

Sacred

Svět Ancaria akčního RPG Sacred se vás snaží k sobě nalákat svou rozlohou a množstvím osad a nestrův. Jak se zde vyznat a přežít? Pomocí našich rad a kompletní mapy.

Ať už se vžijete do role gladiátora, temného elfa, bojového mága, serafínky, upírky nebo lesní elfky, čeká vás ve hře *Sacred* spousta potyček a bitev. Následující rady by vám měly pomoci přežít za všech okolností, navíc jsme pro vás připravili také obří mapu Ancarie, na níž jsou vyznačena veškerá důležitá místa. Vzhůru do boje!

1. Sbíráání zkušeností

Schopnosti své postavy zlepšujete sbíráním zkušenostních bodů. Ty získáváte pobíjením nestrův a plněním mnoha hlavních i vedlejších úkolů, které vám zadávají obyvatelé Ancarie. Odměnou vám bude kromě zkušeností i zlato a často také drahocenné části výzbroje nebo runy. Osoby, jež vám mohou předat informaci, případně také zadat nějaký quest, poznáte podle toho, že se jim nad hlavou vznášá otazník či vykřičník.



2. „Drbárna“

Někteří obyvatelé Ancarie vám za několik kousků zlata nabídnou různé čerstvé novinky z regionu. Takové informátory poznáte podle toho, že se jim nad hlavou vznášá popsaný svitek. Jejich vědomostí byste měli v každém případě využít.



3. Čarovné skrýše

Během objevných výprav si dávejte pozor na to, zda se ve vašem okolí něco neblýská. Na takových místech najdete čarovné skrýše se zlatem nebo jiným pokladem.



4. Odkrytí mapy

Pomocí klávesy [Alt] můžete zvýraznit všechny objekty, které se momentálně nacházejí v dohledu (neplatí pro čarovné skrýše). Tímto způsobem můžete najít poměrně užitečné předměty. Klávesou [A] následně všechny věci zvednete.



5. Jezdecký kurz

Jsou tři způsoby, jak putovat krajinou: po svých, pomocí portálu anebo na hřbetě buj-



ného oře. Stáje, které se nacházejí v každé větší osadě (viz mapa), nabízejí nejrůznější koně. Někdy narazíte na potulující se osedlána zvířata také během putování divočinou. Ta můžete rovněž použít. Pomocí jezdeckého postroje, který koupíte téměř na každém rohu, můžete vlastnosti svého lichokopytníka ještě vylepšit. Taková investice se vám vyplatí zvláště v případě, že v sedle koně hodláte též bojovat.

6. Systém portálů

Nejrychleji se dostanete z místa na místo prostřednictvím portálů. Teleportovací místa jsou rozeseta po celé Ancarii a aktivují se klávesou „Použít“. Z portálu se můžete přenést do každého, jímž jste již prošli. Teleportovací brány tak výrazně usnadňují cestování na dříve navštívená místa. Všechny portály najdete vyznačené na naší mapě.



7. Zvláštní portály

Ve hře narazíte také na velké množství teleportů, které jsou vždy spojené pouze s jedním cílovým místem. Na jejich aktivaci potřebujete speciální portálovou runu, kterou zpravidla získáte od nějakého protivníka nebo od NPC.



8. Zřízení meziskladu

Téměř na všech větších osadách najdete v blízkosti tržiště a ve vstupních halách modrou truhlu. Tu můžete využít jako pomocný mezisklad na většinu kouzelných nápojů a na předměty, které momentálně k ničemu nepotřebujete. Stejně jako ve hře *Diablo 2* vám tyto truhly – ať již stojí kdekoliv – zprostředkují přístup do hlavního skladu s inventářem.



9. Zlepšení vlastností spolubojovníků

Někdy vás v misi doprovázejí spolubojovníci. Vyzbrojte je co nejlepšími zbraněmi, aby vám byli uprostřed zběsilé řeže co platní. Až vás váš kolega opustí, dostanete svou výzbroj zpátky, takže se nemusíte bát zapůjčit mu třeba i svůj nej kvalitnější meč.



10. Zbrojíř

Své zbraně si můžete vylepšit u ancarijských kovářů. K tomu musí mít stávající předmět k dispozici ve spodním levém rohu prázdný slot. Na jeden vám zbrojíř nabídne tři standardní vylepšení, na další přidělá amulety a kruhy. Takto vyzdobené kousky neprodávejte a raději si je ponechte. Jestliže budete později určitý kruh ze zbraně potřebovat, všechny ostatní se ztratí.



11. Mistři bojových umění

U mistrů bojových umění se můžete naučit různé údery, které pak můžete spojovat v účinná kombina. Cena, kterou přitom musíte zaplatit, závisí na stupni účinnosti speciálního manévru.



12. Výměna run

Vousatý mistr mění nalezené runy jiných tříd za runy požadované kategorie. Za dvě vaše dostanete jednu náhodně vybranou. Za tři vám dá runu vašeho zaměření a za čtyři runy si můžete dokonce vybrat sami. Zpočátku se vyplatí investovat pouze tři, a až ve chvíli, kdy budete chtít vylepšit schopnosti svého hrdiny určitým směrem, měnit hned čtyři najednou. I tak si ovšem hru pokaždé raději uložte, aby těžce nabyté předměty náhodou nepřišly nazmar.



13. Protivníci

Při boji se silnými protivníky zlikvidujte vždy nejdřív jejich pochopy. Ti jsou sice podstatně slabší než jejich vůdce, ale ve větším množství mohou představovat velké nebezpečí. Jakmile je po nich, dejte se za pomoci účinných bojových technik do křížku s hlavním sokem.

14. Nepřátelští zaříkavači

Některé nestůry s magickými schopnostmi, jako například šamani nebo kostliví čarodějové,



dokáží vyvolávat slabší příšery. Proto vždy nejprve zlikvidujte tyto kouzelníky, abyste zabránili neustálému doplňování nepřátelských posil.

15. Zahnání kostlivců

Kostlivci-válečníci jsou nepřátelé, kteří lezou ve hře člověku nejvic na nervy. Tyto pochopy lze sice snadno srazit k zemi, ale za pár vteřin se opět postaví na nohy. Tomu lze zabránit pouze obzvláště účinným kombem nebo lektvarem „Pekelný vír“.



16. Rozdělení a panuj

Různé ancarijské příšery se navzájem nenávidí. Tlupu orků tak například můžete snadno zlikvidovat tím, že je nalákáte do spárů hordy nemrtvých. Obě skupiny se do sebe navzájem pustí, čímž se zbavíte současně dvou problémů najednou. Pozor: jestliže celou operaci nečasujete správně, může se vám stát, že budete mít na krku obě party. Kromě toho za nepřátele, kteří se zlikvidují navzájem, nedostanete žádné zkušenosti.



17. Souboj rytířů

Snažte se, abyste měli ve svém repertoáru vždy nějaké combo, které lze provádět v jezdeckém sedle. Dávejte přitom přednost hlavně technikám, které získávají účinnost díky rychlosti vašeho oře. Nezapomínejte však na to, že do cvalu se může kůň pustit pouze ve volném prostoru, jako například v poušti nebo ve stepi.

18. Správné rozdělení bodů

Bodů ke zvýšení vlastností je velmi málo. Proto je investujte hlavně do bojových schopností. Zpočátku je ideální volba „Zacházení se zbraní“, abyste mohli používat bez postihů libovolnou položku ze svého arzenálu.

PATRICK HARTMANN

Legenda

- H** Obchodník
- W** Zbrojř
- S** Stáje
- T** Modrá truhla (mezisklad)
- C** Mistr bojových umění
- P** Portál
(aktivuje se poté, co do něho vstoupíte, je možné zvolit různá cílová místa)
- Px** Miniportál
(aktivuje se portálovou runou, je možné zvolit pouze jedno cílové místo)





Ancaria

Burg Hohenmuc

H S W T
Hohenwall

Zhurag-Nar

H C T
W S

P
W T

P₅ Verag-Nar

H
H S W T
Heckenheim

Torffingen

H W T S
Finstertwinkel

H W T
P₄
Reckendorf

H S P₁
W H T
Schönblick

H T
Drakenschanze

W T

W T
H S
H
Silberbach

H W T
Moorbruch

Kahari

P
H W S T
Burg Sternental

P
Shaddar-Nur

H S W C T
e von Ahil-Tar

T
Aish-Jadar

