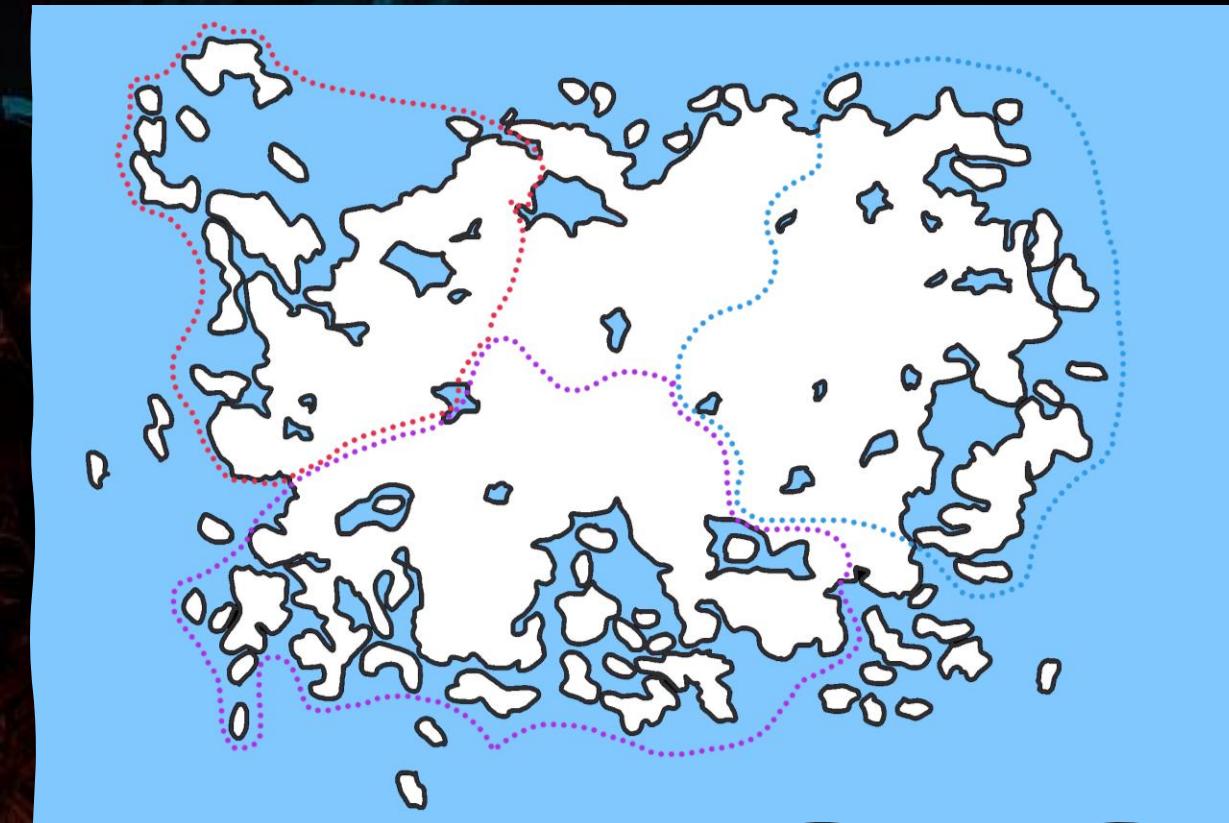
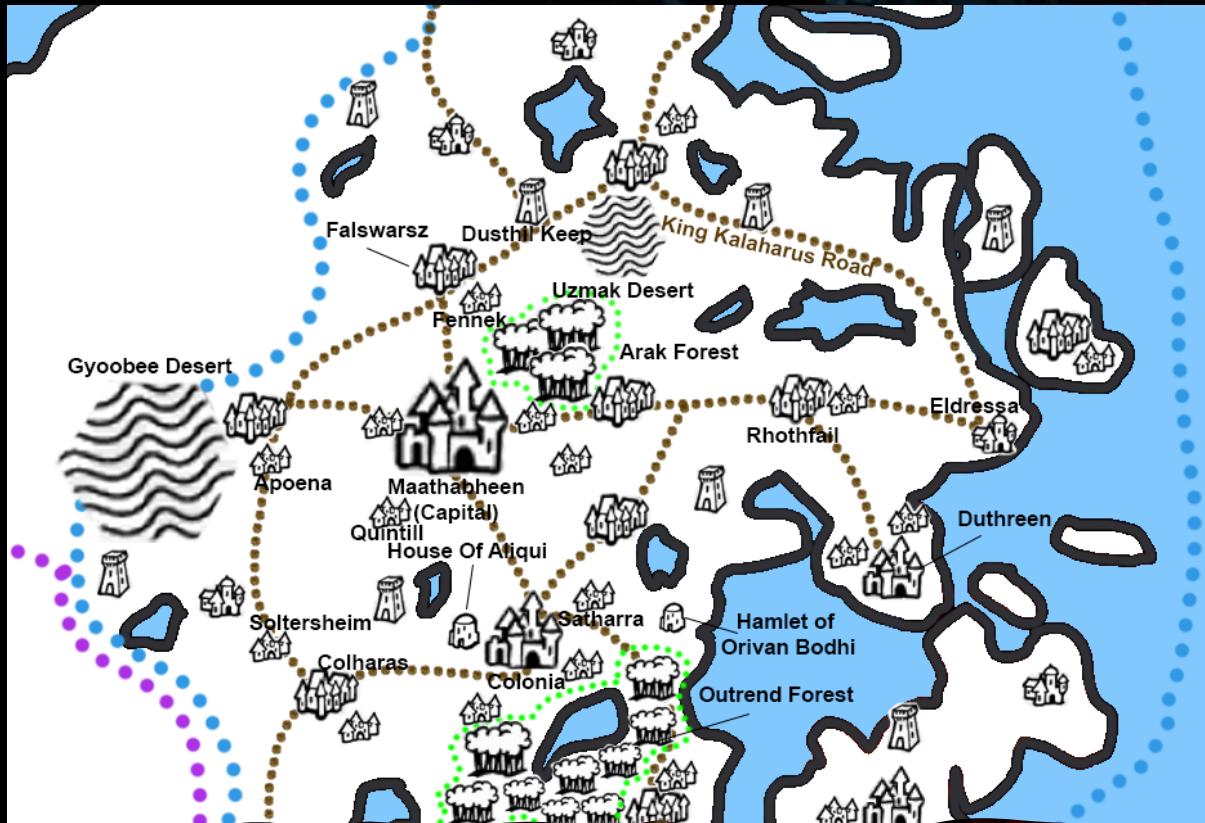


Kingdom Of Souls

Lokacije, Zadaci i Ciljevi



Terridea – Territorium Deorum – Teritorija Bogova - Realm

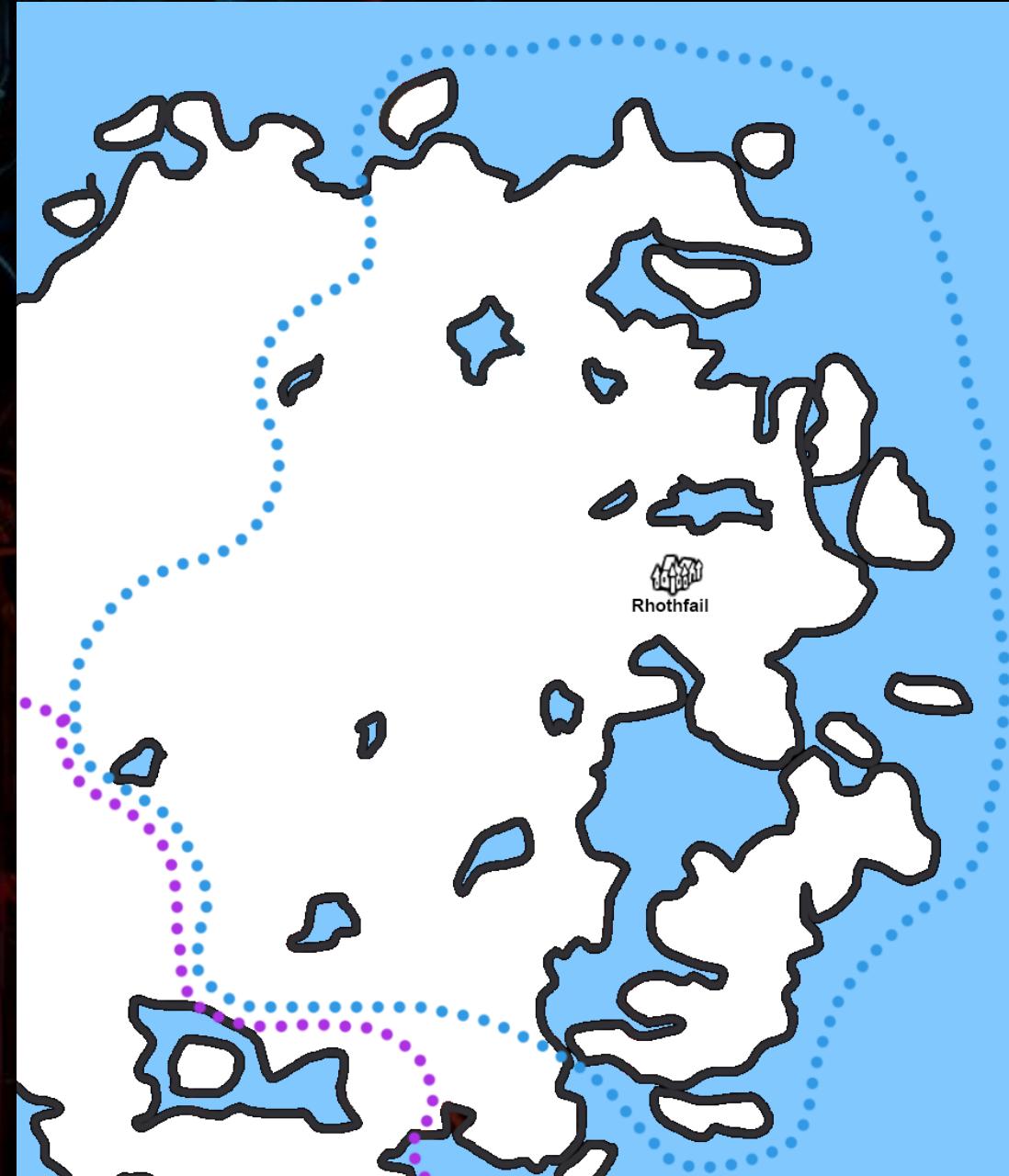
Teritorija Ljudi

Uvod i Tutorijal



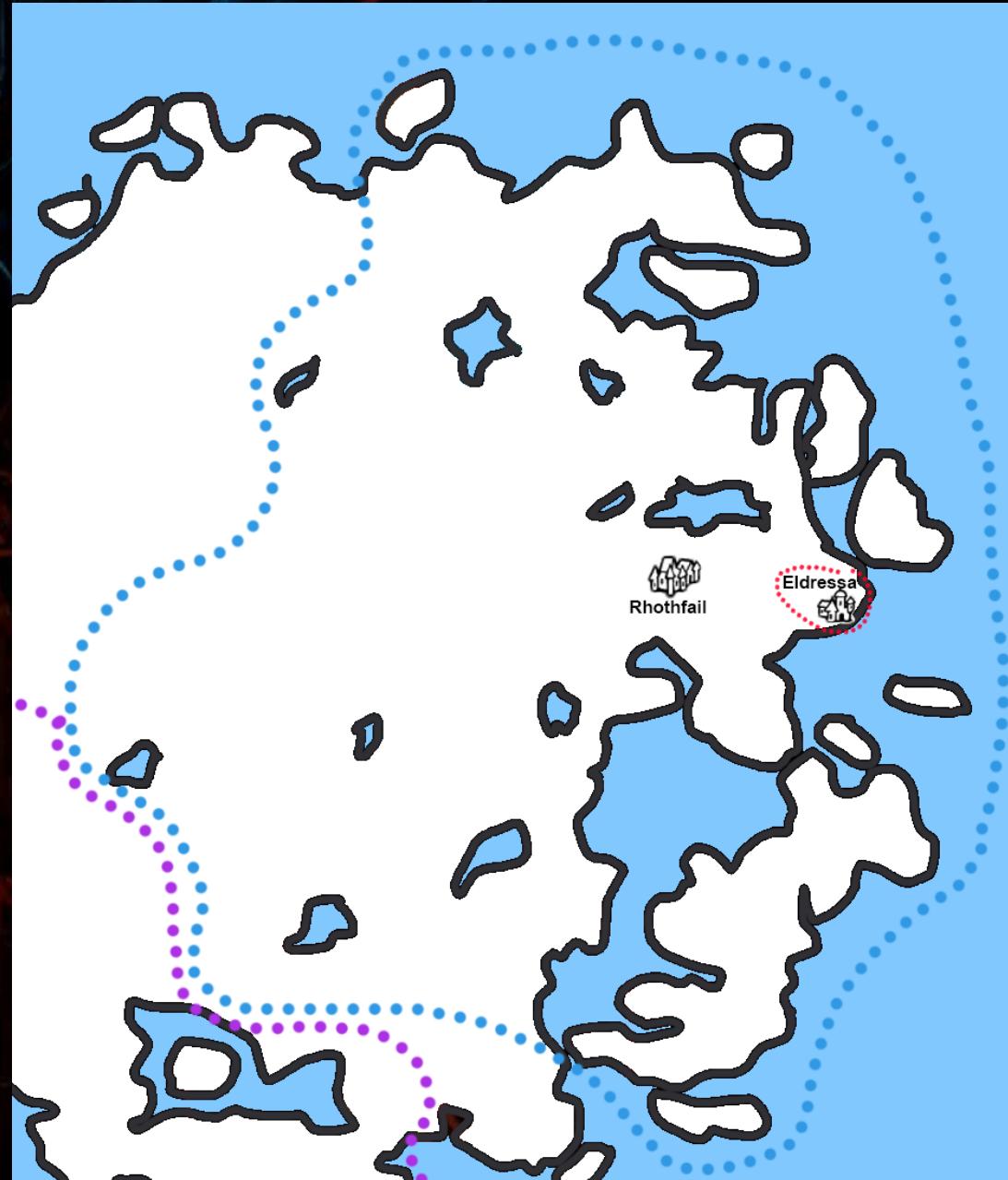
First Steps

- Misija u kojoj se igrač upoznaje sa osnovnim kontrolama
1. Izvršiti kretanje tastaturom
 2. Izvršiti gledanje mišem
 3. Uzeti i iskorititi objekte u okolini
 4. Preći u drugo stanje kretanja i kretati se



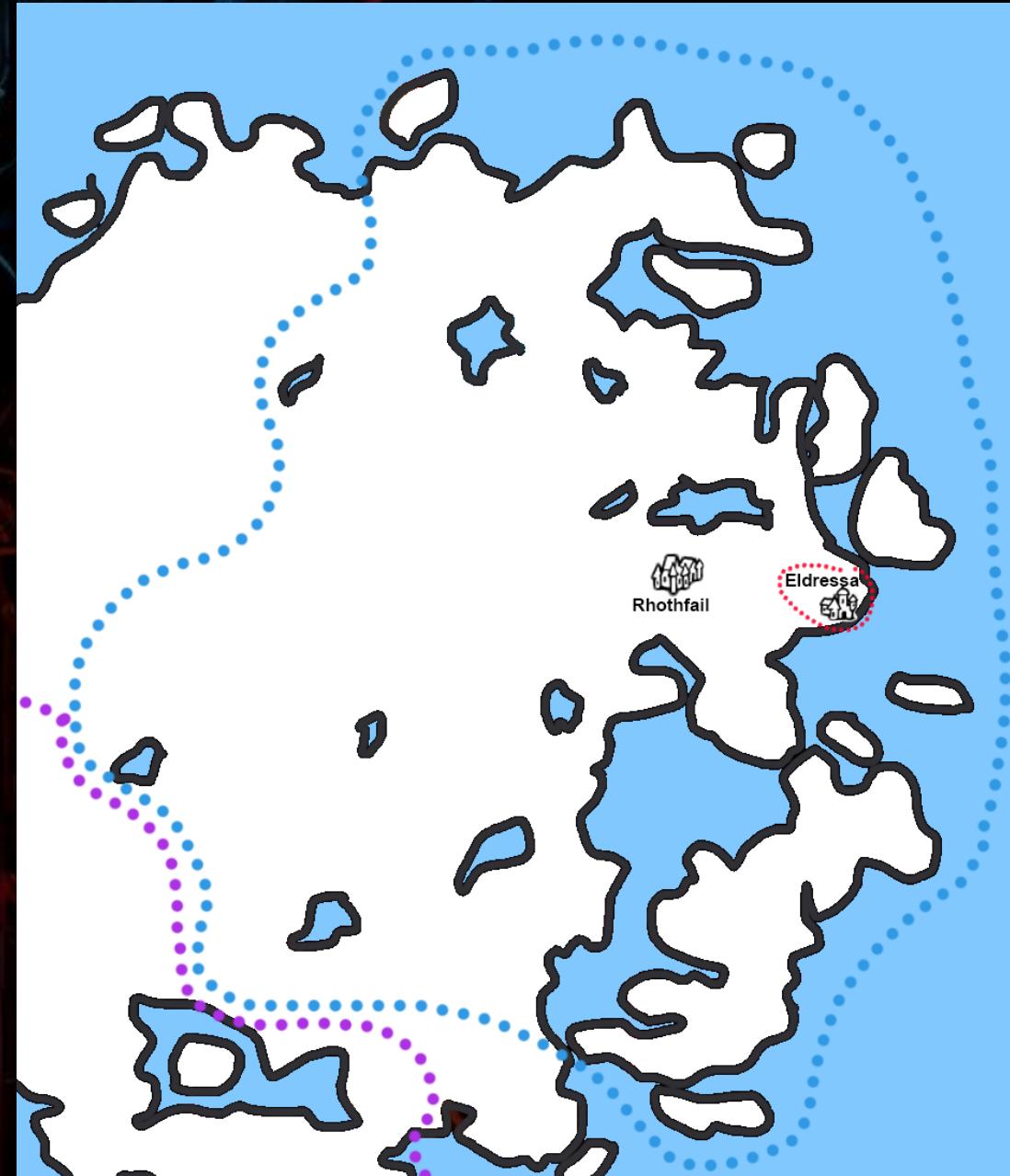
Little Bandit

- Zadatak u kojem se igrač suočava sa bandom i koristi osnovne komande borbe i razgovora
1. Konflikt između glavnog aktera i tri člana bande
 2. Razgovarati sa jednim članom - odabir dijaloga
 3. Izvršavanje osnovnih komandi borbe kroz tuču
 4. Pobeda porbe protiv jednog člana
 5. Korišćenje komandi za nišan i lansiranje projektila kroz gađanje kamenjem ostalih članova bande koji beže



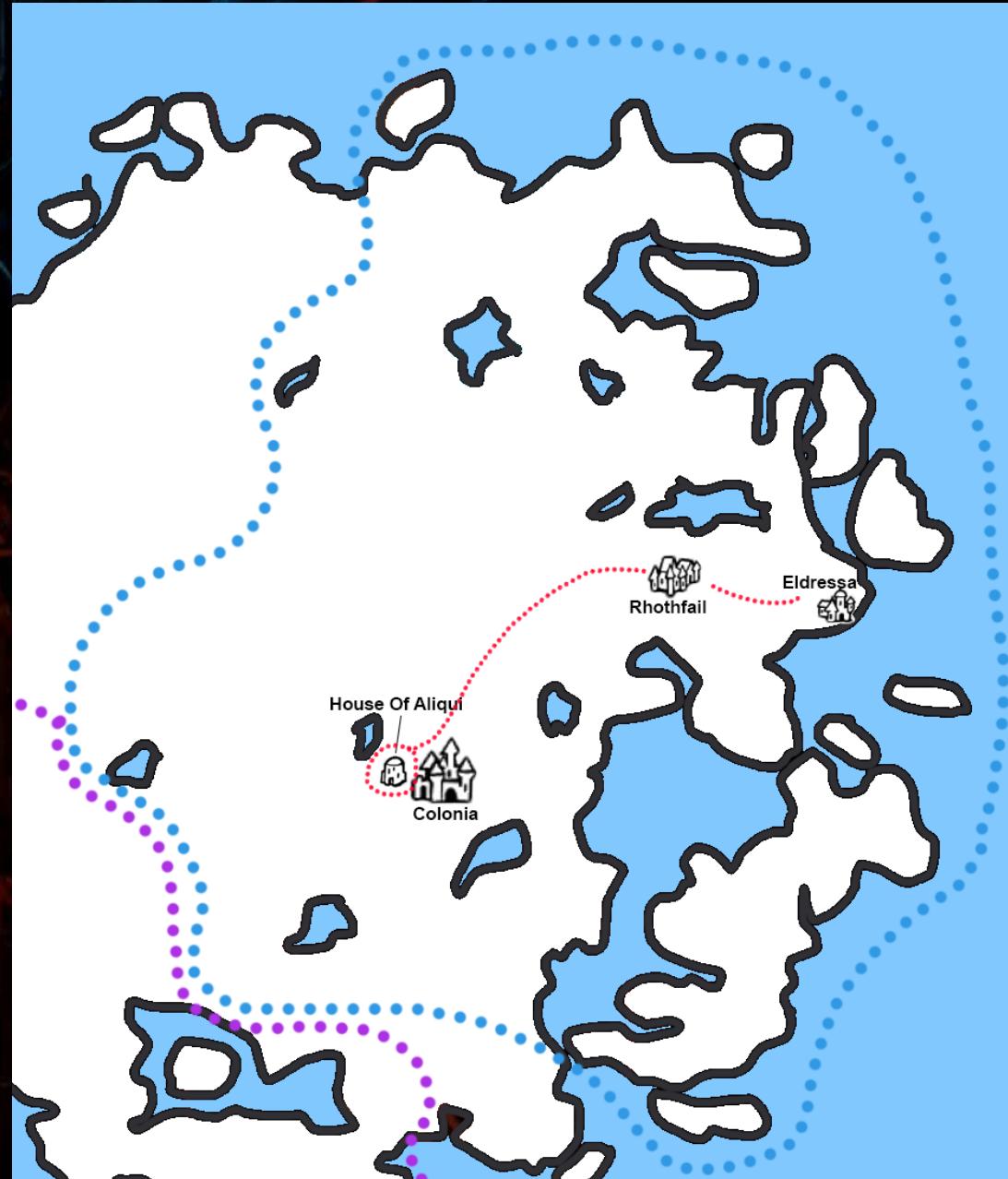
The Gang

- Misija u kojoj se igrač dalje upoznaje sa odabirom rečenica u dijalogu. Igrač se upoznaje sa različitim opcijama u zavisnosti od predhodnih odabira
1. Razgovor sa šankerom u krčmi
 2. Igrač mora ubediti šankera da mu oda lokaciju bande
 3. Odlaženje do jednog predstavnika bande
 4. Razgovor sa predstavnikom o pristupu bandi
 5. Ulazak u skladište sa ostalim članovima
 6. (Opciono) Razgovor sa članovima



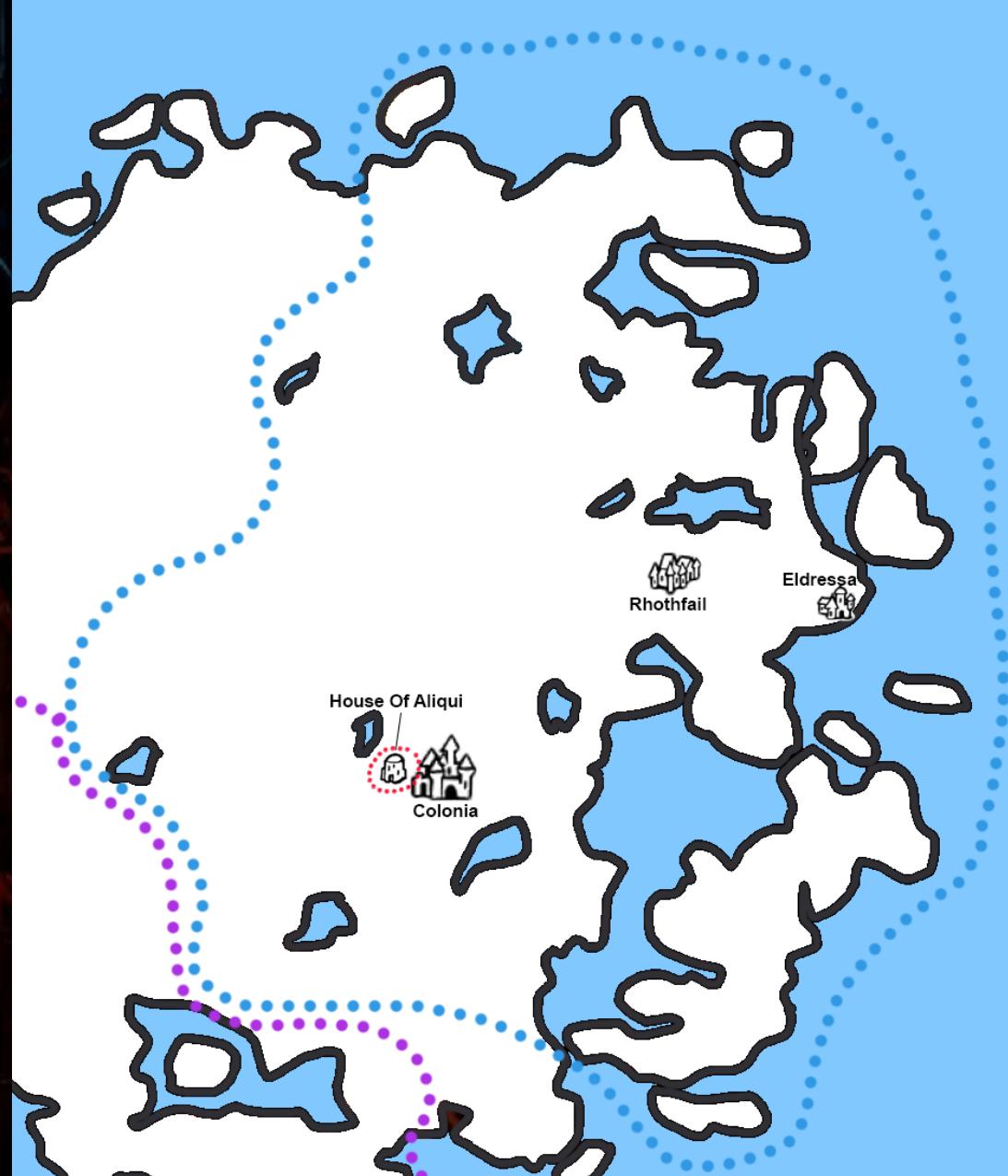
The Big Heist

- U ovoj misiji se očekuje od igrača da iskoristi sve što je naučio do sada
 - Odlazak do kuće Alikvija i pokušaj pljačke sa nekoliko članova bande
1. Izvršavanje zadataka koje zadaje vođa napada
 1. Obijanje zadnjih vrata
 2. Ulazak u kuću i otvaranje prozora i ostalih vrata
 3. Puštanje ostalih bandita u kuću
 4. Obijanje i pretraga ostalih soba i kovčega u stanu
 5. Izlazak iz kuće
 6. Prikupljanje elemenata za paljenje kuće
 2. Borba protiv Alikvija
 3. Preživaljavanje borbe i razgovor sa Alikvijem



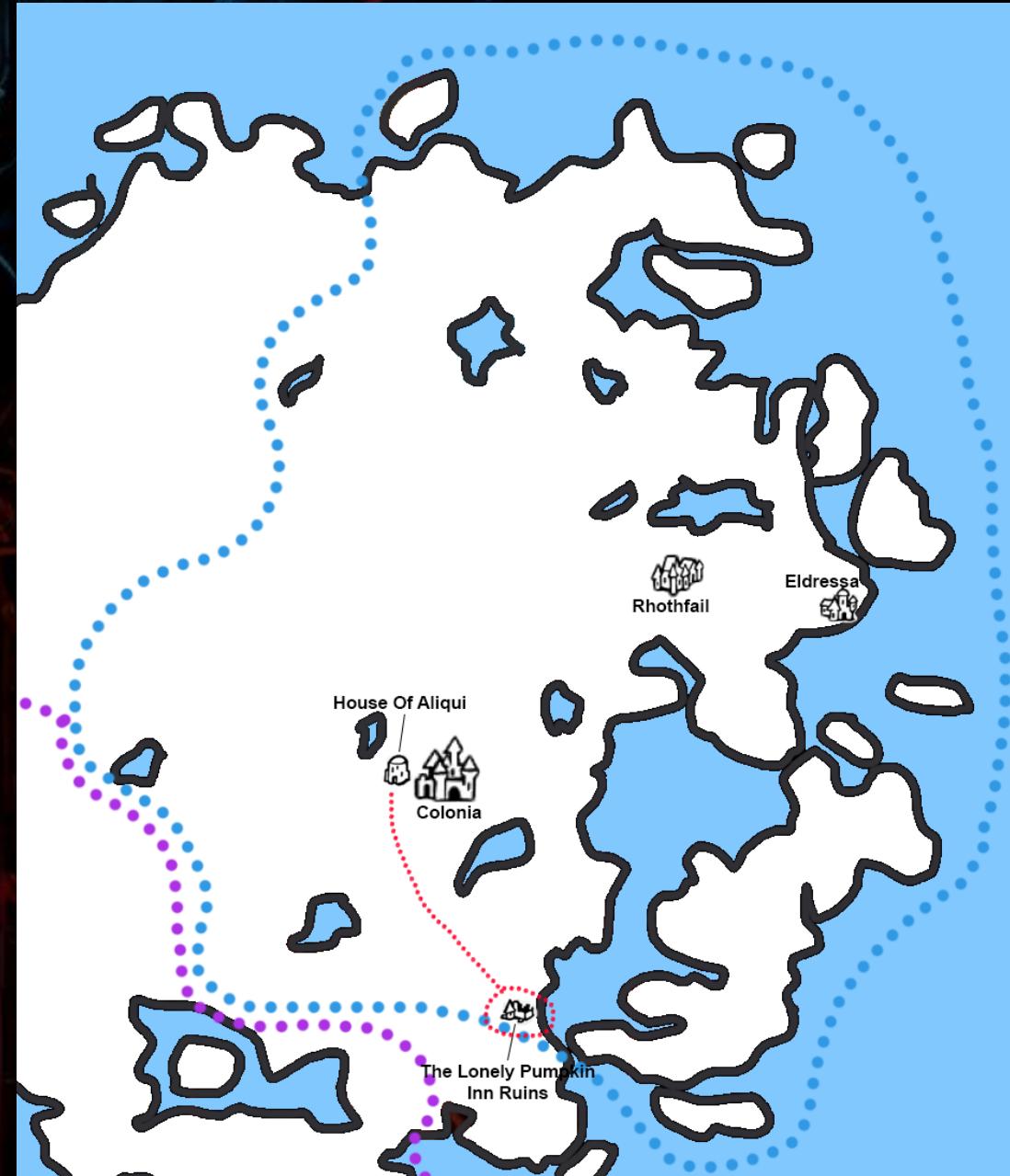
Hitting The Books

- Ova misija uči igrača koje magije postoje i kako se mogu koristiti
- 1. Bacanje određenih magija u zavisnosti od Alikvijeve komande
- 2. Kreiranje skraćenica za magije
- 3. Kreiranje kombinacija magija
- 4. Korišćenje duša
- * Igrač je upoznat sa svim osnovnim kontrolama nakon kompletiranja ove misije



Fugitive

- Glavni akter se pojavljuje u ruševinama krčme u kojoj je ubijen
1. Pretraga ruševina za hranom
 2. Pretraga ruševina za živim ili mrtvim
 3. Pronalazak leševa ljudi i demona – absorbovanje duša
 4. Regeneracija života, magije i kondicije, proganjanje preostalih demona
 5. Portal se ponovo otvara i izlate demoni koji love sve koji su pobegli
 6. Beg od demona i skrivanje u obližnjoj šumi



In My Own Words

- Nakon skrivanja u šumi, igrač se mora vratiti kod ruševina kako bi pronašao izgubljene knjige
- 1. Prolazak kroz šumu
- 2. Borbe protiv životinja
- 3. Borbe protiv bandita
- 4. Pronalazak lekovitih biljki
- 5. Dolazak do ruševina
- 6. Inspekcija zatvorenog portala, absorbovanje energije portala
- 7. Pronalazak izgubljenih knjiga na različitim mestima krčme
- * Nakon ove misije igrač može slobodno da se kreće po svetu bez striknog pridržavanja glavnoj liniji misija





Glavni Zadaci / Slobodno
Kretanje

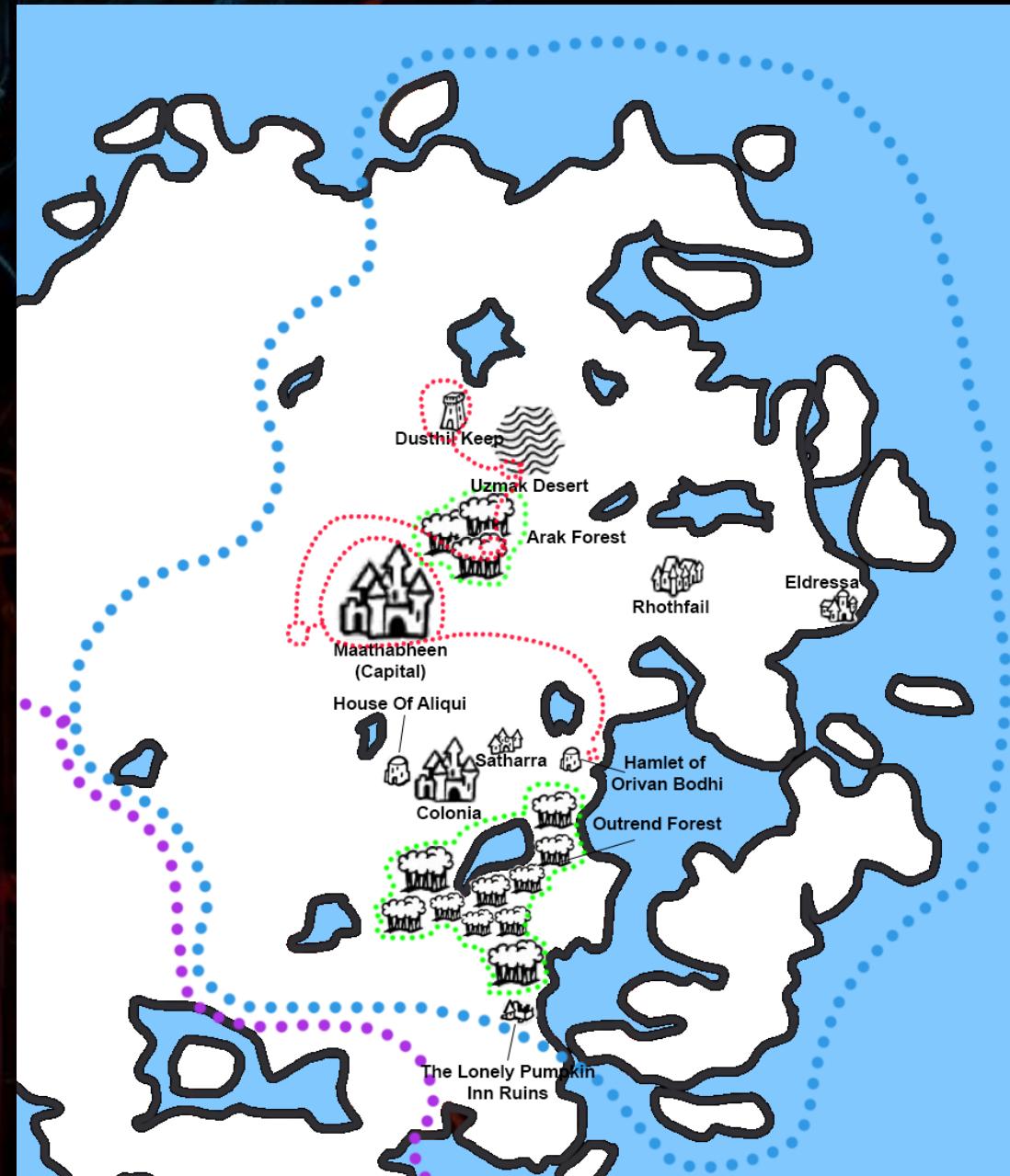
Heaven On Earth

- Glavni akter se seća da mu je kuća negde blizu sela Satharra
 - U selu može da se raspita o lokaciji kuće, i generalnoj situaciji u svetu
1. Odlazak u selo Satharra
 2. Pronalazak krčme i razgovor sa šankerom
 3. Otkrivanje situacije u svetu
 4. Otkrivanje da je pre bilo govora o čudnim likovima blizu zaselka Orivana Bodija
 5. Ulazak u zaselak i razgovor sa čuvarima
 6. Čuvari bi otkrili interesantnu lokaciju u okolini ako se pronađu biljke za lek za Orivana koji je trenutno bolestan
 7. Pronalaz biljki u šumi na jugu
 8. Donošenje biljki čuvarima i otkrivanje lokacije kuće



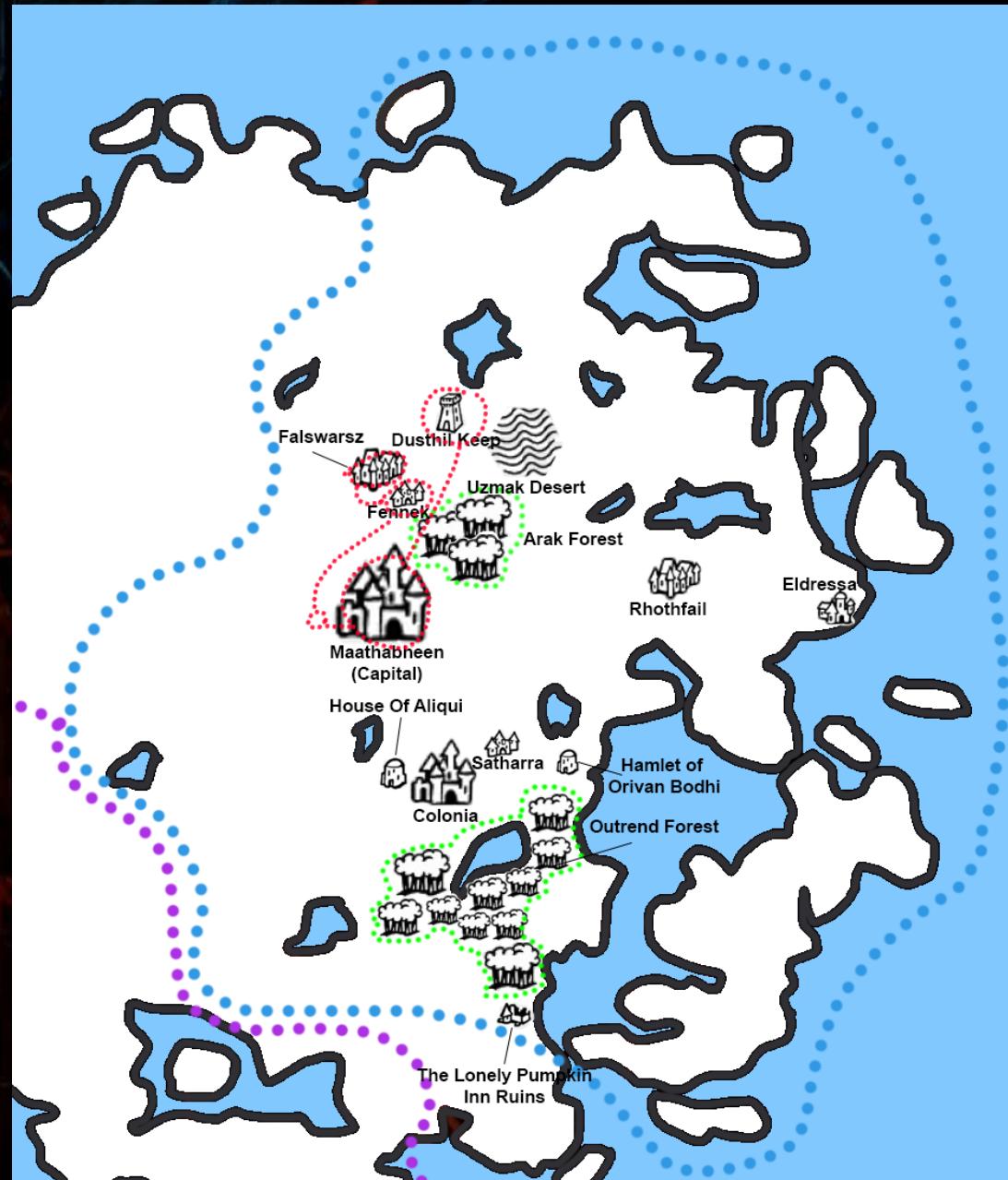
I Need An Ask

1. Odlazak u glavni grad Matabin
2. Odlazak u neku od krčmi ili do kasarne sa čuvarima da se otkrije situacija u gradu
3. Otkrivanje da je kraljica u stalnom pokretu zbog invazije demona u regionu
4. Otkrivanje kako da se dođe do kraljice
 1. Ako se priča sa krčmarima, otkriva se da se treba razgovaratati sa vođom straže, ali da su korumpirani i da se treba paziti
 2. Ako se priča sa čuvarima, samo se otkriva da se treba pričati sa vođom straže
5. Razgovor sa čuvarem straže - Zahteva da se unište skrovišta bandita u šumi na severu, i u pustinji (dungeons)
6. Odlazak u tvrđavu Dushtil I razgovor sa komandantom severnih teritorija – Otkrivanje da je kraljica završila putovanja I vratila se u palatu u Matabin
7. Preuzimanje (lažnog) pisma o prolazu u Palatu



Imagine That

1. Odlazak u Palatu kraljice u Matabinu I pokazivanje pisma
2. Čuvari palate vide da je lažno pismo, znaju o čemu se radi I šalju aktera u selo Fenek, govore da se kraljica trenutno tamo nalazi
3. Dolaskom u Fenek, akter otkriva da nema nikoga u selu I odjednom se pojavljuju vojnici sa vođom straže I komandirom severa
4. Otkrivaju da su znali da je on traženi volšebnik I spremali su zasedu ali tako da se on ne nada
5. Bitka protiv inicijalnog talasa vojnika
6. Bežanje od ostalih vojnika ka severu u grad Falswarc
7. Bitka protiv vojnika ispred Falswarca
8. Bežanje I skok u kanalizacije Falsvarca
9. Prolazak kroz kanalizacije (dungeon – borba protiv bandita koji se tu kriju, čuvara koji vijaju aktera, I jednog demona koji se krije u kanalizaciji (BOSS))



Highway to Royalty

1. Razgovor sa šankerom u krčmi u Feneku
2. Otkrivanje da udruženje lopova može pomoći sa lociranjem kraljice
3. U Falswarcu je jedan od vođa udruženja lopova
4. Zadaje zadatak da se pronađe potopljeno blago u ruševinama tvrđave na severo-zapadu
5. Nakon toga, odlazak u selo Soltershajm za drugi zadatak
6. U selu se organizuje banda rivala, mora da se uništi dolazeći karavan oružja
7. Nakon uništavanja karavana, banda dolazi za osvetu i članovi se moraju pobediti u bitci
8. Vraćanje u Falswarc I otkrivanje da je vrhovni vođa udruženja u selu Pičumu
9. Odlazak u selo I razgovor sa seoskim starešinom
10. On otkriva moguće pozicije kampovanja karavana u kojima može biti kraljica
11. Otkrivanje kraljice u jednom od kampova I razgovor o pomaganju u borbi protiv demona
12. Kraljica daje pravo pismo o prolasku u palatu – Dozvoljen prolaz u palatu



Queens Favor

1. Odlazak u Matabin i razgovor sa kraljicom
2. Kraljica otkriva borbe na tri lokacije u regionu
3. Odlazak na svaku lokaciju i odbrana demona i bandita koji žele da se pridruže demonima
4. Svaka bitka se sastoji od više talasa protivnika, borba uz pomoć vojnika iz regiona
5. Svaka bitka ima Boss bitku (ili demon ili vođa bandita)
6. Vraćanje u Matabin i pričanje sa kraljicom o pobedi



Demonic Imperfections

1. Pričanje sa kraljicom o slabostima demona
 2. Potrebno je naučiti vojnike kraljice o ovim slabostima
 3. Za učenje su potrebni demoni
 4. Pričanje sa kovačima o pravljenju posebnih kaveza sa energiom koja je uzeta od uništenog portala sa juga
 5. Kreiranje kaveza i odlazak na mesta gde često ima demona (na mapi)
 6. Bitke protiv talasa demona u kojima se jedan demon ostavlja živ i zarobljava
 7. Nakon što je svaki demon zarobljen, vojnicima se može pokazati gde i kako da napadaju demone
- * Ne moraju se otkriti slabosti demona, igrač može (kroz opcije u dijalogu) reći vojnicima da napadaju na skroz drugi način, tako da im bude još teže da ubiju demone – moraju da veruju Salviniju jer ne znaju ni sami kako najbolje da se bore



Trial And Error

1. Novi pohodi kreću po regionu
2. Kraljica otkriva pozicije svih velikih pohoda demona
3. Odbrana pozicija po mapi
4. Nakon odbrane otvara se veliki pohod koji nailazi sa zapada iz pustinje Gjubi
5. Nakon velike bitke, na trenutak se vidi ogroman portal koji se zatvara nakon puštanja još demona
6. Konačna borba protiv ogromnih demona
7. Vraćanje kraljici sa vestima o portalu



Demon Guards

- Ova misija se može završiti u bilo kom trenutku
- Misija se sastoji od velikih bitaka protiv manjih invazija demona po raznim lokacijama na mapi
- Cilj misije je da se ojačaju ratnici u regionu
- Npr. Ako igrač pobedi u bitkama na jugu, biće lakše braniti i završavati misije na jugu. Isto tako, ratnici sa juga će biti od veće pomoći pri poslednjoj bitci



The Impossible

1. Otkrivena je lokacija velikog portala severno od Matabina
2. Odlazak u pustinju Uzmak
3. Bitka protiv demona i bandita
4. Bitke traju dok se ne otvori portal, pri čemu izlazi ogroman demon (BOSS)
5. Uništavanjem i proganjanjem ovog demona, duše koje je on prikupio se koriste da se portal zatvori
6. Zatvaranjem portala Salvinije ponovo prikuplja magiju iz portala
7. Sve je jača veza između Salvinija i vizija demona iz podzemlja



The Turn And River

- Misija je slična misiji Demon Guards, s tim što se sad ne brane mesta, nego se vode pohodi protiv koncentracija demona i bandita
- Rešavanjem ovog zadatka dodatno se ojačavaju vojske
- Ove bitke imaju veliki značaj za ekonomiju regiona, rešavanjem nekih bitki može dovesti do spuštanja cene stvari po regionu



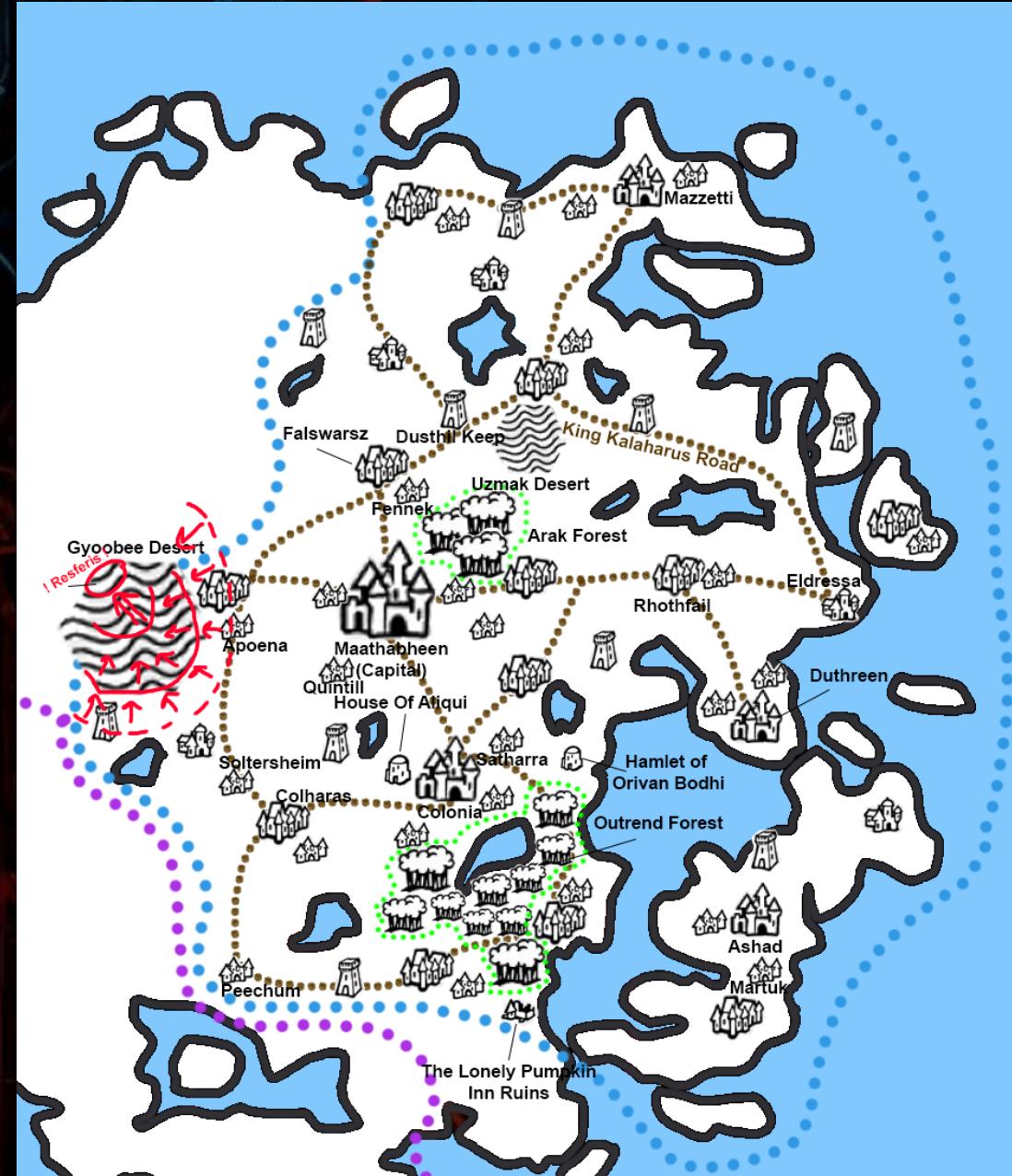
The Tide Of Purity

1. Energija koju je Salvinije prikupio prilikom zatvaranja portala vremenom izazivaju vizije
2. Na određenim mestima po regionu vizije postaju jače - na ovim mestima su lokacije portala
3. Potrebno je prolaziti po regionu i pronaći ova mesta
4. Nakon što se pronađu lokacije jakih vizija, potrebno je informisati kraljicu i tražiti vojnike
5. Za svaku lokaciju se odvija bitka kao u misiji The Impossible
6. Svakim zatvaranjem portala ostale lokacije portala se lakše pronalaze



A Legend Above Legends / One For The Ages

- Poslednja misija u kojoj se vodi ogroman pohod na masivni portal u pustinji Gjubi
1. Uništavanje prvog reda demona na ivici pustinje
 2. Uništavanje drugog reda demona u pustinji
 3. Prilazak centru pustinje I borba protiv najgorih jedinica demona I korumpiranih ljudi
 4. Prilazak centru energije I otvaranje portala
 5. Prolazak Resferisa kroz portal
 6. Borba protiv Resferisa dok se ostale jedinice bore sa demonima
 7. Ubijanje Resferisa I absorbovanje njegove energije



Epilog

1. Uništitи portal i završiti sa celom pričom - Kraljica će ostaviti Salviniјa na miru, pod uslovom da ne ide po naseljenim mestima regiona
2. Prolazak kroz portal bez pomoći i borba protiv demona podzemlja
3. Prolazak kroz portal sa nekim volonterima
4. Prolazak kroz portal sa jednom odabranom armiom
5. Prolazak kroz portal sa više armija I vođama
6. Aktiviranje energije Resferisa – Ubijanje čitave vojske koja je preostala u pustinji, preuzimanje njihovih duša kako bi se pojačale magije, i skok kroz portal sa ciljem da se pobiju i porobe vojske podzemlja

