



NECROVISION



The Farm 51



EGÉSZSÉGÜGYI FIGYELMEZTETÉS

Bizonyos személyek a mindennapi életben érzékenyek a villogó fényekre és bizonyos mintákra, melyek epileptikus rohamot válthatnak ki bennük. Ezek az emberek TV-nézés, vagy számítógépes játékok használata közben is hasonlóan érzékelhetnek. Ez hirtelen is megtörténhet, olyan játékosokkal is történhet ilyen, akik ezelőtt még soha nem találkoztak epileptikus rohammal. Számítógépes játék használata előtt keress fel egy orvost, hogy kiderítsd, hogy Te, vagy családod más tagja nem hajlamos-e az epileptikus görcsökre. Ha a következő tünetek közül bármelyik fellép, azonnal hagyj fel a játék használatával. Ezek a szimptómák: szédülés, látási problémák, szem-, vagy izomrángás, zavarodottság, a környezet észlelésének romlása és / vagy önkéntelen mozgások vagy rángatózások.

KALÓZKODÁS

A játék bármely alkotóelemének jogtalan sokszorosítása és a védjegyzett elemek törvénytelen használata bűncselekménynek minősül. A kalózkodás mind a vásárló, mind a fejlesztők, kiadók és forgalmazók érdekeit sérti. Ha feltételezed, hogy ez a szoftver illegális verzió, vagy tudomásod van ilyenről, kérjük, hívd a helyi ügyfélszolgálatot (ezt megtalálod a kézikönyvben).

EGYSÉGES EURÓPAI JÁTÉKINFORMÁCIÓS RENDSZER (PEGI)

A PEGI korhatározó rendszer megvédi a kiskorúakat az életkoruknak nem megfelelő tartalomtól. FIGYELEM, ez nem a játék nehézségi fokára vonatkozó információ. Ez két részből áll, amelyek alapján a szülő, illetve a gyermeknek szoftvert vásároló az információk birtokában megalapozott döntést hozhat a vásárlás során. Az első rész a korhatár besorolása:



A második a játék tartalmára vonatkozó címkék. Ezek játékonként változnak. A játék korhatáros besorolása a tartalom erősségére utal. A jelzések:



ERŐSZAK



DURVA
BESZÉD



FÉLELEM



SEX



KÁBÍTÓ-
SZEREK



HÁTRÁNYOS
MEGKÜLÖN-
BŐZTETÉS



SZERENCSE-
JÁTÉK

További információ: <http://www.pegi.info>

tartalomjegyzék

Telepítés	4
Minimális és ajánlott rendszerkövetelmények	4
Minimális rendszerkövetelmények	4
Ajánlott rendszerkövetelmények	4
Többjátékos játék feltételei	4
Biztonsági előírások	5
Egészségügyi figyelmeztetés	5
Tévékészülék-tulajdonosok figyelmébe	5
Isten hozott a pokolban, katona	6
Első lépések a lövészárokban	7
Főmenü	8
Játék folytatása	8
Többjátékos mód	9
<i>Csatlakozás egy játékhoz</i>	9
<i>Játék elkezdése</i>	10
<i>Játékmódok</i>	11
<i>Játékos beállításai</i>	12
Játékosprofil.....	13
Beállítások.....	13
<i>Játékvezérlés</i>	13
<i>Kijelző</i>	15
<i>Hang</i>	15
<i>Kép</i>	16
Betöltés/Mentés	18
Kilépés	18
Ismerkedés a környezettel	19
Kijelző.....	19
Irányítás.....	22
Kombórendszer.....	23
Düh (kombók összekapcsolása)	24
Tipppek a harchoz	24
Tipppek az Árnyékkézhez	26
Tipppek a sárkányhoz	26
Készítők	27
The Farm 51	27
1C PUBLISHING EU s.r.o.	28
1C COMPANY	28
Technikai támogatás	29
Végfelhasználói licencszerződés (EULA)	30

telepítés

Helyezd be a játék lemezét a DVD meghajtóba. Ha a gépeden nincs engedélyezve az automatikus futtatás funkció, akkor kattints a jobb egérgombbal a meghajtót jelző ikonra, a megjelenő helyi menüből válaszd az "explore" parancsot, majd kattints az .exe fájlra. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat. A telepítés helyének választhatod a felajánlott mappát, de megadhatasz saját elérési útvonalat is.

minimális és ajánlott rendszerkövetelmények

MINIMÁLIS RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Operációs rendszer: Microsoft® Windows® XP Service Pack 2, Vista (az operációs rendszernek tartalmaznia kell a legújabb frissítéseket)

Processzor: Intel Pentium 4 2.4GHz vagy AMD Athlon 64 +2800

Memória: 1 GB RAM (Microsoft® Windows® XP) / 1.5GB (Microsoft® Windows® Vista)

Grafikus kártya: 256 MB Video RAM vagy több, DirectX9 Pixel Shader 3.0 támogatás (NVIDIA GeForce 6600 vagy ATI Radeon X1600 vagy jobb)

Merevlemez: 8.0 GB szabad hely a merevlemezen

Hangkártya: DirectX 9.0c kompatibilis hangkártya, hangfalak vagy fejhallgató

DVD-ROM

AJÁNLOTT RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Operációs rendszer: Microsoft Windows XP Service Pack 2, Vista (az operációs rendszernek tartalmaznia kell a legújabb frissítéseket)

Processzor: Intel Core 2 Duo 1.80 GHz vagy AMD X2 5000+, vagy jobb

Memória: min. 2 GB RAM

Grafikus kártya: NVIDIA GeForce 8800 sorozat vagy ATI Radeon HD 38xx sorozat, vagy jobb

Merevlemez: 8.0 GB szabad hely a merevlemezen

Hangkártya: DirectX 9.0c kompatibilis hangkártya, hangszórók vagy fejhallgató

DVD-ROM

TÖBBJÁTÉKOS JÁTÉK FELTÉTELEI:

1 játéklemez / játékos / számítógép

Internetes játék: legalább 56 Kbps sebességű kapcsolat, gyorsabb ajánlott

Játék helyi hálózaton: TCP/IP protokollt támogató LAN

BIZTONSÁGI ELŐÍRÁSOK

Ezen a DVD-n egy PC-szoftver található. A DVD-t a nyomtatott felével felfelé kell behelyezni a meghajtóba. A lemezt a szélénél fogja meg, felszínét ne érintse. A működési problémák elkerülése érdekében a DVD-t ne tegye ki közvetlen napsugárzásnak, tartsa távol a hőforrásoktól és tárolja páramentes helyen. Ha a DVD-t nem használja, tárolja a védődobozában. A DVD-t mindig óvatosan fogja kézbe, felszínén ne legyenek ujjlenyomatok, karcolódások vagy piszok. A lemez tisztításához használjon megfelelő tisztítókészletet. Konyhai tisztítókat ne használjon, csak megfelelő antisztatikus kellékeket. Ha a lemez megsérült (eltörtött, meghajlott vagy össze lett ragasztva), többé már ne használja, mert problémákat okozhat.

epilepszia veszély

Bizonyos személyek a mindennapi életben érzékenyek a villogó fényekre és bizonyos mintákra, melyek epileptikus rohamot válthatnak ki bennük. Ezek az emberek TV-nézés, vagy számítógépes játékok használata közben is hasonlót érezhetnek. Ez hirtelen is megtörténhet, olyan játékosokkal is történhet ilyen, akik ezelőtt még soha nem találkoztak epileptikus rohammal. Számítógépes játék használata előtt keress fel egy orvost, hogy kiderítsd, hogy Te, vagy családod más tagja nem hajlamos-e az epileptikus görcsökre. Ha a következő tünetek közül bármelyik fellép, azonnal hagyj fel a játék használatával. Ezek a szimptómák: szédülés, látási problémák, szem-, vagy izomrángás, zavarodottság, a környezet észlelésének romlása és / vagy önkéntelen mozgások, vagy rángatózások.

tévékészülék-tulajdonosok figyelmébe

Az állóképek maradandó károsodást okozhatnak a képcsőben, vagy nyomot hagyhatnak a katódsugárcsőves kijelző felületén lévő foszforrétegen. Nagyképernyős tévékészülékeken nem tanácsos gyakran vagy huzamos ideig videojátékokkal játszani.

Isten hozott a pokolban, katona...

Szememet becsukva próbálok hozzászokni a fényhez. Minden egyes lépés fájdalommal jár. Testemet mély, nyílt sebek borítják, de próbálok nem elveszíteni a reményt. Legalább arra még képes vagyok, hogy menjek előre, abban bízva, hogy valaki majd rám talál. Ez a legnagyobb kihívás, amivel szembesülnöm kell. A vasútállomás hatalmas és elhagyatott. A felszínre azonban korántsem egyszerű feljutni, mert mindenhol ott vannak. Ólalkodnak és várnak. Időnként lövés döreje töri meg a csendet.

A pokol kapui nyíltak meg, amikor megrohamoztuk azokat a lövészárkokat. A parancs egyszerű volt: megölni mindet! Az a katona okos volt, bezárkózott egy bunkerbe és nem engedett be senkit. Elkerülhettem volna a rajtaütést, és az utána történeteket. Nem voltam azonban elég gyors. Inkább egyenesen átrohantam azoknak a rohadékoknak a vonalain, miközben megöltem mindenkit, aki a szemem elé került. Azt hiszem, ezt hívják harctéri őrjöngésnek. Ez nem volt elég, de még mindig azt akartam, hogy az akció sikeres legyen. Bajtársaim egymás után hullottak el. Aztán egyszerre csak hárman maradtunk: a fickó a bunkerben, egy halálra rémült brit katona és én. Az erősítés már közeledett, de nem várhattam. Volt valami a levegőben, valami veszélyes, ezért rohantam tovább.

Hirtelen fehér füst és fényesség vett körül. Egy lény jelent meg, és kötelességről meg valami pokoli helyről kezdett beszélni. Az egész örülségnek hangzott akkor. Most már rájöttem, hogy jobb lett volna, ha hagyom, hogy végezzen velem. Mit csináltam inkább? A tombolást választottam...

Még arra emlékszem, hogy vadul tüzelek egy hatalmas, dagadt hústoronyra, ami egy kalapácsra emlékeztető valamit lóbált. Ennek először egyáltalán nem örültem. De azt mondják, megvan bennem a képesség, hogy változtassak a dolgokon. Hogy megmentő legyek. Ők legalábbis ezt állítják. A lövészárkokban azt beszéltek, hogy egy Jonas nevű tag áll az egész mögött. A fickó furcsa dolgokat hozott fel a felszínre. Abban a pillanatban tehát három ellenséggel néztünk szembe: a németekkel és azokkal a... nem is tudom micsodákkal. A dolgok kezdtek azonban bonyolódni. Jonas szabadjára engedte alattvalóit, akik megtámadták a földjüket. És én voltam az, aki állítólag majd megmenti őket.

Tényleg én voltam a megmentőjük. Keményebb volt, mint gondoltam. Mindenféle szörnyek és a falak mögött ólálkodó kísérteties árnyak támadtak rám. Gyengék voltak, ezért a tervem egyszerű volt: könyört nem ismerve végezni velük. Egyre csak jöttek azonban, végül már nem tudtam tartani az iramot, a helyzet egyre nehezebb lett. De ez már nem érdekelt, én csak túl akartam élni ezt az egészet.

Egy pillanatra teljesen elsötétült minden. Nem ismertem fel a körülöttem lévő tárgyakat, elfeledkeztem a céljaimról. Ezért is írom ezt a levelet. Remélem, hogy egy másik brit katona majd rám talál, és visszavisz a felszínre. Most elég jól látok, ezért írok. Amikor elsötétül minden, a papír segíthet életben maradni. A sebeim tényleg nagyon súlyosak, ezért sietnem kell.

első lépések a lövészárokban

A neved Simon Bukner, és nagy bajban vagy. 1916 elején úgy döntöttél, hogy belépsz a seregbe, hogy szétrúghasd néhány káposztazabáló német hátsóját (na meg persze úgy gondoltad, hogy ez lesz életed legnagyobb kalandja). Hamar rájöttél azonban, hogy a háború egyáltalán nem olyan jó móka. Különösen ez a háború. Itt nem létezik becsület és dicsőség, és nem ejtenek foglyokat. Távolról sem olyan, mint tatukra vadászni odahaza a texasi farmodon. A sárban patkányok szaladgálnak a lábad körül, a fejed felett folyamatosan golyók hasítják a mérgegáz-felhőket – már-már teljesen hozzászoktál. Parancsnokaid masszív ellentámadást terveznek a térségben tartózkodó német erők ellen. Vajon véget ér hamarosan ez a szörnyűség, és hazamehetsz végre?

főmenü

Az első lépést általában elég könnyű megtenni, még háborúban is. Kezdhetsz új játékot (**Új játék kezdése**), vagy folytathatsz egy korábban már megkezdett játékot (**Játék folytatása**), de a **Kihívások Szobája** menüpontot választva még több harcban lehet részed. Ha mindez nem lenne elég, próbáld ki a **Többjátékos mód** által nyújtott élményt, és mutasd meg a többi online játékosnak, hogy ki is a háború igazi démona.



ÚJ JÁTÉK KEZDÉSE

Vágy bele a kalandba, vagy kezd újra az egész játékot, miután egyszer már végigjátszottad. Három nehézségi szint közül választhatsz, melyeken az ellenségeid eltérő mértékben képesek ártani, vagy ellenállni a sérüléseknek. Ha első alkalommal nem mersz a legnehezebb fokozaton játszani, akkor válaszd a könnyű „Újonc” fokozatot, majd miután elsajátítottad a harci fogásokat, újratekesheted a játékot egy nehezebb fokozaton. Ne feledd azonban, hogy a legkönnyebb fokozaton (**Újonc**) egyes különleges harci képességek nem elérhetőek. A játékot a legkönnyebb fokozaton ezek nélkül is végigjátszhatod, de ha ki akarsz próbálni őket, akkor válaszd a normál nehézségi szintet (**Bátor ember**), vagy a legnehezebb kihívást, a **Démonölő** nehézségi szintet. Kattints az **Új játék kezdése** gombra, majd válaszd ki a **Nehézségi szintet**, és máris kezdődhet a harc!

JÁTÉK FOLYTATÁSA

A játékot az utolsó elmentett játékállástól folytathatod. Csak akkor válaszd, ha tízórányi folyamatos akció nem árt az egészségednek.

KIHÍVÁSOK SZOBÁJA

Ha úgy érzed, hogy szabadjára kell engedned a dühödöt, akkor vár a **Kihívások Szobája**, ahová belépve adrenalin szint növelő harcokban lehet részed. Itt bármelyik, korábban már **Teljesített fejezetet** újrajátszva javíthatod a statisztikáidat és a képességeidet, de vállalhatsz Különleges kihívásokat is, melyeket teljesítve értékes jutalmakban lesz részed (a NecroVisioNban a másodíknak nem jár jutalom – nem mondhatod, hogy nem figyelmeztettünk!). A **Különleges kihívások** során egy kis arénában nagyszámú ellenséget kell legyőznöd megadott időn belül és korlátozott fegyverarzenállal. Ezek a kihívások a játék kezdetén még nem elérhetők, a játékszintek teljesítése után folyamatosan férsz majd hozzájuk. Csaknem minden teljesített fejezet végén hozzáférést nyersz egy vagy több újabb különleges kihíváshoz, ezért ha minden kihíváshoz szeretnél hozzáférni, akkor végig kell játszani a teljes játékot. Megéri a fáradságot, mert csak a kihívások teljesítéséért kapott jutalmak segítségével bővítheted a fegyvertáradat olyan hasznos eszközökkel, mint ásó, szurony, pisztolyok, páncél vagy egyedülálló varázslatok. Ezek közül néhányat a fejezetekben is megszerezhetsz, de ha azt szeretnéd, hogy a hadjárat során egy új szint megkezdésekor már rendelkez velük, akkor a Kihívások szobájában kell megszerezned őket.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Ebben a menüben online játékokat hozhatsz létre, vagy már meglévőkhöz csatlakozhatsz, és játszhat azokkal a szerencsétlen sorstársaiddal, akiket szintén kihajtottak az első világháború véráztatta csatamezőire. Képes leszel szembenézni velük?



Csatlakozás egy játékhoz

Háborúba menni nem nehéz – az igazán nehéz az, hogy épségben megőrizd a végtagjaidat néhány csata elteltével. Válassz egy szervert a listáról, majd nyomd meg a „**Csatlakozás**” gombot, ha játszani szeretnél, vagy a „**Néző**” gombot, ha csak nézőként szeretnél figyelni a csatát. Egy csata szabályait (térkép, időkorlát, stb.) nem változtathatod meg, csak annyit tehetsz, hogy a szabályokat követve megpróbálsz bizonyítani, hogy te vagy a legjobb.

Három opció közül választhatasz:

- **LAN** a helyi játékok listája, válaszd ezt, ha a barátaiddal egy helyi hálózaton szeretnél játszani; itt megnézheted azt is, hogy a barátaid közül valaki létrehozott-e már egy szervert.
- Az **Internet** fülön a szerte a világon található szerverek listáját láthatod – játszhatasz egy hivatalos NecroVisioN szerveren is, de az internetes felhasználók által valahol a világban létrehozott szerveren is.
- A **Kedvencek** fül a kedvenc szervereidnek a listáját mutatja. Ha egy szervert szeretnél hozzáadni a kedvenceid listájához, válaszd ki a szerver nevét a LAN vagy az Internet fülön, majd használd a „**Hozzáadás a kedvencekhez**” parancsot. Ha legközelebb megint ezen a szerveren szeretnél játszani, akkor így már könnyen megtalálod, nem kell végigböngészned a teljes listákat.



Játék elkezdése

Itt létrehozhatod saját online szerveredet, és engedélyezheted más játékosoknak, hogy csatlakozzanak a játékhoz. Az ablak alján az „**Elérhető térképek**” listájából kiválaszthatod a kedvenc környezetet. A térkép nevének kijelölésével, majd a „**Hozzáadás**” gomb megnyomásával felteszed a kiválasztott térképet a „**Szerver térképek**” listájára. A játék kezdetekor sorrendben ezeken a térképeken zajlanak a játékok. Az „**Eltávolítás**” gomb megnyomásával eltávolíthatsz térképeket a listából, a „**Fel**” és „**Le**” gombok segítségével pedig megváltoztathatod a sorrendjüket. A menü felső részén a következő két fül található: „**Általános**” és „**Haladó**” szerverbeállítások. Az Általános fülön a következő alapvető beállítási lehetőségek vannak:

- **Szervernév** – a szervered ezen a néven lesz látható a hálózatban.
- **Szerverjelszó** – csak azok férhetnek hozzá a szerverhez, akik ismerik a jelszót.

- **Server Port** – változtasd meg a portot, ha az alapértelmezett beállításokon problémákat tapasztalsz a hálózati kapcsolattal. Probléma esetén lépj kapcsolatba a hálózati adminisztrátorral.
- **Nyilvános szerver** – itt állíthatod be, hogy a szervered csak a helyi hálózaton (LAN), vagy az interneten is látható-e.
- **Max. játékosok** – azon játékosok max. száma, akik kapcsolódhatnak a szerverhez (max. 16).
- **Max. nézők** – azon játékosok max. száma, akik nézhetik a játékot, de nem harcolhatnak (max. 16).
- **Öléskorlát** – a csata megnyeréséhez szükséges megölt ellenségek száma.
- **Időkorlát** – a megadott idő leteltével a csata automatikusan véget ér. Ilyenkor az a játékos nyer, aki a legtöbb ellenséget ölte meg.



Játékmódok

Mielőtt elkezdenéd a hálózatos játékot, az „**Általános**” fülön ki kell választanod, hogy milyen játékmódban szeretnél játszani:

- **Szabad vadászat (életre-halálra)** – mindenki a maga ura. Nincsenek csapatok, egyedül vagy, és a térképen mindenki más levadászandó ellenségnek számít. Az a játékos nyer, aki előbb öl meg annyi ellenséget, mint a játék megnyeréséhez korábban feltételként beállított szám.
- **Csoportos életre-halálra** – inkább falkában szeretsz vadászni? Csatlakozz a két csapat valamelyikéhez. Csapatban a játékosok különböző taktikákat alkalmazhatnak, hogy előnyt szerezzenek. Az a csapat nyer, amely elsőként öl meg annyi ellenséget, mint a korábban győzelmi feltételként beállított szám.

- **Utolsó talpon maradt ember** – Ne engedd, hogy megöljenek, de te ölj meg mindenkit, aki a szemed elé kerül. A játékosok meghatározott számú élettel kezd a harcot, és valahányszor meghal egy játékos, elveszít egy életet. A meccset az utolsó talpon maradt játékos nyeri.
- **Lelet megszerzése** – Mindegyik játékos egy csapat tagjaként kezdi a harcot, és mindegyik csapatnak saját bázisa van. A szembenálló bázisok között van egy tárgy vagy zászló, ezt kell megszerzeni és elvinni a saját bázisra. Az a csapat nyer, aki először szerzi meg annyiszor a tárgyat vagy zászlót, mint a korábban győzelmi feltételként beállított szám.

A „**Haladó**” fülön a játékmenettel kapcsolatos további beállításokat lehet: „**Csapattag sebzése**” – egy csapat tagjai saját csapattársaikat is megsebezhetik (véletlenül vagy szándékosan). Az „**Elsősegélycsomagok**” opcionál beállítható, hogy az elesett ellenségek után maradjanak-e elsősegélycsomagok. Az „**Igazi harc**” opciót választva a harcélmény sokkal valóságosabb lesz. Ha bekapcsolod ezt az opciót, akkor az alap célkereszt eltűnik, és a játékos csak fegyverének célkeresztjével tud célozni. Ebben a módban a sebesüléseket sem lehet gyógyítani az elsősegélycsomagokkal.

Játékos beállításai

Nem szeretnél névtelen ágyútöltelék lenni, ugye? Ebben a menüben személyre szabhatod az online játékok során használt karakteredet. Add meg, hogy milyen „**Név**” alatt szeretnél játszani (a képernyő alján kiválaszthatod a neved megadásakor használt betűszínt). A rendelkezésre álló karaktermodellek közül választva azt is meghatározhatod, hogy milyen legyen a „**Kinézet**”. A jobb oldalon látható kép segítségével személyre szabhatod a megjelenésedet, választhatsz többek között arcot, sapkát és egyenruhát. Attól függően, hogy a játékban melyik csapatot választod, a modell felett található fülek segítségével három „gyári” összeállítás közül is választhatsz.



JÁTÉKOSPROFIL

A játékosprofilok lehetővé teszik, hogy több játékos is játszhasson a játékkal ugyanazon a számítógépen, anélkül, hogy ez befolyásolná a különböző játékosok beállításait és elmentett játékállásait. Minden játékos létrehozhat magának egy saját játékosprofilját, amelyben eltárolásra kerülnek az adott játékos statisztikái, beállításai és a játékbeli előremenetele. A játék első elindításakor létrehozásra kerül egy „Alapértelmezett” profil, és ez van használatban. A különböző játékosprofilokkal kapcsolatos beállításokat a Játékosprofil menüben lehet eszközölni. A következő műveletek közül lehet választani: Új profil létrehozása, Profil törlése (a profilhoz tartozó összes mentett játékállás törlődik), és Profil választása a Profilok listából.



BEÁLLÍTÁSOK

Mielőtt magadra öltened az egyenruhát, a Beállítások menüben ellenőrizheted, hogy a beállítások megfelelnek-e az elképzeléseidnek. A menüben a különböző beállítások módosításával személyre szabhatod a rendszert és a játék vezérlését.

Játékvezérlés

Ebben a menüben ellenőrizheted, és szükség esetén módosíthatod a játék vezérlését. A játék irányítása egérrel és billentyűzettel történik, és a használatukkal kapcsolatos különböző beállításokat itt lehet elvégezni. Az „Általános” fülön az alapvető tevékenységekkel (pl. haladás, tárgyak használata) kapcsolatos billentyű- és egérbeállításokat lehet elvégezni. Az „Akción” listában különböző tevékenységek, és az alapértelmezésben hozzájuk rendelt billentyűk láthatók. Ezeket az alapértelmezett beállításokat úgy változtathatod meg, hogy rákattintasz az adott billentyű nevére az „Elsődleges” vagy a „Másodlagos” oszlopban, majd megnyomod az új billentyűt, amit ahhoz a cselekvéshez szeretnél hozzárendelni (egy adott akcióhoz két különböző billentyűparancsot rendelhetsz hozzá).

Az egér játékbeli viselkedésével kapcsolatos beállításokat a következő opcióknál lehet elvégezni: **„Egér felcserélése”**, **„Sima egérmozgás”**, **„Egér érzékenysége”**, **„Egérkerék érzékenysége”**. A **„Fegyvermenü”** opcióban a fegyvermenü játék közben megjelenítését szabályozhatod. Ha **„Be”** értékre van állítva, akkor a fegyverlista addig a képernyőn marad, amíg kiválasztod a fegyvert és megerősítet a választásodat. Ha játék közben gyorsan akarsz fegyvert váltani, akkor kapcsolod ki ezt a beállítást. A **„Harc”** fülön a harccal kapcsolatos cselekvésekhez (pl. fegyverválasztás, tüzelés, újratöltés, stb.) alapértelmezésben rendelt billentyűkiosztást tekintheted meg, amit szükség esetén megváltoztathatsz.

A **„Fegyverprioritások”** fülön a használt fegyverekkel kapcsolatos preferenciákat adhatod meg. Megadhatod például, hogy a földről felvett fegyver legyen-e az új, használatban lévő fegyver. Ha kiválasztod a fegyverosztályt a listán, akkor a **„Fel”** és **„Le”** gombokkal állíthatod be egyes fegyverek fontossági rangsorát. Például ha a Sörétes puská a Puská előtt van a listán, akkor az éppen aktuálisan használt fegyver puskáról sörétesre vált, ha egy sörétes puskát veszel fel a földről. De ha éppen egy sörétes van a kezvedben, és egy puskát veszel fel a földről, akkor továbbra is a sörétes puská marad a kezvedben. Ilyenkor ha a puskát szeretnéd használni, akkor manuálisan kell átváltanod rá. A menüből való kilépéshez kattints a **„Vissza”** gombra.



Kijelző

A kijelző játék közben megjelenít minden fontos információt a képernyőn, mint pl. lőszer mennyisége, életerősztint, célkereszt, stb. A Kijelző áttetszősége opcióban be lehet állítani, hogy a képernyőn megjelenő különböző kijelzők mennyire legyenek áttetszők (minél kisebb az érték, annál áttetszőbb a kijelző). A Célkereszt áttetszősége opcióban azt lehet megadni, hogy a célkereszt mennyire legyen átlátszó. A „**Feliratok**” opcióban meg lehet adni, hogy a párbeszédek feliratozva legyenek-e. A beállítások elvégzése után kattints a „**Vissza**” gombra, hogy visszatérhess a főmenübe.



Hang

Itt a hangerő mértékét és a hanggal kapcsolatos egyéb lehetőségeket lehet beállítani. Az ablak felső részén található csúszkával a „**Fő hangerő**” mértékét lehet beállítani (az egész játék általános hangereje), a „**Zene hangereje**” opciónál a játék zenéjének hangerejét, míg a „**Hangok hangereje**” opciónál a különleges hanghatások, környezeti hangok, stb. Hangerejének mértékét lehet megadni. A képernyő alsó részén a hangokat megszólaltató hardvert lehet beállítani. A „**3D-s hangszolgáltató**” opciónál a háromdimenziós hangoknál használt hangdriverrel kapcsolatos beállításokat lehet elvégezni (ha nem vagy biztos benne, hogy melyik beállítási lehetőséget válaszd, tanulmányozd át a hangkártya/chipkészlet műszaki jellemzőit a helyes beállítás kiválasztásához). Ha a játékban nem tapasztalsz hanggal kapcsolatos problémákat, akkor azt javasoljuk, hogy válaszd az alapértelmezett beállítást. Az EAX akusztika opciónál a különleges környezeti hanghatásokkal kapcsolatos beállításokat lehet elvégezni (mint pl. visszhang egy kőbarlangban). Ha végeztél a beállításokkal, kattints a „**Vissza**” gombra a menüből való kilépéshez.

Kép

Ebben a menüben a látvánnyal kapcsolatos beállításokat lehet elvégezni. A játék látványos 3D-s renderelési technikákat használ, melyek nagy teljesítményű processzort és grafikus kártyát igényelnek, ezért az optimális játékélmény eléréséhez személyre szabhatók a rendszer beállításai.

Az „**Alap**” fülön a következő beállításokat lehet elvégezni:

- **Előzetes grafikus beállítások** – általános beállítás annak meghatározására, hogy milyen hardverkonfigurációval rendelkezel. Ha a géped inkább a minimális rendszerkövetelményeknek felel meg (melyeket megtalálsz ennek a kézikönyvnek az elején vagy a doboz hátulján), válaszd a „**Gyors**” értéket. Ha viszont a konfigurációd kielégíti az ajánlott rendszerkövetelményeket, állítsd ezt a beállítási opciót „**Standard**” vagy „**Magas**” értékre. Ha a géped még az ajánlottnál is erősebb, akkor állítsd az opciót „**Ultra magas**” értékre.
- **Képernyőfelbontás** – a játék teljesítménye és kinézete nagyban függ a választott képernyőfelbontástól. Ha szaggatásmentes animációt szeretnél, akkor állítsd alacsonyabb értékre, ha élesebb képet, akkor magasabbra.
- **Textúrafelbontás** – külön-külön be lehet állítani a Fegyverek, a Környezet és a Karakterek textúráinak felbontását (valamint a felszínárnyalók minőségét). Itt is érvényes az a tétel, hogy minél magasabb az érték, annál jobb a képminőség (figyelem: a magas értékekre állított képi beállítások csökkenthetik a teljesítményt).
- **Gamma** – ezzel a csúszkával a fényerőt és a kontrasztot együtt lehet növelni vagy csökkenteni a legjobb képtónusok elérése érdekében.
- **Fényesség** – a kép általános fényességét határozza meg.
- **Kontraszt** – a kép legfényesebb és legsötétebb része közti különbséget lehet növelni vagy csökkenteni.



A Haladó fülön a játékteljesítményt és az animáció teljesítményét egyaránt befolyásoló vizuális effektusok minőségét lehet megadni.

- **Renderelés minősége** – az alapvető 3D-s renderelési algoritmusok részletezettségi szintjét határozza meg. A grafikus kártyák többségénél ezt lehet Magas értékre állítani. Ha azonban mégis teljesítményproblémákat tapasztalsz, állíts be alacsonyabb értéket.
- **Dinamikus árnyékok** – meghatározza a játékban megjelenő árnyékok mennyiségét és minőségét. Ez az opció nagy hatással van a teljesítményre és a játék kinézetére. Ha Magas értékre állítod, nagyon erős gépre lesz szükséged.
- **Környezet kizárása** – a tárgyak közti finomabb árnyékok létrehozásánál használt árnyékoló algoritmusok minőségét határozza meg. Ez az effekt szintén igénybe veszi az erőforrásokat, ezért állítsd Alacsony vagy Ki értékre, ha azt szeretnéd, hogy az animálás gördülékenyebb legyen.
- **Részecskék részletei** – itt be lehet állítani az olyan részecske effektusok részletezettségét, mint a tűz, robbanások vagy köd.
- **Időjárás effektusok** – eső és egyéb időjárási elemek különleges effektjeinek ki- / bekapcsolása.
- **Elmosódó mozgás** – engedélyezi / letiltja a játékban a mozgáshoz kapcsolódó elmosódási effekteket.
- **HDRI** – engedélyezi / letiltja a fények variálását a képernyőn, amikor különböző környezetek között mozogsz.
- **Volumetrika** – a nagy mennyiségű fények effektjét engedélyezi / tiltja le.
- **Vízminőség** – a vízfelületeken látszó tükröződések részletezettségét lehet megadni.
- **Többszörös mintavételezés** – a tárgyszélek simaságának intenzitását lehet beállítani.
- **Nyomok megjelenítési ideje** – harc közben a találatok okozta rombolás látható válik a 3D-s modelleken. Itt beállíthatod, hogy egyszerre mennyi sérülésnyom látszódjon. Ez befolyásolja az animálás gördülékenységét.
- **Textúraszűrés** – növeli vagy csökkenti a 3D-s textúrák minőségét. A Bi-lineáris és Tri-lineáris értékek jobb teljesítményt, de alacsonyabb minőséget, míg az Anizotropikus érték jobb minőséget, de rosszabb teljesítményt jelent.

Bizonyos videobeállítások elvégzése után az Alkalmaz gombra kell kattintani, majd újra kell indítani a gépet. Más beállítások már akkor életbe lépnek, amikor a Vissza gombra kattintva visszatérsz a főmenübe.

BETÖLTÉS/MENTÉS

Ebben a menüben lehetőség van az aktuális játékkállás elmentésére (**Mentés**), vagy egy korábban elmentett állás betöltésére (**Betöltés**), így bármikor folytathatod a játékot onnan, ahol legutóbb abbahagytad. Játék közben gyorsmentést alapértelmezett billentyűkiosztás esetén az **F5** billentyű megnyomásával tudsz végezni. Egy korábbi gyorsmentés gyors betöltéséhez nyomd meg az **F9** billentyűt (alapértelmezett). Játék közben az Esc billentyű megnyomásával hívhatod elő a főmenüt, ahol szintén használhatod a Betöltés és a Mentés parancsokat. A játék során bizonyos pontok elérésekor (**ezek az ún. ellenőrzőpontok**) a rendszer automatikusan elmenti a játékkállást, és ha ezután elbúszk a győzelem felé vezető rögsz úton, akkor innen, a legutóbbi automatikus mentéstől folytathatod újra a játékot. A játékos által manuálisan elmentett játékkállások listája (**a gyorsmentések is**) a Mentések fülön tekinthető meg. A rendszer által automatikusan elmentett állások listája az Automatikus mentések fülön található. Mindegyik mentésnél a következő információk olvashatóak: Játékidő (**a pontos idő, amikor az adott fejezett utoljára elmentésre került**), Mentés időpontja (**a nap és az idő, amikor a mentés megtörtént**), Nehézségi szint (**amelyen játszva a mentés történt**).



KILÉPÉS

Azt akarja mondani, katona, hogy az élete fontosabb, mint a hazája? Na húzzon vissza szépen a lövészárokból. Ha mégis nagyon ki akarsz lépni, akkor kattints ide.

Ismerkedés a környezettel

KIJELZŐ

Játék közben különböző kijelzők és számlálók tájékoztatnak az állapotodról, az előrehaladásodról és a célkitűzésekről.

A Kijelző legfontosabb elemei a következők:

- **Célkereszt** – azt a helyet jelöli, ahová a támadásod irányul. A célkereszt nagysága fegyverenként változik, és meghatározza a fegyver pontosságát.
- **Életerő** – a zöld sáv az életerőd szintjét mutatja. Ha megsebesülsz, csökken és a színe vörösre vált. Ilyenkor egy ideig próbáld elkerülni a támadásokat, amíg ismét helyre nem áll az életerőd, és ha bajban vagy, keress elsősegélycsomagokat.
- **Állóképesség** – a sötétkék sáv azt jelzi, hogy mennyire vagy képes futni. Ha futni szeretnél, tartsd lenyomva a Sprintelés gombot (alapértelmezett kiosztásnál a Bal Shift billentyű), a haladásvezérlő gombokkal pedig haladj a kívánt irányba. Futás közben csökken az állóképességed. Visszanyeréséhez engedd fel a Sprintelés gombot.
- **Adrenalin** – a sárga sáv az adrenalin szintedet mutatja. Az adrenalintöltéshez támadáskombókat kell végrehajtanod csata közben. Az adrenalin segítségével különleges képességeket alkalmazhatsz, mint pl. az adrenalinlöketet (időlassítás) vagy az Árnyékkéz varázslatokat.
- **Lőszerszámláló** – a golyókat jelző ikonok azt mutatják, hogy az adott töltegytárban hány lőszer maradt, az alul lévő szám pedig azt, hogy az adott fegyverhez még hány tár vagy lőszer maradt.
- **Páncélzat szintje** – az életerő sáv felett található kis fémpajzs ikon a megmaradt páncélzat szintjét mutatja. A játékban bizonyos helyeken vehetsz magadhoz páncélzatot. A páncél csökkenti a téged ért sérülések mértékét, de erőssége minden találattal csökken.
- **Különleges tárgyak/varázslatok ikonjai** – ebben az oszlopban a játék közben összegyűjtött, különleges célokra használható tárgyak (pl. kulcsok, energiaforrások, stb.) és lövedékek (gránátok, dinamitkötegek, stb.) láthatóak. Amikor Necromancerré alakulsz, és hozzáférsz az Árnyékkéz különleges képességeihez, akkor ebben az oszlopban láthatod, hogy melyik varázslat aktív, és hogy az aktuális adrenalin szinted lehetővé teszi-e az adott varázslat alkalmazását (ha a varázslat ikonja, pl. a koponya, ki van emelve, akkor használhatod a varázslatot, a példában a Koponyaüldözőt).
- **Iránytű** – a nyíl az aktuális küldetescél irányába mutat.
- **Düh időzítő** – egy kombó teljesítése után egy elhalványuló koponya mutatja, hogy mennyi idő maradt a következő kombó teljesítésére, hogy magasabb Düh szintre juss. Gyors

egymásutánban végrehajtott kombók sorozatával pusztító démoni erőket szabadíthatsz fel, és így sokkal látványosabb módon nyerheted meg a csatákat. Az elérhető maximális Düh szintet a játék során felfedezett mágikus leletek száma határozza meg.

- **Használ/Felvesz ikon** – ha egy interaktív tárgy vagy egy felvehető fegyver közelébe mész, akkor megjelenik egy ikon és egy üzenet, melyek arról tájékoztatnak, hogy mit kell tenned.
- **Küldetécél** – az új küldetécélokkal kapcsolatos információk a képernyő tetején jelennek meg. A Célkitűzések mutatása gomb (alapértelmezésben: Tab) megnyomásával bármikor megtekintheted a célok listáját és állapotát.
- **Fegyvertárolók** – a fegyverválasztó gombok (alapértelmezésben: 1–5) megnyomásával átmenetileg megjelenítheted a rendelkezésre álló fegyverek listáját. Ha egy fegyver ikonja szürke, akkor nincs hozzá lőszered, és addig nem használható, amíg nem találsz lőszeret hozzá.

A játékban a fegyverek 5 csoportba vannak sorolva. Az öt fegyverválasztó billentyű valamelyikével választhatsz fegyvert egy adott csoportból.

1. fegyvercsoport (balkezes fegyverek).



Ide tartoznak a kézitusában használatos fegyverek (szurony, lapát), a robbanóanyagok és egyéb lövedékek, valamint a balkezes pisztolyok. Ezek egyikére sem lesz azonban szükséged, mielőtt a bal kezéd átalakul Árnyékkézé... Ha ezen fegyverekkel egyidejűleg jobbkezes fegyvereket (2. fegyvercsoport) is használasz, akkor a lehető leglátványosabb hatást érheted el.

2. fegyvercsoport (jobbkezes fegyverek).



Ebbe a csoportba a pisztolyok és a játék földalatti részében használt különleges vámpír fegyverek tartoznak. Használd őket a balkezes fegyverekkel együtt, és nem fogsz csalódni!

3. fegyvercsoport (puskák).



Ki mondta, hogy a puska csak messze hordó fegyverként használható? Nos, ami azt illeti, ez így is van, de ha felcsatoljuk a szuronyt, vagy puskagránátot töltünk a csőbe, akkor változik a helyzet! A mesterlövésztafcsővel pedig távolról is alaposan szemügyre veheted az ellenséget.

4. fegyvercsoport (sörétes).



A sörétes puska nem a gyáva orvlövészek fegyvere. Közel kell menned az ellenséghez, és biztosan uralnod kell a helyzetet.

5. fegyvercsoport (gépfegyverek).



A „golyózapor” kifejezés tökéletesen illik ezekre a fegyverekre. Ne feledd, a nagyobb általában jobb, de vedd figyelembe, hogy ezek a fegyverek kevésbé pontosak.

IRÁNYÍTÁS

Alapértelmezett billentyűkiosztás (a **Beállítások/Vezérlés** menüben személyre szabhatod):

W – haladás előre

A – haladás balra

S – haladás hátra

D – haladás jobbra

G - gyorsdobás (gránátok)

E - használat:

- beszállás/kiszállás járműbe/-ből
- ellenség által eldobott fegyver felvétele (ha elérhető)
- ellenség feltámasztása az Árnyékkézzel (adrenalin szükségessé hozzá)
- célpont kijelölése feltámasztott ellenség számára (Árnyékkéz és Birtoklás varázslat használatával)

R – fegyver újratöltése

Q – különleges támadás (fegyver dobása/varázslat alkalmazása)

Enter - párbeszédes vágókép átugrása

Egérkerék - következő/előző fegyver

Bal Alt - adrenalinlöket (idő lelassítása)

Szóköz - ugrás

Bal Ctrl - rúgás

Bal Shift - sprintelés

C - guggolás

Bal egérgomb – tűz / tűz balkezes fegyverrel (szurony, lámpa)

Jobb egérgomb - alternatív tűz / tűz jobbkezes fegyverrel (pisztoly, vámpír puska)

Középső egérgomb - közelharc

V - gúnyolódás

1 – balkezes fegyver (szurony, lámpa, gránát, dinamit, lapát, Árnyékkéz mód)

2 – jobbkezes fegyver (pisztolyok, vámpír puskák)

3 – puska, mesterlövészpuska, puska puskagránáttal

4 – sörétes puska

5 – géppisztoly, nehézgéppuska

Tab – célkitűzések mutatása

ESC/N – játékmű

F5 – gyorsmentés

F9 – gyorstöltés

KOMBÓRENDSZER

A NecroVisioN egyik egyedülálló jellegzetessége az ún. kombórendszer. Ez azt jelenti, hogy a lövések, rúgások és kézitusák bizonyos kombinációiért bónuszokat kapsz. Hogy miért hasznos a kombók elsajátítása és alkalmazása? Nos, azért, mert a segítségükkel sokkal könnyebb életben maradnod olyan ellenségekkel szemben, melyek eltökélték, hogy kiontják a beledet. A játékos természetesen nem szeretné, hogy idáig fajuljanak a dolgok, ezért ő akarja kiontani az ellenségei belét. A kombók hatékony alkalmazásához a következőket kell tenned:

- Ötöld ki a megfelelő támadási módot (ez igazán nem nehéz, lehet pl. két rúgás gyors egymásutánban, vagy két fejlövés; egy kis kísérletezgetés után felfedezhetsz újabb.)
- Uralkodj magadon (a pánikolás nem segít, pontos célzásra és időzítésre van szükség)
- Kerülj az ellenség közelébe (a legtöbb kombó esetében)

Két tényezőtől függ, hogy melyik kombót tudod alkalmazni. Az első a támadás típusa, mint pl. lövés, dobás, rúgás vagy kézitusák (néha függ attól, hogy milyen fegyvert használsz, néha nem). A második a testrészt, különösen a fej és a végtagok. Hogy is működik mindez? Nagyon egyszerű: megrúgod az áldozatot és kétszer gyorsan rálósz – bang, és máris alkalmaztad a kombót. Egy másik példa: lőj gyorsan, rövid idő alatt hét golyót az ürge testébe, bang, kombó teljesítve. Rengeteg lehetőség van még, még egy egyetlen fejlövés is kombónak számít. Az adrenalin szint (az adrenalin bizonyos varázslatokhoz és különleges támadásokhoz kell) növelésének egyetlen módja a kombók alkalmazása. Általában minél nehezebb egy kombót végrehajtani, annál több adrenalin jár érte. Minél több adrenalinod van, annál nagyobb sebességet okoz a következő támadásod. Egyes kombók hatása halálos – alkalmazásukkor automatikusan és brutális módon végzel az ellenséggel (pl. úgy küldöd őket a másvilágra, hogy elvágod a torkukat, vagy egy söréttel kivégzészzerűen szétloccsantod az agyukat). Igen. Az a típus vagy, aki nem ismer kegyelmet!

DÜH (KOMBÓK ÖSSZEKAPCSOLÁSA)

Jól van, ezzel véget ért a beavatás első fázisa. A másodikban a kombók összekapcsolásáról (ezt hívjuk Dühnek) lesz szó. Amikor végrehajtottál egy kombót, a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik egy koponya, amely fokozatosan kezd elhalványulni. Ez a "Düh számláló". Ha sikerül egy újabb kombót végrehajtnod, mielőtt a koponya eltűnik, magasabb Düh szintre jutsz. Ez általában igazi katasztrófát jelent a közeledben tartózkodó ellenségek számára, mert mindegyik Düh szinten szabadjára engeded valamelyik rejtett démoni erődöt, mellyel pl. pusztító lökéshullámokat kelthetsz magad körül, vagy mindent tűzzel boríthatsz be. Minél magasabb a Düh szinted, annál nagyobb pusztítást okozhatsz az ellenségeidnek.

Ha igazi Necromancer szeretnél lenni, és minél magasabb Düh szintet szeretnél elérni, akkor meg kell keresned a titkos helyekre elrejtett leleteket. Minden egyes megtalált lelet megnöveli a kombók végrehajtásával elérhető maximális Düh szintet. A leleteket néha nem könnyű megtalálni, de könnyű felismerni őket: vörös fényt bocsátanak ki. Menj a közelükbe, hogy felvehesd őket. Ha egy szint első végigjátszásakor nem talátlad meg az összes leletet, akkor a Kihívások szobájában újrajátszhatod a szintet, és megkeresheted a hiányzó leleteket. Ha nem gyűjtöd össze a leleteket, és ezáltal nem kerülsz magasabb Düh szintre, akkor a játék későbbi részében túl gyenge leszel az ellenségeiddel szemben. A játékot úgy is végig lehet játszani, hogy nem gyűjtöd be az összes leletet, de biztosan jól jönnek majd azok a képességek, melyekkel elégetheted, felrobbanthatod vagy megfagyaszthatod az ellenségeidet. Próbáld tehát megkeresni az összes leletet, és te leszel a legerősebb Necromancer (csak a Bátor ember vagy a Démonölő nehézségi szinteken játszva). Ha a legkönnyebb szintet (Újonc) választod, akkor egyes Düh szintek és leletek nem lesznek elérhetők a játékban.

TIPPEK A HARCHOZ

Még a legnagyobb katonáknak is tisztában kell lenniük erősségeikkel és korlátaikkal. Ezekkel a tanácsokkal megpróbálom megmenteni az értékes életedet, bár valószínűleg nem fogsz visszatérni...

- Az életerőd regenerálódik, ha egy darabig nem ér sérülés, de az egészséged teljes visszanyeréséhez elsősegélycsomagokat kell keresned. A játék második felében találni fogsz majd egy eszközt, amely segítségével elsősegélycsomagok nélkül gyógyíthatod magadat.
- Ha tömegben vagy, és nem látsz semmilyen kiutat, a **Rúgás** parancs (alapértelmezés: **Bal Ctrl**) használatával gyorsan kiütheted az ellenségeidet. Ha magas a Düh szinted, jobb ezt használni a visszavágáshoz!
- Az **Adrenalinlöket** (alapértelmezés: **bal Alt**) használatával lelassíthatod magad körül az időt, így kimenekülhetsz egy rázós

helyzetből. Hatása azonban csak addig tart, míg az adrenalin szint a nullára nem esik.

- Egyes fegyverek különleges támadások végrehajtását teszik lehetővé (alapértelmezés: **Q** billentyű).
- Használd a következő gombok különböző kombinációit az ellenséggel szembeni ún. kombók teljesítéséhez: **Tűz** (alapértelmezés: **bal egérgomb**), **Alternatív tűz** (alapértelmezés: **jobb egérgomb**), **Kézitusa** (alapértelmezés: **középső egérgomb**) és **Rúgás** (alapértelmezés: **Bal Ctrl**). Ha sikeresen alkalmazol egy kombót, jutalmul adrenalin kapsz (sárga csík a képernyő bal alsó sarkában), amely lehetővé teszi az Adrenalinlöket használatát (időlassítás mód, alapértelmezett billentyű: Bal Alt), vagy az Árnycékkel végrehajtott támadásokat (alapértelmezett: bal egérgomb, vagy Q, ha rendelkezel az Árnycékkel).
- A maximális Düh szinted a játék kezdetén alacsony, de növelheted a titkos helyeken elrejtett mágikus leletek megszerzésével. Próbáld meg mindig átvizsgálni a környezetet.
- Futás közben (tartsd nyomva a **Sprintelés** gombot, alapértelmezésben a **Bal Shift**) nehezebb célpontot nyújtasz, mint amikor elrejtőzöl. Éppen ezért hasznosabb lehet, ha az ellenséget felé futva próbálsz megölni valamilyen kombóval, és nem a távolból próbálsz pl. mesterlövészpuskával levadászni.
- Ha az ellenség felé futsz (tartsd nyomva a Sprintelés gombot, alapértelmezés: Bal Shift), és megnyomod közben a Kézitusa gombot (alapértelmezésben: középső egérgomb), akkor egyszerre több ellenséget is kiüthetsz (ez csak bizonyos fegyverekkel működik).
- Számos kombó, mint pl. a fejlövések, automatikus adrenalinlöketet (időlassítás) biztosítanak. Felspanolt állapotban gyorsabb és ellenállóbb vagy.
- Bizonyos ellenségek immúnisak a szokványos lövésekre... de mindig van más módszer, amivel le lehet győzni őket.
- Mindig próbáld meg kitérni az ellenséges támadás elől. Nem csak sérüléseket okoznak, de el is kábíthatnak, vagy megzavarhatják a látásodat.
- Néhány támadásod lassabb, mint a többi, ezért figyelj az időzítésre, amikor csoportos küzdelemben veszel részt.
- Egyes tárgyak felrobbannak. Ez jelenthet előnyt, de hátrányt is.
- Há jó lövő vagy, mindig jó ötlet a fejre célozni.
- Egy szint teljesítése után a Kihívások Szobájában újrajátszhatod a már teljesített szintet, hogy hátra maradt leleteket keress, melyekkel növelheted a Düh szintedet.
- Ha egy kis adrenalinlöketre van szükséged, kezdj gúnyolódni az ellenségeddel: célozd meg és nyomd meg a Gúnyolódás gombot (alapértelmezésben: V). Ne feledd azonban, hogy ez a módszer csak ritkán működik – senkit nem érdekelnek a hosszú szövegelések!

TIPPEK AZ ÁRNYÉKKÉZHEZ

Az Árnyékkéz a Necromancerek végső fegyvere. Nem gond, ha egyelőre még nem tudod, hogy is néz ki – amikor eljön az ideje, biztos, hogy rá fogsz ismerni...

- Amikor megkapod az Árnyékkézet, fel kell töltened az adrenalin szintedet, hogy használhasd a varázslatait. Amikor kombókat alkalmazol az ellenséggel szemben, az manna pontokba kerül. Mannát legkönnyebben úgy tudsz szerezni, ha kézitusában végzel az ellenségeiddel (alapértelmezés: középső egérgomb).
- Az Árnyékkéz mindegyik módjában a Tűz gomb (alapértelmezés: bal egérgomb) megnyomásával lehet normál támadást és Különleges támadást (alapértelmezés: Q) végrehajtani. Utóbbi egy halálos varázslat alkalmazását jelenti (a különleges támadásokhoz több adrenalinra van szükség, mint a normál támadások esetében). A különleges támadási lehetőségek eléréséhez teljesítenek kell a kihívásokat a Kihívások Szobájában.
- Ha rendelkezel elég adrenalinnal, feltámaszthatod az elesett ellenségeidet, hogy szolgáljanak: menj a holttest közelébe, majd nyomd meg a Használat gombot (alapértelmezés: E); ekkor a szörny elektromos jelenség közepette életre kel. Jelölj ki számára egy célpontot úgy, hogy az ellenségre célzol és ismét megnyomod a Használat gombot. Ha van elég adrenalinod, akkor egyszerre több szörnyet is életre kelthetsz.

TIPPEK A SÁRKÁNYHOZ

Sárkány? Miféle sárkány...? A fene se tudja... De ha esetleg mégis lesz dolgod sárkányokkal, akkor íme néhány tanács, hogy mit tegyél.

- Az egeret mozgatva tudsz körülnézni, a haladásvezérlő billentyűkkel pedig repülni és pásztázni.
- A magasság növeléséhez nyomd meg az Ugrás billentyűt (alapértelmezett kiosztásnál: Szóköz).
- Ha a sárkány tüzes leheletével és tűzlabdákkal szeretnél támadni, nyomd meg a Tűz (alapértelmezett kiosztásnál: Bal egérgomb) és az Alternatív tűz (alapértelmezett kiosztásnál: Jobb egérgomb) gombokat.

készítők

THE FARM 51

Projektvezető

Wojciech Pazdur

Vezető tervező & művészeti igazgató

Kamil Bilczynski

Üzleti ügyek

Robert Siejka

Vezető

motorprogramozó

Tomasz Widenka

Vezető MI- /

játékmenet-

programozó

Wojciech Knopf

Vezető történettervező

Kamil Bilczynski

Történet (szkript & párbeszéd)

Przemysław Pomorski

Jarosław Scisłak

Patrycja Skorek

Programozás

Piotr Bak

Paweł Cieslak

Jakub Gert

Marcin Polak

Játékmenet tervezése /

Szkriptelés

Bartosz Miha

Tomasz Pasierb

Michał Sadowski

Sebastian Steplewski

Sebastian Tworek

Grafikusok (2D / vázlatok)

Krzysztof Bielenin

Agnieszka Dudzic

Jacek Grzeskowiak

Maya műszaki igazgató

Sebastian Woldanski

Grafikusok (műszaki)

Michał Moska

Marek Wishtal

Grafikusok (környezet)

Adam Bryła

Michał Moska

Katarzyna Pazdur

Sebastian Steplewski

Igor Zieliński

Vezető grafikus (fények)

Sebastian Woldanski

Dinamikus fényhatások

Damian Grocholski

Grafikusok (karakterek)

Mateusz Chrzaszcz

Agnieszka Dudzic

Sławomir Łatos

Karol Zakrzewski

Grafikusok (fegyverek)

Mateusz Chrzaszcz

Christian Oelund

Katarzyna Pazdur

Karakteranimációk

Rafał Szczerba

Maciej Wojtkiewicz

Karol Zakrzewski

Jarosław Zieliński

Mozgásrögzítés- modellek

Marek Migdał

Marek Svitek

Átvezető jelenetek

rendezője

Stanisław Maderek

Fegyveranimációk

Jarosław Zieliński

Részecske-effektek

Marcin Kazmierczak

Sebastian Tworek

Marek Wishtal

Karol Zakrzewski

Jarosław Zieliński

Egyéb grafika

(külön köszönet)

Krzystian Bak, Arkadiusz

Duch, Bartosz Guder,

Radomir Kucharski,

Marcin Łatawiec,

Piotr Machelski,

Wojciech Michalski,

Mariusz Skrzypczyński,

Bartłomiej Walendziak,

Marcin Winkowski,

Lukasz Grabny

Háttér- és szimfónikus zene

The Protagonist: Magnus

Sundström

Zene (főcím & készítők)

Az Epicon by Globus c.

albumról

Producer: Yoav Goren

(c) Globus Music Inc
(külön köszönet: Martin
Pursej)

Egyéb zene

Arkadiusz Reikowski

Wojciech Radziejewski

Hanghatások

Dariusz Puk

Piotr Niedzielski

Adam Skorupa

Hangmérnök

Jarosław Kulik

Belső

minőségbiztosítás

Marcin Kazmierczak

Andrzej Koloska

PR & webes támogatás

Patrycja Skorek

Nyelvi támogatás

Michał „Vesper”

Dziewonski

A The Farm 51

köszönetet mond

a következőknek:

Külön köszönet és üdvözlét:

Casa Bella, Krystian

Bak, Adrian Chmielarz,

Elżbieta Cieslak,

Asia Cizak, Marcin

Czartynski, Krzysztof

Falinski, Marek Galach,

Krzystian Galaj, Krzysztof

Grajek, Adrian Kajda,

Michał Kosieradzki,

Jarosław Krawczyk,

Maciek Kuciara,

Gliwice Lions, Wojciech

Madry, Ryszard Momot,

Michał Momot, Michał

Nowak, Tomasz Olejnik,

Jakub Oszczepalinski,

Anna Pazdur, Piotrowscy

family, Andrzej Polak,

Andrzej Poznanski, Karol

Przeliorz, Przemysław

Przybylski, Arkadiusz

Rekita, Grzegorz Rudnik,

Paweł Ruszkiewicz,

Bart Sekura, Bartłomiej

Sokolowski, Tomasz

Strzałkowski, Lukasz

Suma, Michał Trepka,

Mariola Tworek,

Bernadeta, Kamila,
Mateusz i Jacek
Widenka, Robert Wilinski,
Remigiusz Wilk, Kamil
Wolnikowski, Patrycja
Wspanialy, Tomasz
Zaborek, Klaudiusz Zych

Side UK
Mocap Studio
GIGA-MIKE Michal
Grzesicze

1C PUBLISHING EU
S.R.O.

Producer
Michal Harangozo
Jiri Vladyka

Ügyvezető és
értékesítési igazgató

Petra Buryankova

Marketing & PR

Andrea Sladkova

Petr Bulir

Értékesítés

Petra Plaminkova

Tereza Stuchlikova

Marketinganyagok

tervezője

Jan Weyrostek

Vezető játéktesztelő

Karel Ruzarovsky

Tesztelők:

Jan Olejnik

Lukas Jachno

Martin Soukup

Lukasz Watruba

Radek Bartczak

Marcin Banaszek
Marcin Gorniak
Pawel Strzelczyk

1C COMPANY

Gyártás

Oleg Mironov

PR

Anatoliy Subbotin

Nemzetközi értékesítési
igazgató

Nikolay Baryshnikov

technikai támogatás

Ha a telepítés vagy játék során bármilyen probléma merülne fel, kövesd az alábbi utasításokat, ha technikai segítséget szeretnél kérni:

A technikai támogatás e-mail címe:

support@cdv-sevenm.hu

Internetes támogatás web címe:

<http://www.cdv-sevenm.hu>

Telefonos ügyfélszolgálat:

06-1 430-3758

Mielőtt kapcsolatba lépsz a támogatást biztosító személlyel, tedd meg a következő előkészületeket.

1. Nézd meg számítógéped konfigurációját (memória, processzor, sebesség, videó- és hangkártya típusa, gyártója).
2. A probléma pontos, részletes ismerete (hibaüzenet, mikor, hol történt).
3. Legyen nálad papír és ceruza, hogy jegyzetelhess.
4. Legyél a géped közelében (A támogatás gyorsabb és hatékonyabb, ha lépésről lépésre kaphatsz utasítást.)

A legjobb módja az információk megszerzésére, ha a Windows Start menüjében lévő „Futtatást” használod, és ott begépeled a „dxdiag” parancsot, majd megnyomod az Enter billentyűt. Ezután elindul a DirectX nevű elemző program, amely megmutatja a rendszered működéséhez lényeges eszközmeghajtó programokat. Ahhoz, hogy ezen információkat egy szöveges fájlba is ki tudd nyerni, kattints a „save all information” szövegre. Az így, újonnan létrehozott szöveges fájl, mely részletes információkkal szolgál a számítógéped jellemzőiről, csatold a hozzánk elküldött technikai támogatással kapcsolatos üzenetéhez.

végfelhasználói licenzszerződés [eula]

Ez az eredeti szoftver a szerzői jogokról és védjegyekről szóló törvény védelme alatt áll. Csak hivatalos kereskedők által hozható forgalomba és kizárólag magáncélra használható. Kérjük, figyelmesen olvassa át jelen megállapodást a szoftver használata előtt!

Azzal, hogy telepíti vagy használja ezt a szoftver-terméket, elfogadja és önmagára nézve kötelezőnek tartja a jelen megállapodással járó kööttségeket.

Szoftvertermék-megállapodás

Ez a végfelhasználói licenzszerződés a következő jogokat biztosítja az Ön számára:

Ez a végfelhasználói licenzszerződés egy törvényes megállapodás Ön (mint természetes vagy jogi személy) és a szoftver kiadója között.

Ezen eredeti szoftver megvásárlása feljogosítja Önt arra, hogy a szoftvert egy számítógépre telepítse és használja.

A szoftver kiadója nem adja át Önnek a szoftver tulajdonjogát – ez a megállapodás nem egyenértékű a szoftver "eladásával".

Ön a tulajdonosa annak a CD-ROM-nak, melyen a szoftver található: azonban a kiadó marad a CD-ROM-on található szoftver és a vonatkozó dokumentáció, valamint az ezzel kapcsolatos minden intellektuális és kereskedelmi jog teljes körű tulajdonosa.

Ez a nem kizárólagos és személyes licenz biztosítja az Ön számára a szoftver telepítésének, használatának, s egy másolat kivételének jogát egyetlen számítógépre (például egyetlen munkaadalomásra, egyetlen terminálra, egyetlen hordozható PC-re egy pager-re stb.).

Minden egyéb felhasználás, különös tekintettel az engedély nélküli lízingelésre, nyilvános vetítésre vagy más bemutatóra (pl. iskolákban vagy egyetemeken), másolásra, sokszoros telepítésre és áthelyezésre, illetve minden más olyan folyamatra, melynek révén ezen szoftver, vagy egyes részei hozzáférhetővé válnak a nagyközönség számára (beleértve az Internet vagy más online rendszerek használatát), a kiadó előzetes írásos engedélyének beszerzése nélkül tilos.

Ha a jelen szoftver lehetővé teszi, hogy Ön a kiadó figuráit (melyek a védjegyekről szóló törvény védelme alatt állnak) tartalmazó képeket nyomtasson ki, akkor ezen licenz megállapodás csak arra biztosít lehetőséget, hogy a képeket papírra nyomtassa, s eme nyomtatványokat kizárólag saját személyes, nem kereskedelmi, vagy kormányzati céljaira használja fel (pl. nem mutathatja be őket nyilvános kivétitön, s nem árusíthatja őket) feltéve, hogy a szoftver által generált képekhez tartozó összes szerzői jogok védelmére irányuló utasításnak eleget tesz.

Egyéb jogok és köteleességek leírása

Korlátozott garancia

A kiadó a megvásárlástól számított 60 napos időtartamra garantálja, hogy a termék a csatolt nyomtatott anyagban leírtaknak megfelelően fog működni.

A kiadó teljes kötelezettsége, illetve az Ön lehetséges követelése – a kiadó belátása szerint – abból állhat, hogy biztosítsák a szoftvertermék javítását vagy cseréjét, melynek működése nem felel meg a

kiadó garanciájában foglaltaknak. Ez azzal a feltétellel történhet meg, hogy Ön visszaküldi a terméket a kiadó részére, csatolva a számla egy másolatát.

Ez a korlátozott garancia nem érvényes, amennyiben a termék hibás működésének okozója baleset, illetve helytelen vagy hibás alkalmazás.

Az egyéb garancia jogokat ez nem érinti

A fenti garanciát a kiadó mint jelen szoftver termék készítője biztosítja.

Az Ön bármely olyan jogi igénye, mely a garanciával illetve kötelezettségekkel kapcsolatban, és a terméket Önnek eladó kereskedő felé irányul, nem helyettesíthető vagy korlátozható a jelen megállapodásban foglaltak révén.

A kötelezettségek korlátozásai

A kiadó a vonatkozó törvények által biztosított maximális mértékben elutasítja a felelősséget bármely speciális, véletlen, közvetlen vagy közvetett károsodással kapcsolatban, mely a termék felhasználása során, vagy felhasználásának lehetetlenségéből adódik. Ez érvényes abban az esetben is, ha a kiadó előzetesen rámutatott ezen károsodások veszélyére.

Védjegyek

Ez a végfelhasználói licenzszerződés a kiadó védjegyeivel kapcsolatban semmilyen jogot nem biztosít az Ön számára.

A szerződés megszűnése / felbontása

Jelen megállapodás addig érvényes, míg az egyik fél el nem áll tőle. Ön bármikor megszüntetheti a megállapodást oly módon, hogy visszaküldi a szoftvert a kiadónak, vagy úgy, hogy megsemmisíti azt az összes vonatkozó dokumentációval, másolattal és feltelepített egységgel együtt; függetlenül attól, hogy a szoftver a jelen megállapodással összhangban került-e használatba. Jelen megállapodás azonnal, minden előzetes figyelmeztetés nélkül felbontásra kerül a kiadó részéről, amennyiben Ön megszegi a szerződésben foglalt pontok bármelyikét. Ebben az esetben Ön köteles a jelen szoftvertermék összes másolatát megsemmisíteni.

Biztonsági záradék

Amennyiben a megállapodás bármely pontja érvényét veszíti, az a szerződés többi részét nem befolyásolja.

Törvényválasztás

Bármely, a jelen szerződésből eredő, illetve azzal kapcsolatosan felmerülő jogi kérdés illetve ügy esetében a magyar törvények a mérvadóak.



© 2009 1C Publishing EU s.r.o. Published and distributed by 1C Company. All rights reserved.
Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners. Developed by The Farm 51. All rights reserved.
Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System.
Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. NecroVisioN uses Havok®.
©Copyright 1999-2009 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All rights reserved.
See www.havok.com for details.