

ZÁKLADNÍ HERNÍ MÓDY

Základní herní módy jsou jednoduché a vhodné především pro úplné začátečníky. Může si je zvolit každý hráč, bez ohledu na předchozí rezervaci nebo domluvu. Pokud si však pro svou zábavu zvolíte náročnější hry (např. „Základny“), které již vyžadují mít určité povědomí o prostoru arény a rozložení terčů, doporučujeme odehrání alespoň několika her v základním módu. Rozhodování a volbu hry vám může usnadnit stupeň obtížnosti jednotlivých her.

MERCURIA
LASER GAME

INDIVIDUAL DEATHMATCH

Hráč se snaží trefovat soupeře do všeho, co svítí. Za zásah získává 100 bodů. Je-li sám zasažen, tak se nic neodečítá, ale přestává na 5 vteřin svítit. V tuto dobu nemůže být zasažen, ale ani nemůže střílet. Vítězí ten, kdo má po 12 minutách hry nejvíce bodů. V průběhu hry vesta hlásí pořadí, ale při tomto typu hry je možné zjistit pořadí podle barvy vesty. Nejlepší svítí modře, druhý hráč svítí světle modře, třetí fialově...poslední žlutě a černě (šedě). Nejlepší svítí nejvíce, za to nejhorší svítí nejméně a mají tak malou výhodu.

OBTÍŽNOST



TEAM DEATHMATCH + PARŤÁCI

Team deathmatch - Hráči se mohou rozdělit na 2 až 7 týmů. Týmy pak jsou rozlišeny barevně. Zásah do vlastního není počítán, ale od levelu 3 už ano. Pokud trefíte vlastního spoluhráče, tak sami umřete a odečítá se vám 50 bodů. Nejčastější varianta hry, kdy můžete vyzvat cizí tým a rozdat si to proti němu. Zvítězí tým, který má více bodů.

Partáci - Hráči hrají ve dvojicích a opět se můžou rozdělit na 2 až 7 týmů, které jsou barevně rozlišeny.

OBTÍŽNOST



MERCURIA ELITE GAME

Hra, kde si musíte soupeře hlídat mnohem více, protože když Vás trefí, tak Vám odečte 50 bodů. Hra je zpestřena tím, že terče (poklady) jsou za 501 bodů a po zničení zůstávají 30 vteřin vypnuté. Záporné body za zasažení a menší zasažitelnost terčů mění úplně strategii.

Při týmové hře se za zastřelení vlastního hráče odečítá 50 bodů a je mrtvý protihráč. Možnost hrát až 3 týmy.

OBTÍŽNOST



GLADIATOR

Hra na omezený počet životů. Každý hráč má na začátku 40 životů – když dostane zásah, tak se život odečítá, ale za zasažení soupeře získá $\frac{1}{4}$ života. Vítězí ten, který přežije celých 12 minut a má nejvíce bodů. Za vystřelení terče (pokladu) získává hráč o život více. Jinak funguje bodování stejně jako při klasických hrách – 100 bodů za zastřelení protihráče a 501 bodů za terč. Hráč musí balancovat mezi aktivitou a opatrností. Možné také jako týmová hra, kdy je potřeba zničit celý tým protihráčů. Když vesta říká životy málo, tak má hráč 9 a méně životů. Když říká životy kritický, tak má 4 a méně životů.

OBTÍŽNOST



REVOLVER

Omezí Váš počet nábojů, teď už si musíte rozmýšlet každý krok a každý stisk kohoutku. Hráč má pouze 6 nábojů. Po jejich spotřebování nemůžete vystřelit a čekáte 6 vteřin na reload nábojů (při doplnění to zasyčí a řekne střely doplněny). Když člověk někoho zastřelí, tak se mu náboj neodečítá. Pokud vystřílí terč (stačí jednou), tak máte ihned 6 nábojů (každý terč se dá vystřílet opět pouze jednou za hru). Za zastřelení opět 100 bodů, mrtvý 5 sekund. Možnost hrát až 3 týmy. Když říká vesta střely málo, tak má hráč 5-6 nábojů a když to říká střely kritický, tak má 4 a méně nábojů.

OBTÍŽNOST



BABA

Počítač na začátku přidelí každému 6. hráči roli baby (na 6 hráčů je jedna baba, na 7 hráčů už jsou 2). Všichni se pak snaží babu trefovat. Za zasažení baby hráč získává 30 bodů. Když hráč babu dostane, odečítá se mu 100 bodů a poté když je zasažen, tak 10 bodů za každý zásah. Baba se předává tzv. raketou (zaměřením protihráče na cca 2 vteřiny, uslyší se houkání zbraně a následně se vystřelí a baba předá). Pokud hráč nepředá babu do jedné minuty, odečtou se hráči všechny body na hodnotu -1500 a baba se předá automaticky na jiného náhodného hráče. Kdo má babu, svítí hodně, ostatní svítí málo. Samopal se získá, když vystřelíte prvně 1 terč, poté 2 terče a potřetí, počtvrté atd., když vystřelíte vždy všechny 3 terče. O samopal hráč přijde, když dostane babu nebo po vyčerpání sta nábojů. Minimální skóre je mínus 1500. Jednoduchá a zábavná hra pro zpestření. Pouze individuální hra.

OBTÍŽNOST



ZÁKLADNY

Hra pro 2 týmy, kdy máte za úkol zničit soupeřovu základnu. Základny jsou terče v rozích arény (ostatní terče jsou neaktivní). Terč musíte trefit 3x za sebou a výstřely na něj mají mezi sebou 1,7 vteřiny prodlevu. Za zasáhnutí základny získáváte 11501 bodů. Pokud terč trefíte pouze jednou, tak se Vám odečítá 500 bodů, pokud dvakrát 1000 bodů. Když se terč trefí třikrát má tedy hráč 10501 bodů. Hráč může celkem za hru vystřílet soupeřovu základnu pětkrát, pošesté mu to již nepůjde a měl by se přesunout na bránění vlastní základny. Platí jiné časy úmrtí a střelby – vesta se aktivuje po 5 sekundách, ale zbraň až po dalších 3 sekundách. Hráč je tedy 8 sekund mrtvý, ale po 5 sekundách se dá už zastřelit. Pokud Vás zasáhne protihráč, tak se Vám odečítá 50 bodů. Když střelíte vlastního, tak je spoluhráč mrtvý (odečítá se mu 50 bodů) a vám se za sestřelení vlastního odečítá 100 bodů. Hra určená pro zkušenější hráče a vhodné jako příprava na Capture the Flag. V této hře jsou kvůli hratelnosti poměrně delší časy úmrtí nutné pro funkčnost hry.

OBTÍŽNOST



POKROČILÉ HERNÍ MÓDY

Pokročilé herní módy jsou vhodné pro zkušené hráče, protože každý hráč musí výborně ovládat všechny funkce zbraně a plně se orientovat v prostorách arény. Před volbou pokročilých herních módů doporučujeme mít odehráno alespoň 50 her základních. Pokud si tyto módy chcete zahrát, je třeba o tom obsluhu informovat s dostatečným předstihem, nejlépe připsat požadavek do poznámky u prováděné rezervace. Obsluha musí počítat s časem navíc, který je potřeba pro vysvětlení hry. Jako návod při volbě hry, vám může opět sloužit bodový systém obtížnosti jednotlivých her.

MERCURIA
LASER GAME

OBOJEK

Inspirováno filmem Wedlock. Počítač vygeneruje dvojice tak, že o sobě nevědí. Ti pak sdílejí společně vše dobré (samopal atd.) i vše špatné (zabití atd.). Účelem hry je najít partnera a po společném získání 30 speciálních bodů (získá se za zastřelení) rozpojit obojek. Jakmile máte tento počet bodů, tak Vám vesta nahlásí speciál dostupný. Pro rozpojení obojku je potřeba si partnera najít a držet současně na 3 sekundy speciální tlačítko dokud se speciál nepoužije. Pak dvojice sdílí pouze vše dobré. Pokud vás však při rozpojování a držení tlačítka někdo zastrelí, tak o všechny body přijdete. Jinak bodování za zabití a za terče stejně jako u klasických her, ale dělí se mezi oba hráče (za zabití získává každý 50, za terč každý 250). Zajímavá změna hry, kdy je potřeba počítat s tím, že občas bude hráč zastřelen a přitom kolem něj nikdo není.

Při zastřelení vlastního jsou oba mrtví (sdílí na začátku a má -50 bodů), po odpojení obojku je mrtvý pouze ten, který střílil do vlastního.

Jako bonus je aktivován u hráčů štít (když zabijí 5 hráčů v řadě).

OBTÍŽNOST



VLAJKY - CAPTURE THE FLAG

Hra opět pro 2 týmy, kdy je úkolem získat vlajku (sestřelit terč) soupeře a předat ji na vlastní základnu (terč). Terče jsou stejné jako u základen. Ostatní terče jsou neaktivní. Za donesení vlajky získává hráč 99 bodů (když má hráč vlajku tak nebliká, ale svítí), za zastřelení protihráče získává 1 bod. Když střelíte vlastního, tak jste sami mrtví a odečítá se Vám 1 bod. I zde platí jiné časy úmrtí a střelby – vesta se aktivuje po 7 sekundách, ale zbraň až po dalších 3 sekundách. Hráč je tedy 10 sekund mrtvý, ale po 7 sekundách se dá už zastřelit. Čas do oživení se dá 5x prodloužit, tzn. když se trefí 2s do oživení, tak se vypne a má zase 2s do oživení. To se mu může udělat 5x (reset) a pak se deaktivuje opět na 10s. Kdokoliv ho zase v těch 3s trefí, tak opět mrtvý na 10s. Když se oživí, tak už zase má 5x reset. Tým musí zároveň bránit svoji vlajku a snažit se získat tu soupeřovu. Strategicky složitá hra vhodná pro zkušené hráče. Probuďte v sobě toho správného špiona a zloděje v jednom.

OBTÍŽNOST



MIGRANTI

V této hře mají hráči omezený počet životů a jsou rozděleni do dvou týmů, do týmu celníků, kteří mají početní přesilu a týmu migrantů, kterých je oproti policistům méně, zato ale mají více životů a mají schopnost využívat odplatu (když je migrant deaktivován, podrží speciální tlačítko a je ihned oživen). Pokud celník, či migrant po delší dobu nikoho nedeaktivuje je sám automaticky deaktivován a ztrácí jeden život. Cílem hry je přežít a nasbírat jako tým co nejvíce bodů. Hra končí po vypršení času nebo po vyřazení všech hráčů v jednom z týmu.

OBTÍŽNOST



LOVECKÁ SEZÓNA

Hráči se na začátku musí rozhodnout, jestli chtějí lovit, nebo být loveni, tím se rozřadí role lovců, kachen a králíků. Ve hře se střídají dvě lovecké sezóny, králíků a kachen. V průběhu dané sezóny mohou lovci lovit pouze povolenou zvěř. Př. v králičí sezóně mohou lovci lovit pouze králíky, kteří svítí (neblikají), kachny jsou v tomto případě chráněnou zvěří a naopak. Sezónu lze změnit tak, že kachna trefí králíka, nebo králík kachnu. Lovci získávají 100 bodů za každé ulovené zvíře, které je zrovna v sezóně, trefí-li chráněnou zvěř, jsou deaktivováni a ztrácí 110 bodů, pokud zastřelí jiného lovce, jsou také deaktivováni, ale ztrácí pouze 50 bodů. Králíci a kachny získávají 10 bodů pokaždé, když lovci uloví jiný typ zvěře, než jsou oni sami.

OBTÍŽNOST



HIGHLANDER

Jedná se o nejvíce záludný typ mise. Hráč může být vyřazen kdykoli během hry. Stačí, aby byl deaktivován raketou protihráče a je definitivně vyřazen ze hry, navíc hráč, který jej vyřadil, dostává stejný počet bodů, se kterými protihráč skončil, jako bonus. Zaměření hráče raketou je však velmi obtížné. Hráči mají dvě schopnosti - reset a štít. Reset hráč aktivuje stisknutím speciálního tlačítka a umožní mu znova deaktivovat právě deaktivovaného hráče. Štít lze aktivovat speciálním tlačítkem v době deaktivace a poskytuje až do oživení ochranu před raketou. Hráči se snaží nasbírat co nejvíce bodů, které získají deaktivováním protihráče normálním výstřelem. Hra končí, když vyprší čas, nebo ve hře zbyde poslední hráč.

OBTÍŽNOST



HRA BAREV

Herní mód, ve kterém si hráči mohou vyzkoušet dobýt arénu! Na začátku hry jsou hráči náhodně rozřazeni do týmů v závislosti na počtu hráčů. Dobývání arény spočívá v postupném přebírání hráčů z nepřátelských týmů. Každý hráč začíná se 3 životy. Střelíte-li protihráče, který má poslední život, přetáhnete ho do vlastního týmu.

Jako ve všech hrách rozhoduje skóre. Z každého aktivního terče lze získat 301 bodů a doplnit si chybějící životy. V této hře funguje STREAK, což znamená, že získáváte za každý sestrel v sérii více bodů. Série je počet sestrelů, mezi kterými jste nebyli deaktivováni nepřitelem a za každý dostanete +1 život. Za první sestrel v sérii je 100 bodů, za druhý 130, třetí 160 atd. až do 400. V této hře nelze sestrelit svého spoluhráče.

V případě, že do svého týmu přetáhnnete všechny protihráče, systém okamžitě přerozdělí týmy a vy hrajete opět v novém týmu s novými spoluhráči a vše se opakuje do doby než vyprší herní čas. Nakonec je vše vyhodnoceno individuálně a vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

OBTÍŽNOST



VYMĚŘENÝ ČAS

Tato hra je velmi podobná filmu „In time“ („Vyměřený čas“). Každému hráči je na začátku hry vyměřen čas, který je roven polovině herní doby.

Hráči se snaží ukrást co nejvíce času protihráčům, aby sami co nejdéle přežili. Zásahem hráče deaktivujete a získáváte 100 bodů a 1 speciální bod, díky kterým lze využívat speciální schopnosti (viz. Tabulka). Cílem hry je vydržet co nejdéle a zároveň získat co nejvyšší počet bodů, které rozhodne o vítězi.

Hra končí v okamžiku, kdy dojde čas, nebo zbyde poslední hráč s nějakým časem.

Schopnost	Cena	Účinek
Dobytí času	Jeden speciální bod, je roven jedné vteřině času.	stisknutím speciálního tlačítka. Převede nasbírané speciální body na čas
Krádež času	Nestojí nic, ale je obtížné ji zaměřit. Podobné jako raketa.	Po zaměření na protihráče z něj začne vysávat jeho čas a připisovat hráči, který zaměřuje. Čím déle hráč míří, tím déle je protihráčův čas vysáván.
Zmrazení času	Jeden speciální bod, je roven dvěma zastaveným vteřinám.	Tuto schopnost hráč použije, pokud je deaktivovaný, aby se mu v době, kdy nemůže nic dělat, čas neodečítal.
Imploze času	15 speciálních bodů + jeden speciální bod za každé dvě vteřiny vysávání	Pokud hráč použije tuto schopnost, začne ze všech protihráčů vysávat jejich čas. Vysávat hráč může pouze do doby, než je deaktivován, nebo mu nedojdou speciální body.

Pozn. Pokud hráč může aktivovat „dobytí času“ a zároveň „imploze času“, aktivuje se „imploze času“.

Během imploze času jsou hráči upozorněni slabým bzučivým tónem v jejich vestě, během celého vysávání.

OBTÍŽNOST



QUAKE 1/2/3

Tato mise je velmi podobná počítačové hře Quake, hráči sbírají z terčů zbraně, bonusy a schopnosti. Hráč má v základu 100 životů a každý zásah od protihráče mu ubere 20 z nich. Pokud hráči klesnou životy na nulu, je deaktivován na 10 sekund a přichází o všechny zbraně, bonusy a runy, které měl. Pokud hráč není zcela deaktivovaný, postupně se mu doplňují životy až na původní stav 100. Za každé deaktivování protihráče, hráč získá 1 bod (Frag). Vyhrává hráč s nejvyšším počtem nasbíraných bodů. Protihráče lze znova deaktivovat ještě před jeho oživením, tím se prodlouží doba jeho deaktivace, ale hráč tím nezískává žádný bod. Hráči si mohou nasbírat více schopností, a tak se stávají v boji silnějšími.

Typ mise	Zbraně, Bonusy, Runy
DM1	Samopal, Rakety, Štít, Síla Vylepšení
DM2	Samopal, Rakety, Štít, Síla Vylepšení, Neviditelnost, Atomovka, Nezranitelnost
DM3	Samopal, Rakety, Štít, Síla Vylepšení, Neviditelnost, Atomovka, Nezranitelnost, Speciál Samopal, Speciál Síla Vylepšení, Speciál Štít, Speciál Atomovka

Obsah terčů

Hláška vesty	Bonus	typ
„Samopal“	Hráč získá samopal, který každou ranou působí 25 poškození.	Zbraně
„Rakety“	Hráč má možnost střílet rakety, které působí 130 bodů poškození.	Zbraně
„Síla vylepšení“	Přidá 100 bodů života, které klesnou každou sekundu o 1 bod.	Bonus
„Štít“	Přidá 50 bodů štítu, který vydrží 5 zásahů. Díky štítu ubere protihráč hráči pouze 8 života za každou střelu.	Bonus
„Atomovka“	Zčtyřnásobí poškození.	Bonus
„Neviditelnost“	Hráč zhasne a vypadá jako deaktivovaný.	Bonus
„Nezranitelnost“	Hráč je na 10s nezranitelný.	RUNA
„Speciál Síla Vylepšení“	Hráč má 2x rychlejší regeneraci životů.	RUNA
„Speciál Štít“	Hráč dostává o polovinu nižší poškození.	RUNA
„Speciál Samopal“	Hráč má rychlejší střelbu i zaměření rakety.	RUNA
„Speciál Atomovka“	Hráč působí dvojnásobné poškození.	RUNA

Terčům se přiřazují bonusy, zbraně, či runy čistě náhodně. Pokud chce hráč obsah terče pro sebe, může jednou strelou do terče zjistit, co se v něm skrývá a druhou strelou může potvrdit výběr. Každý hráč může z terče získat jednu schopnost (viz. tabulka). Hráč tedy může získat maximálně 200 bonusových životů, 100 bodů štítu (2x štít), samopal, raketu, atomovku a jednu RUNU (další runu lze získat zabitím protihráče, který má runu jiného typu). Pokud získá bonus ze všech tří terčů, může jít znova od prvního terče a bonusy sbírat dál. Musí ale striktně dodržovat pořadí terčů, ze kterých bonusy bere, pokud pořadí nedodrží, bonus nebude moct získat. V této hře jsou aktivní 3 terče.

OBTÍŽNOST



ZOMBÍCI

Hráči se na začátku musí rozhodnout, zda chtějí patřit do zákeřného týmu zombíků nebo do jednoho z týmu nevinných přeživších. Ve hře mají hráči omezený počet životů (přeživší 55 životů a zombí 50) a mohou být rozřazeni až do 4 týmů přeživších a vždy jednoho týmu zombíků, kteří jsou barevně rozlišeni. V průběhu hry se snaží zombíci o nakažení všech přeživších a ti se naopak usilovně snaží o přežití.

Nakažení: Pokud jakýkoli zombí trefí přeživšího, ubere mu 10 životů a deaktivuje ho na 5 vteřin. Jakmile hráč přijde o všechny své životy, je nakažen a má 60 vteřin na to, aby se vylečil. Pokud se hráč vylečí, má zpět 45 svých životů a hraje dál. V případě, že se vylečit nestihne, stává se z něj nenávratně zombík.

Léčení: Na vylečení má hráč 60 vteřin. Nakaženému hráči zahlásí vesta po 30 vteřinách „čas málo“ a začne problikávat zeleně. Po 15 vteřinách zahlásí „čas kritický“ a zelená barva je intenzivnější. V těchto 60 vteřinách musí hráč podržet (cca 3 vteřiny) speciální tlačítka a tím použije lék a nákazu zažene. Každý hráč u sebe může mít maximálně 2 léky. Na začátku hry každý přeživší vlastní 1 lék a až tři může získat z aktivních terčů terč je pro hráče neaktivní, pokud drží maximální počet léků. Pokud hráč deaktivuje terč, je poté terč na 30 sec zhasnutý a nejde deaktivovat jiným hráčem.

Během hry se mohou navzájem trefovat i týmy přeživších. Za každý zásah protihráče získá hráč 100 bodů a deaktivuje ho na 5 vteřin, bez ztráty života. Také lze vyslat raketu, za kterou přeživší obdrží 500 bodů, pokud někoho zasáhne.

Speciální výhody zombíka: Zombík je v této hře opravdu silná postava. Pokud zombík dlouho nikoho nezasáhne, stává se neviditelným (zhasne mu vesta se zbraní). Jakmile zombík opět vyštrelí tak znova svítí. Jestliže přijde zombík ve hře o všechny své životy, stačí mu vyhledat jiného zombíka, který mu životy doplní tím, že ho zasáhne. Když zombík vyšle na jakéhokoli přeživšího raketu, tak se začne přeživšímu odečítat posledních 60 vteřin života (čili je nakažen), bez ohledu na to, kolik životů před tím měl.

Bodování

Střelec	Cíl	Střela	Body	Životy
Přeživší	Přeživší	Výstřel	100	-
Přeživší	Přeživší	Raketa	500	-
Přeživší	Zombie	Výstřel	100	-1
Přeživší	Zombie	Raketa	500	-10
Zombie	Přeživší	Výstřel	100	-10
Zombie	Přeživší	Raketa	1000 + Nákaza	Vynuluje
Zombie	Zombie	Výstřel	- / oživení	-
Zombie	Zombie	Raketa	-	-

Hra končí po uplynutí 12 minut nebo v případě, že už nezbyl ani jeden přeživší.

OBTÍŽNOST



HRA STÍNŮ

Tato hra je dokonalým testem hráčových dovedností infiltrace a skrývání se v nejtemnějších koutech arény. Hráč se v prostorách arény pohybuje v jednom ze dvou módu, buď v módu „střelba“ nebo v módu „rakety“.

1. **mód střelba** - V tomto módu může hráč normálně střílet po protivnících a zároveň vysílat raketu. Nevýhodou je, že hráči svítí vesta a je tak viditelný pro své okolí.
2. **mód rakety** – V tomto módu je raketa jediný útok, který může hráč používat. Raketa se ale zaměří mnohem rychleji než hráči v módu střelba. Vesta hráče je zhasnutá a je proto hůř rozeznatelný od deaktivovaného hráče, což mu dává určitou výhodu a moment překvapení.

Hráč může tyto módy měnit i v průběhu hry, a to pomocí speciálního tlačítka na zbrani.

Pokud je hráč zaměřen raketou, vesta rozsvítí na plnou intenzitu led diod. Pokud hráč zaměření rakety přežije, světlo se bude postupně zhasínat po dobu několika málo sekund.

Pozn. Hráči si tuto hru mohou vychutnat jak v týmech, které soupeří proti sobě, tak i všichni proti všem, kde se ukáže, kdo je skutečně nejlepší.

Hráč, který deaktivuje terč v aréně, se rozsvítí na plnou intenzitu diod, a stejně jako když je zaměřen raketou, bude pomalu zhasínat.

délka deaktivace se liší podle smrti, pokud hráč zemře díky normální střele, je deaktivován na kratší dobu, než když je zasažen raketou.

Tabulka bodování:

zásah	Bodování
Deaktivace protivníka	100
Deaktivace spoluhráče	-100
Deaktivace protivníka raketou	500
Deaktivace spoluhráče raketou	-500
Deaktivace terče	+801

Rozdíl úrovně hraje roli v bodování, pouze pokud hrají členové, kteří mohou mít různé úrovně na svých kartičkách. V opačném případě, jsou všichni hráči automaticky na úrovni 1.

OBTÍŽNOST



SPACE MARINES 4/5

Hra pro 2 až 3 týmy kde hráči zastoupí role vojáků. Na výběr je z pěti povolání, které jsou níže popsané. Každý hráč plní v týmu určitou roli a musí se naučit spolupracovat s ostatními hráči, bez kterých se v boji neobejde. Účelem hry je nasbírat co nejvyšší skóre týmu, zabít nepřitele a samozřejmě přežít. Za deaktivaci hráče se přičítá 100 bodů a 1 speciální bod (sp), protihráči se 20b odečte. Hráči mohou třemi výstřely zničit terč, každý z terčů přidá 1001 bodů. Pokud hráči dojdou životy, v boji skončil a musí opustit arénu. Hra končí po uplynutí času nebo po vyřazení všech protivníků. Vítězí tým s větším skóre.

Přehled povolání

Povolání	Počáteční/Max/Doplnění		Rakety	Čísla v tabulce udávají počet zásahů, který potřebují jednotliví hráči, aby deaktivovali protihráče. Například medik potřebuje 3 zásahy, aby zabil velitele.					
	Životy	Náboje			M	A	S	H	C
Medik (M)	20/40/0	15/30/5	0	M	1	1	1	1	1
Munice (A)	10/20/3	Nekonečno	0	A	1	1	1	1	1
Průzkumník (S)	15/30/5	30/60/10	0	S	1	1	1	1	1
Voják (H)	10/20/3	20/40/5	5	H	3	3	3	1	2
Velitel (C)	15/30/5	30/60/5	5	C	3	3	3	1	2

Schopnosti

Povolání	Pasivní schopnost	Aktivní schopnost (speciální tlačítko)
Medik (M)	-Zásahem spoluhráče mu doplní životy (viz. tabulka výše)	-Za 10 speciálních bodů doplní všem spoluhráčům životy, aniž by je deaktivoval. (Nevýhodou medika je že nemůže léčit sebe ani jiného medika)
Munice (A)	-Zásahem spoluhráče mu doplní náboje (viz. tabulka výše) -Neomezené náboje	-Za 15 speciálních bodů doplní všem spoluhráčům náboje, aniž by je deaktivoval.
Průzkumník (S)	-Nic	-Za 10 speciálních bodů si může aktivovat samopal. (Samopal se deaktivuje při deaktivaci protihráče)
Voják (H)	-Výdrž (3) -Poškození (3) -Rakety	-Nic
Velitel (C)	-Výdrž (2) -Poškození (2) -Rakety	-Za 20 speciálních bodů může aktivovat atomovku, která deaktivuje všechny protihráče.

Schopnosti, jsou hráči schopni aktivovat pomocí speciálního tlačítka na zbrani.

Je možnost zahrát si i Space Marines 4. Hra se liší pouze v Medikovi, který ve hře chybí.

Z tohoto důvodu hráči mají neomezený počet životů. A průzkumník nemá samopal, ale neviditelnost.

OBTÍŽNOST



DRAČÍ DOUPĚ

Zažij dobrodružnou výpravu se svými druhy v dračím doupěti a staň se absolutním vítězem.

Hráči si v týmu mohou rozdělit až čtyři hrdinské role jako je bojovník, zloděj, kněz a kouzelník. Každý z hrdinů má své unikátní schopnosti a svou specifickou úlohu v týmu.

Hráči začínají s daným počtem životů (HP) a obrany (TG). Pokud je hráč zasažen protivníkem, ztrácí jednu obranu. Jakmile nemá žádnou zbývající obranu je deaktivován a má míinus jeden život. Po obnovení má opět nabitou plnou obranu ale o život méně.

V průběhu hry hráči získávají zkušenosti a nové úrovně, které dostanou za deaktivaci svých protihráčů (čím více zkušenostních bodů hráč nasbírá, tím vyšší úroveň má). Jakmile hráč dosáhne nové úrovně, doplní se mu všechny životy, zároveň hráč získává více bodů obrany, více životů, speciální body a u kouzelných bytostí (kněz a kouzelník) odemyká i nová kouzla. Bojovník své bonusy získává nejrychleji ze všech, následuje ho zloděj, pak kněz a kouzelník získává bonusy nejpomaleji.

OBTÍŽNOST



DRAČÍ DOUPĚ

Popis hrdinských rolí

Bojovník:

Bojovník je nejjednodušší role, za kterou ve své hrdinské výpravě můžeš hrát. Body obrany (TG) dostáváš nejrychleji ze všech hrdinů a jsi proto nejsilnější na přímý boj. Tvojí jedinou speciální schopností je lektvar života. Tuto schopnost můžeš použít pouze po nasbírání speciálních bodů (Spec.), které dostáváš každou lichou úroveň. (viz. Tabulka Bojovník). Pokud speciální schopnost nechceš použít, můžeš si schraňovat své speciální body a v případě nouze, použít léčení víckrát.

Tabulka Bojovník			
Úroveň 1	HP: 20 TG: 1 SPEC: +1 XP: 0	Úroveň 6	HP: 28 TG: 4 SPEC: +0 XP: 7500
Úroveň 2	HP: 22 TG: 2 SPEC: +0 XP: 1500	Úroveň 7	HP: 29 TG: 4 SPEC: +1 XP: 9000
Úroveň 3	HP: 24 TG: 2 SPEC: +1 XP: 3000	Úroveň 8	HP: 30 TG: 5 SPEC: +0 XP: 10500
Úroveň 4	HP: 25 TG: 3 SPEC: +0 XP: 4500	Úroveň 9	HP: 31 TG: 5 SPEC: +1 XP: 12000
Úroveň 5	HP: 26 TG: 3 SPEC: +1 XP: 6000	Úroveň 10	HP: 32 TG: 6 SPEC: +0 XP: 14000

Legenda:

Legenda:

HP – Hit Points (životy)

Udává Maximální počet tvých životů na aktuální úrovni. Po jejich vyčerpán umíráš.

TG – Toughness (odolnost/ obrana)

Udává počet tvých bodů obrany, na úrovni, které dosáhneš. Kolik máš těchto bodů, kolik ran do tebe musí protihráč vypálit, aby tě deaktivoval.

SPEC – Special points (speciální body)

Liší se u každého hrdiny. U bojovníka udává možnost použití lektvaru života. Lektvar ti obnoví všechny tvé životy.

XP – Experience points (zkušenosti)

Udává potřebný počet nasbíraných zkušeností, pro dosažení další vyšší úrovně.

OBTÍŽNOST



DRAČÍ DOUPĚ

Zloděj:

Zloděj by se dal popsat jako lstivá postava. V přímém boji jsi slabší než bojovník, ale oproti němu má spoustu speciálních schopností, které můžeš používat.

Krádež: Pokud použiješ krádež, můžeš protihráčům ukrást jejich zkušenosti, ale pouze omezený počet. Kolik můžeš ukrást je dán hlavně jejich úrovní, nemůžeš jim ukrást více, než potřebují k dosažení úrovně.

příklad: Pokud má bojovník úroveň 2 a 1500 XP, ty mu nemůžeš ukrást žádné zkušenosti. Pokud má ale úroveň 2 a 1800 XP ty mu můžeš 300XP ukrást.

Pokud chceš použít krádež, musíš na protihráče mířit raketu, čím déle budeš mířit, tím více zkušeností budeš krást.

Neviditelnost: Tuto schopnost můžeš aktivovat stisknutím speciálního tlačítka. V tomto okamžiku zhasneš a stáváš se „neviditelný“ pro ostatní hráče (přestaneš svítit). Pokud použiješ tuto schopnost, nemůžeš střelit po jiných hráčích.

Útok ze zálohy: Útok ze zálohy můžeš použít pouze pokud jsi neviditelný a to tím, že vypálíš na protihráče raketu. Je to jediný útok, který můžeš v neviditelnosti použít. Pokud se ti útok zdárně podaří, protihráče deaktivuješ a ubereš mu 2 jeho životy, bez ohledu na množství jeho obran.

Tabulka Zloděj

Úroveň 1	HP: 20 TG: 1 SPEC: 50 XP:	Úroveň 6	HP: 26 TG: 3 SPEC: 100 XP: 7500
Úroveň 2	HP: 22 TG: 2 SPEC: 60 XP: 1500	Úroveň 7	HP: 27 TG: 4 SPEC: 110 XP: 9000
Úroveň 3	HP: 23 TG: 2 SPEC: 70 XP: 3000	Úroveň 8	HP: 28 TG: 4 SPEC: 120 XP: 10500
Úroveň 4	HP: 24 TG: 2 SPEC: 80 XP: 4500	Úroveň 9	HP: 29 TG: 5 SPEC: 130 XP: 12000
Úroveň 5	HP: 25 TG: 3 SPEC: 90 XP: 6000	Úroveň 10	HP: 30 TG: 5 SPEC: 140 XP: 13500

Legenda:

HP – Hit Points (životy)

Udává Maximální počet tvých životů na aktuální úrovni. Po jejich vyčerpání míráš.

TG – Toughness (odolnost/ obrana)

Udává počet tvých bodů obrany, na úrovni, které dosáhneš. Kolik máš těchto bodů, tolik ran do tebe musí protihráč vypálit, aby tě deaktivoval.

SPEC – Special points (speciální body)

Liší se u každého hrdiny. U zloděje udává množství ukradených XP za jednu vteřinu.

XP – Experience points (zkušenosti)

Udává potřebný počet nasbíraných zkušeností, pro dosažení další vyšší úrovně.

OBTÍŽNOST



DRAČÍ DOUPĚ

Hrdinové využívající kouzla:

Tito dva hrdinové (kněz a kouzelník) mohou kromě klasické střelby využívat kouzla. Z tohoto důvodu, jsou zábavnější než dvě předešlé postavy, ale zároveň jsou náročnější na pochopení a samotné zvládnutí hratelnosti.

Pokud bude chtít hráč použít nějaké ze svých kouzel, musí se nejdříve dostat do kouzelného módu, díky kterému je schopen kouzla využívat. Do tohoto módu, se hrdina dostane stisknutím speciálního tlačítka na zbrani. Jakmile je hráč v kouzelném módu může pomocí spouště na zbrani vybírat mezi samotnými kouzly. Musí však pamatovat na podmínky a rizika samotného použití (viz. Kouzelník a Kněz). Pokud se hráč dostane až nakonec všech svých kouzel, kouzla se zacyklí a vybírá zase od začátku (kouzla: č.1, č.2 ,č. 3,č. 4, -> cyklus-> č.1, č.2, č.3, č.4). Po vybrání kouzla musí hrdina počkat 3 vteřiny, než vesta potvrdí aktivaci kouzla pozitivní odezvou a poté jej může použít. Jakmile se hráči podaří kouzlo aktivovat má jej „nabité“ až do výstřelu.

Příklad:

1. Kněz stiskne speciální tlačítko a dostane se do kouzelného módu.
2. 1x stiskne spoušť, tím vybere 1. kouzlo, počká tři vteřiny na aktivaci a kouzlo použije
3. Pokud nechce použít 1. kouzlo zmáčkne spoušť 2x a tím se dostane na kouzlo č.2.
4. V okamžiku, kdy hrdina požadované kouzlo vybere, počká 3 vteřiny na aktivaci a kouzlo použije.

Pokud vesta vydá negativní odezvu při výběru kouzla, hráč není schopen toto kouzlo použít a musí se pokusit vybrat jiné nebo zrušit kouzlící mód. Je-li hráč deaktivován a má aktivní kouzlo, kouzlo ztrácí a musí jej znova aktivovat. Podmínky používání kouzel jsou popsané jednotlivě u každé kouzelné postavy (viz. Kouzelník a Kněz).

OBTÍŽNOST



DRAČÍ DOUPĚ

Kněz:

Jako kněz plníš úlohu léčitele a podpůrce týmu. Jsi proto důležitou součástí party a kdyby tebe nebylo, je parta odsouzená k brzkému konci.

Pokud chceš bezstarostně kouzlit, musíš pochopit a poznat veškerá kouzla a jejich pravidla. Nejdůležitější pravidlo kněze je, že nemůžeš použít jedno kouzlo dvakrát za sebou. Platí tři výjimky, které toto pravidlo vylučují:

1. **deaktivují tě** – pokud jsi deaktivován a znova aktivován, můžeš dané kouzlo znova použít.
2. **čas** – pokud počkáš určitý čas, kouzlo se reaktivuje a ty jej můžeš znova použít. Časy obnovení kouzel najdeš v popisu kouzel.
3. **nepovede se** – Pokud kouzlo aktivuješ a nepovede se ti na nikoho uplatnit, můžeš kouzlo znova aktivovat.

Druhé pravidlo je, že můžeš používat jen taková kouzla, která máš odemčená. K odemčení kouzel dochází automaticky množstvím dosažených úrovní během hry (viz. Tabulka Kněz).

Kouzla kněz:

Kouzlo č.1

Léčení/Poškození - Použij toto kouzlo na svého spoluhráče a jsi schopen obnovit mu určitý počet jeho životů. Počet životů, které obnovíš, jsou uvedené v tabulce (tabulka kněz)
použij toto kouzlo na protihráče a jsi ho schopen deaktivovat na jednu ránu, bez ohledu na počet jeho obraných bodů.

Kouzlo č.2

Požehnání/Prokletí - Použij toto kouzlo na svého spoluhráče a požehnáš mu rychlou střelou. Od té chvíle je hráč schopen vystřelit více ran během jedné vteřiny. Požehnání hráči zůstává i pokud je deaktivován.
Použij toto kouzlo na protihráče a prokleješ ho pomalou střelou. V tu chvíli může hráč vystřelit méně střel za vteřinu a ani deaktivací se prokletí nezbaví. Prokletí je přesný opak požehnání.
Hráč, na kterého toto kouzlo použiješ, začne blikat rychleji a je tak rozeznatelný od ostatních.

Kouzlo č.3

Zrušení kouzla - Tímto kouzlem jsi schopný spoluhráči odstranit prokletí, které dostal od jiného kněze.
Protihráči jsi schopný odstranit požehnání, které má na sobě nebo v případě kouzelníka štít, který bude popsán v níže (viz. kouzla kouzelník).

OBTÍŽNOST



TO OPRAVDU NENÍ VŠE ☺ – ZA ZATÁČKOU JE KONEC!

DRAČÍ DOUPĚ

kouzlo č.4

Duchovní spojení -

Kouzlo se používá na protihráče. Pokud se s protihráčem duchovně spojíš, tak polovina všech jeho zkušenostních bodů, které od té doby získá, bude přičtena tobě.

kouzlo č.5

Oživení -

Pokud tvůj spoluhráč zemře, použitím tohoto kouzla máš možnost vrátit ho do hry s plným počtem životů. Musíš to však stihnout do minuty, jinak hráč zemře úplně a musí ven z arény. Kouzlo se nedá použít, pokud je hráč pouze deaktivován.

Tabulka Kněz 1			
Úroveň 1	HP: 20 TG: 1 SPEC: 8 XP: 0 Spell: č.1	Úroveň 6	HP: 25 TG: 3 SPEC: 10 XP: 6800 Spell : č.3
Úroveň 2	HP: 21 TG: 1 SPEC: 8 XP: 1300 Spell: č.1	Úroveň 7	HP: 26 TG: 3 SPEC: 11 XP: 8400 Spell : č.4
Úroveň 3	HP: 22 TG: 2 SPEC: 9 XP: 2600 Spell: č.2	Úroveň 8	HP: 27 TG:4 SPEC: 12 XP: 10000 Spell : č.5
Úroveň 4	HP: 23 TG: 2 SPEC: 9 XP: 3900 Spell: č.2	Úroveň 9	HP: 27 TG: 4 SPEC: 13 XP: 11600 Spell : č.5
Úroveň 5	HP: 24 TG: 3 SPEC: 10 XP: 5200 Spell: č.3	Úroveň 10	HP: 28 TG: 4 SPEC: 14 XP: 13200 Spell : č.5

Legenda:

HP – Hit Points (životy)

Udává Maximální počet tvých životů na aktuální úrovni. Po jejich vyčerpání umíráš.

TG – Toughness (odolnost/ obrana) Udává počet tvých bodů obrany, na úrovni, které dosáhneš. Kolik máš těchto bodů, tolik ran do tebe musí protihráč vypálit, aby tě deaktivoval.

SPEC – Spesial points (speciální body)

Liší se u každého hrdiny. U kněze udává množství vyléčených HP svému spoluhráči, při použití kouzla č.1.

XP – Experience points (zkušenosti)

Udává potřebný počet nasbíraných zkušeností, pro dosažení tvé další úrovně.

Spell – (kouzlo)

Pro znázornění je vidět, na jaké dosažené úrovni, se ti odemkne další kouzlo, které můžeš použít.

Čas – Po uplynutí této doby, máš možnost kouzlo použít znova, pokud je máš odemknutá.

Tabulka Kněz 2	
Kouzlo	Čas obnovení
č.1 léčení/poškození	0:20 m
č.2 požehnání/prokletí	0:35 m
č.3 zrušení kouzla	0:50 m
č.4 duchovní spojení	1:10 m
č.5 oživení	2:20 m

OBTÍŽNOST



DRAČÍ DOUPĚ

Kouzelník:

Kouzelníka naprosto dokonale vystihuje slovo „zabiják.“ Za tento titul vděčí především síle a množství jeho útočných kouzel, které mají jak obrovskou sílu, tak i špetku té zákeřnosti.

Jako kouzelník můžeš používat svá kouzla bez ohledu na to, jestli jsi jej už použil nebo ne. Musíš se řídit dvěma základními podmínkami:

1. jsi závislý na množství své many (speciálních bodů). Každé použití kouzla, tě bude stát určité množství této many. Pokud manu vyčerpáš, musíš počkat na její doplnění. Mana se doplňuje v čase a s každou novou dosaženou úrovní. (viz. Tabulka Kouzelník 1,2)
2. Tvá kouzla, se ti odemykají s novými dosaženými úrovněmi během hry. To znamená, čím vyšší úroveň dosáhneš, tím více kouzel se ti odemkne. (viz. Tabulka Kouzelník 1)

Kouzla kouzelník:

kouzlo č.1

Raketa poznání -

Použij toto kouzlo a tvoji protihráči poznají, že nejsi nepřítel, kterého by šlo tak jednoduše porazit. Protivníka jsi díky tomuhle kouzlu schopen deaktivovat na jednu jedinou ránu, bez ohledu na počet jeho obraných bodů. (nárok 3 mana)

kouzlo č.2

Štít -

chceš bonus ke své obraně? Použij štít a tvá obrana se zvedne o dva body a ani deaktivace ti štít nesundá. (nárok 5 mana)

kouzlo č.3

Ohnivá koule -

Ohnivá koule, je další útočné kouzlo do kouzelníkova arzenálu. Ohnivá koule funguje jako řetězová reakce. Nejprve musíš na prvního hrdinu z protějšího týmu namířit ohnivou kouli podobu tří vteřin, pak stisknout spoušť a protivníka zneškodnit. V tom Momentu máš 4 vteřiny, ve kterých se snažíš pouze namířit na ostatní protihráče. Pokud se ti kouzlo povede, po uplynutí oněch čtyř vteřin, všichni hráči, na které jsi kouzlo použil, umírají a přichází o dva své drahocenné životy, s výjimkou prvního hráče, který přichází až o 14 životů. (nárok 7 mana)

kouzlo č.4

Totální zkáza -

posledním a zároveň nejzákeřnějším útočným kouzlem je Totální zkáza. Kouzlu je možno říkat také „zbraň hromadného ničení“, protože přesně takový efekt má. Abys kouzlo použil, musíš jej nejprve aktivovat a poté vystřelit (do prázdná). Pokud se ti to povede, máš už vyhráno, protože všechny protivníky deaktivuješ a z jejich zbraní na 50 vteřin uděláš nepoužitelné hračky, které nebudou střílet. (nárok 10 mana)

OBTÍŽNOST



TO OPRAVDU NENÍ VŠE ☺ – UŽ VIDÍM KONEC!

DRAČÍ DOUPĚ

Tabulka Kouzelník 1				
Úroveň 1	HP: 20 TG: 1 SPEC: 5 XP: 0 Spell – nic	Úroveň 6	HP: 23 TG: 2 SPEC: 10 XP: 6500 Spell – č.3	
Úroveň 2	HP: 20 TG: 1 SPEC: 6 XP: 1100 Spell – č.1	Úroveň 7	HP: 24 TG: 2 SPEC: 11 XP: 8200 Spell – č.3	
Úroveň 3	HP: 21 TG: 1 SPEC: 7 XP: 2300 Spell – č.1	Úroveň 8	HP: 25 TG: 3 SPEC: 12 XP: 10000 Spell – č.4	
Úroveň 4	HP: 22 TG: 2 SPEC: 8 XP: 3600 Spell – č.2	Úroveň 9	HP: 25 TG: 3 SPEC: 13 XP: 12000 Spell – č.4	
Úroveň 5	HP: 22 TG: 2 SPEC: 9 XP: 5000 Spell – č.2	Úroveň 10	HP: 26 TG: 3 SPEC: 14 XP: 14000 Spell – č.4	

Tabulka Kouzelník 2	
Kouzlo	Nárok na manu
Kouzelný mód	2
č.1 Raketa poznání	3
č.2 Štít	5
č.3 Ohnivá koule	7
č.4 Totální zkáza	10

Čím vyšší má kouzelník úroveň, tím silnější jsou jeho kouzla. Například kouzlo č.1 ubere protihráči méně životů na první než na desáté úrovni.

Poznámka:

Terče připevněné v aréně, plní funkci kartičky „Náhoda“. Budť z terče získáte kladný, nebo záporný bonus a v posledním případě také nemusíte dostat nic.

Kladné bonusy: Požehnání, přidání zkušeností nebo zvýšení úrovně.

Záporné bonusy: Prokletí, ubrání zkušeností nebo snížení úrovně.

OBTÍŽNOST



TEĎ UŽ JE TO VŠE ☺ – GRATULUJI! JSI MŮJ HRDINA