukraść lub zadać cios w plecy. Warto także spróbować rzucać czary z tej pozycji. Podczas skradania się, postacie czynią o wiele mniej hałasu niż przy chodzeniu, więc mają większe szanse na pozostanie niezauważonymi.

Czołganie się jest najwolniejszym sposobem poruszania się, ale też najtrudniejszym do zauważenia: pole widzenia, które pozwoliłoby na odkrycie postaci podczas czołgania się jest minimalne, a postać porusza się niezwykle cicho. Czołgając się, postacie nie mogą walczyć ani rzucać czarów. Jeśli wydasz polecenie «rzucenia czaru», postać będzie musiała przejść do schylania, a kiedy otrzyma polecenie «ataku», będzie musiała stać wyprostowana.

Tryb poruszania się wpływa na sposób, w jaki postacie przekraczają brody (przeprawy wodne). Żadna postać nie może wejść zbyt głęboko do wody; ich głowy muszą być ponad jej poziomem. Kiedy postać biegnie lub idzie, sama odnajdzie drogę przez bród - wszystko, co gracz powinien zrobić, to wyznaczyć punkt docelowy po drugiej stronie rzeki. Kiedy postać skrada się, może przekraczać tylko płytkie brody. Nie mogąc przekroczyć głębszych miejsc pozostając pochyloną, będzie szukać alternatywnej drogi. Czołgająca się postać nie powinna wchodzić do wody - i zawsze poszuka inne drogi.

Jeśli włączona jest opcja pokazywania ścieżki postaci (zobacz sekcję «Opcje, Grafika»), wtedy po wskazaniu postaci (lub grupie) punktu docelowego, automatycznie zostanie wyświetlona droga do niego. (będzie miała postać zielonej przerywanej linii, a sam punkt będzie oznaczony zielonym kółkiem). Jeśli zostanie wskazane miejsce niedostępne (teren nie do przejścia lub tymczasowe przeszkody na drodze), linia skończy się w najdalszym dostępnym punkcie, położonym

najbliżej celu, a sam cel będzie oznaczony czerwonym kółkiem. Postać dotrze tak daleko jak będzie mogła i zatrzyma się.

Jeśli spośród wybranych postaci każda ma inny tryb poruszania się, po wyznaczeniu punktu docelowego wszystkie z nich udadzą się do niego na swój sposób.

Tryby ataku
Przełącznik trybów poruszania się umożliwia wybranie trybów «Atak»/«Obrona». Po wybraniu pierwszego z nich (ikona o kształcie miecza), postać zaatakuje każdego przeciwnika, który ją zauważy. W trybie «Obrony» (ikona o kształcie tarczy),postać nie zaatakuje dopóki nie otrzyma odpowiedniego polecenia. Można to ustawić dla każdej postaci osobno lub też dla całej drużyny, używając klawisza <A>.

Postacie w trybie «Ataku» zawsze są gotowe do walki. Będą także pomagać innym członkom drużyny, jeśli ci zostaną zaatakowani.

Tryb «Obrony» jest doskonały do odnowienia poziomu «Wigoru» postaci, która maleje po rzucaniu czarów. Jednakże, w tym trybie postacie nie będą atakować wrogów ani nie udzielą pomocy zaatakowanym członkom drużyny.

Jeśli wybranych zostało kilka postaci i posiadają one różne tryby ataku, znacznik nie będzie wyświetlany. Aby ustawić wszystkim postaciom jeden tryb ataku, należy kliknąć w miejscu, gdzie znacznik normalnie powinien się znajdować, lub wcisnąć klawisz <A>.

Atak: dodatkowe polecenia
Aby udać się do żądanego miejsca w trybie gotowości do walki, kliknąć na żądanej lokacji, jednocześnie przytrzymując klawisz <Ctrl> (tryb «Ataku» musi być włączony). Użycie klawisza <Ctrl> w trybie «Obrony» nic nie zmieni w zachowaniu postaci.

	8	
4	5	6
1		3

Aby postacie zadawały ciosy w określone części ciała przeciwnika, należy użyć jednego z klawiszy na klawiaturze numerycznej (patrz ilustracja). Na ekranie pojawi się pod kursorem schemat ciała, a wybrana część będzie zaznaczona na czerwono. Jeśli przeciwnik nie posiada określonej części ciała, ciosy gracza będą nieprecyzyjne. Aby zaatakować neutralną postać, gracz powinien przytrzymać klawisz <Ctrl> podczas wydawania polecenia «ataku». Ciosy precyzyjne można zadawać jedynie przy użyciu broni, a czary będą wpływały na całe ciało ofiary. Ciosy precyzyjne będą efektywniejsze w połączeniu z «Ciosem w plecy» — np. celowanie w głowę przeciwnika lub rękę, trzymającą broń. Jednakże, trafienie głowy czy kończyny jest o wiele trudniejsze od uderzenia w samo ciało.

Aby dostać się blisko do przeciwnika pozostając niezauważonym, kliknąć na nim, przytrzymując jednocześnie klawisz <Alt>. Kursor nie przyjmie wtedy kształtu «ataku», a postać podejdzie tak blisko, jak to będzie możliwe.

Komendy «Podążaj» oraz «Użyj/Kradnij»
Polecenia te są dostępne za pośrednictwem ikon położonych przy lewej krawędzi ekranu, ponad przełącznikiem trybu poruszania się.

Komenda «Podążaj» wyznacza cel, za którym będzie podążać wybrana postać lub grupa postaci. Tryb «Podążania», można także uaktywniać za pomocą klawisza <F>. Komenda «Chód» anuluje komendę «Podążaj».

Polecenie «Użyj/Kradnij» jest dostępne tylko w przypadku wyboru pojedynczej postaci. Pozwala na okradanie wrogów, używanie mechanizmów, otwieranie drzwi oraz zabieranie zawartości skrzyń i ukrytych miejsc. Należy wydawać tą komendę tylko jeśli chcesz, aby postać coś ukradła. We wszystkich innych przypadkach gracza postaci będą się automatycznie przełączały w ten tryb w przypadku umieszczenia kursora na przedmiocie. Jeśli chcesz okraść przeciwnika, zbliż się do niego od tyłu. Jednakże nie wszystkie postacie na to pozwolą. np. szkielety wykrywają wszystkie żywe istoty w swoim otoczeniu. Nieudana próba kradzieży zostanie poczytana jako atak. Sukces we wszystkich akcjach «Użyj/Kradnij» zależeć będzie od poziomu umiejętności postaci. Można także wydać tą komendę naciskając klawisz <S>.

Zmiana broni
W dolnej lewej części ekranu znajdują się cztery miejsca na ikony broni. Postacie mogą używać dowolnej z nich. Żeby umieścić tam broń, należy ją wybrać w Sklepie lub Obozie. Nie jest możliwy wybór nowych broni (włączając w to broń znalezioną) czy wymiana broni między postaciami w Strefie Gry.

Aby zmienić aktualną broń, którą postać się posługuje, należy użyć myszy lub klawiatury (wybrana ikona zostanie podświetlona i powiększona). Klawisze <Q>, <W>, <E>, <R> oznaczają pierwszą, drugą, trzecią i czwartą broń (licząc od lewej). Zaznaczenie kursorem przedmiotu spowoduje ukazanie się podpowiedzi, zawierającej nazwę broni i jej właściwości. Jeśli postać posiada tylko jedną broń, będzie ona wybrana domyślnie.

Broń i zbroje zużywają się w trakcie walk. Każdy cios zmniejsza trwałość przedmiotu, proporcjonalnie od zadanych obrażeń. Należy więc regularnie dokonywać napraw swojego ekwipunku (zobacz sekcję «Sklep: naprawa przedmiotów»). Gry trwałość nie naprawianego przedmiotu osiągnie poziom zerowy, trwale uszkodzi to przedmiot i spowoduje przeniesienie go do «I wentarza». W takim przypadku rozlegnie się sygnał i ukaże wiadomość «Przedmiot zepsuty....» w Okienku Informacyjnym. Przedmiot ten będzie dostępny ponownie dopiero w Obozie lub Sklepie, a jego naprawa będzie kosztowała więcej.

Wizerunki postaci
Pośrodku dolnej części ekranu znajdują się podobizny postaci — członków drużyny bez zbroi czy hełmów. Dwa kolorowe paski pod obrazkami wskazują poziom «Zdrowia» postaci (pasek zielony) oraz «Wigoru» (pasek niebieski). Obecne poziomy są pokazywane w postaci procentów, odniesione do 100% normalnego poziomu tych współczynników. Najechanie kursorem na wizerunek postaci, spowoduje pojawienie się podpowiedzi, pokazującej imię postaci.

Wizerunki wybranych postaci zostaną podświetlone w ramce. Aby wybrać postać, korzystając z jej podobizny, kliknąć ją lub wystarczy wcisnąć klawisz <F1>, <F2> lub <F3> odpowiednio dla pierwszej, drugiej i trzeciej postaci. Aby wybrać kilka postaci, należy przytrzymać klawisz <Shift> wybierając postacie. Odznaczanie postaci odbywa się w ten sam sposób. Aby wybrać wszystkie postacie, wystarczy nacisnąć <F4>. Można także użyć lewego przycisku myszki na żądanej postaci na polu gry. Aby wybrać (odznaczyć) kilka postaci, należy trzymać klawisz <Shift> podczas klikania. Jeszcze inny sposób na wybranie postaci z pola gry, to zaznaczenie ich ramką przytrzymując lewy przycisk myszki i zaznaczając.

Aby skierować kamerę na postać, trzeba kliknąć dwa razy na jej obrazku. Kamera ustawi się tak, aby postać znalazła się w centrum ekranu. Ten sam efekt można uzyskać wciskając klawisz <Home>. Tak ustawiona kamera przechodzi w tryb «śledzenia postaci», ponad obrazkiem wybranej postaci pojawi się ikona kamery, wskazująca, iż postać jest śledzona przez kamerę. Po wybraniu kilku postaci, kamera będzie śledzić tą, której portret znajduje się najbardziej z lewej strony. Zmiana położenia kamery, dokonana przy użyciu myszki lub strzałek klawiatury, spowoduje wyłączenie trybu «śledzenia postaci» . Wyśrodkować kamerę na dowolną postać można przy użyciu klawiatury, wystarczy nacisnąć klawisz <Alt> + skrót klawiaturowy postaci.

Wybieranie magicznych przedmiotów (napoje i różdżki)
Obszar magicznych przedmiotów znajduje się w pobliżu dolnej krawędzi ekranu, po prawej stronie podobizn postaci. Do magicznych przedmiotów należą napoje oraz różdżki z czarami. Maksymalna liczba magicznych przedmiotów to cztery. Każda postać może używać przedmiotów, które zostały jej przydzielone w Obozie lub Sklepie. Tak jak w przypadku broni, magiczne przedmioty można przydzielać postaciom tylko w Obozie lub Sklepie.

Aby wybrać przedmiot, należy użyć lewego przycisku myszki lub klawiszy: <P>, <O>, <I>, <U> dla przedmiotów od prawej strony do lewej. By anulować wybór przedmiotu wystarczy nacisnąć można za pomocą klawisza <Esc>.

Postacie mogą używać magicznych napojów nie tylko na sobie. Wystarczy Wybrać napój i kliknąć na postaci w polu gry lub na jej wizerunku w dolnej części ekranu. Alternatywą jest dwukrotne kliknięcie na ikonie napoju. Postacie mogą używać magicznych różdżek do rzucania zawartych w nich czarów. Zaletą różdżek jest to, że ich «Energia» nie zużywa się podczas biegania postaci i zawsze sama się odnawia. Po rzuceniu czaru, różdżka pozostaje nieaktywna. Aby użyć jej ponownie, należy wskazać ją myszką lub użyć odpowiedniego klawisza skrótu.

Wybór przedmiotów zadań
Ponad obszarem magicznych przedmiotów znajduje się obszar przedmiotów zadań. Tutaj znajdują się przedmioty niezbędne do ukończenia poszczególnych zadań lub takie przedmioty, które same w sobie są jednym z celów zadania. Bohater może posiadać maksymalnie cztery przedmioty zadań. Wszystkie są traktowane jako przynależne bohaterowi. Nie można ich ani sprzedać ani przekazać innym postaciom. Niektóre z nich znikną po tym, jak zostaną użyte (np. klucz zostanie w otwartym zamku). W każdej Strefie Gry wyświetlone będą wyłącznie przedmioty zadań przynależne zadaniu rozgrywającemu się w danej strefie. Jeśli podczas gry bohater znajdzie lub otrzymasz nowy przedmiot, zostanie on wyświetlony na ekranie i będzie gotowy do użycia.

Przedmiotów zadań będzie można użyć tylko wtedy, gdy akcja gry będzie tego wymagała. Przedmioty takie mogą być zbierane przez dowolną postać z drużyny, ale tylko bohater może ich używać. Aby obejrzeć wszystkie posiadane przedmioty zadań, należy udać się do Obozu i wybrać odpowiedni tryb przeglądania (zobacz sekcję «Sklep/Obóz: ekwipunek postaci», aby dowiedzieć się więcej). Pełna lista przedmiotów zadań jest także dostępna w okienku tekstowym (patrz poniżej).

Zegar
W dolnym prawym rogu Ekranu Walki znajduje się zegar gry. Za jego pomocą można zmieniać prędkość gry. Czas w grze biegnie 60 razy szybciej niż w czas rzeczywisty. Zegar posiada sekcję, która wygląda jak gwiaździste niebo z symbolami Słońca i Księżyca, zależnie od aktualnej pory dnia. Jedna tura to 24 godziny czasu gry. Zębaty wskaźnik odmierza minuty — każdy ząbek to jedna minuta czasu gry.

Przełącznik płynącego czasu gry
Na obrzeżu zegara znajduje się trójkątny marker z trzema pozycjami prędkości gry. Można ją zmieniać używając myszy lub klawiatury. Środkowa pozycja markera oznacza normalną prędkość gry — użyj klawisza <Num –> (na klawiaturze numerycznej) aby włączyć taką prędkość. Górna pozycja markera oznacza podwójną prędkość gry. Włącz ją poprzez naciśnięcie klawisza <Num +> na klawiaturze numerycznej. Dolna pozycja markera to pauza. Wystarczy nacisnąć klawisz Spacji, aby włączyć ten tryb. Kiedy gra jest zatrzymana, kółko zębate staje, a zegar i wskaźnik pory dnia zaczynają migotać.

Pauza
Gdy gra jest zatrzymana, można zmieniać pozycje swoich postaci oraz ich broni. Zmiany zaczną być widoczne zaraz po wyłączeniu pauzy. Można wydawać indywidualne polecenia każdej z postaci, wyznaczać cele konwencjonalnego lub magicznego ataku, lub określać punkty docelowe. Polecenia wydane podczas pauzy będą realizowane od razu po jej wyłączeniu. Jeśli podczas pauzy gracz wydał jednej postaci kilka poleceń, wykona ona jedynie ostatnie z nich.

Przywoływanie Ekranu Zadań
Mała ikona w rogu zegara (strona z tekstem) używana jest do przywołania Ekranu Zadań (zobacz sekcję «Ekran Zadań» aby dowiedzieć się więcej). Ten sam efekt można uzyskać naciskając klawisz <Tab>. Kiedy Ekran Zadań wyświetli się, gra zostaje zatrzymana i jej czas przestaje płynąć. Aby powrócić do Ekranu Walki, wystarczy wcisnąć klawisz <Tab> ponownie.

Wybieranie czarów
W pobliżu prawej krawędzi Ekranu Walki umieszczone są ikony czarów. Ich liczba i typ zależy od tego, co postać zabrała ze sobą. Maksymalna liczba czarów na postać to osiem. Można wybierać czary używając myszy lub klawiatury. Użyj klawiszy od <1> do <8> aby wybrać czar (licząc od góry do dołu). Wybrana ikona czaru zostanie podświetlona i powiększona, a kursor zmieni kształt. Przyjmie on kształt «magiczny» dopiero wtedy, kiedy zostanie umieszczony na postaci, na którą może zadziałać czar. W innym przypadku kursor pozostanie w kształcie «niedostępnym». Jeśli czar działa na obszar terenu, nie gracz powinien rzucać go na żaden przedmiot. Po użyciu czaru, jego ikona staje się nieaktywna. Aby odznaczyć czar, należy kliknąć na nim ponownie lub nacisnąć klawisz <Esc>.

Czary mogą być rzucane tylko wtedy, gdy postać stoi lub jest pochylona. Po wydaniu polecenia, nakazującego rzucenie czaru postaci leżącej, przejdzie ona do pozycji pochylonej. Jednakże wtedy wrogowie łatwiej ją zauważą!

Czary obszarowe mogą być rzucane poprzez kliknięcie na punkcie terenu. Aby rzucać czary na innych, gracz powinien wybrać cel. Postacie mogą rzucać czary na siebie (np. czar uzdrawiający) poprzez dwukrotne kliknięcie na ikonie czaru lub użycie klawisza <Alt> + klawisz skrótu czaru. Aby rzucić czar na innego członka drużyny, wystarczy wybrać czar i kliknąć na obrazku żądanej postaci.

Jeśli gracz kliknie dwukrotnie na czarze ofensywnym, zostanie on rzucony na wroga, znajdującego się najbliżej pola widzenia twoich postaci. Jeśli widać tylko sprzymierzeńców i postaci neutralne, czar nie zostanie rzucony.

Górny obszar ekranu
Zawiera on liczne okna, które mogą być wyświetlone lub zamknięte, zależnie od upodobań gracza, na przykład Okno Informacyjne, pokazujące atrybuty twoich postaci, okienko tekstowe, pokazujące wiadomości i listę przedmiotów, czy też mini-mapa Strefy Gry. Te okna są półprz

zroczyste, tak więc będzie widoczne przez nie to, co się dzieje w polu gry, nie będzie można jednak kierować postaciami poprzez te okna. Można je pozamykać, klikając na trójkątnym markerze koło okna, lub używając odpowiednich klawiszy skrótów (przypisanych operacji otwarcia/zamknięcia okna).

Okno informacyjne

To okno posiada cztery tryby: Widok ogólny, Obrażenia, Właściwości i Czary.
Okno może pokazywać właściwości dowolnej postaci, zależnie od pozycji kursora i wybranych postaci. Najechanie kursorem na dowolną postać w Strefie Gry lub na jej wizerunek w dolnej części ekranu, spowoduje wyświetlenie jej atrybutów w Oknie Informacyjnym. Jeśli kursor nie jest umieszczony nad żadną postacią, Okno Informacyjne wyświetli atrybuty obecnie wybranej postaci (podświetlonej ramką). Jeśli kilka postaci zostało wybranych, okno wyświetli informacje o postaci, której obrazek jest najbardziej na lewo.

Tryb «Ogólny widok » (ikona w kształcie człowieka). Wyświetlana jest animowana postać w dokładnie takiej samej pozie jak ta którą postać aktualnie się znajduje. W górnej części okna wyświetlone jest jej imię. Zielony pasek wskazuje poziom jej Zdrowia (cyfry po prawej stronie przedstawiają obecną wartość). Do szczegółów o postaci należy także niebieski pasek, pokazujący poziom Wigoru. Ta informacja jest niedostępna dla innych postaci. Okno «widoku Ogólnego» pozwala ci na łatwą identyfikację i ocenę poziomu Zdrowia dowolnej postaci, którą wykryto. Wystarczy użyć klawisza <,> aby otworzyć/zamknąć okno «Ogólnego widoku».

Tryb «Obrażenia» (ikona o kształcie ręki). Wyświetla wizerunek postaci i jej schemat ciała, ze szczegółowym opisem poziomu Zdrowia poszczególnych części ciała (zobacz sekcję «System gry, parametry Zdrowia»). Kolor pasków wskazujących poziom Zdrowia może zmieniać się od zielonego (normalnie), poprzez żółty i czerwony (obrażenia), do czarnego (nieodwracalne obrażenia). Tryb « Obrażenia » podaje szczegółowe informacje o stanie Zdrowia zarówno gracza, jak i wrogich postaci, zwłaszcza w trakcie walki. Użyj klawisza <.> aby otworzyć/zamknąć okno Miejsc uderzeń.

Tryb «Właściwości» (ikona o kształcie twarzy). Wyświetla obecne parametry postaci (zobacz sekcję «System walki»,aby dowiedzieć się więcej). Jeśli to wroga postać, ujrzysz wartość parametru «Obrona» zamiast «Wrażliwość». To mówi, jak dobra jest obrona przeciwko szczególnym rodzajom obrażeń i niebezpieczeństwo reprezentowane przez tą postać dla całej drużyny. Wartości tutaj mogą zmieniać się od «Żadne» do «Niezwyciężony». Te informacje pomogą ci ustalić siłę i słabości przeciwnika oraz pomogą w stworzeniu odpowiedniej taktyki. Użyj klawisza </> aby otworzyć/zamknąć okno «Właściwości».

Tryb «Czary» (ikona w kształcie gwiazdy). Wyświetlane są czary obecnie wpływające na postać. Czas trwania czaru wyświetlony jest w sekundach, które pozostały do końca działania. Jeśli czar został rzucony na jedną z postaci gracza, dwie sekundy przed zakończeniem jego trwania zostanie ostrzeżony dźwiękiem. Użyj klawisza <'> aby otworzyć/zamknąć okno «Efektów Czarów».

Okno tekstowe

Pośrodku górnej części ekranu znajduje się okienko tekstowe, które posiada dwa tryby: wyświetlanie wiadomości informacyjnych oraz lista zebranych przedmiotów. Dwie ikony w lewej części okna pozwalają na przełączanie się pomiędzy tymi trybami: T — «Wiadomości», Torba — «Trofea».

W trybie «Wiadomości» okno wyświetla informacje o otrzymanych i ukończonych zadaniach, o zebranych przedmiotach, itp. Kiedy okno jest przepełnione tekstem, jego linijki uciekną poza górną krawędź. Użyj paska przewijania po prawej stronie aby przejrzeć cały tekst. Informacje o postępie gry (tzn. otrzymane i wypełnione zadania i cele) wyświetlane są za pomocą pomarańczowego i żółtego tekstu, a reszta informacji na biało. Kiedy gracz otrzyma naprawdę ważne informacje, usłyszy sygnał dźwiękowy, zachęcający go do otwarcia okna i przeczytania wiadomości. Wystarczy kliknąć na trójkącie lub użyć klawisza <L> aby otworzyć/zamknąć to okno.

W trybie «Trofea» okno wyświetla nazwy i liczbę przedmiotów (trofea i przedmioty zadań), uzyskanych przez całą drużynę od momentu wejścia do strefy Gry oraz ilość uzyskanych pieniędzy. Kiedy udasz się do Obozu, wszystkie przedmioty i pieniądze przejdą do «Inwentarza», a kiedy powrócisz do Strefy Gry, lista wyświetli tylko przedmioty zdań. Użyj klawisza <K> aby otworzyć/zamknąć to okno.

Mini-mapa Strefy Gry

W górnym prawym rogu ekranu znajduje się okno, pokazujące mini-mapę aktualnej Strefy Gry. Zawiera ona kółko w środku (soczewkę) z trójkątnym markerem i paskiem narzędzi z trzema przyciskami (ikonami), «N», «+» oraz «–». Biała kropka pośrodku soczewki pokazuje obecną pozycję kamery w terenie.

Mini-mapa pokazuje krajobraz w pomniejszonej skali: tereny, drogi, jeziora i mosty. Nie pokazuje lasów, drzew, budynków czy lokalnych obiektów (jak ogrodzenia, ogniska, itp.)

Położenia postaci, zadań i strefy przejściowe zaznaczone są na mini-mapie markerami. Postacie widnieją jako kolorowe trójkąty, których kąt ostry wskazuje w którą stronę podążają lub patrzą. Gracza postacie to zielone trójkąty, neutralne – żółte, a wrogie – czerwone. Neutralne postacie i wrogowie są pokazani wyłącznie jeśli gracza drużyna gracza jest w stanie je zobaczyć. Strefy przejściowe zaznaczone są żółtymi kwadratami, położenia obecnych zadań – czerwonymi. Zapamiętaj, że jeśli zadanie jest powiązane z wrogą postacią, na mapie ukaże się czerwony kwadrat oznaczający zadanie, a nie żółty trójkąt, oznaczający postać. Po ukończeniu obecnego zadania, marker zniknie z mini-mapy.

Mini-mapa nie zmienia swojego położenia podczas obracania kamery. Żółty marker na obrzeżach wskazuje obecną pozycję kamery: kierunek, z którego krajobraz jest obserwowany. Kiedy kamera „patrzy" z północy na południe, położenie pola gry jest takie samo jak na mini-mapie, więc marker znajduje się w niższym, środkowym punkcie (standardowa pozycja). Aby ustawić kamerę w tej standardowej pozycji, wystarczy użyć przycisku «N» na linijce lub wcisnąć klawisz <N>. Aby powiększyć/zmniejszyć skalę mini-mapy, należy skorzystać z przycisków «+» i «–» na linijce. Można robić zbliżenia tylko w obrębie „soczewki", na zewnątrz skala mapy będzie zawsze taka sama.

Można używać mini-mapy aby poruszać się po strefie. Jeśli gracz kliknie w dowolnym jej miejscu (nie tylko w obrębie soczewki), punkt ten zostanie umieszczony w środku mapy, a kamera pokaże wybrany obszar pola gry.

Aby pokazać/ukryć mini-mapę na Ekranie Walki, trzeba użyć klawisza <M>.

Kontrola Kamery

Kiedy gracz wchodzi do Strefy Gry, kamera zwykle będzie umieszczona za jego postaciami w strefie przejściowej. Jej początkowa orientacja zależeć będzie od aktualnego punktu wejścia do Strefy Gry. Aby lepiej zrozumieć zasady kontrolowania kamery, wyobraź sobie kamerę na wyciągu. Porusza się wkoło i może poruszać się w górę i w dół. Obracaj kamerę za pomocą strzałek, przytrzymując klawisz <Ctrl>, lub przeciągaj myszą podczas trzymania prawego klawisza myszy wciśniętego. Użyj klawiszy <Page Up> i <Page Down> lub kółka myszy aby robić zbliżenia.

Poruszanie się kamery pozwala ci na obejrzenie dowolnej części Strefy Gry. Aby przesunąć kamerę, przesuń kursor myszki do krawędzi ekranu. Wskazywać on będzie kierunek ruchu za pomocą strzałki (dystans pomiędzy kursorem i krawędzią ekranu, wymagany do poruszenia kamery może zostać zmieniony). Alternatywą jest używanie klawiszy strzałek: <lewo>, <prawo>, <góra> i <dół>.

Wystarczy nacisnąć klawisz <Home> aby przełączyć kamerę w tryb automatycznego śledzenia. Skupi się ona na aktualnie wybranej postaci i ustawi tak, aby znalazła się ona pośrodku pola gry, nad obrazkiem postaci pojawi się ikona kamery. Jeśli po tej akcji poruszysz kamerą ręcznie, tryb śledzenia zostanie wyłączony, a ikona zniknie.

Zbliżanie/Oddalanie pozwala ci na robienie zbliżeń i oddaleń punktu, na który wycelowana jest kamera. Użyj kółka myszki (jeśli takie posiadasz) lub klawiszy <Page Up> i <Page Down> aby robić zbliżenia. Ta funkcja ma jednak swoje ograniczenia. Używając klawiatury, można przybliżyć/oddalić nieco więcej ponad limit, ale jak tylko zwolnisz klawisz, kamera powróci do maksymalnej dostępnej wartości. Zapamiętaj, że zbyt duże oddalenie może spowodować o wiele gorszą wydajność systemu graficznego, tak więc jeśli nie posiadasz zbyt dobrego komputera, nie zalecamy robienia zbyt dużych oddaleń.

Obracanie lub zmiana kąta kamery daje możliwość ustawienia najlepszego punktu obserwacji postaci lub wrogów. Po przytrzymaniu prawego klawisza myszki, kursor zmieni kształt na «obrót». Teraz można obracać kamerą ruszając myszką w lewo i prawo. Aby zmienić kąt, poruszaj w górę i w dół. Da się także uzyskać ten efekt, używając strzałek klawiatury: <lewo>, <prawo>, <góra> i <dół>, przytrzymując jednocześnie klawisz <Ctrl>.

Istnieje możliwość ustawienia czułości opcji kamery w ekranie Opcji, zarówno dla klawiatury, jak i myszki oraz czułości kursora, kiedy jest poruszany w kierunku krawędzi ekranu.

Ustalone położenia kamer są użyteczne do szybkiego ustawienia kamery w żądanej pozycji (łącznie z kątem i odległością od celu). Można ustawić do czterech ustalonych położeń kamer używając klawiszy <Ctrl> + <F9>, <F10>, <F11> oraz <F12>. Aby kamera wróciła do jednej z tych pozycji, wystarczy nacisnąć jeden z klawiszy <F9>, <F10>, <F11> lub <F12> w dowolnym czasie.

Pole gry

Granice stref i strefy przejściowe

Kiedy kamera znajduje się blisko granicy Strefy Gry, widok staje się «zamglony». Mgła nie zadaje obrażeń postaciom, ani nie przeszkadza im w poruszaniu się, tylko ogranicza pole widzenia

w pobliżu granic. Na skraju stref mgła będzie najgęstsza. Ani gracza, ani wrogie postacie nie mogą wyjść poza strefę.

W pewnych obszarach Strefy Gry można natrafić na strefy przejściowe, prowadzące do innych Stref Gry. Są one zaznaczone złotymi migoczącymi gwiazdami. Można także napotkać nieaktywne strefy przejściowe oznaczone czerwonymi gwiazdami (są na ogół zamknięte, ale mogą być dostępne później, chyba, że już były kiedyś). Aby skorzystać ze strefy przejściowej, muszą do niej wejść wszystkie postacie gracza. Na ekranie pojawi się zapytanie, czy gracz naprawdę chce opuścić Strefę Gry. Jeśli odpowie ☑ (tak), wszystkie postacie zostaną przeniesione do Mapy Głównej lub do innej strefy, a jeśli odpowie ☒ (nie), pozostaną tam, gdzie stoją. Wyjście poprzez «zewnętrzne» strefy przejściowe zaprowadzi cię do Głównej Mapy Wyspy, a poprzez «wewnętrzne» do Strefy Dialogu lub do Bazy. Dla postaci innych niż gracza, strefy przejściowe to zwykłe obszary, gdzie mogą chodzić, atakować, itp.

Wyniki uderzeń

Na polu gry od czasu do czasu z postaci będą «wylatywały» różne cyfry i wyrazy: zielone cyfry będą pokazywały obrażenia zadane wrogom, a czerwone twoim postaciom. Wyskakującymi wyrazami mogą być: «KRYTYCZNE» — cios w głowę oraz «W PLECY» — pomyślne zadanie Ciosu w plecy. Po zwycięstwie nad przeciwnikiem lub po wykonaniu zadania, wszyscy członkowie drużyny gracza otrzymają punkty Doświadczenia — obserwuj niebieskie latające cyferki oraz skrót «PKT».

Stan strefy przy jej opuszczaniu

Kiedy opuszczasz strefę, wszystkie dokonane w niej zmiany zostaną zapisane: pozycje przełączników, otwarte lub zamknięte drzwi, ciała zabitych wrogów, itp. Jeśli otrzymasz parę kluczy w strefie i nie zmieszczą się one w dostępnych czterech miejscach na ekranie, opuść strefę i wejdź do niej ponownie — niepotrzebne klucze zostaną usunięte z ekranu

Wykonywanie zadań, które nie zostały zlecone

Strefa Gry może zawierać przedmioty, urządzenia, czy postacie, powiązane z zadaniem, które będziesz mieć możliwość otrzymania później. Można odszukać i zebrać te przedmioty, uaktywnić urządzenia, itp. Zwykle doprowadzi to do otrzymania i ukończenia zadania lub celu w jednym czasie. To nie zawsze pomoże graczowi w postępie gry. Rozmowy, w trakcie których miałeś otrzymać zadania, mogą nie być już dostępne, tak więc nie zobaczysz wszystkich użytecznych informacji...

Ślady stóp

Poruszając się w terenie, wszystkie postacie (poza tymi latającymi czy lewitującymi) zostawiają swoje ślady. Ślady gracza mogą przyciągnąć pewne bestie i potwory. Z drugiej strony, można dostrzec ślady wrogów, którzy dopiero zniknęli z pola widzenia i pomóc w wybraniu kierunku pogoni. Tak więc będziesz mieć możliwość namierzenia i pomyślnego zadania Ciosu w plecy.

Mapa Główna

Mapa Główna pokazuje wyspę, na której obecnie znajdują się ostacie gracza. Widać tu ostępne Strefy Gry (ich granice są podświetlonę w ramkach). Strefa staje się dostępna kiedy postacie były w niej przynajmniej raz lub jeśli gracz otrzymał zadanie związane z tą strefą. Inne strefy, które nie były jeszcze odwiedzane, nie będą pokazane na Mapie Głównej. Wyspa może być obracana w dowolnym kierunku — należy liknąć na strzałkach w prawym olnym rogu ekranu lub użyć rawego przycisku myszy gdzie-kolwiek na mapie.

Otrzymane zadania i ich przybliżone położenie są oznaczone specjalnymi symbolami w Strefach Gry. Jeśli najedziesz kursorem na dowolną z tych stref, okno tekstowe w prawym górnym rogu ekranu wyświetli nazwę strefy i listę dostępnych tam zadań. Bardziej szczegółowych informacji można uzyskać w Ekranie Zadań (patrz poniżej). Kiedy zadanie zostanie ukończone, jego symbol zniknie. Marker w postaci «latającej» pionowej strzałki wskazuje obecne położenie postaci gracza.

W lewym górnym rogu wyświetlone są informacje: nazwa wyspy oraz czas gry. Lewy dolny róg zawiera przycisk wyjścia do Obozu (zobacz sekcję «Sklep/Obóz»).

Strefy mogą być wyświetlone w różnych kolorach. Jaśniejsze z nich to «nie odkryte» strefy, gdzie poszczególne «zadanie kluczowe» jeszcze nie zostało ukończone. Jeśli gracz musi ominąć taką strefę, postacie muszą do niej wejść i przejść do następnej strefy przejściowej. Ciemniejsze strefy to takie, w których «kluczowe zadanie» zostało już ukończone, albo są to strefy «odkryte». Zauważ, że mamy na myśli jedno zadanie, nie wszystkie dostępne, a już na pewno nie każemy ci «oczyścić» strefy z wszystkich wrogich postaci! Gracza postacie mogą omijać «odkryte» strefy bez wchodzenia do nich. Jeśli kilka takich stref posiada łączące je strefy przejściowe, można ominąć je wszystkie bez wchodzenia do nich. Aczkolwiek czas, jaki normalnie zajęłoby przejście takiej strefy, zostanie doliczony do obecnego czasu gry. Nie można w taki sposób omijać «nie odkrytych» stref.

Baza (wioska lub miasto) jest oznaczone na Mapie Głównej specjalnym symbolem (brama lub budynek). Każda wyspa posiada przynajmniej jedną Bazę (zobacz sekcję «ekrany Bazy» poniżej). Jeśli strefa Bazy jest «odkryta», można do niej wejść z dowolnej sąsiadującej strefy.

Wchodzisz do Bazy lub dowolnej Strefy Dialogu (zobacz sekcję «ekrany Bazy» poniżej) omijając Mapę Główną. Jednakże, powrót z tych stref do Strefy Gry musi odbyć się poprzez Mapę Główną.

Ekran zadań i mapa strefy

W lewej części Ekranu zadań znajduje się lista zadań i ich opisy, w prawej zaś uproszczona mapa z opisem. Informacje widoczne na ekranie mogą wiele powiedzieć uważnemu graczowi. Ekran zadań dostępny jest z Ekranu walki, Mapy głównej oraz Stref dialogu. Po przywołaniu go z Mapy głównej, na dole ekranu pojawią się dwa przyciski: ☑ oraz ☒. Pierwszy z nich pozwala przejść do obecnej Strefy gry, drugi anulować i wrócić do rozgrywki. Jeśli dostępny jest tylko przycisk ☒, oznacza to, iż nie można aktualnie udać się do Strefy gry. Prawdopodobnie jest to spowodowane istnieniem nie odkrytych stref pomiędzy twoim obecnym położeniem a żądanym celem, tak więc będziesz musiał udać się tam przechodząc przez strefy. Jeśli dostępny jest przycisk ☑, oznacza to, że znajdujesz się w pożądanej Strefie gry, Bazie lub Strefie dialogu.

Z *Ekranu walki* Ekran Zadań może zostać przywołany poprzez naciśnięcie klawisza <Tab> lub kliknięcie na ikonie w dolnym prawym rogu ekranu; mapa obecnej Strefy Gry także zostanie wyświetlona.
Z *Mapy głównej* Ekran Zadań przywoływany jest poprzez kliknięcie na wybranej Strefie Gry; będziesz mógł obejrzeć listę otrzymanych i ukończonych zadań w tej strefie. Po wybraniu strefy, można do niej wejść, używając przycisku ☑, rozpoczynając swoje zadanie.
Ze *Strefy dialogu lub Bazy* Ekran zadań może zostać przywołany jedynie za pomocą klawisza <Tab>. Jeśli otrzymałeś kilka zadań w różnych strefach, Okno informacyjne strefy posiadać będzie dwa przyciski, które pozwolą ci przejrzeć wszystkie strefy, których dotyczą te zadania, a także ich opisy i mapy. Ekran może zostać zamknięty poprzez użycie klawisza <Tab> lub przycisku ☑.

Lista Zadań

W lewym górnym rogu ekranu znajduje się lista wszystkich zadań, które mają być wykonane w obecnej Strefie gry. Obok każdej linii ujrzysz stan zadania: ukończone będą pogrubione, a te, zakończone niepowodzeniem, oznaczone będą krzyżykiem. Dostępne zadania będą nieoznaczone. Aby przeczytać opis zadania (wyświetlony w dolnym oknie), podświetl odpowiednią linię.

Opisy Zadań i celów

Okno, położone w lewym dolnym rogu ekranu, wyświetla opisy zadań. Otrzymane zadania posiadają krótkie opisy, które zawierają również liczbę punktów Doświadczenia do zdobycia, za ich wykonanie. Poniżej można przeczytać opisy celów (składników zadań). Te często zawierają wskazówki i podpowiedzi, które pomogą zaoszczędzić wysiłku graczowi i uniknąć zbędnego ryzyka. Nazwy celów wyświetlone są na pomarańczowo. Nie wszystkie cele muszą zostać wykonane. Ale otrzymywać je będziesz w kolejności od najważniejszego, co ułatwi wykonywanie zadania. Kiedy wypełnisz jakiś cel, zostanie oznaczony słowem «ukończone». Potem można

otrzymać dodatkowe cele. Kiedy całe zadanie zostanie wypełnione, zostanie to zaznaczone w górnym oknie.

Mapa Strefy Gry

Uproszczona mapa obecnej Strefy gry zawiera strefy przejściowe, przybliżone położenie wybranych zadań, tereny i kilka obiektów. Na mapie mogą wystąpić następujące symbole:

- Teren jest uproszczony; pokazane są wszystkie większe góry i wzgórza, rzeki i zbiorniki wodne;
- Linie ciągłe oznaczają drogi, przerywane - ścieżki;
- Szerokie pasy wzdłuż dróg wodnych oznaczają mosty, wąskie pasy – brody;
- Wszystkie większe budynki i konstrukcje mające znaczenie w tej strefie zostaną pokazane;
- Czaszki i skrzyżowane kości oznaczają magiczne pułapki: czerwone to pułapki ogniowe, zielone – z kwasem, a niebieskie elektryczne (z błyskawicami);
- Wielki czerwony krzyż pokazuje przybliżone położenie zadania wybranego w lewym oknie;
- Klucze wyznaczają położenie kluczy i innych przedmiotów zadań, które masz zebrać;
- Trójkąty przy granicy i w pewnych innych miejscach wewnątrz strefy oznaczają strefy przejściowe: zielone pokazują dostępne wejścia do strefy, czerwone niedostępne (prowadzące do Strefy Gry na razie ci nieznanej).

Mapy mogą zawierać także inne symbole, zależnie od zadania. Używaj mapy uważnie, a dostrzeżesz wiele pożytecznych informacji nawet przed wejściem do strefy.

Opis strefy

W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się okno tekstowe, wyświetlające opis Strefy Gry. Zwykle jest to krótki tekst, ale może zawierać liczne wskazówki o najbezpieczniejszych obszarach strefy, twoich wrogach, magicznych pułapkach, itp. Tekst może także zawierać ukryte podpowiedzi, które mogą przydać się później w grze.

Baza: widok ogólny

Ekran Bazy jest podobny do ekranu Walki, ale nie posiada dodatkowych kontrolek, przedmiotów, czy okien. Bohater może tutaj tylko chodzić i rozmawiać z innymi postaciami. Inne polecenia nie są dostępne w ekranie Bazy. Kiedy jesteś w Bazie, reszta twoich postaci czeka w pobliżu wejścia na bohatera; nie można nimi kierować w żaden sposób.

Twoja postać nie może rozmawiać ze wszystkimi mieszkańcami Bazy. Kiedy najedziesz kursorem na postać, z którą chcesz rozmawiać, ponad nim pojawi się imię. Takie postacie zostaną też podświetlone. Jeśli są gotowe na rozpoczęcie rozmowy, kursor zmieni kształt na «rozmowa».

Wystarczy kliknąć, a lista dostępnych tematów ukaże się na ekranie. Wybierz jeden z nich, lub anuluj rozmowę.

W Bazie także można korzystać z ekranu Zadań; wystarczy nacisnąć klawisz <Tab> aby go przywołać. Tutaj można obejrzeć wszystkie otrzymane zadania i ich opisy. Jeśli nie masz obecnie żadnych zadań, ekran nie będzie dostępny (zobacz sekcję «Ekran Zadań i mapa strefy»).

Baza daje także możliwość skorzystania ze Sklepu z Przedmiotami oraz Sklepu Magicznego (mogą być położone w różnych miejscach na różnych wyspach). Aby uzyskać dostęp do Sklepu, porozmawiaj z Rzemieślnikiem lub Wiedźmą (patrz poniżej aby dowiedzieć się więcej o ekranach Sklepów).

Podczas przebywania w Bazie, można także najmować nowe postacie lub zwalniać obecnych członków drużyny. Aby wynająć postać, należy wybrać odpowiedni temat podczas rozmowy z nią. Można mieć do dwóch towarzyszy w drużynie, nie licząc bohatera. Jeśli już tylu masz, nowe postacie odmówią przyłączenia się. Członkowie drużyny zwalniani są w ten sam sposób, ale może to się odbyć wyłącznie w tej samej Bazie, w której się przyłączyli. Kiedy bohater opuszcza wyspę, wszyscy jego towarzysze muszą zostać tam gdzie żyją, tak więc bohater będzie musiał się z nimi pożegnać.

Aby opuścić Bazę, bohater musi wejść do strefy przejściowej, a wszyscy członkowie jego drużyny pójdą za nim. Wszyscy znajdą się w Obozie na ekranie głównej mapy.

Strefy Dialogu

Strefy Dialogu są podobne do Bazy, ale mogą znajdować się w Strefach Gry. Inaczej niż Baza, nie posiadają sklepów. W strefach dialogu można rozmawiać z różnymi postaciami. Mogą one zlecać graczowi zadania lub powiedzieć coś przydatnego, a niektórych z nich można zatrudnić lub zwolnić. Wszystkie rozmowy przeprowadza bohater, podczas gdy reszta drużyny czeka na niego w pobliżu strefy przejściowej. Tak jak w Bazie, można przywołać okno Zadań używając klawisza <Tab>. Aby opuścić strefę dialogu, bohater musi wejść do strefy przejściowej.

Baza: przeprowadzanie rozmów i otrzymywanie zadań

Kiedy bohater rozpoczyna rozmowę z postacią, kamera przełącza się w tryb dialogowy i pojawia się okienko tekstowe z podtytułami. Kamera pokazuje rozmawiające postacie i nie można nią kierować.

W okienku tekstowym imiona postaci wyświetlane są na żółto. Jeśli zdanie zostało wypowiedziane głośno, zostanie wyświetlone w jaśniejszym kolorze, jeśli postać mówi «do siebie», zdanie będzie przyciemnione. Można ominąć zdanie, naciskając klawisz <Spacji> lub klikając lewym przyciskiem myszy. Aby opuścić całą rozmowę, wystarczy nacisnąć <Enter> lub <Esc>. Pod koniec rozmowy można otrzymać zadania lub rozmówca może dać (zabrać) graczowi przedmiot zadania lub wręczyć nagrodę. Odpowiednia informacja tekstowa zostanie wyświetlona w okienku. Można obejrzeć nowe zadania na ekranie Zadań. Aby zamknąć ekran Dialogu, wystarczy nacisnąć jeden z klawiszy: <Spacja>, <Enter> lub <Esc>.

Ekrany Sklepu/Obozu

Te ekrany występują w jednej grupie, ponieważ mają podobny wystój okien i kontrolek. Niektóre z nich dostępne są z Obozu, lecz większość - ze Sklepu (lub sklepów, zależnie od wyspy).

Jak znaleźć Sklep

Będąc w Bazie, znajdź postać, która ma w oknie dialogowym temat brzmiący «Kup, sprzedaj, zamów...». Niezależnie od ekranu "Wyposażanie postaci", Sklep oferuje także: ekran kupna/sprzedaży przedmiotów i/lub czarów, ekran warsztatu przedmiotów i czarów oraz ekran naprawy. Dostępność tych ekranów zależy od «profilu» sklepu.

Interfejs Sklepu/Obozu

W dolnej części tych ekranów można zobaczyć miejsca «Inwentarza», np. wszystkie posiadane przedmioty. Dla wygody gracza, przedmioty mogą być wyświetlane w grupach. Aby przechodzić między grupami, użyj sześciu przycisków po lewej i prawej stronie panelu «Inwentarza». Często przełączenie następuje automatycznie (zobacz następną sekcję tego podręcznika). Ponad paskiem «Inwentarza», po prawej stronie, znajdują się przyciski do przełączania pomiędzy ekranami. W Obozie można używać tylko pierwszego i ostatniego. Przyciski w Sklepie są różne, zależnie od asortymentu oferowanego przez sklep. Przyciski bieżącego ekranu są podświetlone jaśniejszym kolorem.

Wyposażanie	Ekran do zmiany ubrań oraz wyposażenia twoich postaci (broń, magiczne przedmioty);
Umiejętności/Czary	Ekran do przeglądania właściwości postaci, zwiększania ich umiejętności i zdolności oraz wybierania czarów do zabrania ze sobą;
Sklep z przedmiotami	Ekran kupna/sprzedaży przedmiotów osobistych, schematów i materiałów;
Sklep z czarami	Ekran kupna/sprzedaży czarów, kluczy, runów i napojów;
Warsztat przedmiotami	Ekran składania i rozkładania broni i zbroi;
Warsztat czarów	Ekran składania i rozkładania czarów;
Naprawa przedmiotów	Ekran naprawy przedmiotów znoszonych podczas zadań;
Wyjście	Wyjście z Obozu lub Sklepu; to samo, co klawisz <Esc>.

Wyjście ze Sklepu/Obozu

Użyj przycisku «Wyjście» (najbardziej po prawej w dolnej grupie przycisków) lub klawisza <Esc>. Jeśli w miejscach Sklepu lub Warsztatu pozostały jakieś przedmioty, kiedy opuszczałeś ekran, powrócą na miejsce, skąd zostały zabrane. Wszystkie działania gracza, wyłączając kupno, sprzedaż, składanie czy rozkładanie, zostaną anulowane. Zalecamy dokładne przyjrzenie się ekranowi Sklepu i Warsztatu przed wyjściem, żeby o czymś nie zapomnieć!

Sklep/Obóz: wyposażanie postaci

Górna część ekranu

Tutaj widzisz pasek z ośmioma kwadracikami: czterema na różne bronie po lewej stronie i czterema na różne przedmioty magiczne po prawej. To wszystko, co może zabrać ze sobą postać. Każdy z kwadracików może zawierać jeden przedmiot. To, co tam umieścisz, będzie dostępne w Strefie Gry (zobacz sekcję «Ekran Walki» tego podręcznika). Można umieścić tam przedmioty zabrane z kwadracików «Inwentarza» poniżej. Istnieje jeden Inwentarz wspólny dla wszystkich postaci. Jeśli kupiłeś broń lub magiczny przedmiot w Sklepie, lub zebrałeś go w Strefie Gry, początkowo zostaje on umieszczony w «Inwentarzu». Aby przedmiot był dostępny dla postaci podczas wypełniania zadań, umieść go w jednym z górnych kwadracików. Postacie mogą wymieniać się przedmiotami także poprzez miejsca w «Inwentarzu». Aby przenieść przedmiot z «Inwentarza» do jednego z górnych kwadracików, należy kliknąć na nim. Podobnie, żeby przedmiot powrócił do «Inwentarza», wystarczy kliknąć na nim w jednym z górnych kwadracików.

Jedna z broni postaci jest uważana za «standardową». Jest to ta, którą postać trzyma w rękach, a jej miejsce jest podświetlone przez kolorową ramkę. Aby zmienić «standardową» broń, należy wybrać kursorem żądane miejsce i kliknąć **prawym** przyciskiem myszy; kolor ramki zmieni się.

Jeśli broń lub kawałek zbroi jest zaczarowany, przedmiot ten będzie migotać; kolor zależny będzie od szkoły magii:

Kolor migoczącego przedmiotu	Szkoła magii lub pod-szkoła
Czerwony	Magiczny Ogień
Zielony	Magiczny Kwas
Niebieski	Magiczna Błyskawica
Żółty	Magia Zmysłów
Lila	Magia Astralna

Właściwości czaru umieszczonego w przedmiocie mogą być obejrzane w Oknie Informacyjnym po prawej stronie – po wybraniu kursorem przedmiotu i wystarczy nacisnąć klawisz <Ctrl>. Tak samo można przeglądać właściwości czarów w przedmiotach podczas operowania w innych ekranach Sklepu/Obozu.

Środkowa część ekranu

W lewej górnej części ekranu znajduje się okno, wyświetlające imię obecnej postaci. Można wybrać postać używając przycisków po lewej i prawej stronie imienia. Pod nim jest okienko, wyświetlające parametry zbroi dla poszczególnych części ciała. Wartości te pokazują jak wiele

obrażeń zostanie przyjętych na zbroję, kiedy postać zostanie trafiona przy użyciu broni zwykłej. Można zobaczyć bardziej szczegółowe informacje o parametrach zbroi, dowiadując się o wydajności zbroi, zależnie od różnych typów obrażeń, łącznie z magicznymi. Najedź kursorem na wybraną linię, opisującą część ciała, a parametry zbroi dla broni konwencjonalnych i magicznych zostaną wyświetlone w prawym oknie.

Poniżej linii o zbrojach znajdują się parametry, opisujące skuteczność wybranych broni — atak, obrona i obrażenia. Te zależą od właściwości broni oraz od samej postaci. Wartość ataku opisuje prawdopodobieństwo trafienia celu, obrony – prawdopodobieństwo odparcia ataku wroga, przy użyciu obecnej broni, a wartość obrażeń opisuje ilość obrażeń, zadawanych wrogowi jednym ciosem. Można przeglądać bardziej szczegółowe parametry broni w prawym oknie, poprzez najechanie kursorem na odpowiednią linię.

Poniżej znajduje się linia, pokazująca ilość posiadanej przez ciebie gotówki. Ten ekran jest tylko informacyjny. . W obrębie jednej wyspy suma jest przynależnością całej drużyny, ale jeśli bohater uda się na inną wyspę, zatrzymuje pieniądze.

Jeszcze niżej wyświetlany jest całkowity koszt naprawy całego obecnego uzbrojenia postaci, a pod nim znajdują się dwa przyciski: ☑ (zatwierdzenie) i ☒ (anulowanie). Jeśli zgadzasz się na natychmiastową naprawę wszystkich przedmiotów, wystarczy nacisnąć ☑, a odpowiednia suma pieniędzy zostanie odjęta od posiadanej. Jeśli nie stać cię na to, można zdjąć dowolny przedmiot i odnowić go, korzystając z ekranu Napraw (patrz poniżej). W tym ekranie można także naprawiać przedmioty z "Inwentarza".

Pośrodku ekranu, na «podwyższeniu», znajduje się postać, otoczona przez siedem kwadracików na ubrania i zbroje. Postać może być obracana przy użyciu dwóch małych przycisków po lewej i prawej stronie «podwyższenia». Cztery kwadraciki po prawej stronie postaci zawierają zbroje lżejsze: koszulę lub kolczugę, rękawice, spodnie i buty. Trzy kwadraciki po lewej zawierają zbroje ciężkie: hełm, płaszcz lub kirys i kamasze. Można obejrzeć bardziej szczegółowe parametry zbroi w prawym oknie poprzez najechanie kursorem na odpowiedni kwadracik zbroi (Uwaga: nie na postać!)

Można zmieniać ubrania i zbroje w ten sam sposób, co broń. Kliknięcie na kwadracikach dookoła postaci spowoduje zdjęcie odzieży i jej powrót do «Inwentarza». Jeśli gracz kliknie na nowym ubraniu w «Inwentarzu», natychmiast zastąpi ono odpowiednie ubranie na postaci, które to zostanie przeniesione do «Inwentarza» automatycznie.

W prawej części ekranu znajduje się okno wyświetlające zależne od kontekstu parametry lub szczegółowe opisy tekstowe przedmiotów, nad którymi znajduje się kursor. Zawiera ono także pożyteczne wskazówki i podpowiedzi na temat gry, tak więc czytaj takie informacje uważnie. Poniżej znajdują się przyciski do przełączania się między ekranami.

Dolna część ekranu

Ta część ekranu zawiera pasek z 8 miejscami na przedmioty z «Inwentarza». Przyciski po jego lewej i prawej stronie pozwalają ci przeglądać różne grupy przedmiotów Inwentarza. Ta sekcja jest taka sama dla wszystkich ekranów Sklepu/Obozu i działa w ten sam sposób, tak więc nie będzie już więcej opisywana w tym podręczniku. Jeśli najedziesz kursorem na przyciski, prawy przycisk myszy pokaże ich funkcje.

Po lewej stronie paska «Inwentarza»

Schematy i materiały	Podstawowe materiały, które mogą być użyte do składania różnych broni i zbroi w Warsztacie Przedmiotów.
Czarodziejskie klucze i runy	Podstawowe materiały, które mogą posłużyć do składania magicznych przedmiotów.
Gotowe przedmioty i czary	Gotowe przedmioty, które mogą być używane lub sprzedane przez postacie: broń, zbroje, magiczne przedmioty (napoje i różdżki) i czary.

Po prawej stronie paska «Inwentarza»

Zebrane przedmioty	Przedmioty uzyskane przy tworzeniu czarów lub zabrane wrogom. Te przedmioty nie mogą być używane przez postacie, tylko sprzedane w Sklepie.
Przedmioty zadań	Przedmioty istotne dla przebiegu gry. Wszystkie należą do bohatera. Nie można z nimi nic zrobić w Sklepie, mogą być przydatne tylko podczas wykonywania poszczególnych zadań.
Wszystkie przedmioty	Wyświetla wszystkie przedmioty w «Inwentarzu», bez względu na ich kategorie.

Używaj dwóch przycisków po obu stronach paska «Inwentarza» aby przewijać w lewo i prawo. Aby robić to szybciej, przytrzymaj klawisz <Shift>.

Jeśli włożysz przedmiot do «Inwentarza», pasek automatycznie wyświetli kategorię, do której należy. Na przykład, jeśli weźmiesz młot kamienny od postaci i umieścisz go w «Inwentarzu», pasek wyświetli tylko grupę «Gotowe przedmioty i czary», która zawiera broń — jest to użyteczne, gdyż wymiana przedmiotów między postaciami staje się łatwiejsza. Aby wyświetlić całą zawartość «Inwentarza» ponownie, trzeba kliknąć na przycisku «Wszystkie przedmioty» w prawym dolnym rogu ekranu. Można wyłączyć to automatyczne filtrowanie w sekcji menu «Opcje».

Jeden kwadracik «Inwentarza» może zawierać kilka przedmiotów tego samego typu. Ich liczba będzie wskazywana w prawym górnym rogu kwadracika. Przedmiot unikatowy lub przedmiot zadania może być tylko jeden. Aby wybrać wszystkie przedmioty w jednym kwadraciku, np. w ekranie «Kupno/Sprzedaż» (patrz poniżej), przytrzymaj klawisz <Shift> podczas klikania.

Przedmioty niedostępne

Niektóre z kwadracików ekranu Sklep/Obóz mogą posiadać ciemne, czerwone tło. To oznacza, że przedmiot jest niedostępny, czyli nie można tego przedmiotu przekazać innej postaci, sprzedać czy naprawić. Te kwadraciki będą miały barwę ciemnej czerwieni na wszystkich ekranach. Inne przedmioty mogą być dostępne w niektórych ekranach Sklepu/Obozu, a w innych nie. Na przykład, broń będzie niedostępna w Sklepie z Czarami i Warsztacie Czarów. Jeśli przedmiot zajmuje cały kwadracik (a co za tym idzie, nie widać tła), sam przedmiot zostanie przyciemniony na ekranach, w których będzie niedostępny.

Sklep/Obóz: umiejętności, zdolności i czary

Ten ekran podaje główne parametry postaci (zobacz sekcję «System gry» w tym podręczniku) i pozwala ci na rozwinięcie umiejętności i zdolności w poszczególnych obszarach oraz przekazanie postaciom czarów.

Wybieranie dostępnych czarów

Każda postać może używać do ośmiu czarów w Strefach Gry (zobacz także sekcję «System Magii»). Czary dostępne obecnej postaci są wyświetlone poniżej na pasku «Inwentarza» w jasnym kolorze. Można przenosić je do górnego paska. Czary niedostępne będą wyświetlone w ciemniejszym kolorze.

Okna w Środkowej Części Ekranu

Poniżej okna wyboru postaci wyświetlone są ich atrybuty: trzy główne (Siła, Zręczność i Inteligencja) oraz 5 dodatkowych (Zdrowie, Wigor, Akcje, Doświadczenie i Obciążenie). Jeśli postać będzie chciała unieść więcej niż pozwalają na to jej możliwości, na ekranie pojawi się komunikat «Przeciążona». Taka postać nie będzie w stanie biegać. Pod Oknem Atrybutów znajduje się okno, wyświetlające dostępne punkty doświadczenia postaci, używane do rozwijania umiejętności i zdolności. Jeśli będziesz chciał rozwinąć umiejętności lub dodać nowe zdolności, pojawi się wiadomość z informacją ile będziesz musiał na to poświęcić punktów Doświadczenia. Użyj wtedy przycisków ☑ oraz ☒ aby potwierdzić lub anulować.

Po lewej stronie środkowej części ekranu znajduje się okno, wyświetlające umiejętności postaci, a niżej okno z dostępnymi zdolnościami. Liczby na przyciskach w prawej kolumnie pokazują jak wiele punktów Doświadczenia wymaga rozwinięcie umiejętności o jedną jednostkę lub podniesienie poziomu zdolności o jeden. Nowe zdolności, pozyskiwane przez postać będą również dostępne w tym oknie.

Po prawej stronie środka ekranu jest okno z listą dostępnych zdolności. Liczby na przyciskach oznaczają wymaganą ilość punktów Doświadczenia, potrzebną do pozyskania danej zdolności (zobacz sekcję «System gry»). Przyciski umiejętności i zdolności będą niedostępne jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości punktów Doświadczenia.

Po prawej stronie jest zależne od kontekstu Okno Podpowiedzi oraz przyciski do przełączania pomiędzy ekranami. Pierwszy wyświetla parametry czaru, nad którym znajduje się kursor. Jeśli czar zawiera runy, odpowiednia lista będzie także wyświetlona w tym oknie (zobacz sekcję Czary, Runy i Symbole w «Systemie Magii» tego podręcznika).

Sklep: kupno i sprzedaż przedmiotów

Sklep z przedmiotami pozwala ci na kupno i sprzedaż broni, zbroi i magicznych przedmiotów, jak np. schematów czy materiałów do składania nowych przedmiotów. Tutaj można także sprzedać trofea, zdobyte przez postacie gracza w Strefach Gry.

Górna część ekranu

Zawiera ona ladę sklepową (półkę) — pasek z się-dmioma kwadracikami, zawierającymi przedmioty na sprzedaż. Wszystkie przedmioty są podzielone na sześć grup, zależnie od ich użyteczności. Aby poruszać się między grupami, użyj przycisków po obu stronach półki.

Lewa strona «półki»

Schematy Broni	Schematy do składania różnych broni w Warsztacie
Schematy lekkich zbroi	Schematy do składania lżejszych zbroi dla twoich postaci w Warsztacie.
Schematy ciężkich zbroi	Schematy do składania ciężkich zbroi dla twoich postaci w Warsztacie.

Prawa strona «półki»

Napoje i różdżki	Różne magiczne napoje i schematy różdżek.
Materiały	Podstawowe materiały do składania broni i zbroi w Warsztatach — różne rodzaje skór, kości, metali, itp.
Gotowe przedmioty	Gotowa broń i zbroje — kup je i daj swoim postaciom.

W niższej części kwadracików widać ceny. Przedmioty tego samego rodzaju są umieszczone w tym samym kwadraciku, a liczba dostępnych przedmiotów jest pokazana w prawym górnym rogu. Aby wybrać jeden przedmiot z półki, należy kliknąć na nim. Aby wybrać wszystkie przedmioty, przytrzymaj klawisz <Shift> podczas klikania.

Kiedy sprzedajesz przedmiot, zostaje on umieszczony na półce Sklepowej. Zapamiętaj, że jeśli będziesz chciał odkupić z powrotem przedmiot, jego cena będzie dwukrotnie wyższa.

Środkowa część ekranu

Po lewej stronie jest Okno Podpowiedzi a poniżej niego okno, wyświetlające ilość posiadanej przez ciebie gotówki oraz przyciski do zatwierdzania lub anulowania transakcji. Pośrodku ekranu jest wielkie okno, zawierające przedmioty (lada), podczas gdy po prawej stronie znajduje się zależne od kontekstu Okno Podpowiedzi i przyciski do przełączania się pomiędzy ekranami Sklepu/Obozu.

Środkowa lada posiada 16 kwadracików. Górne osiem, oznaczone wagami, służy do kupowania: można tam umieszczać przedmioty wzięte z półki powyżej. Całkowity koszt zostanie wyświe-

tlony poniżej linii pokazującej ilość posiadanej przez ciebie gotówki, pod nagłówkiem «Wartość transakcji» (jeśli kupujesz, liczba będzie ujemna). Dolne osiem, oznaczonych ozdobami, służy do sprzedaży przedmiotów z «Inwentarza». Ich wartość też będzie pokazana pod linią z twoimi pieniędzmi. Można kupować i sprzedawać kilka przedmiotów jednocześnie. Suma zostanie obliczona automatycznie.

Użyj przycisków ☑ oraz ☒ po lewej aby zatwierdzić lub anulować transakcję. Jeśli nie masz dostatecznej ilości pieniędzy, aby kupić przedmioty, przycisk ☑ będzie niedostępny (przyciemniony). Jeśli naciśniesz ☒, anulujesz transakcję i wszystkie przedmioty powrócą na swoje miejsca.

Sklep: kupno/sprzedaż czarów

W lewej środkowej części ekranu znajduje się Okno Podpowiedzi, a pod nim okno wyświetlające stan gotówki gracza oraz przyciski do zatwierdzenia / anulowania transakcji. Pośrodku jest lada do kupna/sprzedaży czarów. Po prawej stronie znajdują się zależne od kontekstu podpowiedzi oraz przyciski do przełączania się między ekranami Sklepu/Obozu.

Górna półka wyświetla jedną z sześciu grup:

Po lewej stronie «półki»

Magiczne klucze: Magia Żywiołów	Klucze do składania różnych czarów Szkoły Magii Żywiołów w Warsztacie.
Magiczne klucze: Magia Zmysłów	Klucze do składania różnych czarów Szkoły Magii Zmysłów w Warsztacie.
Magiczne klucze: Magia Astralna	Klucze do składania różnych czarów Szkoły Magii Astralnej w Warsztacie.

Po prawej stronie «półki»

Runy: Podstawowe	Runy, które mogą zwiększyć pewne parametry czarów.
Runy: Specjalne	Runy, wyznaczające które postacie będą pod działaniem czaru i umożliwiające zaczarowanie przedmiotów.
Gotowe czary	Gotowe czary — kup je i daj swoim postaciom.

Zobacz sekcję «System Magii» tego podręcznika aby dowiedzieć się więcej o czarach i runach. Interfejs Sklepu z Czarami jest także używany w Warsztacie Czarów (patrz poniżej).

Sklep: Warsztat Przedmiotów

Ekran Warsztatu Przedmiotów pozwala ci składać broń i zbroje przy użyciu schematów i materiałów, a także rozkładać przedmioty na części. Przedmioty zadań i unikalne, tak samo jak przedmioty, których nie można używać, a tylko sprzedawać, nie mogą być rozkładane. Górna i dolna część Ekranu Warsztatu są identyczne jak te w Sklepie: na górnej półce znajdują się zbroje, broń, schematy i materiały dostępne w sklepie, a na dolnej półce zawartość «Inwentarza».

Środkowa część ekranu

W lewym oknie widać parametry przedmiotów, używanych podczas składania. Okno poniżej wskazuje ilość dostępnej gotówki oraz zawiera przyciski do zatwierdzenia/anulowania składania lub rozkładania. Pośrodku są aktualne okna składania, podczas gdy po prawej stronie jest zależne od kontekstu Okno Podpowiedzi i przyciski do przełączania się pomiędzy ekranami Sklepu/Obozu.

Użyj przycisków ☑ oraz ☒ po lewej stronie do zatwierdzenia lub anulowania składania/rozkładania. Jeśli nie posiadasz odpowiedniej ilości pieniędzy do operacji, przycisk ☑ będzie niedostępny (przyciemniony). Naciśnięcie ☒ anuluje akcję i wszystkie przedmioty, wyświetlone w oknach składania powrócą do swoich oryginalnych pozycji.

Miejsca konstrukcyjne pośrodku ekranu są podzielone na trzy grupy. Wszystkie mają swoje przeznaczenie; nie można ot tak wkładać przedmiotów gdzie chcesz. Lewy kwadracik jest do przedmiotu składanego/rozkładanego. Dwa obok, bliżej środka ekranu, są przeznaczone na schematy (górny) i czary, którymi można zaczarować przedmiot (dolny). Osiem kwadracików po prawej stronie przeznaczone jest na materiały do składania przedmiotu lub materiały, uzyskane z jego rozłożenia.

Składanie przedmiotów

Przedmioty są składane w kilku fazach; podczas każdej z nich kwadraciki, które mają być użyte, zostają podświetlone migoczącymi ramkami.

Schemat przedmiotu

Po pierwsze, gracz powinien wybrać schemat przedmiotu, który chce złożyć. Wyznaczy on podstawowe właściwości przedmiotu (obrażenia, ochronę, itp.); potem materiały, które mają być użyte, a także «złożoność» i «Energię» — własności, które pozwolą ci na zaczarowanie przedmiotu. Jeśli nie posiadasz schematu w «Inwentarzu», można wziąć jeden z półki sklepowej... cena zostanie dodana do całkowitego kosztu złożenia.

Typy materiałów
Schematy jednoznacznie określają materiał, który mają być użyty do złożenia przedmiotu – np. «kość», «skóra», «kamień», «metal» itp. Każdy z nich może zawierać kilka różnych rodzajów materiału, np. skóra może być cienka lub gruba, metalem może być brąz, żelazo, stal, itp. Nie można użyć materiału innego, niż podany w schemacie, ani używać różnych typów materiałów jednocześnie, np. «brązu» i «stali».

Umieszczanie materiałów na miejscach
Po prawej stronie środka ekranu znajdują się miejsca na materiały - jeden materiał na jedno miejsce, które zostanie podświetlone migoczącą ramką. Jeśli nie masz wymaganych materiałów, można je wziąć z półki sklepowej. Cena zostanie doliczona do całkowitego kosztu złożenia. Aby szybko umieścić potrzebne materiały na wymaganych miejscach, przytrzymaj klawisz <Shift> podczas wybierania miejsc na półce lub w «Inwentarzu», używając myszki.

Składanie przedmiotów
Kiedy wszystkie podświetlone miejsca na materiały zostały wypełnione, można obejrzeć właściwości przyszłego przedmiotu w lewej części ekranu. Całkowity koszt złożenia zostanie wyświetlony poniżej (włączając schematy i materiały). Jeśli satysfakcjonują cię właściwości i cena, kliknąć na przycisku ☑; przedmiot zostanie złożony i umieszczony w pierwszym kwadraciku po lewej stronie. Naciśnięcie przycisku ☒ spowoduje anulowanie operacji; wszystkie przedmioty zostaną usunięte z kwadracików i powrócą na swoje oryginalne miejsca. Ale pamiętaj, jeśli złożysz przedmiot i zaraz potem go rozłożysz, nawet bez przenoszenia go do «Inwentarza» i z powrotem, poniesiesz koszty obu operacji!

Wymagania dla czarów
Jeśli chcesz umieścić czar w przedmiocie, można to zrobić, ale dopiero kiedy wszystkie materiały zostały umieszczone na swoich miejscach. Umieść czar w kwadraciku poniżej schematu (wyznaczonego migoczącą ramką). Jest parę warunków, niezbędnych do wypełnienie przy zaczarowywaniu przedmiotu:

- Czar musi zawierać jeden z podanych runów-przełączników: «Wyzwalacz» lub «Kontynuacja» (tylko różdżki mogą być używane bez nich);
- «Złożoność» czaru nie może być większa niż «złożoność» przedmiotu.
- «Wigor», niezbędny do rzucania tego czaru nie może być wyższy od «Energii» przedmiotu.

Ostatnie dwa parametry są wyznaczone przez schemat przedmiotu oraz materiały, użyte do jego złożenia. Jeśli spełnione są wszystkie powyższe warunki, czar może zostać umieszczony na miejscu konstrukcyjnym, inaczej miejsce to będzie miało ciemnoczerwone tło, co oznacza niedostępność.

Umieszczanie czarów w przedmiotach
Można wybrać czar z «Inwentarza» lub też zakupić go/wykonać w Sklepie, jeśli posiada on sekcje «Czary» oraz «Warsztat Czarów». Pozostaw schemat i materiały przedmiotu tam gdzie są, przełącz na jeden z omawianych ekranów Sklepu i zakup lub wykonaj potrzebny czar. Można także wziąć czar od jednej ze swoich postaci i włożyć go do «Inwentarza». Potem powróć do Warsztatu Przedmiotów, umieść czar w odpowiednim kwadraciku i zakończ proces składania przedmiotu.

Rozkładanie przedmiotów
Można zechcieć rozłożyć przedmiot aby użyć lepszych materiałów lub umieścić (zmienić) w nim czar — lub by ulepszyć przedmiot używając oryginalnego schematu. Można potrzebować też materiałów, których nie posiadasz w swoim «Inwentarzu» lub na które cię nie stać, a rozłożenie przedmiotu aktualnie nieprzydatnego może załatwić sprawę. Lecz nie ma zbytniego sensu rozkładanie przedmiotów aby sprzedać ich składniki. Aby rozłożyć przedmiot, umieść go w miejscu najbardziej na lewo. Lewe dolne okno poda ci koszt operacji. Jeśli gracz kliknie na ☑, przedmiot zostanie rozłożony na schemat, czary (jeśli takowe są) i materiały. Jeśli gracz kliknie na ☒ aby anulować, przedmiot powróci do «Inwentarza».

Sklep: warsztat czarów

Warsztat Czarów jest bardzo podobny do sklepu z Czarami i warsztatu Przedmiotów. Górna półka daje dostęp do dowolnych czarów, magicznych kluczy i runów dostępnych w sklepie. Dolna półka pokazuje zawartość «Inwentarza».

Środkowa część ekranu
Po lewej znajduje się okno, wyświetlające parametry składanego czaru, a poniżej jest okno pokazujące stan gotówki oraz przyciski do zatwierdzenia lub anulowania operacji. Pośrodku ekranu znajdują się aktualne okna konstrukcyjne, podczas gdy po prawej znajduje się zależne od kontekstu Okno Podpowiedzi i przyciski do przełączania się między ekranami Sklepu/Obozu.

Każde miejsce warsztatu ma swoje własne indywidualne przeznaczenie... to najbardziej z lewej strony zawiera aktualny czar, bliższy środka przeznaczony jest na klucz magiczny. Osiem kwadracików po prawej stronie przeznaczone jest na runy.

Składanie czarów
Składanie czarów przebiega w kilku fazach. Miejsca potrzebne do tego celu będą podświetlone migoczącymi ramkami. Po pierwsze, gracz powinien wybrać magiczny klucz. Decyduje on o podstawowych parametrach czaru (szkoła Magii, zasady działania, wpływ czaru na przedmioty i obszary, itp.), zestaw runów, które mogą być użyte przy tworzeniu czaru oraz «Złożoność» czaru. «Złożoność» decyduje o tym, czy postać z wiedzą o jednej konkretnej Szkole Magii będzie zdolna rzucać czar, a także czy czar może zostać umieszczony w wybranym przedmiocie. Jeśli nie posiadasz odpowiedniego klucza w swoim «Inwentarzu», można wziąć jeden z półki sklepowej – cena zostanie dodana do całkowitego kosztu składania.

«Konfiguracja minimalna» czarów nie wymaga runów, lecz rezultaty są najczęściej raczej mierne. Można dodać jeden lub kilka runów do składanego czaru, co zaowocuje zmianą i zwiększeniem efektu czaru (zobacz sekcję «System magii» tego podręcznika).

Są dwa ograniczenia zależne od twoich postaci, o których powinieneś pamiętać podczas tworzenia czaru: maksymalna złożoność magicznego klucza czaru oraz maksymalny Wigor (te wartości są wyświetlone pod miejscem na czar i klucz). Nie będziesz mógł utworzyć czaru, którego złożoność jest wyższa od znajomości dowolnej z twoich postaci konkretnej Szkoły Magii. Nie

można także, utworzyć czaru, który wymaga więcej Wigoru niż ma posiada najsilniejsza z postaci.

Podczas procesu tworzenia, miejsca na runy zostaną podświetlone migoczącymi ramkami. Można umieszczać tam runy dopóki wszystkie miejsca nie zostaną zajęte. Niektóre z runów (np. «Dodatkowa Energia», M- w skrócie) zwiększają liczbę innych runów, które mogą zostać dodane do czaru podczas tworzenia.

Jeżeli czar ma być umieszczony w przedmiocie, powinieneś wzbogacić go o runy, należące do grupy «Specjalnej»: — albo «Wyzwalacz» albo «Kontynuacja». Te pierwsze zapewniają, że czar zostanie wyzwolony przez uderzenie — albo kiedy postać zada cios wrogowi magiczną bronią, albo kiedy zaczarowana zbroja zostanie trafiona. Druga grupa specjalna gwarantuje ciągłe działanie czaru pod warunkiem posiadania magicznej Energii przez przedmiot, który posiada czar. Jeśli prędkość regeneracji Energii jest wystarczająco duża, czar będzie trwał cały czas.

Okno w lewej części ekranu podaje parametry przyszłego czaru. Całkowity koszt wyświetlony jest poniżej (włączając ceny kluczy i runów, zabranych z półki sklepowej). Ta informacja pomoże ci pomyśleć nad ceną, a co za tym idzie, zakończeniem procesu tworzenia czaru.

Rozkładanie czarów

Można chcieć rozłożyć czar w celu dodania lub wymiany runów — np. w celu modyfikacji czarów, zatrzymując oryginalny klucz. Można także potrzebować runów, których nie posiadasz, lub na które cię nie stać. Aby rozłożyć czar, umieść go w kwadraciku najbardziej na lewo. Linia, podająca koszt operacji, pojawi się na ekranie. Wystarczy nacisnąć ☑ aby rozłożyć czar na klucz i runy, lub ☒ aby anulować; w takim przypadku czar powróci do «Inwentarza».

Sklep: naprawa przedmiotów

Ten ekran pozwala ci na naprawę przedmiotów znoszonych podczas gry. Nie można naprawiać dobrze działających przedmiotów, czarów, runów, zadań i magicznych przedmiotów, schematów, magicznych kluczy, materiałów, ani przedmiotów «tylko na sprzedaż». Pośrodku ekranu znajduje się «stół operacyjny» z szesnastoma kwadracikami — wszystkimi identycznymi. Przedmioty wymagające naprawy najpierw idą do «Inwentarza», a dopiero potem można umieszczać je na stole. Miejsce z przedmiotem dobrze działającym będzie miało ciemnoczerwone tło. Miejsca stołu operacyjnego będą także wyświetlały koszt reperacji. Całkowity koszt dla wszystkich przedmiotów będzie wyświetlony w prawym oknie, poniżej obecnego stanu twoich pieniędzy.

Naprawa przedmiotów

Najpierw zdecyduj które przedmioty postaci wymagają naprawy. Znoszone i podarte przedmioty mogą być dostępne na ekranie «Wyposażanie »; najedź kursorem na miejsce z przedmiotem i obejrzyj dane w prawym oknie. Tylko przedmioty używane do zadawania i przyjmowania ciosów będą znoszone, np. broń i zbroje. Linia «trwałości» podaje dwie wartości — obecną i maksymalną trwałość przedmiotu. Aktualny stopień zepsucia jest obliczony na podstawie tych dwóch wartości.

Nie powinieneś naprawiać przedmiotów bardzo zniszczonych – chyba, że w ostateczności. Jeśli nie potrzebujesz dłużej takiego przedmiotu, lepiej sprzedaj go bez reperowania. Otrzymasz mało pieniędzy, ale pojawi się on na półce sklepowej w idealnym stanie.

Jeśli przedmiot wymaga naprawy, przenieś go z postaci do «Inwentarza». Przejdź do Ekranu Naprawy i umieść przedmiot na stole. Po naprawie przedmioty znajdą się ponownie w «Inwentarzu». Nie zapomnij o ponownym wyposażeniu w nie postaci!

System gry

O systemie gry

Gra *Evil Islands* korzysta ze złożonego i szczegółowego systemu, w którym wiele atrybutów postaci jest podobnych do «klasycznych» gier typu RPG (z ang. Role Playing Game - System Odtwarzania Ról - przyp. tłum.), jednakże system ten posiada wiele istotnych różnic. Postacie nie są «generowane» na początku gry — bohater i postaci istnieją w świecie gry, lecz masz możliwość rozwijania ich cech wedle uznania. Ponadto, w grze nie ma podziału na profesje (wojownicy, magowie, itp.). Bohater i jego towarzysze mogą zdobywać i ulepszać zarówno zdolności wojenne, jak i magiczne. Inne postacie w grze (NPC – z ang.: Non-Player Characters - przyp. tłum.) mogą należeć do różnych ras, posiadać poszczególne zdolności i unikalne cechy, np. podatność lub odporność na poszczególne rodzaje broni, magię, itp.

Wszystkie postacie są opisane pewnymi określonymi parametrami. Posiadasz całkowitą kontrolę nad parametrami bohatera które będą rozwijane w trakcie całej gry. Bohater może przyjmować towarzyszy, lecz nie mogą oni przemieszczać się między wyspami.

Gra głównie polega na wykonywaniu zadań, podczas których postacie zdobywają punkty Doświadczenia i posuwają się z biegiem wydarzeń gry. Doświadczenie zdobywane przez postacie może być rozdzielone wśród ich wszystkich, wedle uznania gracza - np. postacie mogą dzięki punktom doświadczenia zdobywać nowe umiejętności i zdolności, włączając w to te magiczne i bitewne, lub rozwijać te, które posiadają. To doprowadzi do stworzenia pewnego rodzaju «Specjalizacji» każdej z postaci.

Atrybuty postaci w grze

Najedź kursorem na postać aby zobaczyć jej podstawowe atrybuty w Oknie Informacyjnym (zobacz sekcję «Ekran walki» tego podręcznika). Główne atrybuty to Zdrowie i Wigor (dostępne tylko dla twoich postaci).

Atrybuty bohatera i jego towarzyszy

Najpierw omówimy atrybuty bohatera i jego towarzyszy, ponieważ są najpełniejsze (różnice od innych istot zostaną opisane później). Każda postać posiada indywidualny zestaw atrybutów (statystyki) i poszczególne umiejętności i zdolności.

Atrybuty postaci
Atrybuty to najważniejsze, «podstawowe» parametry. W sumie jest ich osiem... trzy atrybuty główne (Siła, Zręczność i Inteligencja) i pięć pobocznych (Zdrowie, Wigor, akcje, Doświadczenie i Obciążenie).

Atrybuty wyznaczają zdolność postaci do reagowania w różnych okolicznościach oraz ogólne zdolności do osiągania pewnych celów. Ograniczenia tych parametrów są indywidualne i wzrastają wraz ze zdobywanym Doświadczeniem. Niektóre atrybuty mogą zostać podniesione magicznie na krótki okres czasu. Zauważ, że «Wigor» opisuje zasoby sił fizycznych i magicznych postaci w tym samym czasie. Wigor maleje kiedy postacie biegają i rzucają czary.

Poniższa tabela opisuje poszczególne atrybuty.

Atrybut	Opis
Siła	«Siła» opisuje budowę fizyczną postaci i jej Zdrowie. «Siła» wpływa na parametr «Zdrowia» — im wyższa «siła», tym więcej obrażeń można wytrzymać. Wysoka wartość «siły» umożliwia uniesienie większego obciążenia, np. cięższej zbroi.
Zręczność	«Zręczność» określa «Wigor» postaci, a «akcje» — jak szybko postać może zadawać ciosy lub rzucać czary.
Inteligencja	«Inteligencja» określa ilość Doświadczenia, jaką może zdobyć postać podczas wypełniania zadań. Im wyższa wartość, tym więcej Doświadczenia jest zdobywane i postać będzie szybciej rozwijać swoje «umiejętności» lub pozyskiwać nowe «zdolności». Ponadto, wyższa «Inteligencja» zmniejsza zużycie «Wigoru» podczas rzucania czarów i zwiększa wiedzę wszystkich Szkół Magii.
Zdrowie	«Zdrowie» określa jak wiele obrażeń twoja postać może otrzymać. Podczas przyjęcia ciosu, «Zdrowie» postaci maleje. Kiedy osiągnie 0 lub mniej, postać umiera. Okno Atrybutów pokazuje obecną i maksymalną wartość «Zdrowia».
Wigor	«Wigor» określa zasoby siły postaci. Postacie z większym Wigorem mogą biegać dłużej i rzucać bardziej złożone czary. Okno Atrybutów pokazuje obecną i maksymalną wartość «Wigoru».
Akcje	«Akcje» określają zręczność w posługiwaniu się bronią oraz w rzucaniu czarów.
Doświadczenie	«Doświadczenie» postaci wpływa na parę parametrów. Im większe, tym lepsze jest jej «Zdrowie» i «Wigor», np. będzie mieć większe szanse na przeżycie walki. Ponadto, «Doświadczenie» może zostać przeznaczone na zwiększenie «umiejętności» i zdobycie «zdolności». Prędkość zdobywania Doświadczenia zależy od «Inteligencji» postaci.
Obciążenie	Ten parametr określa jak wiele może unieść twoja postać. Im więcej zbroi i broni ma na sobie i im cięższe są, tym większe Obciążenie postaci. Jeśli przekroczy ono wartość «Maksymalnego Obciążenia» (określoną przez «siłę» postaci), nie będzie mogła biegać. Okno Atrybutów pokazuje aktualne Obciążenie postaci (łącznie ze zbroją, bronią i trofeami), a obok maksymalne możliwe Obciążenie.

Podstawowe umiejętności
Postacie mogą posiadać różne umiejętności, które można podzielić na wojenne, magiczne i niewojenne (inne). Dają one postaciom różne zdolności, np. «Użycie/Kradzież». Rzucając dostępne czary i używając umiejętności poszczególnej Szkoły Magii, postacie mogą zadawać obrażenia wrogom, ochraniać siebie od magicznych ataków, stawać się mniej wykrywalnymi oraz wykrywać lepiej przeciwników. Wszystkie umiejętności posiadają wartości w skali od jednego do stu. Po ukończeniu zadania, postacie otrzymują punkty Doświadczenia i dzięki temu mogą rozwinąć swoje umiejętności; im wyższy ich poziom, tym trudniej rozwinąć je później.

Zwróć szczególną uwagę na umiejętności Astralne, ponieważ określają one zdolności postaci do leczenia ich samych lub

towarzyszy oraz do rzucania pewnych czarów, łącznie z «ochroną przed magią». Nawet, jeśli twój bohater «specjalizuje się» głównie w walce, będzie bardzo pożyteczne dla niego posiadanie umiejętności w sferze Astralnej.

Poniższa tabela opisuje umiejętności.

Umiejętność	Opis
Walka wręcz	Umiejętność używania broni w otwartej walce — noże, topory, włócznie, itp. Atak postaci (szanse na trafienie przeciwnika) jest określany przez jej umiejętność posługiwania się poszczególnymi rodzajami broni oraz zależy od jej «Zręczności».
Łucznictwo	Umiejętność posługiwania się bronią dalekiego zasięgu — łukami i kuszami. Atak postaci jest określany jej umiejętnością posługiwania się poszczególnymi rodzajami broni oraz zależy od jej «Zręczności».
Użyj/Kradnij	Umiejętność otwierania zamków, używania urządzeń oraz kradzieży przedmiotów. Takie akcje są oparte na umiejętności «kradzieży» oraz zależą od «Zręczności». Im wyższa ta umiejętność, tym bardziej złożone urządzenia może obsługiwać twoja postać oraz większe szanse na to, że przeciwnik nie zauważy swojej straty.
Magia Żywiołów Magia Zmysłów Magia Astralna	Umiejętności, pozwalające na tworzenie i rzucanie czarów odpowiedniej Szkoły Magii. Od takiej Szkoły i posiadanych wg niej umiejętności oraz od «Inteligencji» postaci zależą jej zdolności magiczne.

Zdolności

Zdolności określają kwalifikacje postaci w konkretnych dziedzinach i pozwalają im na zostanie w nich specjalistami. Mogą być używane w określonych okolicznościach, np. jeśli postać posiada «Magię Błyskawic», może rzucić czar «Błyskawica» albo postać ze zdolnością widzenia w nocy może działać w nocy. Tak jak umiejętności, zdolności są podzielone na wojenne, magiczne i niewojenne (inne). Mogą być one rozwijane kosztem dostępnych punktów Doświadczenia. Im więcej zdolności posiada postać i im bardziej są one rozwinięte, tym kosztowniejszy jest ich późniejszy rozwój. Przy rozdzielaniu Doświadczenia przemyśl które z twoich postaci powinny posiadać określone zdolności, na podstawie ich specjalizacji.

Na początku gry bohater posiada tylko jedną zdolność — «Cios w plecy». Lista jego zdolności (patrz na obrazku) będzie się powiększać w miarę postępu gracza w grze.

Poniższa tabelka opisuje zdolności postaci i ich poziomy.

Wojenne zdolności (poziomy: Specjalista, Ekspert, Mistrz)	
Broń (typ broni)	Kiedy postać, posiadająca tą zdolność, używa broni, jego atak i obrona (oprócz łuków) są wydajniejsze.
Magiczne zdolności (poziomy: Nowicjusz, Ekspert, Mistrz)	
Magia (Szkoła lub Grupa magii)	Ta zdolność pozwala używać bardziej złożonych czarów.

Inne zdolności (poziomy: Zwiększony, X2, X3)	
Nocna wizja	Bez tej zdolności zasięg pola widzenia postaci jest dwukrotnie mniejszy w nocy. Nocna wizja pozwala lepiej widzieć w nocy (kiedy zdolność ta osiągnie swój szczyt, widzenie w nocy będzie równoważne widzeniu w dzień).
Zdrowie	Ulepszony atrybut «Zdrowia».
Wytrwałość	Ulepszony atrybut «Wigor».
Regeneracja	Postacie z tą zdolnością szybciej odnawiają swoje Zdrowie.
Zdrowienie	Zwiększone odradzanie się «Wigoru». Wymagany czas na odpoczynek po biegu lub rzucaniu czarów jest mniejszy.
Akcje	Pozwala postaci na częstsze uderzenia i szybsze rzucanie czarów.
Obciążenie	Postać z tą zdolnością może unieść więcej, łącznie z cięższą zbroją.
Siła	Ulepszony atrybut «Siły».
Zręczność	Ulepszony atrybut «Zręczności».
Inteligencja	Ulepszony atrybut «Inteligencji».

Zdolności nie wpływają bezpośrednio na główne parametry i umiejętności postaci. Jednakże, parametry «efektywności», określające zdolności postaci do używania broni, magii, czy ich zmysłów, wzrastają. Na przykład, efektywność walki mieczem jest określona podstawową umiejętnością «walki wręcz», «Zręcznością» postaci oraz poziomem jej zdolności «władania mieczem». Zwiększona Zręczność zwiększa efektywność otwartej walki, a zdolność «władania mieczem» zwiększa efektywność ataku tym rodzajem broni.

Poziomy	Specjalista	Ekspert	Mistrz
Broń	Atak +5	Atak +10	Atak +15

Poziomy	Nowicjusz	Ekspert	Mistrz
Magia	wiedza +5	wiedza +10	wiedza +15

Poziomy	Zwiększenie	X2	X3
Cios w plecy	500% obrażeń	750% obrażeń	1000% obrażeń
Nocna wizja	zasięg 66% widoczności dziennej	zasięg 83% widoczności dziennej	zasięg 100% widoczności dziennej
Zdrowie, Wigor, Regeneracja, Zdrowienie	130%	166%	200%
Akcje	115%	130%	150%
Obciążenie	maks. ciężar 150%	maks. ciężar 200%	maks. ciężar 250%
Siła, Zręczność, Inteligencja	atrybut +1	atrybut +2	atrybut +3

Bitewne parametry postaci

Te bezpośrednio wpływają na działania postaci w czasie walki. Są określone przez wiele czynników, włączając w to parametry ogólne (atrybuty, umiejętności, zdolności), obecną broń (obrażenia, atak, akcje), zbroję (wartość zbroi), czary w broni i zbrojach lub rzucane podczas walki.

Można przeglądać wartości tych parametrów w Oknie Informacyjnym w trybie «atrybutów» (patrz obrazek w sekcji «Ekran Walki: Okno Informacyjne» tego podręcznika).

W tym oknie podane są jedynie wartości uśrednione «średnia uzbrojenie» twoich postaci, ponieważ wartość uzbrojenia jest liczona z 4 różnych części ciała (głowa, korpus, ramiona, nogi), zależnie od posiadanej przez każdą z nich poszczególnej zbroi. Można przeglądać szczegóły zbroi, łącznie z ochroną przed poszczególnymi rodzajami zadawanych obrażeń (kłutych, ciętych, obuchowych, ognia, kwasu, błyskawic) na ekranie «Wyposażanie postaci» w Sklepie/Obozie.

Parametry wojenne opisane są w poniższej tabelce.

Prędkość	Określa jak szybko może poruszać się postać (w nawiasach – tryb poruszania się).
Widzenie	Zasięg widzenia postaci: terenu, obiektów i innych postaci.
Atak	Określa podstawową szansę pomyślnego ataku przy użyciu obecnej broni.
Obrona	Zdolność postaci do obniżenia szansy przyjęcia uderzenia.
Obrażenia	Jak wiele obrażeń może zadać postać jednym uderzeniem (w nawiasach — rodzaj obrażeń). Dwie wartości przedzielone kreską podają opóźnienie pojedynczego uderzenia.
Akcje	Jak szybko postać może zadawać uderzenia i rzucać czary.
Zbroja	Przyjmowanie obrażeń, zadanych postaci poprzez ciosy i czary.
Podatność	Rodzaje obrażeń, których przyjmowanie jest bardzo małe.

Ukazywanie niedogodności przez parametry
Jeśli dasz postaci broń, w której jest strasznie słabo wyćwiczona, parametr «ataku» może być ujemny. To oznacza, że większość ciosów, zadanych tą bronią będzie chybiona, a pomyślne trafienia wystąpią bardzo rzadko. Poza tym, może zdarzyć się broń, która zwiększa jeden parametr, a obniża drugi.

Inne parametry postaci

Można także przeglądać parametry innych postaci (NPC) w Oknie Informacyjnym — tylko najedź na nie kursorem. Wartości zależeć będą od «poziomu» postaci i jej obecnego stanu. Ich wewnętrzne parametry (atrybuty i umiejętności) będą niedostępne, ale dostępne informacje pomogą ci oszacowań szanse w starciu z konkretnymi przeciwnikami.

Większość parametrów postaci typu NPC jest taka sama jak twoich postaci. Parametr «Zbroi» jest podany dla całego ciała postaci. «Dod. obrona» opisuje dodatkową odporność na szczególne rodzaje broni lub obrażenia magiczne. Wartości w dolnej linii pokazują jak niebezpieczna może być postać dla całej drużyny gracza (wahając się od «Żadnych» to «Niewyobrażalnych»). Zapamiętaj, że to tylko oszacowanie z grubsza, zwłaszcza, że przeciwnik może używać magii!

Akcje grupowe

Jeśli postacie gracza są w trybie «Ataku», będą działać wspólnie, tzn. będą atakować przeciwników wspólnie i pomagać sobie nawzajem jeśli jedna z nich zostanie zaatakowana. Wiele innych postaci będzie postępowało w ten sam sposób — zarówno ludzie, jak i potwory. Postacie «Sprzymierzone» oraz potwory wcale nie muszą należeć do jednej rasy. Jeśli członek grupy zostanie zaatakowany, zawiadomi swych kumpli, którzy szybko przybędą aby mu pomóc. Zasięg

sygnału alarmowego może być różny i można napotkać postacie potrafiące alarmować wielkie tereny dookoła siebie. Staraj się takich unikać, lub spróbuj ich zasztyletować («Cios w plecy»).

Doświadczenie i jego rozdzielanie

Postacie zdobywają Doświadczenie za wypełnianie zadać i zwycięstwo nad wrogami. Liczba uzyskanych punktów przez grupę jest po pomyślnym ukończeniu zadania jest wyświetlana w Oknie Informacyjnym zadania. Doświadczenie jest dzielone jednakowo między wszystkich członków drużyny, niezależnie od ich wkładu w walkę lub wykonanie zadania. To także nie wpływa na ilość uzyskanych punktów w ogóle. Każda postać uzyskuje Doświadczenie tylko dla siebie i nie może się go przekazywać innym postaciom. Zapamiętaj istotną różnicę między ogólnym Doświadczeniem postaci, a dostępną ilością punktów Doświadczenia:
Ogólne Doświadczenie jest jednym z atrybutów postaci, określanym jako punkty zdobyte przez wykonywanie wszystkich zadań i pokonywanie przeciwników, liczone od początku gry. Każde pomyślnie zakończone zadanie i każde zwycięstwo w walce automatycznie zwiększa liczbę ogólnego Doświadczenia. Parametry «Zdrowia» i «Wigoru» postaci także zostają zwiększone.
Dostępne punkty Doświadczenia to liczba punktów, którą postacie mogą dzielić wedle uznania aby rozwijać poszczególne umiejętności i zdolności. Kiedy postać uzyska dodatkowe Doświadczenie, odpowiednia liczba zostaje dodana do «dostępnych punktów Doświadczenia» oraz zapisana. Można rozdzielać dostępne punkty w Obozie lub Sklepie, na ekranie «Umiejętności/Czary». Wartość «dostępnych punktów Doświadczenia» będzie sukcesywnie zmniejszana. Można także wstrzymać się z rozdzielaniem aby np. zebrać określoną liczbę punktów na «drogą» umiejętność lub zdolność. Wydawanie dostępnych punktów Doświadczenia nie wpływa na liczbę ogólnego Doświadczenia postaci.

Atrybut Zdrowia

Wartości Zdrowia są inne dla każdej postaci. W przypadku członków drużyny gracza zależą od ich parametrów «Siły», «Doświadczenia» oraz zdolności «Zdrowie». Obecna wartość «Zdrowia» jest wyświetlana w Oknie Informacyjnym postaci i wskazywana za pomocą zielonego paska. Jeśli Zdrowie osiągnie 0, postać umrze. Jeśli bohater umrze, gra jest skończona; jeśli przydarzy się to któremuś z jego towarzyszy, gra może być kontynuowana. Jednakże, bohater może zaproponować przyłączenie się do drużyny określonej liczbie postaci, więc strata doświadczonego specjalisty może być bardzo bolesna.

Obrażenia i miejsca uderzeń postaci
Szczególną cechą gry *Evil Islands* jest szczegółowe liczenie obrażeń (uderzeń), zadanych w różne, odrębne części ciała postaci. Stan każdej z tych części, który określa Zdrowie postaci (ale nie sumę wartości dla każdej części), jest wyświetlony na schemacie ciała w Oknie Informacyjnym (zobacz sekcję «Ekran walki: Okno Informacyjne» tego podręcznika). Ludzki schemat ciała jest używany w przypadku postaci humanoidalnych (Trolle, Żywioły, itp.). Stan każdej części jest określany na podstawie maksymalnych obrażeń, jakie może ona przyjąć.

Jeśli zranione zostaną kończyny, wpływa to na zachowanie postaci. Jeśli Zdrowie nogi jest zmniejszone o połowę, prędkość postaci maleje dwukrotnie; w przypadku ramienia, prędkość zadawanych uderzeń lub rzucania czarów będzie dwukrotnie mniejsza. Kiedy obrażenia, zadane kończynie, zredukują jej Zdrowie do 0, postać nie będzie mogła jej dłużej używać. W przypadku nogi, prędkość postaci będzie trzykrotnie mniejsza, w przypadku ramienia, prędkość uderzeń będzie trzykrotnie mniejsza. Jeśli uszkodzona kończyna (o Zdrowiu 0) nadal otrzymuje obrażenia, mogą one spowodować jej nieodwracalne okaleczenie, a postać nie będzie w stanie sama się

uzdrowić (patrz poniżej). Jednakże kończyny nie są organami niezbędnymi do życia, więc zadane im obrażenia krytyczne nie spowodują śmierci postaci.

Głowa, jak całe ciało, jest organem życiowym, ale może wytrzymać o wiele mniej obrażeń niż korpus. Liczba obrażeń zadanych w głowę zostaje zamieniona na zmniejszenie Zdrowia postaci o 3. Uderzenia w głowę są uznawane za krytyczne, więc będą oznaczane na Ekranie Walki odpowiednią wiadomością (KRYTYCZNE).

Cechy specjalne miejsc uderzeń poszczególnych potworów

Miejsca uderzeń wielu bestii i potworów nie różnią się zbytnio od ludzkich: np. w przypadku ciała wilka lub dzika, będą to głowa, dwie nogi przednie i dwie tylne. Zdrowie jest także brane pod uwagę. Jednakże, w grze istnieje wiele postaci, których budowa znacząco różni się od ludzkiej, przy której nie można używać skali «zadawanych obrażeń» do poszczególnych części ciała. Na obrazku obok można zauważyć miejsca uderzeń na przestrzeni całego ciała. Pomimo, że smoki posiadają głowę i kończyny, precyzyjne ataki będą zupełnie nieefektywne (to latający potwór), więc obrażenia będą trafiały tylko w całe ciało. U niektórych potworów w ogóle nie można odseparować głowy od reszty, inne składają się tylko z głowy, inne nie posiadają kończyn (np. banshee posiadają tylko głowę i korpus), itd. Jednak ogólna zasada obliczania Zdrowia zostaje ta sama: ogólna wartość Zdrowia minus całkowita ilość obrażeń zadanych w korpus, kończyny i głowę (używając współczynnika 3).

Regeneracja

Jeśli postać cierpi z powodu zadanych obrażeń, po pewnym czasie jego Zdrowie się polepszy w wyniku «Regeneracji». Kończyny z krytycznymi obrażeniami nie mogą się regenerować. Szybkość Regeneracji zależy od zdolności o tej samej nazwie.

Leczenie postaci

Podczas walki lub po niej postacie mogą wyleczyć zadane im nie-krytyczne obrażenia. Może zostać to osiągnięte poprzez rzucenie czaru «uzdrawianie» lub użycie zaczarowanej zbroi. Jeśli masz odpowiednie fundusze, można kupić napoje uzdrawiające w sklepie magicznym (nie zapomnij przenieść ich z Inwentarza w miejsca przy postaci). Jeśli kończyna otrzymała krytyczne obrażenia, może zostać wyleczona po opuszczeniu Strefy Gry.

System Walki

Opis zasadniczy

System walki *Evis Islands* jest podobny jak w «klasycznych» grach RPG. Każdy przeciwnik (człowiek lub potwór) posiada pewną liczbę podatnych miejsc, odpowiadającą miejscom uderzeń. Obrażenia zadane w niektóre z tych miejsc mogą zabić wroga lub okaleczyć go. Niektóre miejsca mogą być lepiej chronione niż inne.

Obrona może być pasywna lub aktywna, np. można próbować uniknąć ciosu, ale jeśli ci się to nie uda, część obrażeń zostanie przyjęta przez twoją zbroję. Różne rodzaje broni wpływają w różnoraki sposób na poszczególne typy zbroi.

Zbroja przeciwnika posiada jedną średnią wartość; części ciała twoich postaci są chronione indywidualnie i posiadają różne wartości ochrony (głowa, korpus, ramiona i nogi). Ponieważ postacie gracza mogą nosić zbroje lekkie lub ciężkie, każda ich część posiada swoją odrębną wartość ochronną; całkowita wartość zbroi to suma poszczególnych wartości jej części, zależna od rodzaju materiału, z którego została wykonana.

Rodzaje broni i kategorie obrażeń

Postacie mogą używać broni do walki otwartej (miecze, włócznie, młoty, topory, pałki, itp.) oraz łuki i kusze. Ostatnie dwie to broń dalekiego zasięgu, służące m.in. do walki z latającymi czy lewitującymi potworami. Tarcze nie są znane na wyspach, więc nie można ich ani kupować, ani wykonywać. Postacie mogą też używać magii wojennej.

Obrażenia zadane przez różne bronie są podzielone na kilka kategorii, opisujących własności ochronne poszczególnych zbroi i podatność postaci na różne rodzaje obrażeń:

Typ Obrażeń	Broń i typy magii
Kłucie	Łuk, kusza, włócznia, sztylet
Cięcie	Miecz, topór
Uderzenie	Pałka, młot, buława
Ogień	Magia Ognia
Kwas	Magia Kwasu
Elektryczność	Magia Błyskawic

Atak

Zdolność postaci do zadawania obrażeń wrogom określona jest przez wiele czynników. Pierwsza ich grupa zawiera parametry podstawowe (Siłę, Zręczność, prędkość Akcji) i specyficzne umiejętności i zdolności we władaniu poszczególnymi broniami czy magią. Druga grupa to parametry broni i czarów. Własności broni określane są przez ich schematy, materiały i właściwości użytego przy ich składaniu czaru (jeśli taki został użyty). Łącznie powyższe parametry określają wartość Obrażeń (wyświetloną w Oknie Informacyjnym każdej postaci).

Trzecim czynnikiem jest prawdopodobieństwo pomyślnego uderzenia, np. wartość «ataku». Występuje ono dla każdej poszczególnej postaci i jej broni. Podczas zadawania precyzyjnych ciosów (w głowę lub kończyny), szansa na trafienie celu jest mniejsza: dla kończyn o 5 jednostek, dla głowy o 25!

Następny czynnik to efektywność akcji, np. efektywność ciosu lub czaru. Możliwe zadane obrażenia (niezależnie od zbroi wroga lub jego zdolności uniknięcia ciosu) są losowane, w zakresie od wartości minimalnej do maksymalnej. Za pomocą «Ciosu w plecy», obrażenia mogą wynosić do 300% ich początkowej wartości, lub nawet więcej, zależnie od zdolności postaci w tej dziedzinie. Uderzenie broni w otwartej walce może zostać odparte, w związku z «efektywną Zręcznością»; jest to określone przez atrybut «Zręczności» postaci i może być rozwinięte poprzez zwiększenie zdolności «Zręczność». Ataki broni dalekiego zasięgu oraz ataki magiczne nie mogą być odparte. Czary wpływają na wszystkie części ciała w tym samym czasie, łącznie z tymi najważniejszymi, tak więc najbardziej wydajny atak to stosowanie broni i czarów jednocześnie.

Obrona

Jeśli postać zostanie zraniona za pomocą broni lub czarów, obrażenia jej zadane będą zależały od wielu czynników. Wrogie postacie mogą posiadać własne specyficzne «zbroje», np. być odpornymi na poszczególne rodzaje obrażeń (zarówno fizycznych, jak i magicznych). Można dowiedzieć się o tym w Oknie Informacyjnym. Gracza postacie ochrania zbroja, która przyjmuje część uderzenia. Zbroje, jak broń, mogą być wykonane przy użyciu różnych schematów i mate-

riałów oraz mogą zawierać różne czary (ochronne lub uzdrawiające). Aby zminimalizować magiczne obrażenia, postacie mogą używać czarów ochronnych.

Następnym czynnikiem, określającym ilość zadanych obrażeń jest część ciała, która została uderzona. Stopień jej ochrony zależy od rodzaju użytej zbroi. Jeśli posiadasz dobrą zbroję lub dobrą ochronę magiczną, cios może zostać całkowicie pochłonięty, tak więc obrażenia, zadane samej postaci będą zerowe.

Część obrażeń, która pozostała po uwzględnieniu wszystkich czynników ochronnych, wpływa na część ciała postaci, w którą został zadany cios. Jeśli obrażenia nie pochłonięte przez zbroję przekraczają wartość zdrowia dla danej części ciała (łącznie z poprzednio zadanymi), może ona o wiele gorzej funkcjonować (lub zostać okaleczona), a nawet może to doprowadzić do śmierci postaci (jeśli została trafiona głowa lub korpus). Śmierć postaci może także nastąpić w wyniku wszystkich obrażeń, zadanych we wszystkie części ciała łącznie.

System Magii

Na magiczne zdolności postaci wpływa wiele niezależnych czynników, więc wpierw omówmy ogólnie system magii, użyty w grze. Nie jest konieczne rozwijanie umiejętności magicznych postaci, lecz jeśli się na to zdecydujesz, wiele zadań można ukończyć szybciej. Postacie mogą używać magii bezpośrednio (rzucać czary), korzystając z ich umiejętności w poszczególnych dziedzinach magii, lub pośrednio, czyli używając zaczarowanych przedmiotów.

Szkoły Magii

W grze *Evil Islands,* magia podzielona jest na parę szkół:

Magia Żywiołów	Zadaje obrażenia postaciom na wiele sposobów, lecz także zapewnia ochronę. Składa się z magii ognia, elektrycznej i chemicznej.
Magia Zmysłów	Rozwija zmysły postaci, pomagając uniknąć wykrycia, czy tworząc iluzje, przyciągające uwagę wrogów.
Magia Astralna	Zawiera rozmaite czary, jak uzdrawianie, paraliż, teleportacja, ochrona przed magią, zmiana rozmiaru, itp.

Czary

Wszystkie magiczne działania w grze sprowadzają się do rzucania czarów. Na początku gry bohater posiada jedynie parę czarów: «orli zasięg» i «uzdrawianie». Później będziesz mógł kupić nowe czary w Sklepie lub pozyskać je podczas wykonywania zadań. Postacie mogą wymieniać się czarami i umieszczać je w przedmiotach (broń i zbroje).

Składniki czarów

Gotowe czary zawierają dwa rodzaje składników... magiczny klucz (niezbędny), określający typ czaru oraz dodatkowe runy, wyznaczające siłę czaru, metodę jego rzucania lub określony rodzaj celu, na który czar wpłynie. Czary umieszczane w zaczarowywanych przedmiotach mogą zostać z nich wyjęte podczas rozkładania w warsztacie Przedmiotów, a potem użyte w innych przedmiotach lub bezpośrednio przez postacie. Można tworzyć i rozkładać czary używając magicznego warsztatu (zobacz sekcję «Sklep: Warsztat Czarów » tego podręcznika).

Magia Żywiołów

Rodzaje obrażeń	Podgrupy i typy czarów	
Obrażenia bezpośrednie	Magia Ognia	Ognista strzała
	Magia Błyskawic	Błyskawica
	Magia Kwasu	Promień kwasu
Krótkotrwałe obrażenia, działające na danym obszarze	Magia Ognia	Kula ognista
	Magia Błyskawic	Niebiańska błyskawica
	Magia Kwasu	Fontanna kwasu
Obrażenia trwałe, działające na danym obszarze	Magia Ognia	Ściana ognia
	Magia Błyskawic	Bariera błyskawic
	Magia Kwasu	Kwaśna mgła
Ochrona przed obrażeniami	Magia Ognia	Ochrona przed ogniem
	Magia Błyskawic	Ochrona przed błyskawicami
	Magia Kwasu	Ochrona przed kwasem

Obrażenia, zadawane przez trzy pierwsze grupy Magii Żywiołów, są podobne pod względem efektywności. Różnica tkwi w formie (obrażenia od ognia, elektryczności, kwasu). Jeśli czary tej grupy zostaną umieszczone w broni, będą działały w podobny sposób.

Czary pierwszej grupy wpływają na wroga bezpośrednio. Siła tych czarów polega na ciężkich obrażeniach, które zadają oraz niemożliwości ich uniknięcia. Rzucanie ich wymaga stosunkowo mało «Wigoru». Jeśli zostały użyte runy «dodatkowy cel» (T+ lub T++), czary te mogą podzielać na kilka celów jednocześnie. Używając runów «dodatkowy cel», powinieneś także dodać jeden z runów «cel», np. «wybór wrogów», inaczej własne postacie mogą stać się «dodatkowym celem»! Takie czary są efektywne i w otwartej walce, i tej dalekiego zasięgu.

Czary drugiej grupy wpływają na obszar (czary obszarowe), nie na pojedyncze cele. Są skuteczne przeciwko blisko trzymającym się grupom wrogów. Te czary powinny być używane w broni dalekiego zasięgu. Jeśli użyjesz runów «dodatkowy cel», efekt czaru może być różny... obejmą obszar, ale także będą dotykać indywidualne postacie znajdujące się blisko, traktując je jako dodatkowe cele. Jeśli czar posiada jeszcze runy «wybór wrogów», można rzucić czar bezpośrednio na swoją drużynę — nic im się nie stanie, w przeciwieństwie do pobliskich wrogów.

Czary trzeciej grupy są szczególnie efektywne przy tworzeniu obszarów ochronnych lub barier, które będą musieli przekraczać wrogowie. Wpływy czarów pokazują jak wiele obrażeń może zostać zadanych przeciwnikom jeśli pozostaną w ich obrębie działania przez pełen okres trwania. A jeśli przeciwnicy będą starali się ominąć obszary chronione, powinieneś dopaść ich w wąskich przejściach (jak górskie trakty czy mosty). Te czary mogą zostać umieszczone w broni do walki wręcz, zadając tym samym dwa rodzaje obrażeń jednocześnie. Jeśli użyjesz runów «dodatkowy cel», efekt czaru zmieni się: będzie obejmował nie tylko obszary, ale też pobliskie grupy postaci.

Ostatecznie, czary ochronne zmniejszają obrażenia magiczne zadane postaciom. Takie czary mogą być rzucane bezpośrednio na gracza lub wrogie postacie, bądź też używane z powodzeniem w zbroi, zwiększając jej odporność na magię wroga.

Magia Zmysłów

Podgrupy	Rodzaje czarów
Zwiększające zdolności twoich postaci	Orli zasięg, Nocna wizja, Jasnowidzenie, Pole widzenia
Zmniejszające zdolności wrogów lub dezinformujące go	Niewidzialność, Cisza, Fajerwerki

Obie grupy czarów magii Zmysłów wpływają na różne rodzaje celów: pierwsza zwiększa zdolności zasięgu widzenia twoich postaci, druga sprawia że będzie trudniej ich wykryć przez wroga. Praktycznie wszystkie czary Szkoły Magii Zmysłów są używane na twoich własnych postaciach. Jedynym wyjątkiem są Fajerwerki, które są czarem obszarowym.

Czary magii Zmysłów mają ustalone działanie i mogą zostać wzmocnione za pomocą runów. Jednakże, powinieneś także zmienić czas trwania wszystkich czarów które rzucasz oraz zwiększyć zasięg niektórych z nich.

«Orli zasięg» zwiększa zasięg widoczności do 50%. *«Nocna wizja»* pozwala postaci widzieć w nocy tak jak za dnia (normalnie, zasięg wzroku postaci w nocy jest dwukrotnie mniejszy niż w dzień). *«Niewidzialność»* powoduje, że postacie są mniej widoczne dla wrogów; mogą zostać zauważeni na dwukrotnie mniejszą odległość. *«Cisza»* powoduje cichsze poruszanie się twoich postaci. Wrogowie mogą je wykryć na dwukrotnie mniejszą odległość.

«Jasnowidzenie» pozwala postaci zobaczyć wszystko dookoła punktu, w którym czar został rzucony. Zalecamy używanie runów zwiększających zasięg dla tego czaru. *«Pole wizji»* pozwala zobaczyć ci, jaki jest zasięg wykrywania postaci przez inne postacie.

«Fajerwerki» przyciągają uwagę przeciwnika, który zobaczył lub usłyszał je, a żaden alarm nie zostaje podniesiony. Czar ten może pomóc ci w pokonaniu większych grup wrogów, wywabiając ich jednego po drugim aby pokonać ich osobno. Aby zwiększyć efektywność tego czaru, użyj runów «zwiększony obszar» oraz «zwiększony czas działania».

Magia Astralna

Podgrupy	Rodzaje czarów
Uzdrawianie	Uzdrawianie, Regeneracja
Inne	Ochrona przed magią, Teleportacja, Wzmocnienie, Osłabienie, Przyspieszenie, Spowolnienie, Powiększenie, Zmniejszenie, Paraliż, Osłabienie Umysłu

Czary magii Astralnej można podzielić na dwie grupy: czary uzdrawiające i różnorodne czary wpływające na ciało i ducha (astralne właśnie).

«Uzdrawianie» jest użyteczne, jeśli rzucone bezpośrednio na postacie gracza lub umieszczone w zbroi. Jeśli zaczarujesz broń tym czarem, powinieneś także dodać runy «Wyzwalacz». To spowoduje aktywację czaru od razu po tym, jak zbroja zostanie uderzona. Czar *«Regeneracji»*, z drugiej strony, powinien zostać użyty z runami «Ekstra lub Ultra czas działania» (D+ lub D++), jeśli będziesz potrzebować regeneracji podczas całej walki.

«Wzmocnienie» zwiększa Zdrowie postaci o 50%, a obrażenia, jakie może zadać, o 30%. Zalecamy umieszczenie tego czaru w zbroi, lub rzucenie go na siebie przed walką. *«Osłabienie»* zmniejsza Zdrowie wroga o 50% oraz obrażenia, które ten może zadać o 30%. Można rzucić ten czar na najbardziej trudnych przeciwników przed walką.

«Regeneracja» zwiększa prędkość odzyskiwania Zdrowia przez gracza postacie. «Efekt» oznacza o ile szybsza będzie regeneracja: każdy punkt efektywności równoważny jest z 10% zwiększeniem regeneracji.

«Przyspieszenie» zwiększa prędkość akcji oraz częstotliwość zadawania ciosów i rzucania czarów. «Efekt» zwiększa «akcje» o jeden punkt. Czar jest bardzo pomocny dla wolnych postaci.

«Spowolnienie» zmniejsza prędkość akcji wroga. «Efekt» zmniejsza «akcje» punktowo. Nie jest to zbyt efektywne bez użycia runów, lecz jeśli użyjesz ich wiele, będziesz w stanie zmniejszyć prędkość akcji wrogów pięciokrotnie lub nawet bardziej.

«Osłabienie umysłu» czasowo powstrzymuje twoich przeciwników od rzucania czarów. Zalecamy użycie runów zwiększających czas działania.

«Paraliż» powstrzymuje twoich wrogów przed wykonywaniem jakichkolwiek czynności, łącznie z poruszaniem się. Zalecamy użycie runów zwiększających czas działania.

«Teleportacja» może zostać użyta tylko «na sobie»; cel musi byś w zasięgu.

«Ochrona przed magią» ma taki sam efekt jak niektóre czary magii żywiołów, ale chroni przed magią każdego rodzaju jednocześnie.

Warunki konieczne do spełnienia podczas rzucaniu czarów

Każdy czar ma swój parametr «złożoności». Aby móc rzucać czary, postacie muszą posiadać «wiedzę» odpowiedniej magii przynajmniej równoważną wartości złożoności czaru (biorąc pod uwagę «Inteligencję» oraz umiejętności i zdolności w poszczególnej Szkole Magii). Jeśli umiejętność jest niewystarczająca, można ją zwiększyć używając dostępnych punktów Doświadczenia. Można także zwiększyć «Inteligencję» postaci (zwiększając ich zdolność «Inteligencji» lub umiejętności w konkretnej Szkole Magii). Inną możliwością jest przekazanie czaru postaci, która posiada wystarczająco rozwiniętą umiejętność. Jeśli przedmiot jest zaczarowany, jego «złożoność» musi być równa lub większa niż ta dotycząca czaru.

«Energia» czaru nie może być wyższa niż Wigor postaci (która określona jest zdolnością «Wytrwałość» oraz atrybutami «Zręczność» i «Doświadczenie»). Podobnie, «Energia» czaru nie może być wyższa niż ta dotycząca zaczarowanego przedmiotu.

Aby zwiększyć «Wigor» postaci, gracz powinien zwiększyć ilość ich całkowitego Doświadczenia lub zdolność «Wytrwałości». Większa «Inteligencja» to mniejsze zużycie Wigoru podczas rzucania czarów. Ponadto, «Energia» czaru może zostać zmniejszona za pomocą runów. Aby to osiągnąć, umieść runy «Ekstra Energia» (M-) lub «Ultra Energia» (M--) w czarze.

Zapamiętaj, że «Wigor» wymagana do rzucania czarów z runami nie może być niższa od wymaganej do rzucania czarów zawierających wyłącznie «magiczny klucz». Tak więc, runy M- oraz M-- będą wydajne tylko w przypadku użycia z innymi.

Dodatkowe podpowiedzi

Efekty czarów, rzucanych na postacie nie sumują się, tzn. jeśli rzucisz kilka czarów jeden po drugim, o tym samym magicznym kluczu, jedynie najmocniejszy z nich da efekt. Czary obszarowe sumują się. Np. jeśli rzucisz «orli zasięg» po raz drugi, widoczność nie zwiększy się (ale czas trwania czaru tak); rzucenie dwóch «ścian ognia» zada podwójne obrażenia wrogom.

Runy «Wyzwalacz» oraz «Ciągłości» są niezbędne przy zaczarowaniu broni i zbroi, ale niepotrzebne w przypadku różdżek.

Niektóre parametry czarów mogą być ustalone i dodanie runów ich nie zmieni. Na liście parametrów klucza będą przyciemnione.

Powinieneś dodać jak najwięcej runów wzmacniających (E+ lub E++) do czarów Szkoły Magii Żywiołów; zwiększą one obrażenia nie przejmowane przez zbroję wroga. Czary ochronne tej szkoły po dodaniu odpowiedniej ilości runów wzmacniających mogą spowodować nietykalność postaci gracza przy spotkaniu żywiołu jak ogień, błyskawica, czy kwas.

Opis czarów

Magia Żywiołów	Opis
Ognista strzała	Strzała ognia, która zawsze trafia w cel.
Błyskawica	Błyskawica, zawsze trafiająca w żądany cel.
Promień kwasu	Promień kwasu, który zawsze trafia w cel.
Kula ognia	Ognista kula, która zadaje obrażenia znajdującym się blisko eksplozji. Celem może być tylko lokacja.
Niebiańska błyskawica	Błyskawica, zadająca obrażenia znajdującym się blisko miejsca uderzenia. Celem może być tylko lokacja.
Fontanna kwasu	Spod celu wytryskuje fontanna kwasu, zadając obrażenia wszystkim w pobliżu. Celem może być tylko lokacja.
Ściana ognia	Ściana gwałtownego ognia, paląca każdego w jej zasięgu. Celem może być tylko lokacja.
Bariera błyskawic	Bariera poraża piorunem każdego, kto spróbuje ją przekroczyć. Celem może być tylko lokacja.
Kwaśna mgła	Chmura żrącej mgły, której kwas zada obrażenia każdemu w jej zasięgu. Celem może być tylko lokacja.
Ochrona przed ogniem	Osoba, chroniona przez ten czar, staje się bardziej odporna na ogień.
Ochrona przed błyskawicami	Osoba, chroniona przez ten czar, staje się bardziej odporna na błyskawice.
Ochrona przed kwasem	Osoba, chroniona przez ten czar, staje się bardziej odporna na działanie kwasu.

Magia Zmysłów	Opis
Orli zasięg	Znacząco zwiększa zasięg wzroku.

Nocna wizja	Pozwala widzieć w nocy jak za dnia.
Niewidzialność	Wrogom będzie dwa razy trudniej zobaczyć cel tego czaru. Postać staje się półprzezroczysta.
Cisza	Wrogom będzie dwa razy trudniej zobaczyć cel tego czaru. Kroki postaci stają się całkowicie ciche.
Fajerwerki	Czar tworzy jfajerwerki, które przykują uwagę wrogów. Nie jest wszczynany żaden alarm.
Jasnowidzenie	Wszystkie postacie dookoła miejsca rzucenia czaru stają się widoczne.
Pole wizji	Pozwala widzieć to, co cel czaru.

Magia Astralna	Opis
Uzdrawianie	Jeden z najprzydatniejszych czarów. Przywraca Zdrowie stracone w walce.
Paraliż	Paraliżuje przeciwnika na określony czas (cel musi być w zasięgu wzroku).
Ochrona przed magią	Ten czar redukuje obrażenia zadane przez dowolny z czarów Szkoły Magii Żywiołów.
Teleportacja	Przemieszczenie z jednego punktu w przestrzeni do innego (cel musi byś w zasięgu wzroku).
Wzmocnienie	Czasowo zwiększa Zdrowie postaci i obrażenia zadawane przeciwnikom.
Osłabienie	Czasowo zmniejsza Zdrowie wroga i obrażenia, jakie ten zadaje twoim postaciom.
Regeneracja	Zwiększa prędkość odnawiania się Zdrowia.
Osłabienie umysłu	Powstrzymuje przeciwników przed rzucaniem czarów na pewien czas (aby rzucić ten czar, wróg musi być w zasięgu wzroku).
Przyspieszenie	Zwiększa prędkość (częstotliwość) twoich uderzeń oraz szybkość rzucania czarów.

Opóźnienie	Spowalnia prędkość (częstotliwość) uderzeń wroga oraz jego szybkość rzucania czarów.

Runy

Aby zwiększyć efekt, zasięg lub efektywność czarów, ustalić dodatkowe cele lub umożliwić umieszczenie czaru w przedmiocie, magiczne runy powinny zostać użyte podczas tworzenia czaru. Runy nie mogą być używane bez czarów, ale są oddzielnymi przedmiotami, które można kupować i sprzedawać w sklepie Czarów lub pozyskiwane w Strefach Gry. Runy mogą być używane tylko w warsztacie Czarów.

Grupa	Opis działania
Podstawowa	Zwiększają określone efekty czarów. Wchodzą w to runy wpływające na zasięg, cele, obszar, efektywność, czas działania czarów oraz zużycie Wigoru.
Filtr	Określają grupy postaci lub ras, na które ma wpłynąć czar (który nie zadziała na żadną inną postać w jego zasięgu). Są runy Przyjaciół, Wrogów, Ludzi, Goblinów, Orków, Jaszczurów.
Przedmiot	Ustalają czas i częstotliwość działania czaru: Wyzwalacz (pojedyncze działanie) oraz Ciągłego działania.

Opis runów

Poniższa tabela opisuje efekty poszczególnych runów oraz symbole użyte na ekranie «Umiejętności/Czary»:

Działanie	Opis	Symbol
Dodatkowy zasięg	Zwiększa zasięg czaru o jego początkową wartość.	R+
Maksymalny zasięg	Zwiększa zasięg czaru o jego podwójną początkową wartość..	R++
Dodatkowy cel	Czar podziała także na inny pobliski cel.	C+
Dodatkowe cele	Czar podziała także na dwa inne pobliskie cele.	C++
Dodatkowy obszar	Zwiększa obszar, na którym ma działać czar, o jego początkową wartość.	O+
Maksymalny obszar	Zwiększa obszar, na którym ma działać czar, o jego podwójną początkową wartość.	O++
Dodatkowy efekt	Zwiększa efekt czaru o jego początkowy wpływ.	E+

Maksymalny efekt	Zwiększa efekt czaru o jego podwójny początkowy wpływ.	E++
Dodatkowy czas działania	Zwiększa czas działania czaru o jego początkową wartość.	D+
Maksymalny czas działania	Zwiększa czas działania czaru o jego podwójną początkową wartość.	D++
Dodatkowa energia	Zmniejsza ilość Energii potrzebnej do rzucenia czaru.	M-
Maksymalna energia	Znacząco zmniejsza ilość Energii potrzebnej do rzucenia czaru.	M--

Cel	Opis	Symbol
Tylko przyjaciele	Czar wpłynie tylko na twoich sprzymierzeńców.	:Pr
Tylko wrogowie	Czar wpłynie tylko na twoich wrogów.	:Wr
Tylko ludzie	Czar wpłynie tylko na ludzi.	:Lu
Tylko gobliny	Czar wpłynie tylko na gobliny.	:Go
Tylko orki	Czar wpłynie tylko na orków.	:Or
Tylko jaszczury	Czar wpłynie tylko na jaszczury.	:Ja

Przedmiot	Opis	Symbol
Przedmiot: Wyzwalacz	Czar jest umieszczany w przedmiocie i będzie uaktywniony kiedy ten zostanie użyty lub trafiony.	Iw
Przedmiot: Kontynuacja	Czar jest umieszczony w przedmiocie i będzie rzucany w sposób ciągły, tak długo, jak pozwoli na to Energia przedmiotu.	Ik

Gra wieloosobowa

Informacje ogólne

Gra w sieci jest oparta na technologii klient-serwer i pozwala ci grać poprzez LAN (sieć lokalną) lub Internet. Równocześnie może grać maksymalnie 6 graczy. Komputer pierwszego gracza działa jako serwer, ale także może w tym samym czasie działać jako klient. Inni gracze (od 1 do 5) łączą się z serwerem jako klienci. Jeden serwer może obsłużyć do 6 graczy, włączając w to tego, który uruchomił grę sieciową (ustawił serwer). Klienci mogą łączyć się z serwerem bezpośrednio (używając jego adresu) lub poprzez serwer główny. Serwery ustawione przez graczy mogą być ogólnie dostępne lub zastrzeżone (zabezpieczone hasłem).

Ogólne zasady gry dla wielu graczy są podobne do zadań powiązanych z fabułą gry: grupa graczy wypełnia zadania w Strefach Gry; mogą także używać Bazy i Sklepu. Członkowie grupy działają wspólnie. Liderem jest ten, który ustawił serwer. Otrzymuje on zadania podczas pobytu w Bazie a potem zarządza grupą i jej przemieszczaniem się z Bazy do Stref Gry i z powrotem. Wszyscy grają w strefie wybranej po otrzymaniu zadania. Mapy gry pozostaną te same, ale potwory będą rozmieszczone inaczej. Postać każdego gracza będzie zapisywana na jego komputerze. Podczas wykonywania zadań – np. w Strefach Gry – tylko lider grupy będzie mógł włączyć pauzę.

Serwer główny

Aby grać poprzez Internet, serwery i klienci mogą połączyć się z serwerem głównym, który przechowuje dane o aktywnych użytkownikach. Serwer ten jest zawsze włączony (aktywny), a jego adres internetowy powinien zostać wpisany podczas konfiguracji gry przy instalacji. Kiedy gracze ustawią swoje serwery, mogą je publicznie udostępnić, wtedy dane o nich zostaną umieszczone na głównej liście serwera głównego. Po ustawieniu serwera wyśle on swój adres IP oraz inne podstawowe informacje o grze do serwera głównego. Ten przetrzymuje listę wszystkich aktywnych w danej chwili serwerów; każdy ma dostęp do listy poprzez Internet. Aktywne serwery co jakiś czas wysyłają poprawki co do ich stanu i parametrów do serwera głównego, a nieaktywne są usuwane z listy po około minucie od ich wyłączenia.

Technologia

Klienci i serwery zawsze wymieniają informacje za pomocą protokołu UDP oraz portu 8888, niezależnie od typu połączenia (LAN, dial-up itp.) Klienci mogą posiadać stały lub dynamiczny adres IP. Jeśli grasz poprzez Internet, zalecane jest posiadanie stałego adresu IP (inaczej inni użytkownicy nie będą mogli ich umieścić w książkach adresowych) oraz odpowiednio szybkiego dostępu do Internetu (patrz niżej). A serwery muszą być bezpośrednio dostępne dla użytkowników zewnętrznych (np. nie mogą być jednostkami sieci wewnętrznej – Intranetu – połączonej z siecią rozległą WAN poprzez serwer proxy lub translator adresów). Klienci otrzymują listę aktywnych serwerów z serwera głównego poprzez protokół TCP, port 28002.

Tworzenie postaci

Wybierz «Wielu Graczy» w menu głównym. W oknie, które pojawi się na ekranie, można stworzyć nową postać lub wybrać jedną z listy. Przed rozpoczęciem gry należy udać się do Sklepu i wybrać broń, zbroje i czary.

Podczas tworzenia nowej postaci, można użyć wyglądu dowolnej z postaci gry oraz nadać jej imię i klan. Zaleca się zmienić atrybuty początkowe nowej postaci: Siłę, Zręczność oraz Inteligencję, a także zmienić wygląd jego ciała. Postać otrzyma podstawowy zestaw zbroi oraz pewną liczbę punktów Doświadczenia, które wygodnie jest wykorzystać zgodnie z wyczuciem– np. zwiększyć umiejętności i zdolności postaci w poszczególnych dziedzinach.

Potem wybierz broń, jeden magiczny przedmiot i jeden czar dla swojej postaci (ale żeby wziąć czar, wymagana jest wiedza w określonej dziedzinie magii). Kliknij lewym przyciskiem myszki na odpowiednim miejscu. Wybrane przedmioty będą w żółtej ramce. Twoja postać jest gotowa do gry.

Czytanie listy adresowej

Serwery w sieci LAN klientów mogą być odnajdywane poprzez wysyłanie zapytania i natychmiast wyświetlane w oknie połączeń. Aby połączyć się z innym serwerem poprzez Internet, adres serwera musi zostać wpisany do książki adresowej klienta. Mając dostęp do okna połączeń, klient okresowo wysyła zapytania o adresy wpisane do książki (takie wpisy będą podświetlone na pomarańczowo oraz będą oznaczone początkowym «?»). Jak tylko serwer zostanie odszukany, znak zapytania zostanie zastąpiony nazwą serwera, obecną/maks. liczbą graczy, nazwą wyspy oraz czasem odpowiedzi. W prawej części okna połączeń zobaczysz parametry serwera.

Nazwa serwera:	[standardowo taka sama jak imię gracza]
Gracze:	[dwie liczby: obecna i maksymalna liczba graczy]
Baza:	[nazwa wyspy na której rozgrywa się gra]
Zadanie:	[nazwa przyjętego zadania (lub puste miejsce jeśli obecnie go nie ma)]
IP:	[adres IP serwera oraz numer portu]
Ping:	[czas odpowiedzi w milisekundach, jeśli nie ma połączenia — 9999]
Hasło wymagane	(jeśli serwer jest chroniony hasłem)

Aby otrzymać listę serwerów z serwera głównego, wystarczy nacisnąć przycisk «Odśwież» (będzie niedostępny jeśli nie ma żadnego połączenia z serwerem głównym – np. jeśli gracz jest połączony tylko poprzez LAN). Proces łączenia z serwerem gł. i lista są wyświetlane w oddzielnym oknie jako wskaźnik postępu. Potem lista aktywnych serwerów będzie wyświetlona w lewym oknie zupełnie jak książka adresowa, ale w innym kolorze. Kliknij na nagłówek kolumny aby posortować listę (w porządku malej. lub rosnącym) według nazw serwerów, liczby graczy, nazwy bazy lub czasu odpowiedzi.

Klient od czasu do czasu będzie wysyłał zapytania do serwerów na liście. Dane o serwerach w sieci LAN oraz zaznaczony serwer będą pytane częściej. To oznacza, że można wyśledzić obecną liczbę graczy połączonych z serwerem. Inne serwery (wpisane w książce adresowej lub na liście otrzymanej z serwera głównego) także będą sprawdzane, lecz o wiele rzadziej. Aby odświeżyć listę adresów, należy kliknąć ponownie na przycisku «Odśwież».

Książka adresowa

Aby połączyć się z aktywnym serwerem bez pozyskiwania listy z serwera głównego (lub połączyć z prywatnym serwerem, którego dane nie są przesyłane do s.g.), gracz powinien wpisać adres serwera do książki adresowej. Aby dodać adres do książki, użyj przycisku «Dodaj/Usuń». Na ekranie pojawi się pytanie. Wpisz adres IP serwera (np. 195.2.84.200) lub jego Internetową nazwę (nazwę domeny, np. server.nival.com). Jeśli marker w oknie adresów jest ustawiony na linii otrzymanej z s.g. lub na linii z nazwą serwera LAN, adres IP serwera zostanie automatycznie wyświetlony w linii wpisów. Jeśli marker jest ustawiony na linii górnej, linia wpisów będzie

pusta. Adresy podane w książce będą podświetlone na liście na pomarańczowo. Klient komputera gracza sprawdzi czy serwery podane w książce są aktywne – niezależnie od tego czy ten wysyła swoje dane do serwera głównego czy nie. Aby usunąć wpis z książki adresowej, ustaw marker a odpowiedniej linii i użyj przycisku «Dodaj/Usuń».

Uwaga: jeśli umieścisz serwer ze zmiennym (dynamicznym) IP w książce adresowej, można więcej się z nim już nie połączyć poprzez Internet. Aby łączyć się z takimi serwerami, spróbuj ściągnąć listę adresową z serwera głównego.

Ustawianie serwera

Aby ustawić własny serwer, podświetl «Nowy Serwer» w lewym oknie w pierwszej górnej linii listy. W prawym oknie wpisz nazwę serwera (standardowo imię gracza) oraz maksymalną ilość graczy, włączając siebie, a potem wybrać Bazę, gdzie chcesz rozpocząć grę. Po ustawieniach standardowo twój serwer wyśle podstawowe dane o grze do serwera głównego.
Nie musisz umieszczać swojego serwera na liście głównej. Wystarczy wybrać pole «Serwer Prywatny». Od teraz twój serwer będzie widoczny wyłącznie w obrębie sieci lokalnej. Aby się do niego podłączyć, gracze muszą znać jego IP oraz wpisać go w swoich książkach.

Aby dać dostęp tylko tym, z którymi chcesz grać, można włączyć zabezpieczenie hasłem. Aby to zrobić, zaznacz pole «Hasło»; pytanie o hasło pojawi się na ekranie. Minimum to jeden znak. Aby uruchomić serwer, użyj przycisku ☑ w lewej dolnej części ekranu.

Wymagania dotyczące szybkości łącza

Aby grać poprzez sieć lokalną (LAN), połączenie typu Ethernet o prędkości 10 MB/s jest wystarczające, bez dodatkowych ustawień. Dla gry przez modem zalecamy połączenie minimum 28,8 Kb/s dla klientów. Łącze serwera powinno być szybsze, zależnie od ilości połączonych graczy. Przy wolnych łączach gra będzie powolna, zwłaszcza przy większej ilości graczy i potworów na polu walki. Aby ograniczyć szybkość dla graczy indywidualnych, serwer może skorzystać z komendy «szybkość» (patrz poniżej). Standardowo, szybkość jest ustawiona na 2500, co jest równoważne z połączeniem 28,8 Kb/s dla jednego klienta. Dla dwóch klientów zalecamy połączenie przynajmniej 56 Kb/s, dla 5 - 128 Kb/s (dwie linie ISDN lub łącze dzierżawione).

Łączenie się z serwerem

Wybierz aktywny serwer z listy i obejrzyj jego parametry w prawym oknie (adres IP, port, czas odpowiedzi, itp.). Potem użyj przycisku ☑. Jeśli serwer jest chroniony hasłem, pytanie o nie pojawi się na ekranie. Wpisz hasło (nie będzie ono zapamiętywane, gracz powinien je wpisywać za każdym razem). Kiedy połączenie zostanie nawiązane, a dane o grze załadowane, znajdziesz się w Bazie, gotów do gry i rozmowy z innymi graczami.

Gra

W ekranie Bazy wyświetlone są wizerunku postaci, używanych przez graczy. Położenie postaci (Baza, Sklep, Strefa Gry) jest pokazane poniżej. Gdy jesteś w Bazie, można otrzymywać zadania od postaci gry oraz korzystać ze Sklepu i Warsztatów. Przedmioty na sprzedaż zależą od wyspy. Inaczej niż w normalnej grze, w trybie dla wielu graczy każdy z graczy może handlować tylko trofeami które sam zdobył w Strefach Gry. W Bazie gracze mogą wymieniać się przedmiotami, trofeami i czarami, a także przekazywać sobie pieniądze.

Zadania może przyjąć lub odmówić ich wykonania tylko lider grupy. Musi on pierwszy wejść do Strefy Gry, a opuścić ją ostatni. Inni gracze mogą przemieszczać się pomiędzy Strefą Gry i

Bazą w dowolnym momencie. Aby przejść do innej Strefy Gry, obecne zadanie musi zostać wypełnione lub anulowane. Lider musi powiadomić postać, od której otrzymał zadanie o jego wynikach (podjętych decyzjach). Doświadczenie, uzyskane podczas zadań, jest dzielone między wszystkich graczy, tak jak w normalnym trybie gry.

Komunikowanie się graczy

Gracze mogą wysyłać sobie wiadomości tekstowe, które będą wyświetlane na ekranie. Aby przywołać ekran wysyłania wiadomości, wystarczy nacisnąć <Enter>. Wpisz swoją wiadomość i potwierdź <Enter>-em ponownie. Można zmienić ustawienia klawiatury odpowiednio do ustawień swojego komputera.

Wymiana przedmiotów

Aby przekazywać sobie przedmioty i pieniądze, gracze muszą znajdować się w tej samej Bazie (na zewnątrz Sklepu). Kliknij na wizerunek gracza, z którym masz zamiar się wymienić i poślij mu wiadomość. Jeśli odpowie na nią, klikając na twoim obrazku, przed obojgiem z was otworzy się Ekran Wymiany. Jego interfejs jest taki jak kupna/sprzedaży w Sklepie. Kiedy przedmioty do wymiany zostaną położone na stole, drugi gracz zobaczy je na swoim ekranie. Można przekazywać pieniądze, przedmioty i czary partnerowi. Z Ekranu Wymiany wyjdziesz automatycznie po dokonaniu transakcji, lub także po naciśnięciu klawisza <Esc>.

Wyjście z gry

Aby wyjść z gry dla wielu graczy, wystarczy nacisnąć <Esc> i wybrać opcję «Wyjście do menu głównego». Program zostanie zakończony.

Dodatkowe komendy z konsoli

Aby przywołać konsolę, by wydać w niej polecenie, wystarczy nacisnąć klawisz <~>. Aby zamknąć okno konsoli, należy wcisnąć go ponownie.

Rate	[prędkość w b/s na kanał, na serwer, w zakresie 500...10000]
Kick	[nazwa_gracza] — odłączenie gracza z serwera (wykopanie z gry)
Ban	[nazwa_gracza] — permanentne wyrzucenie gracza z gry, bez możliwości powrotu aż do jej zakończenia.

Podziękowania

Nival Interactive

Pomysł Gry:	Dmitry Devishev, Serge Orlovsky
Executive Producer:	Serge Orlovsky
Project Manager:	Dmitri Zakharov
Główny programista:	Yuri Blazhevich
Programowanie systemu 3D:	Yuri Blazhevich, Evgeny Ivanov
Programowanie Interfejsu:	Alexander Dmitriev, Pavel Epishin
Programowanie Dźwięku:	Evgeny Ivanov
Programowanie Systemu Gry:	Andrew Gulin, Yuri Blazhevich, Evgeny Ivanov
Programowanie Sztucznej Inteligencji (A.I.):	Andrew Gulin
Oprogramowanie Sieciowe:	Andrew Gulin, Evgeny Ivanov
Programowanie Skryptowe:	Andrew Gulin
Programowanie Efektów Specjalnych:	Andrew Gulin, Evgeny Ivanov, Yuri Blazhevich, Alexander Dmitriev, Nikolay Kozlov
Programowanie Edytora i Narzędzi:	Pavel Epishin, Vassily Podobed, Andrey Yemelyanenko, Alexander Dmitriev, Andrew Chernyshov
Autostart i Instalator:	Pavel Epishin, Victor Surkov
Główny Artysta:	Helen Richkova
Pomysł Artystyczny:	Nikolay Kozlov
Szkice:	Nikolay Kozlov, Vsevolod Martynenko
Wygląd Interfejsu:	Nikolay Kozlov, Helen Richkova, Andrew Chernyshov, Alexey Borzykh
Modelowanie 3D:	Alexey Borzykh, Oleg Glazunov, Andrew Chernyshov, Irina Polischuk
Animacja 3D:	Olga Novikova, Alexey Borzykh, Oleg Glazunov
Grafika 2D i Tekstury:	Victor Surkov, Nikolay Kozlov
Modelowanie terenu i Tekstury:	Helen Richkova, Victor Surkov, Nikolay Kozlov, Alexander Korabelnikov, Andrew Chernyshov
Wykonanie Grafiki Poziomów:	Helen Richkova, Sergey Kozlov, Nikolay Kozlov, Andrew Chernyshov, Alexander Korabelnikov
Grafika FMV:	Alexander Korabelnikov, Nikolay Kozlov, Alexey Borzykh, Andrew Chernyshov, Olga Novikova, Victor Surkov
Twórcy Skryptu:	Alexey Sviridov, Vladimir Bragin
Twórcy Tekstu:	Alexey Sviridov, Larissa Tsyplenkova, LinaVorobyeva, Maria Michaelian
Tłumaczenie na Angielski:	Vsevolod Korolev
Pomysł Poziomów:	Dmitri Devishev, Alexander Mishulin, Dmitri Nozhnin, Arseni Adamov, Alexander Vinnikov
Skrypty Poziomów:	Alexander Mishulin, Helen Richkova, Sergey Kozlov, Andrew Chernyshov

Wykonanie Muzyczne:	Mikhail Matveev
Muzyk:	Mikhail Matveev
Asystent Muzyka:	Larissa Tsyplenkova
Kompozytorzy:	Andrey Fedorenko, Konstantin Glazunov, Maksim Sudyin
Głosy Aktorów:	TBD
Wygląd Przycisków:	Victor Surkov, Alexander Korabelnikov, Andrew Chernyshov, Helen Richkova, Artur Gainutdinov, Julius Nasarenko, Timur Mutsaev, Alexander Panov
Tekst Podręcznika:	Iaroslav Tchebotarev
Projekt Podręcznika:	Vlada Malinova
Legalizacja, Licencjonowanie:	Alexander Dmitrevsky
Localization Manager:	Vassily Podobed
PR oraz Marketing:	Serge Orlovsky, Elena Churakova, Eugenia Bannikova, Alexander Dmitrevsky, Olga Alexeeva
Wygląd strony WWW:	Artur Gainutdinov, Nikolay Kozlov, Alexander Panov, Iaroslav Tchebotarev
Administracja Sieciowa:	Dmitry Nemtchinov, Roman Kozlov, Vladimir Filkov
Wsparcie Techniczne	Alexander Ivanov, Eugene Ermakov
Administracja:	Elena Rubanova, Alexander Valensia-Kampo, Egor Doronin, Tatiana Kuznetsova, Elena Dolgacheva, Lubov Erkhan
Kontrola Jakości:	Iaroslav Tchebotarev
Testujący:	Christian Schneider, Felix Aschauer, Friis Tappert, Andrey Makhovikov , Alexander Nikandrov, Alla Zorko, Alexey Bryzgalov, Konstantin Shavruk, Dmitry Nozhnin, Denis Davydov, Nikita Kareev, Danila Mishenko, Alexander Gelman
Specjalne podziękowania:	Yuri Miroshnikoff, Peter Vysotin, Serge Zakharov, Michail Semenov, Andrew Fomin, Alexander Fredrichson, Alexander Lemeshko, Vladimir Baranovsky, Victor Trukhan, Alexey Voroshilov, Michail Rozenberg, Tatyana Volkova, Michail Homaziuk, Denis Bystrouev

Fishtank Interactive

Kierownik Produkcji:	Frank Heukemes
Głos:	Kurt McKenzie
Localization Manager:	Christian Schneider
Kompatybilność Sprzętowa:	Absolute Quality Inc.
Kierownik Kompatybilności:	Paul Stone
Animacja Logo Fishtank:	Artcorps

Dodatek

Kierowanie grą

Klawisze, które nie mogą zostać przedefiniowane.
Niektóre z klawiszy skrótu w grze mają ustalone funkcje, które nie mogą zostać zmienione:

<Esc>	Anulowanie, zamknięcie okna lub ekranu, wyjście do Esc-menu
<Enter> (oba)	Potwierdzenie lub wybór z menu, wpisanie linii
<Ctrl> (oba)	Tryb ataku, obrót kamery
<Alt> (oba)	To samo, co podwójne kliknięcie
<Shift> (oba)	Wybór postaci; w Sklepie — wybór przedmiotów, przewijanie w górę i w dół
<~>	Przywołanie ekranu konsoli
<Scroll Lock>	Zapamiętanie obecnego obrazu ekranu (plik zostanie zachowany w katalogu gry jako shotxxxx.bmp (xxxx = 0000, 0001 itp.)

Jeśli jeden z ustalonych klawiszy nie wymienionych powyżej zostanie użyty na jednym z ekranów gry (np. <Del> na ekranie Zapisz/Wczytaj aby usunąć postać), a ten sam klawisz został przypisany aby wykonać inną czynność (np. aby ustawić kamerę w pozycji «na Północ»), użycie klawisza spowoduje wykonanie pierwszej z tych czynności.

Edycja linii w poszczególnych ekranach (np. Zapisz/Wczytaj grę)
Kiedy edytujesz linię znaków, niektóre klawisze będą wykonywały określone funkcje:

<Backspace>	Skasuj znak na lewo od kursora. Na początku edytowanego pola — usuń całą linię
<Del>	Skasuj znak na prawo od kursora. Na początku edytowanego pola — usuń całą linię
<lewo>	Przesuń o jeden znak w lewo
<prawo>	Przesuń o jeden znak w prawo
<Home>	Przejdź do początku linii
<End>	Przejdź do końca linii

Te klawisze oraz litery, cyfry, itp. w tym trybie używane są do wpisywania znaków, a nie do wykonywania poszczególnych funkcji, im przypisanym.

Standardowe funkcje klawiszy skrótów

Okna Ekranu Walki

<M>	Pokaż mini-mapę
Okna Informacyjne	
<,>	Widok ogólny postaci
<.>	Miejsca uderzeń
</>	Atrybuty postaci
<'>	Efekty czaru
Okno Tekstowe	
<L>	Wyświetlenie Okna Informacyjnego
<K>	Wyświetlenie okna, pokazującego listę przedmiotów
Wybieranie postaci	
<F1>	Wybrać pierwszą postać (od lewej)
<F2>	Wybrać drugą postać
<F3>	Wybrać trzecią postać

<F4>	Wybrać wszystkie postacie
Tryby ruchu (pozycje postaci)	
<Z>	Bieg
<X>	Chód
<C>	Skradanie się (pół-wyprost)
<V>	Czołganie się (leżenie)
Wybieranie broni	
<Q>	Weź broń 1 (od lewej)
<W>	Weź broń 2
<E>	Weź broń 3
<R>	Weź broń 4
Wybieranie czarów	
<1>	Zaznacz czar 1 jako aktywny (od góry)
<2>	Zaznacz czar 2 jako aktywny
<3>	Zaznacz czar 3 jako aktywny
<4>	Zaznacz czar 4 jako aktywny
<5>	Zaznacz czar 5 jako aktywny
<6>	Zaznacz czar 6 jako aktywny
<7>	Zaznacz czar 7 jako aktywny
<8>	Zaznacz czar 8 jako aktywny
Wybieranie magicznych przedmiotów	
<P>	Użyj przedmiotu 1 (od prawej)
<O>	Użyj przedmiotu 2
<I>	Użyj przedmiotu 3
<U>	Użyj przedmiotu 4
Polecenia dla postaci	
<F>	Podążaj
<S>	Użycie/Kradzież
<A>	Tryb Ataku/Obrony
Ciosy precyzyjne	
<Num 8>	Celuj w głowę
<Num 4>	Celuj w lewe ramię (lewą przednią nogę) (z punktu widzenia atakującego)
<Num 5>	Celuj w korpus
<Num 6>	Celuj w prawe ramię (prawą przednią nogę)
<Num 1>	Celuj w lewą (tylnią) nogę
<Num 3>	Celuj w prawą (tylnią) nogę
Określanie czasu w grze	
<Space bar>	Pauza
<Num –>	Normalna prędkość gry
<Num +>	Podwójna prędkość gry
Posługiwanie się kamerą	
<Home>	Śledzenie
<N>	Standardowa pozycja kamery (zwrócona na północ)
<góra>	Przesuń kamerę do przodu
<dół>	Przesuń kamerę do tyłu
<lewo>	Przesuń kamerę w lewo
<prawo>	Przesuń kamerę w prawo
<Page Up>	Przybliżenie
<Page Down>	Oddalenie

<Ctrl> + <Góra>	Obrót kamery do góry
<Ctrl> + <Dół>	Obrót kamery w dół
<Ctrl> + <Lewo>	Obrót kamery w lewo
<Ctrl> + <Prawo>	Obrót kamery w prawo
<F9>	Ustalona pozycja kamery 1
<F10>	Ustalona pozycja kamery 2
<F11>	Ustalona pozycja kamery 3
<F12>	Ustalona pozycja kamery 4
<Ctrl> + <F9>	Zachowaj ustawienia kamery 1
<Ctrl> + <F10>	Zachowaj ustawienia kamery 2
<Ctrl> + <F11>	Zachowaj ustawienia kamery 3
<Ctrl> + <F12>	Zachowaj ustawienia kamery 4
Inne	
<Esc>	Esc-menu
<Tab>	Przełącz na Ekran Zadań
<F5>	Szybki zapis
<F8>	Szybkie wczytywanie
<H>	Przywołaj poprzedni ekran samouczka

Wyłączny dystrybutor w Polsce

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.