

PLNÁ HRA KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

GAME 4 U

Číslo 2 • Listopad 2000

WWW.GAME4U.CZ

Cena: 199 Kč

PC CD

RPG

HRA, NA KTEROU

máš

BRÁNY SKELDALU



Novinky • Klasika • Top 10 • Recenze • Podrobný manuál • Tipy a triky

BRÁNY SKELDALU

Lord Marten otevřel oči. Pokusil se něco vidět, ale zatím měl jen vlčí mlhu. Viděl jen, že okolí je zahaleno do špinavého šera...

To bylo také zatím všechno, co mohl jeho zrak rozpoznat. Se sluchem na tom byl lépe. K jeho uším dolehl nejprve slabý vzdych a pak vysoký ženský soprán. „Už se probouzí.“ Jiný hlas, tentokrát v altové úrovni jakoby tomu prvnímu odpověděl: „No to je dost.“ Zrak se mu lepšil, nyní již rozeznával stíny, jenž tvořili tvary a doposud takové, které si jeho fantazie dokázala dotvořit do děsivých nočních můr. Bolela ho z toho hlava, navíc si nepamatoval předchozí události.

Rozmazané stíny nyní dostávaly konkrétní tvar. Byla to tvář ženy, podle vzhledu ještě dívky, avšak měla velice ošklivou tvář, celou pihovatou a podivně se na něj šklebila. „Ti muži jsou hrozní, nic nevydržeš,“ prohlásila ta tvář. Že by nebyl mrtvej? Posadil se. Zjistil, že se nalézá v nevelké místnosti, která musela být uvnitř nějaké dřevěné chatrče. Zatočila se mu hlava.

„Ale, tak zase neusínej!“ Hlavou mu proletěl ostrý alt, takže se jeho přední mozkovna dokonale probudila. Teď už věděl, že není ani v pekle, ani v nebi. Vypadalo to, že je stále ještě na zemi, byla jen otázka, kde přesně. „Jó, tak to neví nikdo z nás,“ odpověděla mu pihovatá. Měla na sobě černý, přiléhavý, kožený oblek, nohy i ruce nahé a dlouhé jako pavoučí. Ta druhá žena byla v plavkách, taková malá, drobnější postavy zvlášť vzhledem k té pihovaté. „Elvíro, přečti mu to!“ Elvíra, čili ta drobnější dívka rozbílala hnědý svitek a začala číst. Příběhu moc nerozuměl, nicméně pochopil, že ho nějaký potrhlej mág teleportnul sem, na Rovenland.

„A co s tím mám společného?“

„No ty jsi ten hrдина, co zachrání svět,“ odpověděla pihovatá.

„Podívej se ty..., jak se vlastně jmenuješ?“ ozvala se Elvíra

„Marten.“

„A mně říkají Jusefa,“ dodala pihovatá.

„Martene, tohle je posláni. Osud. Z toho nelze jen tak vycouvat. Fregharova slova mají velice důležitou váhu. To co říká musí být pravda. Je-li to náš osud, nesmíme si s ním zahrávat, protože se může kdykoliv obrátit proti nám.“

„Hele, dělejte si co chcete,“ mávnul rukou Marten, „mě se to netýká, já si hned

teď půjdu najmout loď zpátky domů. Kde jsou moje věci?“

„To je takový tupec nebo co?“ nechápala Jusefa. „Nic nemáš, můžeš si najmout leda velký kulový, a i za to bys musel zaplatit. Tady...,“ rozevřela vak, který ležel na zemi a podala Martenovi dýku. „Tohle je teď tvoje.“

„Si děláš srandu, ne?“

„Nechte toho!“ vykřikla Elvíra. „Bolí mě z vás hlava. Myslíte si, že z toho mám radost? Říkám vám, že tohle je osud, já takovým věcem rozumím. A pokud neuděláme to, co se po nás chce, tak na to zle doplatíme. A možná, že nejenom my.“

„A co se po nás chce?“ zeptal se Marten

Elvíra rychle projela celý text a pak pokrčila rameny. „No tady se píše, ať nás provázejí bohové.“

„Takže máme něco udělat a nevíme co. Já nevím jak vy dámy, ale ja bych nejprve obstaral nějaké zbraně.“

Jejich cesta povede do Skřetích jeskyň, kde naleznou poklad. Prodají ho a budou se moci pořádně vyzbrojit. Zavítají do soutěsky, do začarovaného lesa a do bíle věže. Je to dlouhé a rozmanité dobrodružství. Jejich kroky řídíš ty, coby jejich osud...

Systémové požadavky

- Počítač PC IBM kompatibilní s procesorem Intel Pentium 133MHz nebo 100% kompatibilním. Hru lze spustit i na Intel 80486, ale pro rozumnou rychlost doporučujeme procesor Intel Pentium 75MHz.
- Rychlou videokartu VESA 2.0 kompatibilní, se sběrnici PCI nebo VL Bus, a alespoň 1MB paměti. V případě, že nemáte na videokartě potřebný 1MB paměti, můžete hru spustit v nižším grafickém režimu. Je však potřeba počítat se sníženou kvalitou detailů. V případě nižších verzí VESA standardu program vyžaduje aby karta měla linear framebuffer. Chybějící hardware je možné suplovat softwarovými ovladači, například UNIVBE.
- 16MB RAM. Hru lze spustit už od 8MB operační paměti, ale je zpomalována swapováním. V tomto případě je vhodné vypnout volbu „nahraj vše do paměti“.
- 3MB až 285MB volného místa na pevném disku podle velikosti instalace.
- Alespoň čtyřrychlostní CD-ROM mechaniku. Čím vyšší rychlost, tím lépe.
- Myš a zvukovou kartu Sound Blaster, Gravis Ultra Sound nebo Windows Sound System.
- Operační systém MS DOS 6.0 nebo Windows 95 nebo Windows 98.

Instalace

Vložte CD s hrou Brány Skeldalu do mechaniky a spusťte program INSTALL.EXE. Až naběhne grafika, zvolte typ instalace (Automaticky nebo Podle přání).

AUTOMATICKY

Pokud zvolíte možnost automaticky, budete dotázáni jen na cestu (cílový adresář), kam si přejete hru nainstalovat. Až budete mít cestu zvolenu, klikněte na tlačítko start a hra se automaticky nainstaluje tak, aby zabírala na harddisku co nejméně místa, po ukončení instalace se sama spustí. Automatická instalace může díky autodetekci hardware selhat. V tom případě je potřeba spustit instalaci podle přání.

PODLE PŘÁNÍ

Pokud zvolíte možnost podle přání, budete nejprve dotázáni, zda si přejete automaticky detekovat hardware. V některých případech může autodetekce způsobit „zatunutí“ počítače. Ať už jste autodetekci zvolili nebo ne, nabídne se možnost upravení konfigurace počítače. V levém spodním okně volíte grafický mód a v prostředním okně nastavujete zvukovou kartu. Kliknutím na tlačítko **test** se můžete přesvědčit, zda zvuková karta správně zvučí. Pokud jste s nastavením spokojeni, klikněte na tlačítko **další**. Zvolte cílový adresář pro nainstalování hry a poté kliknutím na **minimální**, **střední** nebo **maximální** spusťte instalaci. Pokud nechcete, aby se hra po nainstalování sama spustila, pak tuto volbu ve spodní části okna odznačte.

STYL HRY

Ve světě hry Brány Skeldalu plném mýtických stvoření, cti, slávy a magie ovládáš skupinu až šesti dobrodruhů. Ve svém konání máš téměř naprostou volnost: můžeš jít kam chceš, udělat co chceš nebo zabít koho chceš. Při tom sbíráš nebo nakupuješ předměty, kterými vybavuješ své dobrodruhy. Bojem, používáním magie a řešením logických problémů vylepšuješ charakter postavy, které ovládáš, a které se tak stávají stále zkušenějšími a lepšími v boji či magii. To vše spojuje silná dějová linie, kterou se dozvídáš z nejrůznějších indicií, nejčastěji z dialogů nebo svitků.

UŽIVATELSKÉ ROZHRAŇÍ

Ze všech podobrazovek uživatelského rozhraní se vyskakuje pomocí pravého tlačítka myši.

Herní obrazovka je tvořena horním panelem, výhledovým oknem a spodním panelem. V horním panelu jsou čtyři základní funkce

Konec – ukončí hru.

Nastavení – nastavení pro zvuk a doplňující nastavení pro hru.

Ulož – uloží aktuální pozici ve hře.

Obnov – obnoví uloženou pozici ve hře.

Symbol ohně slouží k odpočívání. Tímto způsobem družina regeneruje své zdraví, kondici a zásobu many. Družina může spát v jednom kuse jen 12 hodin. Po té musí opět bojovat nebo chodit aby se unavila.

Kniha je místem, kam si dobrodruzi zapisují svitky, které naleznou. Knihou se listuje kliknutím na levou nebo pravou stránku.

Hvězdičky jsou symbolem magie a zpřístupňují používání magie i mimo souboje.

Symbol **pergamenu** je mapa, kam si dobrodruzi sami zakreslují lokace, které prošli. V pozdějších fázích hry si budete moci zakoupit velkou mapu ostrova, s jejíž pomocí se budete moci snadno přesouvat mezi lokacemi. Ztmavená tlačítka se tedy později prosvětlí.

Měsíc a číslo za ním říká, kolik peněz družina má. Všechny peníze jsou společné.

Kompas ukazuje světovou stranu, na kterou je aktuálně zvolený člen družiny nebo celá skupinka otočena.

Spodní panel obsahuje portrét se základními údaji o každé postavě v družině, kterých může být až šest, a pohybovou růžici. Součástí portrétu je kromě samotného obrázku i jméno postavy, údaje o množství životů (červený sloupek), kondice (zelený sloupek) a many (modrý sloupek) a číslo skupiny ve které se postava

nachází. U horního okraje obrázku se mohou objevovat čtyři různé symboly, štit s plusem znamená, že postava právě dosáhla určitého stupně zkušeností a ty můžeš přidělovat body některým vlastnostem, hvězdičky znamenají, že na postavu bylo uvaleno nějaké kouzlo nebo že postava vypila magický lektvar, chléb nebo lahvička znamenají, že postava má hlad nebo žízeň. Klikáním na šipky pohybové růžice se aktuálně zvolená postava nebo skupinka otáčí a pohybuje.

Rozdělování skupiny se provádí pomocí klávesy CTRL a levého tlačítka myši. Přidržíš klávesu CTRL a kliknutím na příslušný portrét postavu označíš. Takto můžeš označit více postav a ty pak tvoří skupinu se kterou lze samostatně chodit, ale pouze v rámci jednoho levelu (prostředí). Aktuálně označená skupina má jména a čísla skupiny napsaná bílou barvou a portréty členů této skupiny jsou prosvětlené. Členové ostatních skupin pak mají svá jména a čísla napsána jinými barvami (každá skupina jinou barvou). Pokud členové jiné družiny nestojí na tom samém políčku jako aktuálně zvolená postava, pak jsou jejich portréty ztmavené. Přepínat mezi jednotlivými skupinami můžete jednoduše kliknutím na některého člena skupiny, do které si přeješ se přepnout. Slučování provádíš buď tak, že opět pomocí myši a klávesy CTRL označíš členy, které si přeješ mít v jedné skupině a nebo pomocí klávesy INSERT, která sloučí do jedné skupiny všechny postavy, které stojí na jednom políčku.

SPRÁVA ČLENA DRUŽINY

Inventář. Kliknutím na portrét se otevrou dva panely, v levém je vidět celá postava člena družiny, na kterého jsi kliknul a pravý panel je inventář, tedy místo pro ukládání předmětů, které člen družiny nosí u sebe. Pokud najedeš kurzorem myši nad předmět, ukáže se ti v dolní části obrazovky informační okno o tomto předmětu. Většinu předmětů můžeš použít tak, že na ně v inventáři klikneš, kurzor převezme tvar předmětu a ty klikneš na postavu. Tak může postava například oblékat předměty, pít nebo jíst. Velikost inventáře závisí na typu používaného zavazadla.

Charakteristiky. Kliknutím na jméno postavy se změní pravý panel z inventáře na charakteristiku postavy. Zde jsou uvedeny jednotlivé vlastnosti, schopnosti a informace o členovi družiny. Při přestupu z nižší úrovně na vyšší úroveň, můžeš přidělit 5 bodů (bonus) některým ze čtyřech vlastností uvedených nad Bonusem a to kliknutím na symbol PLUS, který se objeví vždy, když je možné nějaké body přidělit.

CHARAKTERISTIKY POSTAVY

Každá postava je pilířem, na kterém stojí úspěšnost tvojí družiny. Je proto velmi důležité sledovat její charakteristiky a průběžně je vylepšovat. Charakteristiky se vylepšují neustálým bojem a plněním nejrůznějších úkolů. Za každý zásah nepřítele, za každého zabitého nepřítele, za každé úspěšně vykonané kouzlo, ale i za



úspěšně dokončený dílčí úkol dostáváš zkušenostní body. Pokud dosáhneš určité hranice v množství zkušeností, pak přestupuješ z nižší úrovně na vyšší a dostaneš možnost, přidělit 5 bodů některým ze čtyř vlastností: **Síla, Umění magie, Pohyblivost, Obratnost.**

Všechny tyto vlastnosti pak určují, jaké zbraně je tvoje postava schopna používat. Síla, Pohyblivost a Obratnost se dále uplatňují při souboji a Umění magie určuje, jaká kouzla tvá postava zvládá čarovat. S vyšší silou vzrůstá jednak počet životů a výdrž (vyšší kondice), ale také hodnoty jídla a vody. S Uměním magie narůstá i možná zásoba many tvé postavy.

Pohyblivost má zase přímý vliv na počet akcí, které postava může za kolo udělat. Hranice se mění vždy po patnácti bodech u Pohyblivosti. Do patnácti „jede“ postava na rezervu a má jednu akci za kolo, od patnácti má také jednu akci za kolo, ale už zaslouženě, od třiceti má dvě akce za kolo, od čtyřiceti pět má tři akce za kolo atd.

Mezi hodnotami pro **Úroveň** a **Zkušenost** a hodnotami pro **Sílu, Magii, Pohyblivost** a **Obratnost** se nacházejí tři vlastnosti, které ukazují momentální stav postavy a jsou dokonce vyneseny jako rtuťovité sloupky vedle portrétu postavy na základní desce. Jsou jimi: **Životy, Kondice** a **Mana**. Klesne-li počet životů na nulu, je postava mrtvá a je vyřazena ze hry. Mana je energie potřebná ke kouzlení a ubývá s každým provedeným kouzlem a konečně kondice naznačuje únavu postavy. Pokud je kondice na nule, postava se nemůže hýbat, natož pak bojovat.

Hodnoty **Útok** a **Obrana** představují útočné a obranné číslo, které určují sílu útoku a účinnost obrany. Útok se zlepšuje spolu se zbraněmi, které postava drží v ruce a Obrana se zlepšuje spolu se zbrojí, kterou

na sobě postava má oblečenou. Akce, jak již bylo řečeno, určují počet akcí, které je postava schopna za jedno kolo v souboji udělat.

Odolnost proti magickým útokům pak určují **Ochrany**, každá z hodnot **Oheň, Voda, Země, Vzduch, Mysl** vždy uvádějí odolnost proti danému živlu. Tato odolnost je v procentech a nemůže být vyšší než 75. Mnoho nepřátel, zvláště v pozdějších fázích hry, má kromě fyzického i magický účinek útoku. V tomto případě se uplatňují právě ochrany a účinek zásahu snižují.

Poslední z charakteristik jsou bonusy za zbraně. Jejich hodnoty se zvyšují tím, jak ta která postava používá daný typ zbraně. Vždy po nějaké době používání se totiž postava v zacházení se zbraní zlepší a zvýší se hodnota bonus. Ta se pak při zásahu nepřítele přičte k již vypočtenému zásahu.

PŘEDMĚTY

Ve hře se z hlediska hráče vyskytují tři druhy předmětů: **výzbroj a výstroj, poživatiny** jako jídlo, voda a lektvary a pak **ostatní**. Každý předmět má také svou charakteristiku, která se zobrazí ve speciálním rámečku-tabulce, pokud najedeš nad předmět kurzorem. Tabulka může mít maximálně tři řádky. Prvním atributem je jméno, které má každý předmět ve hře.

Druhý řádek říká, jak daný předmět mění vlastnosti postavy. Mohou to být hlavně útočné číslo, obrané číslo, některá z vlastností síla, umění magie, pohyblivost a obratnost, dále pak ochrana proti jednotlivým živlům a regenerace, což je skrytá vlastnost, kterou má každá postava danou a která určuje, jak rychle postava regeneruje při spánku. Některé zbraně mají navíc útok v některém z magických živlů. Pak je u zbraně uvedeno například „Útok 10–12, Oheň 11–15“, což znamená, že se uplatní jak fyzický zásah, tak magický zásah, takže celkový zásah (pokud oba útoky projdou) může být například 27. Pokud je u předmětu napsáno „Oheň 25%“, pak to znamená, že zvyšuje obranu postavy proti kouzlům živlu ohně o 25%.

Poslední, třetí, řádka bývá uvedena hlavně u zbraní a zbroje a určuje, jaké minimální vlastnosti musí mít postava, která chce daný předmět používat nebo nosit.

Předměty jako je jídlo, voda nebo lektvary doplňují buďto zásobu vody a jídla a nebo některou z vlastností života, kondice a mana. Pokud klesne zásoba vody nebo jídla na hodnotu nula, pak daná postava nemůže odpočívat a pomalu začne z nedostatku základních potravin umírat.

Účel ostatních předmětů je různý. Je možná je použít na některou postavu z družiny nebo na určitých místech ve hře, je možné je prodávat nebo je s jinými bytostmi ve hře vyměňovat za jiné předměty nebo služby.

SOUBOJE

ZAPOČETÍ SOUBOJE

Souboj lze začít několika způsoby. Buď se k tobě přiblíží nepřítel na kontaktní vzdálenost, která je u každého typu nepřítel jiná, nebo se přiblížíš k nepříteli ze zadu ty a „vraziš“ do něj a nebo započneš souboj pomocí klávesy ENTER (v případě neagresivních postav).

PLÁNOVÁNÍ SOUBOJE

Když souboj začne, změní pohybová růžice na kruh s tlačítky s jejichž pomocí se plánuje souboj. Hra Brány Skeldalu používá tzv. *kolový systém soubojů*. Na počátku každého kola naplánuješ, co bude která postava během souboje dělat a pak se souboj spustí. Pokud má postava více akcí za kolo, počet akcí na kolo se ukazuje jednak v charakteristikách a při souboji navíc v pravém dolním rohu portrétu, pak můžeš postavě přidělit více různých úkonů, které se budou provádět v pořadí v jakém jsi je naplánoval.

Postupujeme-li od horního tlačítka proti směru hodinových ručiček, pak máme k dispozici následující možné akce: **Útok, Magie, Stát, Přezbrojení, Útěk, Zrušení a Přesun**. „Programuješ“ vždy tu postavu jejíž portrét je bíle orámován. Pokud zvolíš **Útok** pak bude postava útočit tím, co má právě v ruce, pokud zvolíš **Magii** budeš dotázán ještě na kouzlo a pak bude postava čarovat, **Stát** znamená, že postava v tomto kole nic nedělá, **Přezbrojení** umožní postavě vzít z inventáře do ruky jinou zbraň nebo vypít lektvar, pokud zvolíš **Útěk**, dostane postava několik akcí pro přesun aby mohla utéct, ale v daném kole již nemůže dělat nic jiného, **Zrušení** zruší všechny naplánované akce a ty pak můžeš naplánovat nové a konečně **Přesun** dané postavě dovolí se během souboje přesunout na jiné místo. V případě Přesunu bude postava moci udělat tolik kroků, kolik má volných akcí za kolo s tím, že otáčení se nepočítá za krok a žádné volné akce nepotřebuje.

Pokud v nastavení zaškrtněš volbu **automatický útok**, pak bude všem postavám, kterým nepřidělíš v tomto kole žádnou akci, automaticky přidělena akce **Útok**. Pokud volba zůstane nezaškrtnuta, bude všem „nenaprogramovaným“ postavám přidělena akce **Stát**. Pokud máš kolo naplánováno, spustíš jej kliknutím na lebku uprostřed kola.

PRŮBĚH SOUBOJE

V momentě, kdy klikneš na lebku uprostřed kola tlačítek jimiž jsi programoval souboj, spustí se jedno soubojové kolo. Na počátku každého kola si všechny postavy (včetně nepřátel) „hodí na iniciativu“ a v tomto pořadí pak provádějí své akce. Pokud na některou z tvých postav útočí nepřítel,

a daná postava má nenulovou hodnotu kondice, pak se sama automaticky brání. Pokud stojí více postav na jednom herním poličku, pak se každá z těchto postav o něco hůře brání. Čím více postav tím horší možnosti obrany pro každou z nich. Pokud tedy bojuješ proti silnému nepříteli, je dobré si postavy vhodně rozmístit. Pokud má některá postava v daném kole vlivem útoku nepřítele zemřít a v tom samém kole na ni jiná postava z družiny zakouzlí **Léčivý dotyk**, pak je postava „v poslední chvíli“ uzdravena. Pokud některá z tvých postav bude mít naplánovanu akci **Přesun**, pak v momentě, kdy na ni v průběhu kola přijde řada, se souboj přeruší a ty budeš mít možnost s postavou popojít. Velikost zásahu (počet životů, který jsi nepříteli ubral) se ukazuje na místě lebky bezprostředně po útoku. Velikost zásahu nepřítele se ukazuje na portrétu dané postavy.

SYSTÉM MAGIE

Magii je možné použít buďto mimo souboj kliknutím na ikonku s hvězdičkami v horním úzkém panelu nebo během souboje kliknutím na příslušné tlačítko. V prvním případě se u kurzoru myši objeví otazník a ty klikneš na portrét postavy, která má kouzlo provést. V případě druhém můžeš kouzlit rovnou.

Provedení kouzla spočívá ve dvou až třech krocích. V prvním zvolíš živel v jehož znamení je kouzlo, které chceš provést. Pokud je již živel vybrán, nemusíš jej volit. Pak kliknutím zvolíš runu kouzla a poté stupeň kouzla. Stupeň určuje většinou sílu kouzla, ale někdy je kouzlo na vyšších stupních modifikované.

Na provedení každého stupně každého kouzla musí mít mág, který jej provádí určité zkušenosti (vlastnost **Umění magie**) a určité množství many. Pokud je drahokam u stupně kouzla rozsvícen zeleně, pak má postava dost zkušeností i many k provedení kouzla. Pokud svítí červeně, pak má dostatek many, ale nikoliv dostatek zkušeností. Může se pokusit o provedení kouzla, ale riskuje, že jí nahromaděná magie (díky nedostatku zkušeností) bouchne v ruce nebo že kouzlo bude mít jiný nežádoucí účinek. Pokud je drahokam ztmavlý, postava nemá dostatek zkušeností.



Popis kouzel ve hře

ŽIVEL OHENĚ

FIREBALL

Mág vrhne ohnivou kouli, která zasáhne všechny nepřátele na jednom políčku.

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek fireballu

ZRYCHLENÍ

Očarovaná postava se dočasně stane rychlejší (jsou jí přidány akce za kolo).

Stupeň 1 – 1 akce za kolo navíc

Stupeň 2 – 2 akce za kolo navíc

Stupeň 3 – 3 akce za kolo navíc

MAGICKÁ STŘELA

Mág vrhne magickou střelu, která zasáhne všechny nepřátele na jednom políčku.

Způsobuje větší zásah nežli fireball.

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek magické střely.

OHNIVÝ MEČ

V rukou mága se objeví magická zbraň – ohnivý meč, která existuje do té doby, dokud je používána (tedy držena v ruce).

Stupně – čím vyšší stupeň, tím lepší meč.

OSLEPENÍ

Oslepí nepřítel tak, že se několik následujících kol mnohem hůře brání (sníží se obranné číslo).

Stupně – čím vyšší stupeň, tím hůře se nepřítel brání.

BERSERKR

Uvrhne postavu do stavu bojového šílenství. Postavě se zvýší útočné číslo a pohyblivost a sníží se obranné číslo.

Stupně – čím vyšší stupeň tím vyšší bojové šílenství (vyšší útok a pohyblivost a nižší obrana)

VZPLANUTÍ

Způsobí vzplanutí země-podlahy jakéhokoliv materiálu.

Stupeň 1 – vzplane políčko před mágem

Stupeň 2 – vzplanou všechna políčka od mága směrem dopředu až k hranici viditelnosti.

Stupeň 3 – vzplanou všechna políčka okolo mága až po hranici viditelnosti.

ŽIVEL VODA

VODA

Mág vykouzlí lahev vody.

Stupně – stupeň určuje počet lahví

LEDOVÝ DECH

Způsobuje podchlazení. Magický útok v živlu voda na políčko před mágem.

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek.

OBRANYSCHOPNOST

Cílové postavě zvyšuje obranyschopnost (obranné číslo).

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší obranné číslo.

LEDOVÁ KREV

Způsobuje mrznutí tkáně. Magický útok v živlu voda na políčko před mágem.

Účinnější nežli Ledový dech

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek.

VYKRVÁCENÍ

Otevírá magické rány a životní energie opouští tělo. Magický útok v živlu voda na políčko před mágem. Účinnější nežli Ledová krev.

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek.

HLUBINA

Pokud nepřítel zabije postavu, na kterou bylo sesláno toto kouzlo, sám v tom samém kole zemře.

Stupeň 1 – kouzlo je sesláno na mága, který jej vyvolal

Stupeň 2 – kouzlo je sesláno na jinou cílovou postavu

Stupeň 3 – kouzlo je sesláno na všechny členy družiny

VYSÁTÍ ENERGIE

Postava vysaje nepříteli životní energii. Zásah, který postava nepříteli způsobí se jí samotné vrátí a přičte se z poloviny jako životy.

Stupeň 1 – mág kouzlem vysaje z nepřítelů životy a přivlastní si je

Stupeň 2 – jako stupeň 1, ale vyšší účinek.

Stupeň 3 – Mág očaruje jiného člena družiny a ten pak po několika dalších kol dostává všechna zranění, která nepříteli způsobí, jako životy (opět jen z poloviny). Např. mág očaruje bojovníka Vysátím energie stupně tři. Ten pak zasáhne nepřítel za 10 životů a sám dostává navíc 5 životů.

ŽIVEL ZEMĚ

CHLĚB

Mág vykouzlí pecen chleba.

Stupně – stupeň určuje počet pecnů.

LÉČIVÝ DOTYK

Mág vyléčí zranění cílové postavě.

Stupně – míra léčebného účinku

OKO ZA OKO

Všetchna zranění, která nepřítel postavě způsobí dostane také on.

Stupeň 1 – kouzlo je sesláno na mága,

který jej vyvolal

Stupeň 2 – kouzlo je sesláno na jinou cílovou postavu

Stupeň 3 – kouzlo je sesláno na všechny členy družiny

CHVĚNÍ

Způsobuje lokální zemětřesení na políčku před mágem. To způsobuje určitý zásah a snížení obratnosti a pohyblivosti všech, kteří na daném políčku stojí. To může vést až ke snížení počtu akcí u nepřítelů.

Stupně – velikost zásahu a míra snížení pohyblivosti

REINKARNACE

Oživí mrtvou postavu. Postavě, která byla oživena, se snižují zkušenosti na mez odpovídající poslední dosažené úrovni.

Stupeň 1 – oživená postava má všechny vlastnosti (životy, kondice a mana) na nule.

Stupeň 2 – oživená postava má životy na maximum, ale ostatní vlastnosti jsou na nule.

Stupeň 3 – oživená postava má všechny vlastnosti na maximum.

Např. pokud má postava úroveň 9, na kterou je potřeba 40000 zkušeností, a počet zkušeností má aktuálně 45000, pak po té co zemře a je oživena má stále úroveň 9, ale zkušeností jen 40000.

ZDROJ MANY

Tolik many, kolik mág v tomto kole do kouzla vloží dostane v příštím kole zpět, ale dvojnásobně.

Stupeň 1 – vloží 30, dostane 60

Stupeň 2 – vloží 50, dostane 100

Stupeň 3 – vloží 75, dostane 150

NASTAV TVÁŘ

Všetchna zranění, která jsou postavě udělena se jí změní na životy.

Stupeň 1 – kouzlo je sesláno na mága, který jej vyvolal

Stupeň 2 – kouzlo je sesláno na jinou cílovou postavu

Stupeň 3 – kouzlo je sesláno na všechny členy družiny

Nepřítel sekne do postavy a způsobil by jí tím zranění za 15 životů. Tyto životy se ovšem postavě neodečetou, naopak se jí jako životy přičtou.

ŽIVEL VZDUCH

BLESK

Mág vrhne letící blesk, který zasáhne všechny nepřátele na jednom políčku.

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek blesku.

Popis kouzel ve hře

STAV NEPŘÍTELE

Ukáže počet životů nepřítele. Nad všemi nepřáteli bude po jistou dobu vidět číslo zobrazující počet aktuálních životů.

Stupně – délka trvání kouzla.

SMRTÍCÍ DECH

Rozsévá smrt v řadách nepřátel. Magický útok v živlu vzduch na políčko před mágem.

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek.

TELEPORTACE

Teleportuje cílovou postavu na určené místo. Podmínkou je, aby od mága, který kouzlo vyvolal, byla k místu určení (cíli teleportace) volná cesta.

DRCENÍ

Způsobuje tlak v okolí nepřítele. Magický útok v živlu vzduch na políčko před mágem. Vyšší účinek než-li u Smrtícího dechu.

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek.

DRŽENÍ

Kouzlo vržené na políčko před mágem způsobuje u postav, které na něm stojí, snížení pohyblivosti, které následně vede, na určitou dobu, ke snížení počtu akcí za kolo.

Stupeň 1 – snižuje počet akcí za kolo o jednu

Stupeň 2 – snižuje počet akcí za kolo o dvě

Stupeň 3 – snižuje počet akcí za kolo o tři

VÁHY OSUDU

Toto kouzlo srovná počet životů všech účastníků boje na úroveň té žijící postavy, která má nejméně životů.

Stupeň 1 – mág který kouzlo vyvolal nemá žádnou manu a je zcela vyčerpán,

takže má kondici na nule a dočasně má i sníženou schopnost regenerace, takže nemůže odpočívat.

Stupeň 2 – mág který kouzlo vyvolal je zcela vyčerpán, takže má kondici na nule a dočasně má i sníženou schopnost regenerace, takže nemůže odpočívat.

Stupeň 3 – mág který kouzlo vyvolal je vyčerpán, takže má kondici na nule. Vedete souboj se dvěma nepřáteli, první má počet životů 300 a druhý 250. Členové tvé družiny (je jich šest) mají následující počty životů: 85, 90, 45, 64, 25, 71. Po vyvolání kouzla mají všichni nepřátelé a zároveň všichni členové tvé družiny 25 životů.

ŽIVEL MYSL

AUTOMAPING

Zmapuje okolí mága, který kouzlo vyvolal až do určité vzdálenosti, bez ohledu na to, zda v cestě stojí stěny či ne.

Stupně – určují velikost zmapované oblasti.

PŘIPOJENÍ

K mágovi, který kouzlo vyvolal, se připojí postavy, které se momentálně nacházejí na jiných místech.

Stupeň 1 – připojí se jen jedna cílová postava.

Stupeň 2 – s cílovou postavou se připojí celá skupinka, maximálně však do tří postav

Stupeň 3 – připojí se všechny postavy

MENTÁLNÍ ÚTOK

Útok na nervové centrum nebo na centrum vůle či inteligence nepřítele. Magický útok v živlu mysl na políčko před mágem.

Stupně – čím vyšší stupeň, tím vyšší zásah-účinek.

NEVIDITELNOST

Zneviditelní cílovou postavu (postavy).

Nepřátelé pak na ni neútočí, s výjimkou

případů, kdy ji vycítí nebo magicky detekují.

Stupeň 1 – kouzlo je sesláno na mága, který jej vyvolal

Stupeň 2 – kouzlo je sesláno na jinou cílovou postavu

Stupeň 3 – kouzlo je sesláno na všechny členy družiny

SKUTEČNÉ VIDĚNÍ

Stěny, které jsou pomocí magie zneviditelněny, nebo iluzorní stěny, ukáží po vyvolání kouzla svou pravou podstatu.

Stupně – délka trvání kouzla.

ODOLNOST PROTI MAGII

Zvyšuje odolnost cílové postavy proti všem druhům magie.

Stupně – určují sílu magického štítu.

DÉMON

Mág povolá z astrálních sfér démona a vymění si s ním dočasně místo. Démon pak bojuje na straně družiny až do vypršení časového limitu nebo do své smrti. Pak se na jeho místo vrací mág v tom stavu, ve kterém kouzlo vyvolal.

Stupně – určují sílu a rychlost démona.

POZNÁMKY K MAGII

Všechna útočná kouzla, která vyvoláte působí vždy na celé políčko. Působí tak i některá kouzla, která vyvolá nepřítel.

Názvy kouzel jako „Vykrvácení“ nebo „Ledový dech“ se mohou zdát zavádějící, ale působí i na nehmotné nepřátele. Je tomu tak proto, že všechna kouzla mají z části magický, z části fyzický účinek. Fyzický tedy vždy působit nemusí, ale magický ano.

Některí nepřátelé mají stejně jako vy ochranu proti určitým druhům magie. Při výběru kouzla, je tedy ze všeho nejvíce potřeba sledovat k jakému živlu má nepřítel nejbližší (nebo spíše nejdále).

EDITACE LEVELŮ A VYTVÁŘENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Hra Brány Skeldalu ti skýtá, kromě ještě jednu ojedinělou možnost vytvořit vlastní RPG dobrodružství. K tomu slouží především program MAPEDIT a kompletní sada užit pro vytváření nového dobrodružství. Nejen že můžeš vytvořit vlastní hru s vlastním příběhem, grafikou, zvuky, hudbou a animacemi, ale můžeš nám své dobrodružství poslat a podělit se tak s ostatními příznivci tohoto skvělého herního žánru a navíc se tak zúčastníš

soutěže o několik zajímavých cen, které ti sdělíme prostřednictvím našich WWW stránek nebo prostřednictvím reklam.

Principem soutěže je vytvořit co nejlepší dobrodružství. Hodnoceno je vše co můžeš do hry vložit včetně grafiky, zvuků a hudby, nejvíce je však hodnocena invence, se kterou bude nový příběh vytvořen. V zájmu zachování regularnosti soutěže se nesmí účastnit profesionální týmy, tj. týmy, které již nějakou hru vytvořili a komerčně vydali.

Jak tedy začít vytvářet nové dobrodružství? S instalací hry se ti v adresáři s hrou Brány Skeldalu založil

adresář ADV, v něm budou uložena jednak všechna tvá dobrodružství a také nová dobrodružství, která vytvoří jiní hráči-tvůrci. Každé dobrodružství je uloženo ve svém vlastním adresáři a ke každému dobrodružství také přibude do kořenového adresáře instalace hry Brány Skeldalu soubor s koncovkou *.ADV. Novou hru začneš vytvářet pomocí dávky NEWADV.BAT, která založí potřebné prostředí pro tvorbu nové hry. Celý postup je popsán v dokumentaci, která je uložena na tvém CD s hrou Brány Skeldalu v adresáři ADV/MANUAL. Tady stačí otevřít soubor DOKUMENT.HTM ve tvém

oblíbeném internetovém prohlížeči (např. Netscape Communicator nebo MS Internet Explorer, který je standardní součástí operačního systému Windows 98).

Až vytvoříš nové dobrodružství, pošli nám je buď poštou na disketu, CD-ROMu nebo ZIPce na adresu:

NAPOLEON GAMES

Přívorská 33

Praha 8 181 00

nebo přes Internet do schránky.

Nezapomeň připojit textový soubor se jmény všech tvůrců, jejich věkem a povoláním a se spáteční kontaktní adresou, telefonem a e-mailem. K souboru můžeš připojit samozřejmě i další informace, které uznáš za vhodné.

NEPŘÁTELE

Ve hře potkáš celou řadu nepřátel s nejrůznějšími schopnostmi, říkejme jim NPC (Non Playing Character). Každá NPC má tzv. dohled a kontaktní vzdálenost. Dohled je vzdálenost, na kterou tě NPC uvidí a pokud je agresivní, tak po tobě „půjde“. Pokud se přiblíží na kontaktní vzdálenost, pak na tebe zaútočí. Tyto vzdálenosti má každá NPC jiné a to podle svých přirozených možností. Stejně tak mohou různé NPC mít i různý počet akcí, které mohou udělat za jedno kolo. Každý útočící nepřítel může mít buď jen fyzický zásah nebo fyzický zásah kombinovaný s magickým zásahem v nějakém živlu a nebo přímo kouzlí nějaké kouzlo. Jinak mají všichni nepřátelé téměř tutéž sadu vlastností jako kterákoliv z postav ve tvé družině.

TIPY, TRIKY, PERLIČKY VE SKELDALU

MIMO BOJ...

- 1.** Rozbíjení lahví – Lahve, lektvary a křehké věci se mohou prudkou manipulací rozbít. Proto nikdy neházejte lektvarem.
- 2.** Pokládání předmětu – Pozor, když pokládáte předmět. Jestli jej umístíte do díry, propadne. Jestli jej umístíte do vody, zmizí pod hladinou a už ho nikdy nedostanete zpět.
- 3.** Malý růžový slon – Pokud vám selže kouzlo „Odolnost proti magii“ pak postavu, které kouzlo sešlo se uplatní backfire nazvaný „Malý růžový slon“. Toto kouzlo dává postavě odolnost slona (asi 2000 zásahových bodů), jenže postava nemůže kouzlit a má nulové útočné kouzlo. Musí se spolehnout jen na zbraně s magickým účinkem. Jenže pozor. V okamžiku, jakmile kouzlo přestane účinkovat, postava přijde o těch 2000

TROUBLESHOOTING ANEB SEŠTŘELOVÁNÍ PROBLÉMU

Nemohu spustit ani instalační program hry, obrazovka vždy zčerná a pak se nic nestane. Když spustím instalátor podruhé, pak mám buď možnost spustit instalaci v nižším grafickém režimu nebo vůbec ne. Co mám dělat?

To je asi způsobeno tím, že nevlastníš grafickou kartu se standardem VESA 2.0 a nebo tvá grafická karta nemá dostatek paměti (1MB). Možným řešením tohoto problému je použít některý softwarový emulátor jakým je například UNIVBE.

Instalační program nedokáže najít mou zvukovou kartu a správně ji otestovat. Jednoduše zvuk nevzučí a nebo se při testu zvuku počítač „zatuhne“.

Nejpravděpodobnější je, že hru spouštíš pod operačním systémem Windows 95 nebo Windows 98, který používá automatické nastavení parametrů zvukové karty. V tomto případě mohl nastavit IRQ vyšší nežli 7 (např. 10) a to ovladač paměti, který hra používá není schopen akceptovat. Je potřeba abys nastavil IRQ na hodnotu 7 nebo nižší, aby nevznikala kolize s dalšími zařízeními.

To provedeš tak, že klikneš na tlačítko Start na Taks Baru, pak najedeš na Settings a klikneš na Control Panel. Až se otevře okno, klikneš na ikonku System, otevřeš položku Sound, video and game controllers a v ní zobrazíš vlastnosti tvé zvukové karty (properties), až se otevře okno, vybereš složku Resources a v Resource type najdeš položku Interrupt Request a změníš její

hodnotu na 07 nebo menší. Druhou možností je, že používáš kartu, která není kompatibilní s žádným ze standardů uvedených v seznamu podporovaných karet a nebo k takovéto kompatibilitě potřebuje softwarový ovladač. V tomto případě je potřeba se poradit nejprve s manuálem a v případě potřeby i se svým prodejcem.

Chtěl bych mít ze hry nějaké obrázky, jak na to?

Stačí kdykoliv v průběhu hry zmáčknout klávesu F1 a obrázek se uloží ve formátu BMP do kořenového adresáře instalce hry Brány Skeldalu.

Občas se hra při nahrávání levelu neuvěřitelně zpomaluje a to i přes to, že mám dostatek paměti. Co s tím?

V první řadě se podívej, zda ti nějaký jiný program nezabírá příliš mnoho místa v paměti. Je vhodné, pracuješ-li pod Windows 95 nebo Windows 98, uzavřít všechny ostatní programy dříve, než spustíš Brány Skeldalu.

Pracuji s Windows 95 nebo Windows 98 a někdy se mi stane, že se počítač při spouštění hry restrartuje. Co s tím?

Toto je bohužel vada, která vzniká nevhodnou spoluprací mezi správcem paměti operačního systému a správcem paměti používaného ve hře Brány Skeldalu. Stává se to tehdy, když dlouho pracuješ ve Windows a pak se pokusíš spustit hru. Nedá se s tím bohužel nic dělat a někdy je nutné operační systém před započetím hry restartovat.

zásahových bodů, takže nyní má zase původní hodnotu, avšak těchto 2000 bodů ji ubude i z aktuálního stavu, takže když její životy klesnou pod 0 je mrtvá. Kouzelníka postiženého tímto backfirem uklid' někam mimo bojiště, protože, ačkoliv vydrží hodně, nemusí to později přežít.

4. Jedovaté jídlo – Některé potraviny ve hře mohou být jedovaté. Nejez tedy to co neznáš, nebo si velice rychle připrav kouzlo reinkarnace.

5. Trvalá ztráta postavy – Jestli odejdeš se skupinou z mapy a kostru některé postavy tam necháš, pak počítej s tím, že příště už její kostru nenajdeš.

6. Utopení – Utopené postavy nelze reinkarnovat. Musel bys nejprve najít kostru.

7. Teleport vedoucí nikam – Velice nebezpečná věc. Znamená to okamžitou ztrátu postavy, kterou nelze reinkarnovat.

8. Ústí teleportu – Velice nebezpečné místo. Nestvůra, která teleport použije se materializuje uvnitř postav, které na tom místě stojí. To okamžitě znamená ztrátu

postavy. Postavu lze reinkarnovat. Stejně opačně lze zabít nepohodlnou nestvůru tak, že se teleportuješ na místo, kde stojí. Ale pozor, musíš použít pevný teleport, nikoliv kouzlo.

9. Sbírání mrtvol – Mrtvolu postavy je nutné sebrat. To se provede stejně jako připojení, až na to, že nelze sebrat mrtvolu tlačítkem nula (Autogroup). Během boje nelze mrtvolu nosit, proto zůstanou na místě, tam kde je souboj spuštěn.

10. Okrádání mrtvol – Některé nestvůry zametají (sbírají předměty ze země). Takové nestvůry jsou schopné okrást mrtvolu člena tvé skupiny. Věci pak naleznáš v její inventáři.

11. Teleportace nestvůry – Třetí stupeň kouzla Teleport, neteleportuje skupnu, ale nestvůru, která stojí před kouzelníkem.

12. Teleportace předmětu – Vhodíš-li předmět do teleportu, může se objevit v jeho ústí. Totéž platí pro firebally a magické střely.

13. Chybná kombinace – Kouzla Oko za oko a Nastav tvář nelze

kombinovat. Postava, která se o to pokusí, zahyne.

14. Magicky chráněná místa – Místa kam se nelze teleportovat, nebo ze kterých nelze přivolávat postavy.

15. Kouzlení do zdi – Všechna kouzla, jenž jsou vmetena do zdi mají účinek na skupinu nebo kouzelníka, který kouzlo vyvolal. Většinou to znamená katastrofu pro skupinu. Jediné kouzlo, kde to lze využít je kouzlo Teleportace 3. Kouzlo teleportuje něco na políčku před a pokud tam je zeď, tak teleportuje skupinu.

16. Jak čelit překvapení – Je-li někde v chodbě odbočka, vcházej do ní bokem. Případná nestvůra číhající za rohem, tě tak nemůže překvapit.

17. Nemoci a její léčení – nemoc nebyla implementovaná dobrodružství v Rovenlandu, nicméně, je možné se s ní setkat v jiném dobrodružství. Nemoc se projevuje postupným zhoršováním vlastností postavy, až vlastností klednou k jednociferným hodnotám. Postava se neregeneruje, a pokud není léčena, může později umřít. K léčení nemoci lze použít speciální lektvar. Zájemci o nemoc se mohou nestvůře, která má nakazit postavy přiřadit kouzlo 254. Léčivý lektvar je kouzlo 253 a navíc poskytuje jednodenní imunitu.

18. Summon – Backfirem kouzla Summon, které místo postavy přivolá náhodnou nestvůru z bludiště. Tato varianta nakonec neprošla, takže připojení je bez backfire. Nicméně je možné kouzlo dát nestvůře, takže se během boje bude množit. Číslo kouzla je 255.

19. Halucinace – Backfire kouzla halucinace. Zkus nestvůře nastavit kouzlo 224 a nech ji ho na tobě vyzkoušet. Uvidíš věci...

BOJ S NEPŘÍTELEM

Následuje několik triků jak oklamat nepřítele při boji.



1. Vylákání nepřítele z úkrytu – Pokud potřebuješ vylákat nestvůru z úkrytu, kde číhá, zkus hodit nějaký předmět před její úkryt a schovej se. Jestli nestvůra není hluchá, pravděpodobně uslyší šramot a vydá se za zvukem. Můžeš mít štěstí a nestvůra se k tvé družině otočí zády, pak není problém na ni zaútočit.

2. Házení během boje – Při programování soubojů stačí předmětem klepnout na hrací ploše a postavě se oběví nová akce Házet. Během boje pak tato postava hodí vybraný předmět. Předmět sice zmizí, ale pokud akci zrušíš před odstartováním souboje, bude ti vrácen.

3. Taktika na neinteligentní nestvůru – Tyto nestvůry snadno ztrácí orientaci v bitvě. Proto se jim otočení počítá za akci. Toho lze využít. Postav bojovníka k nestvůře a z boku o jedno políčko dál lučišníka. Pokud bude do nestvůry střílet, každý zásah nestvůru otočí po směru lučišníka. Když pak vyjde řada na nestvůru, bude se muset nejprve otočit a tak přijde o jednu akci.

4. Taktika na dryády – Zatlač dryádu na stěnu (neútoč na ni). Poté vedle bojovníka (na obě strany) postav nějaké nevýznamné postavy. Dryáda se bude bát vstoupit na políčka, která jsou těmito postavami hlídána a jelikož nebude mít kam utéct, zůstane a bude bojovat. Samozřejmě lze dryádu obklíčit, ale takhle má na dosah jen jednu postavu, která nějakou tu ránu přežije.

5. Taktika na inteligentní nestvůru – Pozor! Ve hře se objevují nestvůry, které si do okruhu dvou políček (to je poloměr) vybírají postavu na kterou zaútočí. Pochopitelně, je-li tato postava ještě s jinou, silnější postavou, může ji tato silná postava ochránit, tak že nestvůře vstoupí do rány (automaticky). Navíc, tyto nestvůry se velice dobře orientují v boji, proto na ně taktika s lučišníkem nepůsobí. Při boji s touto nestvůrou odklíďte všechny slabé postavy mimo dosah čtverce 5x5 políček.

6. Taktika bouchni a uteč! – Jedna z možných taktik je využít funkce útěk. Pohyblivější postavy mohou provést několik úderů a jako poslední akci zvolit útěk. Tak budou moci na konci kola provést přesun o 6 políček (ale bude je to stát hodně kondice). Velmi dobrá taktika na seznamování se s neznámou nestvůrou. (Napadnout zezadu, zaútočit a ke konci utéct).

7. Reinkarnace bez reinkarnace – Mrtvou postavu lze ještě v tomtéž kole oživit kouzlem Lečivý dotyk. Vyžaduje to ovšem, abys dokázal předpovědět další vývoj souboje. Po ukončení kola nelze tímto kouzlem postavu oživit. Takto reinkarnovaná postava ovšem nemá žádnou kondici a manu. Navíc přijde o nějakou zkušenost. Je dobré toto kombinovat s kouzlem připojení, které umožňuje

oživlou postavu odtáhnout z boje. Jenže běda, když se obě kouzla provedou v opačném pořadí!

8. Otevírání a zavírání dveří během boje – Otevírat dveře, nebo mačkat tlačítka na stěnách lze i během boje. Tento úkon je dovolen pouze během přesunu, navíc je vždy posledním úkonem postavy během této akce. Provedením akce na stěně končí přesun postavy i kdyby doteď postava nespotřebovala všechny kroky.

9. Rychlý odchod – Tento trik využívá systému pro určování pořadí v kole. Pokud chceš s nějakou postavíčkou rychle změnit polohu (pokud možno co nejdříve) o co největší počet kroků (tj. tolik, kolik má akci), pak nevol 1x přesun ale zvol jej víckrát, tedy tolik, kolik jde. Pak je větší pravděpodobnost, že postava bude moci odejít z políčka po několika prvních tazích. V opačném případě totiž její přesun může vyjít jako poslední, a to už postavíčka nemusí být mezi živými.

10. Přesun v určitý okamžik – Je-li nutné provést přesun postavy až po nějaké situaci, avšak ještě během tohoto kola, pak postavě navol přesun víckrát. Když dojde řada na postavu a přesouvat se ještě nehodí, je možné zůstat stát (zmačkni ENTER). Pohybové body postav zůstanou. V okamžiku, kdy už situace na bojišti je taková, že přesun je smysluplný, může se postava přesunout, protože je tu pravděpodobnost, že nějaké akce přesunu ještě bude mít. Nevýhoda tohoto systému je, že postava zbytečně ztrácí kondiční body.

11. Útok na příchozího – jestliže očekáváš příchod nestvůry ještě v tomto kole, pak naprogramuj své postavy na útok už teď, protože tím získáš převahu v akcích. Nestvůra bude mít méně bodů akce nebo už nebude mít žádné, a tvá skupina bude mít výhodu prvního úderu (překvapení). Ovšem, může se stát, že nestvůra přijde až po tom, co všichni své akce promarní.

12. Boj skrz dveře – Tak tohle už není taktika, jen možnost využívající nízkou inteligenci nepřátel a nedokonalosti programu. Nalákej nepřítele ke dveřím a těsně před ním je zavři. Po odmačknutí kola souboj skončí. Poté otevři dveře, a nepřítel k tobě bude stát zády. Zaútoč na něj, ale naprogramuj postavy tak, aby jejich poslední akce byla přesun. Jakmile postavy dokončí úder, vrať se s nimi za dveře a poslední postavou dveře opět zavři. To celé opakuj tak dlouho, dokud nebude nestvůra mrtvá. Tvé postavy nebudou mít ani škrábanec. Podmínkou k tomuto stylu boje je nutné mít postavy s dvěma a více akcemi. Dodám, že tuto nedokonalost lze odstranit použitím chytrějších nepřátel, kteří dokáží dveře otevírat (nebo začnou je otevírat po prvním konfliktu s nimi). Příslušné funkce jsou k dispozici v MapEditu.