

Atlas

Uživatelská příručka

Ovládání hry

W,A,S,D	pohyb postavy
shift	běh
pohyb myši	otáčení kamery
levé tlačítko myši	seknutí zbraní
pravé tlačítko myši	uhození štítem
F	zaměření na jednoho nepřítele během boje
kolečko myši	přepínání zaměřeného nepřítele během boje s více nepřáteli
Q	vyslání kouzla
E	interakce s předmětem či postavou
I	otevření/zavření inventáře
K	skill tree
L	achievementy
mezerník	kotoul či úskok
Esc	menu nebo zavření otevřeného okna

Hlavní menu

Po spuštění hry hráč začíná v hlavním menu, kde má několik možností.

- New Game - začne nová hra
- Load Game - nestane se vůbec nic
- Credits - objeví se informace o autorech
- Exit - hra se ukončí



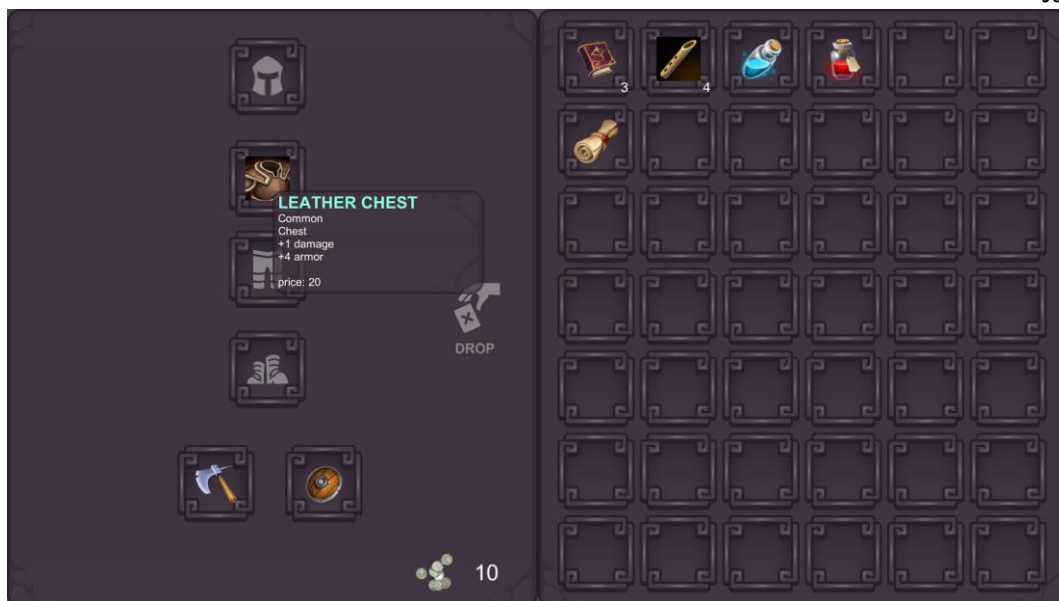
Ingame menu

- Za běhu hry může hráč stisknout tlačítko Esc, tím pozastavit hru a zobrazit menu.
- Resume - menu zmizí a hra pokračuje (stejnou funkci má opětovné stisknutí tlačítka Esc)
- New Game - rozehraná hra se ukončí a začne nová hra
- Load Game - nestane se vůbec nic
- Save Game - nope... taky nic
- Exit - současná hra se ukončí a hráč se dostane do hlavního menu



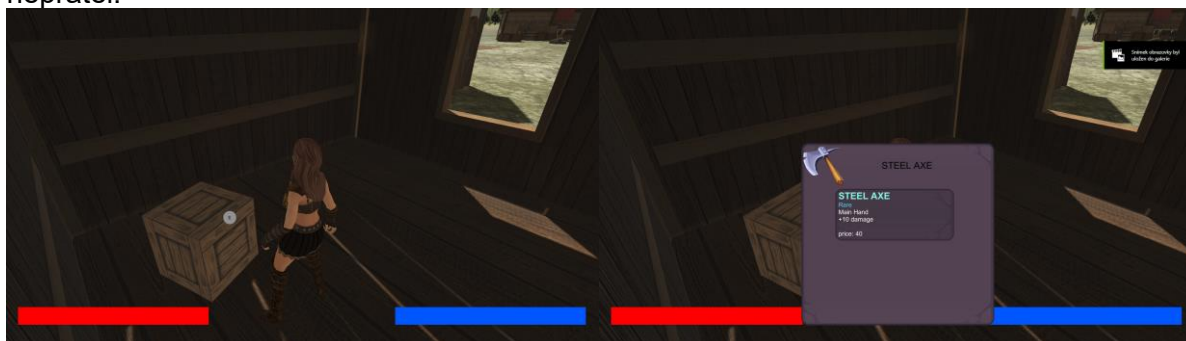
Inventář

Stisknutím tlačítka "I" se hráč může podívat do svého inventáře. Dalším stisknutím tlačítka "I" nebo tlačítka Esc se inventář zavře. Na pravé straně jsou vidět předměty, které hráč vlastní, ale momentálně nijak nevyužívá. Na levé straně jsou předměty, které má postava právě teď na sobě nebo je jinak využívá, a obnos peněz, které vlastní. Informace o předmětu si můžete zobrazit tím, že na něj najedete myší.

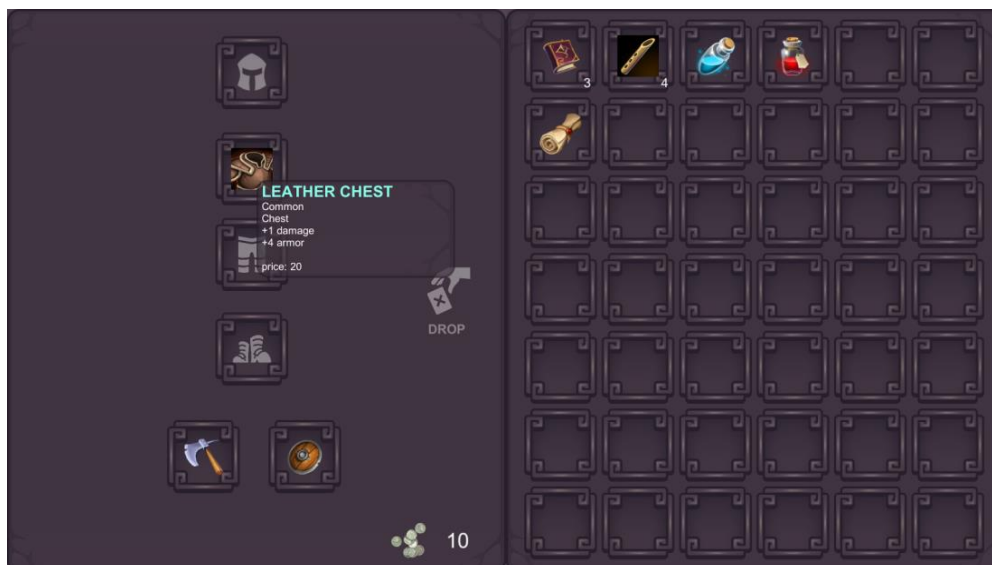


Zahodit předmět může hráč přetažením na políčko Drop. Obléct nebo se vybavit předmětem může hráč přetažením předmětu na příslušné políčko vybavení. Ale pozor! Předmět můžete přetáhnout jen na políčko, na které patří. Existuje šest druhů vybavení - zbraň, štít, boty, kalhoty, vršek, přilba - a jen blázen by nosil boty na hlavě. Předměty jsou také různě vzácné - od těch, které se válejí všude a jsou dobré leda na prodej za pár šupů, až po epické zbraně, které vyděsí i draka. Kromě zbraní existují další použitelné předměty - lektvary, které můžete použít kliknutím na pravé tlačítko myši.

Předměty můžete získat různými způsoby. Některé se prostě válejí na stole nebo na polici, některé se nachází v krabicích nebo truhlách, a nebo je můžete sebrat z mrtvol svých nepřátel.

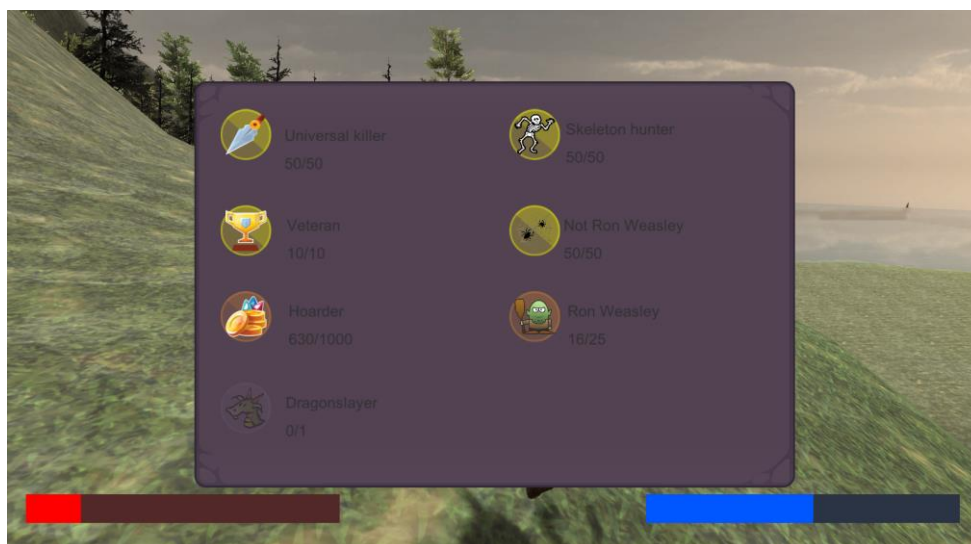


Výborným způsobem, jak získat další předměty, je také obchodování. Nejdřív musíte najít obchodníka a promluvit si s ním. Na levé straně obrazovky se objeví inventář obchodníka a na pravé straně váš. Pak už stačí jen přetahovat předměty z jednoho inventáře do druhého nebo na ně kliknout pravým tlačítkem.



Achievements

Klávesou “L” můžete otevřít okno s vašimi achievements. Ty můžete dostat za různé věci - vydělávání peněz, zabíjení monster či získávání levelů. Achievements mají tři úrovně - bronzovou, stříbrnou a zlatou. Dokážete získat zlatou medaili za všechny achievements?



Skill tree

Za plnění úkolů a zabíjení monster hráč dostává zkušenosti, za zkušenosti získává levely a s každým vyšším levelem získá schopnostní bod, který může využít ve stromě na schopnost podle stylu hry, který preferuje. Můžete svou postavu naučit lepší obraně, lépe zacházet s mečem, udělat z ní mistryni magických umění, a nebo vsadit na náhodu a mít větší šanci zasadit kritický zásah, který nepřítele zraní mnohem hůře než obyčejná rána.



Dialog

Kromě nepřátel jsou na ostrově i nějací ti vaši kamarádi, se kterými si můžete o všem popovídat. Odpovídat jim můžete kliknutím na vybranou odpověď a tím směřovat konverzaci různým směrem. Některé přátelské postavy vám během řeči také mohou zadat úkol.



Boj

Ve spodní části obrazovky může hráč vidět jak je na tom jeho zdraví a mana, kterou potřebuje na sesílání kouzel. Během boje také může stisknout tlačítko "F" a tím se soustředit na jednoho protivníka. Pak se v horní části obrazovky zobrazí zdraví zvoleného nepřítele. Mezi nepřáteli se dá přepínat kolečkem myši. Uskakovat je možné stisknutím mezerníku.



Na ostrově se nachází spousta monster různého charakteru. Někteří jsou rychlí a je téměř nemožné jejich útoku uhnout a jiní jsou pomalí, ale když už vás trefí, tak si přejete, abyste měli rychlejší reflexy.