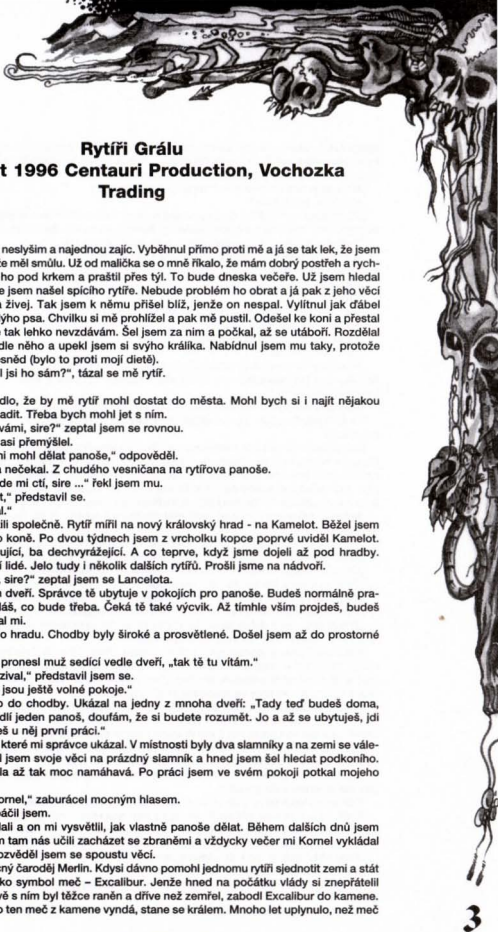


Rytíři Grálu

Uživatelský manuál





Rytíři Grálu

Copyright 1996 Centauri Production, Vochozka
Trading

Příběh:

Jdu lesem, nevidím, neslyším a najednou zajíc. Vyběhnul přímo proti mě a já se tak lek, že jsem ho málem nechyt. Jenže měl smůlu. Už od malička se o mně říkalo, že mám dobrý postřeh a rychlé reakce. Chytil jsem ho pod krkem a praštil přes týl. To bude dneska večer. Už jsem hledal místo k přespaní, jenže jsem našel spícího rytíře. Nebude problém ho obrát a já pak z jeho věci budu měsíc nebo dva živej. Tak jsem k němu přišel blíž, jenže on nespál. Vyltnul jak ďábel a čapnul mě jak chciplýho psa. Chvilku si mě prohlížel a pak mě pustil. Odešel ke koni a přestal si mě všimát. Ale já se tak lehkou nevzdávám. Šel jsem za ním a počkal, až se utáboří. Rozdělal jsem si oheň hned vedle něho a upekl jsem si svého králíka. Nabídnul jsem mu taky, protože bych to stejně sám nesněd (bylo to proti mojí dietě).

„Dobrý králík. Chytil jsi ho sám?“, tázal se mě rytíř.

„Jo.“

Najednou mě napadlo, že by mě rytíř mohl dostat do města. Mohl bych si i najít nějakou práci a konečně se usadit. Třeba bych mohl jet s ním.

„Nemoh bych jet s vámi, sire?“ zeptal jsem se rovnou.

Rytíř chvilku čekal, asi přemýšlel.

„Mno, možná bys mi mohl dělat panoše,“ odpověděl.

Tak tohle jsem teda nečekal. Z chudého vesničana na rytířova panoše.

„Panoše? Vám? Bude mi ctí, sire ...“ řekl jsem mu.

„Jsem rytíř Lancelot,“ představil se.

„Jmenuji se Parzival.“

Ráno jsme už vyrazili společně. Rytíř mířil na nový královský hrad - na Camelot. Běžel jsem celou cestu vedle jeho koně. Po dvou týdnech jsem z vrcholku kopce poprvé uviděl Camelot. Byl to pohled uchvacující, ba dechvyrážející. A co teprve, když jsme dojeli až pod hradby. Kolem se hemžili různí lidé. Jelo tudy i několik dalších rytířů. Prošli jsme na nádvoří.

„Co mám dělat teď, sire?“ zeptal jsem se Lancelota.

„Běž do táhletěch dveří. Správce tě ubytuje v pokojích pro panoše. Budeš normálně pracovat pro krále a uděláš, co bude třeba. Čeká tě také výcvik. Až tiáhle všim projdeš, budeš mým panošem,“ ukázal mi.

Odešel jsem tedy do hradu. Chodby byly široké a prosvětlené. Došel jsem až do prostorné haly.

„Helemese, novic,“ pronesl muž sedící vedle dveří, „tak tě tu vítám.“

„Brej den, jsem Parzival,“ představil jsem se.

„V chodbě napravo jsou ještě volné pokoje.“

Následoval jsem ho do chodby. Ukázal na jedny z mnoha dveří: „Tady teď budeš doma, hochu. V pokoji už bydlí jeden panoš, doufám, že si budete rozumět. Jo a až se ubytuješ, jdi za podkoním. Dostaneš u něj první práci.“

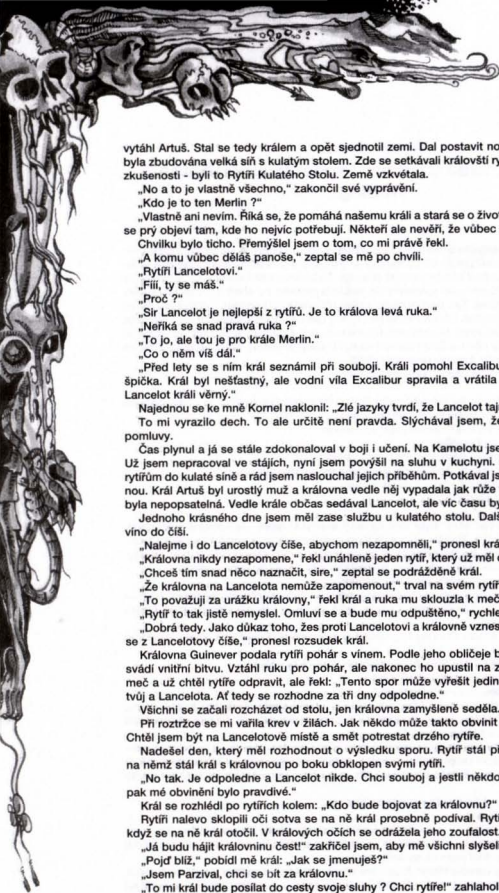
Otevřel jsem dveře, které mi správce ukázal. V místnosti byly dva slavníky a na zemi se válelo několik hadů. Hodil jsem svoje věci na prázdný slavník a hned jsem šel hledat podkoního. Práce ve stájích nebyla až tak moc namáhavá. Po práci jsem ve svém pokoji potkal svého spolubydličího.

„Tě bůh, říkají mi Kornel,“ zaburácel mocným hlasem.

„Jsem Parzival,“ opáčil jsem.

Chvilí jsme si povídali a on mi vysvětlil, jak vlastně panoše dělat. Během dalších dnů jsem dál chodil do stájí, sem tam nás učili zacházet se zbraněmi a vždycky večer mi Kornel vykládal o minulých časech. Dozvěděl jsem se spoustu věcí.

Po světě chodil mocný čaroděj Merlin. Kdysi dávno pomohl jednomu rytíři sjednotit zemi a stát se králem. Král měl jako symbol meč - Excalibur. Jenže hned na počátku vlády si znepřátelil nejlepšího rytíře. V bitvě s ním byl těžce raněn a dříve než zemřel, zabolil Excalibur do kamene. Proroctví říkalo, že kdo ten meč z kamene vyndá, stane se králem. Mnoho let uplynulo, než meč



vytáhl Artuš. Stal se tedy králem a opět sjednotil zemi. Dal postavit nový královský hrad, kde byla zbudována velká síň s kulatým stolem. Zde se setkávali královští rytíři a vyměňovali si své zkušenosti - byli to Rytíři Kulatého Stolu. Země vzkvétala.

„No a to je vlastně všechno,“ zakončil své vyprávění.

„Kdo je to ten Merlin?“

„Vlastně ani nevím. Říká se, že pomáhá našemu králi a stará se o životy spousty lidí. Vždycky se pryč objeví tam, kde ho nejvíc potřebují. Někteří ale nevěří, že vůbec existuje.“

Chvilku bylo ticho. Přemýšlel jsem o tom, co mi právě řekl.

„A komu vůbec děláš panoše,“ zeptal se mě po chvíli.

„Rytíři Lancelotovi.“

„Fiií, ty se máš.“

„Proč?“

„Sir Lancelot je nejlepší z rytířů. Je to králova levá ruka.“

„Neříká se snad pravá ruka?“

„To jo, ale tou je pro krále Merlin.“

„Co o něm víš dál.“

„Před lety se s ním král seznámil při souboji. Král pomohl Excalibur, jenže se mu ulomila špička. Král byl nešťastný, ale vodní vila Excalibur spravila a vrátila mu jej. Od té doby je Lancelot králi věrný.“

Najednou se ke mně Korneil naklonil: „Zlé jazyky tvrdí, že Lancelot tajně chodí za královnou.“

To mi vyrazilo dech. To ale určitě není pravda. Slýchal jsem, že se u dvora šíří různé pomluvy.

Čas plynul a já se stále zdokonaloval v boji i učení. Na Kamelotu jsem se naučil psát i čist. Už jsem nepracoval ve stájích, nyní jsem povýšil na sluhu v kuchyni. Nosil jsem obcerstvení rytířům do kulaté síně a rád jsem naslouchal jejich příběhům. Potkával jsem tam i krále s královnou. Král Artuš byl urostlý muž a královna vedle něj vypadala jak růže vedle kopřivy. Její krása byla nepopsatelná. Vedle krále občas sedával Lancelot, ale víc času byl pryč.

Jednoho krásného dne jsem měl zase službu u kulatého stolu. Další sluha zrovna rozléval víno do číši.

„Nalejme i do Lancelotovy číše, abychom nezapomněli,“ pronesl král.

„Královna nikdy nezapomene,“ řekl uhnětlý jeden rytíř, který už měl oči zakalené alkoholem.

„Chceš tím snad něco naznačit, sire,“ zeptal se podrážděně král.

„Že královna na Lancelota nemůže zapomenout,“ trval na svém rytíř.

„To považuji za urážku královny,“ řekl král a ruka mu sklouzla k meči.

„Rytíř to tak jistě nemyslel. Omluví se a bude mu odpuštěno,“ rychle urovnávala královna.

„Dobrá tedy. Jako důkaz toho, žeš proti Lancelotovi a královně vznesl křivé obvinění, napiješ se z Lancelotovy číše,“ pronesl rozsudek král.

Královna Guinever podala rytíři pohár s vínem. Podle jeho obličeje bylo vidět, že rytíř právě svádí vnitřní bitvu. Vztáhl ruku pro pohár, ale nakonec ho upustil na zem. Král okamžitě tasil meč a už chtěl rytíře odpravit, ale řekl: „Tento spor může vyřešit jedině souboj, avšak souboj tvůj a Lancelota. Ať tedy se rozhodne za tři dny odpoledne.“

Všichni se začali rozcházet od stolu, jen královna zamyšleně seděla.

Při roztržce se mi vařila krev v žilách. Jak někdo může takto obvinit ženu jako je královna? Chťl jsem být na Lancelotově místě a smět potrestat drzého rytíře.

Nadešel den, který měl rozhodnout o výsledku sporu. Rytíř stál připraven pod ochozem, na němž stál král s královnou po boku obklopen svými rytíři.

„No tak. Je odpoledne a Lancelot nikde. Chci souboj a jestli někdo nebude hájit královnu, pak mě obvinění bylo pravdivé.“

Král se rozhledl po rytířích kolem: „Kdo bude bojovat za královnu?“

Rytíři nalevo sklopili oči sotva se na ně král prosebně podíval. Rytíři napravo učinili totéž, když se na ně král otočil. V králových očích se odrážela jeho zoufalost. Rozhodl jsem se.

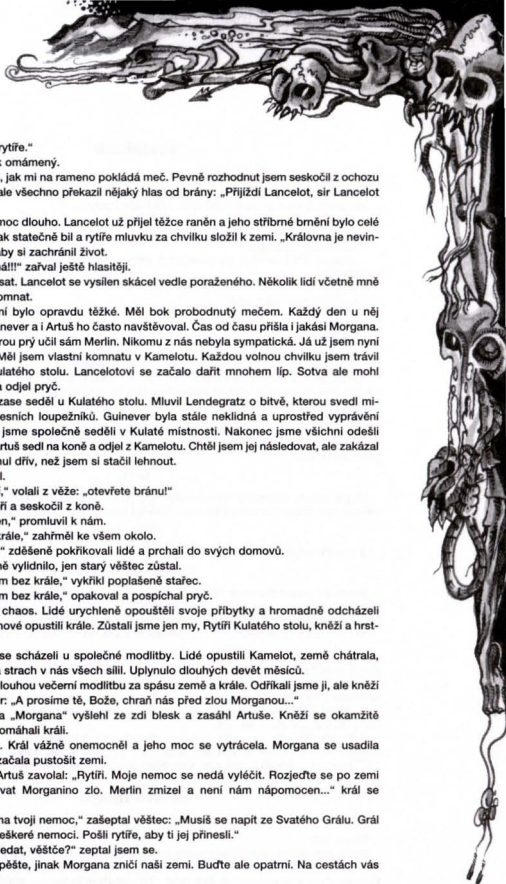
„Já budu hájit královninu čest!“ zakřičel jsem, aby mě všichni slyšeli.

„Pojď blíž,“ pobídl mě král: „Jak se jmenuješ?“

„Jsem Parzival, chci se bít za královnu.“

„To mi král bude posílat do cesty svoje sluhu? Chci rytíře!“ zahlaholil muž čekající na svého soka.

„Dobrá tedy. Poklekni Parzivale,“ promluvil na mě král: „Ve jménu Otce, Syna i Ducha



svatého, pasuji tě na rytíře."

Klečel jsem tam jak omámený.

Viděl jsem jen krále, jak mi na rameno pokládá meč. Pevně rozhodnut jsem seskočil z ochozu a běžel jsem ke koni, ale všechno překazil nějaký hlas od brány: „Přijíždí Lancelot, sir Lancelot je tady."

Soubor ani netrval moc dlouho. Lancelot už přijel těžce raněn a jeho stříbrné brnění bylo celé zkrvavené. I tak se však statečně bil a rytíře mluvku za chvíli složil k zemi. „Královna je nevinná!" řval rychle rytíř, aby si zachránil život.

„Královna je nevinná!!!" zařval ještě hlasitěji.

Lidé okolo začali jásat. Lancelot se vysílen skácel vedle poraženého. Několik lidí včetně mně ho odneslo do jeho komnat.

Lancelotovo zranění bylo opravdu těžké. Měl bok probodnutý mečem. Každý den u něj sedávala královna Guinever a i Artuš ho často navštěvoval. Čas od času přišla i jakási Morgana. Byla to čarodějka, kterou prý učil sám Merlin. Nikomu z nás nebyla sympatická. Já už jsem nyní nechodil mezi sluhy. Měl jsem vlastní komnatu v Kamelotu. Každou volnou chvíli jsem trávil na cvičišti nebo u Kulatého stolu. Lancelotovi se začalo dařit mnohem líp. Sotva ale mohl chodit, sedl na koně a odjel pryč.

Toho večera jsem zase seděl u Kulatého stolu. Mluvil Lendegratz o bitvě, kterou svedl minulý měsíc s tlupou lesních loupežníků. Guinever byla stále neklidná a uprostřed vyprávění odešla. Ještě dlouho jsme společně seděli v Kulaté místnosti. Nakonec jsme všichni odešli do svých pokojů, jen Artuš sedl na koně a odjel z Kamelotu. Chtěl jsem jej následovat, ale zakázal mi to. Stejně jsem usnul dřív, než jsem si stačil lehnout.

Ráno se Artuš vrátil.

„Král Artuš se vrací," volali z věže: „otevřete bránu!"

Artuš vjel na nádvoří a seskočil z koně.

„Excalibur je ztracen," promluvil k nám.

„Excalibur opustil krále," zahřměl ke všem okolo.

„Ó, král nemá meč!" zděšeně pokřikovali lidé a prchali do svých domovů.

Nádvoří se postupně vyčistilo, jen starý věstec zůstal.

„Král bez meče, zem bez krále," vykřikl poplašený stařec.

„Král bez meče, zem bez krále," opakoval a pospíchal pryč.

V Kamelotu nastal chaos. Lidé urychleně opouštěli svoje přibýtky a hromadně odcházeli do jiných vesnic. I sluhowé opustili krále. Zůstali jsme jen my, Rytíři Kulatého stolu, kněží a hrstka věrných.

Každý večer jsme se scházeli u společné modlitby. Lidé opustili Kamelot, země chátrala, moc Morgany rostla a strach v nás všech sílil. Uplynulo dlouhých devět měsíců.

Kněží znovu vedli dlouhou večerní modlitbu za spásu země a krále. Odříkali jsme ji, ale kněží pronesli podivný závěr: „A prosíme tě, Bože, chraň nás před zlou Morganou..."

Při vyslovení jména „Morgana" vyšlehl ze zdi blesk a zasáhl Artuše. Kněží se okamžitě rozprchlí a my jsme pomáhali králi.

Nastaly kruté časy. Král vážně onemocněl a jeho moc se vytrácela. Morgana se usadila v hlubokých lesích a začala pustošit zemi.

Jednoho dne nás Artuš zavolal: „Rytíři. Moje nemoc se nedá vyléčit. Rozjedte se po zemi a pomáhejte potlačovat Morganino zlo. Merlin zmizel a není nám nápomocen..." král se rozkašlal.

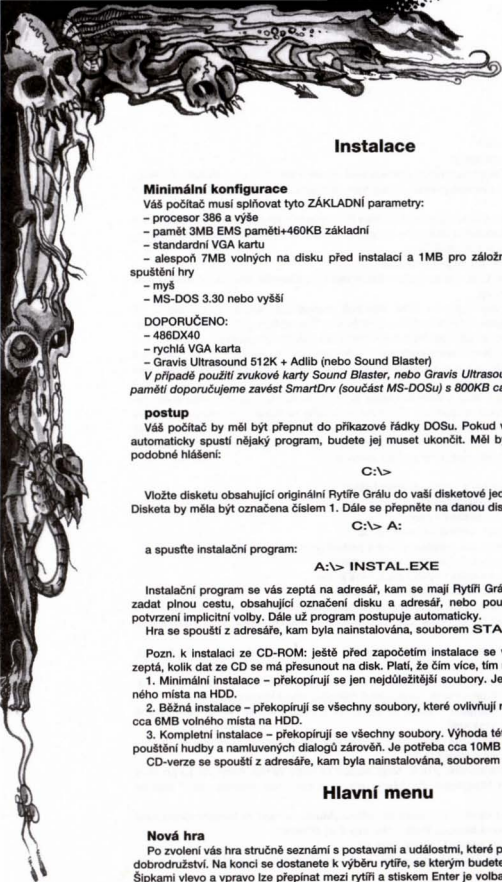
„Možná by byl lék na tvoji nemoc," zašeptal věstec: „Musíš se napít ze Svatého Grálu. Grál má moc uzdravovat veškeré nemoci. Pošli rytíře, aby ti jej přinesli."

„A kde ho máme hledat, věštče?" zeptal jsem se.

„To nevím, ale pospěšte, jinak Morgana zničí naši zemi. Buďte ale opatrní. Na cestách vás nečeká nic dobrého."

„Dobrá," pronesl král: „jedte a spěchejte."

Mohl jsem snad neposlechnout?



Instalace

Minimální konfigurace

Váš počítač musí splňovat tyto ZÁKLADNÍ parametry:

- procesor 386 a výše
- paměť 3MB EMS paměti+460KB základní
- standardní VGA kartu
- alespoň 7MB volných na disku před instalací a 1MB pro záložní soubory při každém

spuštění hry

- myš
- MS-DOS 3.30 nebo vyšší

DOPORUČENO:

- 486DX40
- rychlá VGA karta
- Gravis Ultrasound 512K + Adlib (nebo Sound Blaster)

V případě použití zvukové karty Sound Blaster, nebo Gravis Ultrasound s méně než 512KB paměti doporučujeme zavést SmartDrv (součást MS-DOSu) s 800KB cache.

postup

Váš počítač by měl být přepnut do příkazové řádky DOSu. Pokud váš počítač po zapnutí automaticky spustí nějaký program, budete jej muset ukončit. Měl byste mít na obrazovce podobné hlášení:

C:\>

Vložte disketu obsahující originální Rytíře Grálu do vaší disketové jednotky, buď A: nebo B:. Disketa by měla být označena číslem 1. Dále se přepněte na danou disketovou jednotku:

C:\> A:

a spusťte instalační program:

A:\> INSTALL.EXE

Instalační program se vás zeptá na adresář, kam se mají Rytíři Grálu nainstalovat. Musíte zadat plnou cestu, obsahující označení disku a adresář, nebo pouze stisknou Enter pro potvrzení implicitní volby. Dále už program postupuje automaticky.

Hra se spouští z adresáře, kam byla nainstalována, souborem **START.EXE**.

Pozn. k instalaci ze CD-ROM: ještě před započetím instalace se vás instalační program zeptá, kolik dat ze CD se má přesunout na disk. Platí, že čím více, tím rychleji hra poběží.

1. Minimální instalace – překopíruji se jen nejdůležitější soubory. Je potřeba cca 4MB volného místa na HDD.

2. Běžná instalace – překopíruji se všechny soubory, které ovlivňují rychlost hry. Je potřeba cca 6MB volného místa na HDD.

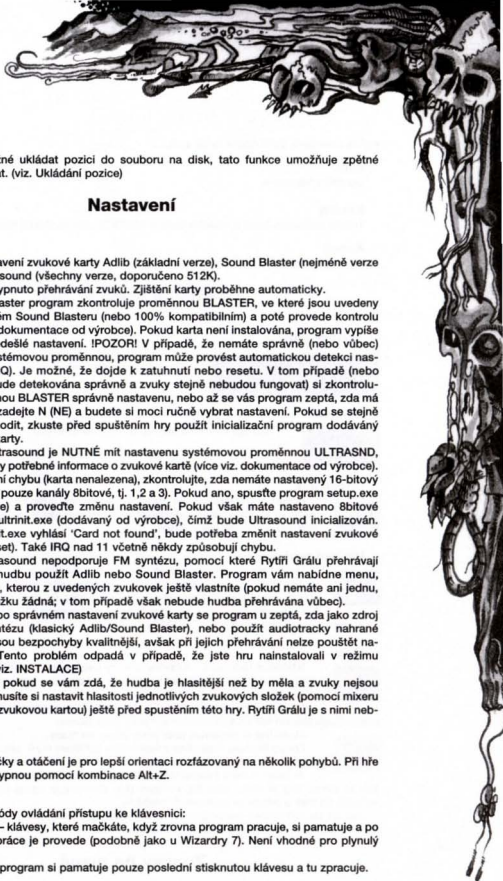
3. Kompletní instalace – překopíruji se všechny soubory. Výhoda této instalace je možnost pouštění hudby a namluvených dialogů zároveň. Je potřeba cca 10MB volného místa na HDD.

CD-verze se spouští z adresáře, kam byla nainstalována, souborem **START.BAT**.

Hlavní menu

Nová hra

Po zvolení vás hra stručně seznámí s postavami a událostmi, které předcházely samotnému dobrodružství. Na konci se dostanete k výběru rytíře, se kterým budete celý příběh procházet. Šipkami vlevo a vpravo lze přepínat mezi rytíři a stiskem Enter je volba potvrzena. Ovládání je možné i pomocí myši a daných ikon. Nalevo od podobizny rytíře se vypisují jeho vlastnosti a dovednosti.



Nahrát pozici

Během hry je možné ukládat pozici do souboru na disk, tato funkce umožňuje zpětné vyvolání uložených dat. (viz. Ukládání pozice)

Nastavení

Zvuková karta

Zde je možné nastavení zvukové karty Adlib (základní verze), Sound Blaster (nejméně verze 2.0) nebo Gravis Ultrasound (všechny verze, doporučeno 512K).

Při volbě Adlib je vypnuto přehrávání zvuků. Zjištění karty proběhne automaticky.

Při volbě Sound Blaster program zkontroluje proměnnou BLASTER, ve které jsou uvedeny všechny údaje o daném Sound Blasteru (nebo 100% kompatibilním) a poté provede kontrolu přítomnosti karty (viz dokumentace od výrobce). Pokud karta není instalována, program vypíše chybu a ponechá předešlé nastavení. **!POZOR!** V případě, že nemáte správně (nebo vůbec) nastavenou danou systémovou proměnnou, program může provést automatickou detekci nastavení (Port, DMA, IRQ). Je možné, že dojde k zatuhnutí nebo resetu. V tom případě (nebo v případě, že karta bude detekována správně a zvuky stejně nebudou fungovat) si zkontrolujte, zda máte proměnnou BLASTER správně nastavenou, nebo až se vás program zeptá, zda má provést autodetekci, zadejte N (NE) a budete si moci ručně vybrat nastavení. Pokud se stejně nepodaří zvuky rozchodit, zkuste před spuštěním hry použít inicializační program dodávaný od výrobce zvukové karty.

Při volbě Gravis Ultrasound je **NUTNÉ** mít nastavenou systémovou proměnnou ULTRASND, která obsahuje všechny potřebné informace o zvukové kartě (více viz. dokumentace od výrobce). Pokud program oznámí chybu (karta nenalezena), zkontrolujte, zda nemáte nastavený 16-bitový DMA kanál (lze použít pouze kanály 8bitové, tj. 1, 2 a 3). Pokud ano, spusťte program setup.exe (dodávaný od výrobce) a proveďte změnu nastavení. Pokud však máte nastaveno 8bitové DMA, zkuste spustit ultrinit.exe (dodávaný od výrobce), čímž bude Ultrasound inicializován. Pokud program ultrinit.exe vyhlásí 'Card not found', bude potřeba změnit nastavení zvukové karty (někdy stačí Reset). Také IRQ nad 11 včetně někdy způsobují chybu.

Jelikož Gravis Ultrasound nepodporuje FM syntézu, pomocí které Rytíři Grálu přehrávají hudbu, je nutné pro hudbu použít Adlib nebo Sound Blaster. Program vám nabídne menu, ve kterém si vyberete, kterou z uvedených zvukovek ještě vlastníte (pokud nemáte ani jednu, je možnost zvolit položku žádná; v tom případě však nebude hudba přehrávána vůbec).

POZN. k CD verzí: po správném nastavení zvukové karty se program u zeptá, zda jako zdroj hudby použít FM syntézu (klasický Adlib/Sound Blaster), nebo použít audiocrack nahrané přímo na CD-ROM. Jsou bezpochyby kvalitnější, avšak při jejich přehrávání nelze použít namluvené rozhovory. Tento problém odpadá v případě, že jste hru nainstalovali v režimu Kompletní instalace (viz. **INSTALACE**)

POZN. k hlasitosti: pokud se vám zdá, že hudba je hlasitější než by měla a zvuky nejsou slyšet nebo naopak, musíte si nastavit hlasitosti jednotlivých zvukových složek (pomocí mixeru dodávaného s danou zvukovou kartou) ještě před spuštěním této hry. Rytíři Grálu je s nimi nebudou manipulovat.

Plynulý posun

Pohyb mezi čtverečky a otáčení je pro lepší orientaci rozfázovaný na několik pohybů. Při hře je možné tuto volbu vypnout pomocí kombinace Alt+Z.

Klávesnice

Lze nastavit dva módy ovládání přístupu ke klávesnici:

1. tzv. **bufferovaný** – klávesy, které mačkáte, když zrovna program pracuje, si pamatuje a po ukončení dosavadní práce je provede (podobně jako u Wizardry 7). Není vhodné pro plynulý posun.

2. **nebufferovaný** – program si pamatuje pouze poslední stisknutou klávesu a tu zpracuje.

Uložení konfigurace

Před odchodem z tohoto menu je **NUTNÉ** uložit změnéné nastavení na disk. Pokud s ním



nejste spokojeni, stačí pouze zvolit zpět.

Zpět

Opuštění nastavení.

Kredity

Trocha nadutosti, keců a volného času = KREDITY. Jen na vlastní nebezpečí.

Konec

Hru opouštějte vždy pouze pomocí této volby. Reset použijte jen v nejkrajnějším případě.

Základní hrací plocha

Textová plocha



Zde se vypisuje například názvy předmětů, informace stylu „tudy nemůžeš“ apod.

Kompas



Ukazuje světovou stranu, po které si to šinete.

Odpočinek



Pokud máte např. málo životů nebo je váš hrdina moc unavený, tak máte možnost si odpočinout. Odpočívat nelze, pokud jste v blízkosti nepřátel. Pak vám nezbyvá nic jiného než bojovat.

Uložení pozice



I v této hře existuje mnoho zákysů, a proto je někdy lepší si před nějakým úkolem uložit aktuální pozici. Stačí jen kliknout na ikonu nebo zmáčknout klávesu S a vybrat si určitý nahrávací slot. Pokud chcete psát česky, tak používejte klávesy F11 a F12, (viz. klávesnice). Pozice jsou zapisovány do souborů RGSAVE.*. Koncovka udává, ve kterém slotu je pozice uložena (001-012).

Mapa



Některí si rádi kreslí na čtverečkovaný papír a jiní (ti linější a pohodlnější) využijí této funkce. Levým tlačítkem se aktivuje mapa právě procházené mapy a pravým mapa celé země (viz. CESTOVÁNÍ).

Mapa je plně automatická. To znamená, že zaznamenává váš pohyb přímo do mapy. Stačí pak jen kliknout na tlačítko a máte ji před sebou.

Je možné si zapisovat poznámky přímo do mapy.



Pokud kliknete kdekoli na mapě levým tlačítkem myši, tak si budete moci zapsat nějaký ten popisek přímo do mapy. Je možné je potom i smazat (tlačítko s gumou)

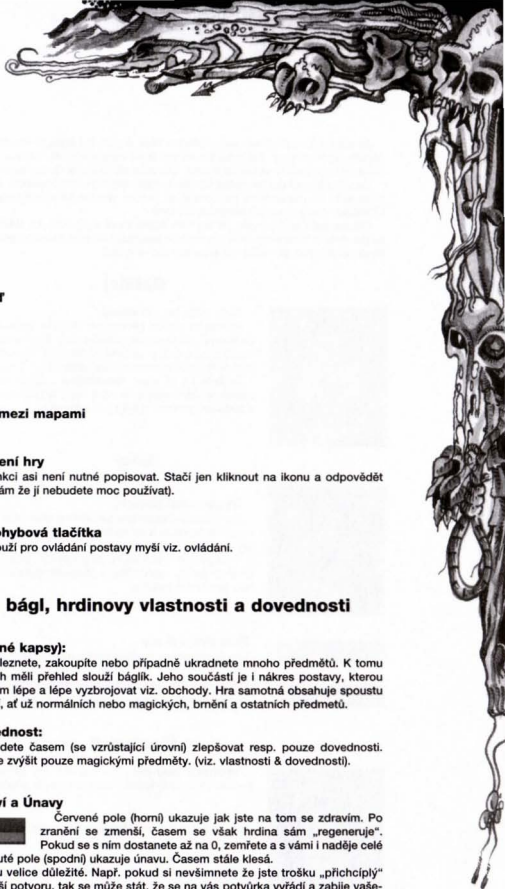
Je tady ale malý (možná větší) zádrhel. Na mapování má vliv jedna dovednost a to tak, že velmi. Tou je všímavost. Na velikosti této dovednosti závisí totiž mapování tajných vchodů, tlačítek a ostatních zajímavých hračiček.

Vášniví mapáři (vůbec nenarážím na LUMI SOFT) si mohou nahrát aktuální mapu do textového souboru. Soubory se ukládají do adresáře MAPY.

Značky na mapě



Tlačítko



Výklenek



Plošina



Propadlo



Teleport



Tajná zeď



Dveře



Truhla



Přechod mezi mapami



Ukončení hry

Tuto funkci asi není nutné popisovat. Stačí jen kliknout na ikonu a odpovědět ANO (doufám že jí nebudete moc používat).



Pohybová tlačítka

Slouží pro ovládání postavy myší viz. ovládání.

Ikon pro bágl, hrdinovy vlastnosti a dovednosti

Bágl (+neviditelné kapsy):



Ve hře naleznete, zakoupíte nebo případně ukradnete mnoho předmětů. K tomu abyste v nich měli přehled slouží báglik. Jeho součástí je i nákras postavy, kterou budete časem lépe a lépe vyzbrojovat viz. obchody. Hra samotná obsahuje spoustu druhů zbraní, ať už normálních nebo magických, brnění a ostatních předmětů.

Vlastnosti+dovednost:



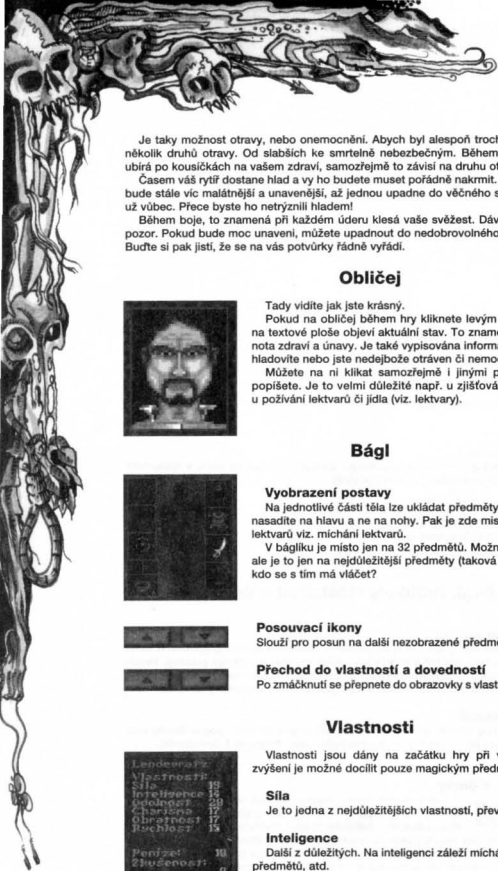
I ty si budete časem (se vzrůstající úrovní) zlepšovat resp. pouze dovednosti. Vlastnosti lze zvýšit pouze magickými předměty. (viz. vlastnosti & dovednosti).

Ukazatele zdraví a Únavy



Červené pole (horní) ukazuje jak jste na tom se zdravím. Po zranění se zmenší, časem se však hrdina sám „regeneruje“. Pokud se s ním dostanete až na 0, zemřete a s vámi i naděje celé země na záchranu. Žluté pole (spodní) ukazuje únavu. Časem stále klesá.

Tyto ukazatele jsou velice důležité. Např. pokud si nevsimnete že jste trochu „příchcipý“ a potkáte nějakou tužší potvoru, tak se může stát, že se na vás potvůrka vyřádí a zabije vašeho milého hrdinu.



Je taky možnost otravy, nebo onemocnění. Abych byl alespoň trochu přesný, tak existuje několik druhů otravy. Od slabších ke smrtelně nebezpečným. Během některých nemocí se ubírá po kousičkách na vašem zdraví, samozřejmě to závisí na druhu otravy.

Časem váš rytíř dostane hlad a vy ho budete muset pořádně nakrmit. Pokud se tak nestane, bude stále víc malátnější a unavenější, až jednou upadne do věčného spánku a neprobere se už vůbec. Přece byste ho netrýznili hladem!

Během boje, to znamená při každém úderu klesá vaše svěžest. Dávejte si proto na únavu pozor. Pokud bude moc unavení, můžete upadnout do nedobrovolného spánku i během boje. Buďte si pak jistí, že se na vás potvůrky řádně vyřádí.

Obličej



Tady vidíte jak jste krásný.

Pokud na obličej během hry kliknete levým tlačítkem, tak se vám na textové ploše objeví aktuální stav. To znamená, že se vypíše hodnota zdraví a únavy. Je také vypisována informace ohledně toho jestli hladovíte nebo jste nedejbože otráven či nemocen.

Můžete na ni klikat samozřejmě i jinými předměty, které si tím popíšete. Je to velmi důležité např. u zjišťování druhu bylinek nebo u požívání lektvarů či jídla (viz. lektvary).

Bágl



Vyobrazení postavy

Na jednotlivé části těla lze ukládat předměty. Je jasné, že helmu si nasadíte na hlavu a ne na nohy. Pak je zde miska sloužící na míchání lektvarů viz. míchání lektvarů.

V bágliku je místo jen na 32 předmětů. Možná se vám to zdá málo, ale je to jen na nejdůležitější předměty (taková větší KPZka). A navíc, kdo se s tím má vláčet?



Posouvací ikony

Slouží pro posun na další nezobrazené předměty.



Přechod do vlastností a dovedností

Po zmáčknutí se přepnete do obrazovky s vlastnostmi a dovednostmi.

Vlastnosti

Lendeeratz	
Vlastnosti	
Síla	18
Intelligence	15
Odolnost	20
Charisma	17
Obratnost	17
Rychlost	15
Peníze: 10	
Zkušenost:	0
Úroveň:	1

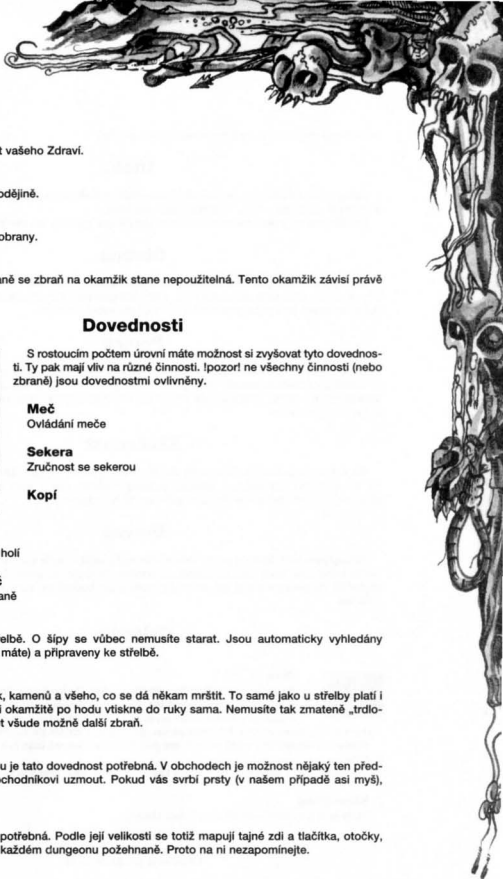
Vlastnosti jsou dány na začátku hry při výběru postav. Jejich zvýšení je možné docílit pouze magickým předměty

Síla

Je to jedna z nejdůležitějších vlastností, převážně však v boji.

Intelligence

Další z důležitých. Na inteligenci záleží míchání lektvarů, poznávání předmětů, atd.



Odolnost

Na ní závisí velikost vašeho Zdraví.

Charisma

Je používána při zlodějině.

Obratnost

Základní vlastnost obrany.

Rychlost

Při boji-použití zbraně se zbraň na okamžik stane nepoužitelná. Tento okamžik závisí právě na rychlosti.

Dovednosti

S rostoucím počtem úrovní máte možnost si zvyšovat tyto dovednosti. Ty pak mají vliv na různé činnosti. Pozor! ne všechny činnosti (nebo zbraně) jsou dovednostmi ovlivněny.

Meč

Ovládání meče

Sekera

Zručnost se sekerou

Kopí

Umění boje kopím.

Hůl

Dovednost v boji s holí

Obouručný meč

Pro obouručné zbraně

Střelba

Zručnost v lukostřelbě. O šípy se vůbec nemusíte starat. Jsou automaticky vyhledány (pokud ovšem nějaké máte) a připraveny ke střelbě.

Vrhání

Umění v házení dýk, kamenů a všeho, co se dá někam mrštit. To samé jako u střelby platí i u vrhání. Další dýka si okamžitě po hodu vtiskne do ruky sama. Nemusíte tak zmateně „trdlouvat“ v báglu a nahánět všude možné další zbraň.

Kradení

Je asi jasné, k čemu je tato dovednost potřebná. V obchodech je možnost nějaký ten předmět nepozornému obchodníkovi uzmout. Pokud vás svrbí prsty (v našem případě asi myš), můžete to zkusit.

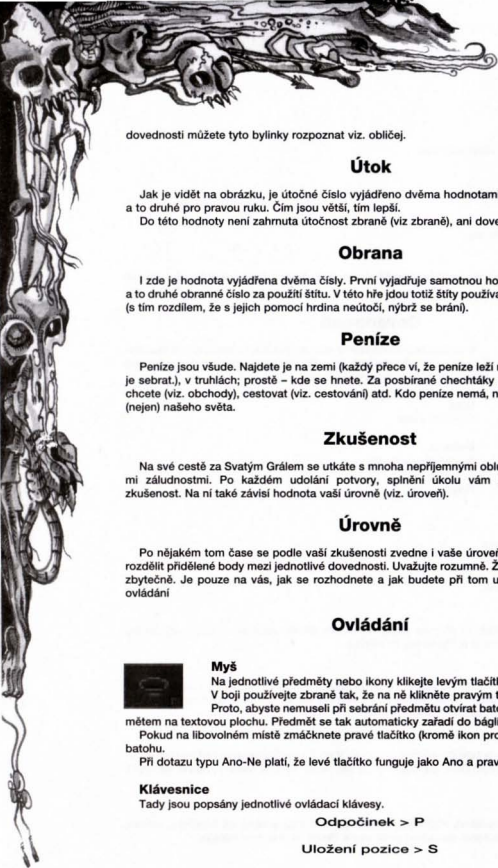
Všímavost

Tato dovednost je potřebná. Podle její velikosti se totiž mapují tajné zdi a tlačítka, otočky, plošinky, kterých je v každém dungeonu požehnaně. Proto na ni nezapomínejte.

Herba

Je velice důležitá. Ve hře totiž najdete nebo koupíte spoustu květin a bylinek. Pomocí této

Dovednost:	
Meč	8
Sekera	8
Kopí	8
Hůl	8
Obouručný meč	8
Střelba	8
Vrhání	8
Kradení	8
Všímavost	8
Herba	8
Útok	19/27
Obrana	21/22



dovednosti můžete tyto bylinky rozpoznat viz. obličej.

Útok

Jak je vidět na obrázku, je útočné číslo vyjádřeno dvěma hodnotami. To první je pro levou a to druhé pro pravou ruku. Čím jsou větší, tím lepší.

Do této hodnoty není zahrnuta účinnost zbraně (viz zbraně), ani dovednost.

Obrana

I zde je hodnota vyjádřena dvěma čísly. První vyjadřuje samotnou hodnotu obranného čísla a to druhé obranné číslo za použití štítu. V této hře jdou totiž štíty používat jako normální zbraně (s tím rozdílem, že s jejich pomocí hrdina neútočí, nýbrž se brání).

Peníze

Peníze jsou všude. Najdete je na zemi (každý přece ví, že peníze leží na zemi. Jen vědět, jak je sebrat.), v truhlách; prostě – kde se hnete. Za posbírání chechtáky si můžete nakoupit co chcete (viz. obchody), cestovat (viz. cestování) atd. Kdo peníze nemá, nepřežije. To jest zákon (nejen) našeho světa.

Zkušenost

Na své cestě za Svatým Grálem se utkáte s mnoha nepřijemnými obludami, úkoly a ostatními záluďnostmi. Po každém udolání potvory, splnění úkolu vám bude připsána určitá zkušenost. Na ní také závisí hodnota vaší úrovně (viz. úroveň).

Úroveň

Po nějakém tom čase se podle vaší zkušenosti zvedne i vaše úroveň. Budete mít možnost rozdělit přidělené body mezi jednotlivé dovednosti. Uvažujte rozumně. Žádný bod nedostáváte zbytečně. Je pouze na vás, jak se rozhodnete a jak budete při tom uvažovat. Ovládání viz. ovládání

Ovládání



Myš

Na jednotlivé předměty nebo ikony klikajte levým tlačítkem
V boji používejte zbraně tak, že na ně kliknete pravým tlačítkem

Proto, abyste nemuseli při sebrání předmětu otvírat batoh, stačí kliknout předmětem na textovou plochu. Předmět se tak automaticky zařadí do bágliku.

Pokud na libovolném místě zmáčknete pravé tlačítko (kromě ikon pro boj), dostanete se do batohu.

Při dotazu typu Ano-Ne platí, že levé tlačítko funguje jako Ano a pravé jako Ne.

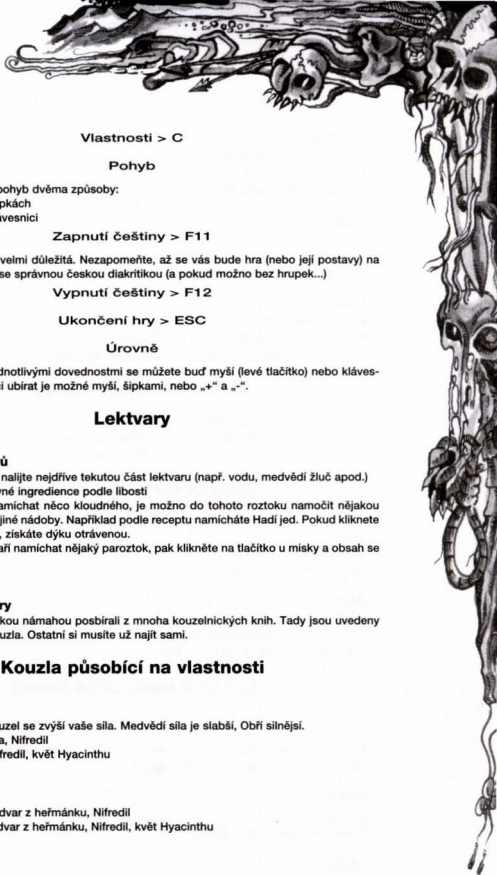
Klávesnice

Tady jsou popsány jednotlivé ovládací klávesy.

Odpočínek > P

Uložení pozice > S

Bágl > I



Vlastnosti > C

Pohyb

Je možné ovládat pohyb dvěma způsoby:

1. na normálních šípkách
2. na numerické klávesnici

Zapnutí češtiny > F11

Tato volba je opět velmi důležitá. Nezapomeňte, až se vás bude hra (nebo její postavy) na něco ptát, odpovídat se správnou českou diakritikou (a pokud možno bez hrupek...)

Vypnutí češtiny > F12

Ukončení hry > ESC

Úrovně

Pohybovat mezi jednotlivými dovednostmi se můžete buď myši (levé tlačítko) nebo klávesnicí (šipky). Přidávat či ubírat je možné myši, šípkami, nebo „+“ a „-“.

Lektvary

Míchání lektvarů

Do misky v batohu nalijte nejdříve tekutou část lektvaru (např. vodu, medvědí žluč apod.)

Poté přidávejte pevné ingredience podle libosti

Podaří-li se vám namíchat něco kloudného, je možno do tohoto roztoku namočit nějakou věc, nebo jej přelít do jiné nádoby. Například podle receptu namícháte Hadí jed. Pokud kliknete např. dýkou na misku, získáte dýku otrávenou.

Pokud se vám podaří namíchat nějaký paroztok, pak klikněte na tlačítko u misky a obsah se vylije.

Základní lektvary

Recepty jsme s velkou námahou posbírali z mnoha kouzelnických knih. Tady jsou uvedeny základní lektvary a kouzla. Ostatní si musíte už najít sami.

Kouzla působící na vlastnosti

Síla:

Použitím těchto kouzel se zvýší vaše síla. Medvědí síla je slabší, Obří silnější.

Medvědí síla – voda, Nifredil

Obří síla – voda, Nifredil, květ Hyacinthu

Charisma:

Zvýšení charisma.

Melenina krása – odvar z heřmánku, Nifredil

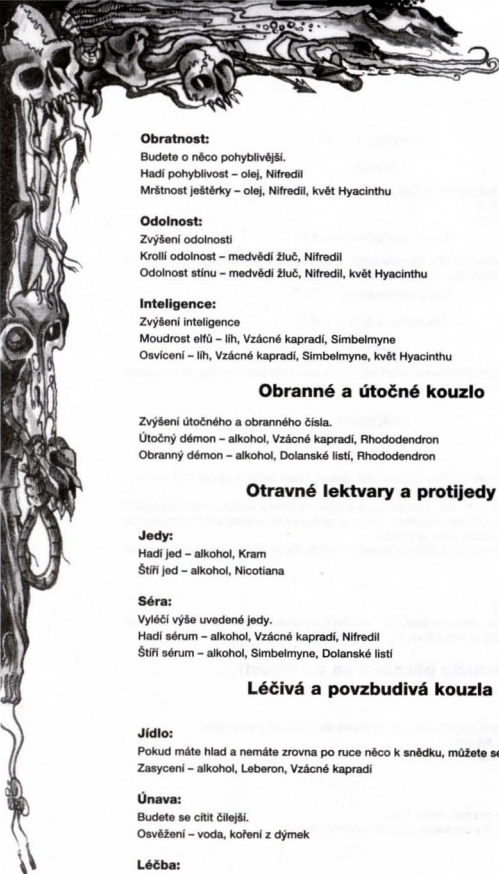
Krása Elbereth – odvar z heřmánku, Nifredil, květ Hyacinthu

Rychlost:

Zvýšení rychlosti

Rychlost větru – voda, Leberon

Světelná rychlost – voda, Leberon, květ Hyacinthu



Obratnost:

Budete o něco pohyblivější.

Hadí pohyblivost – olej, Nifredil

Mrštnost ještěrky – olej, Nifredil, květ Hyacinthu

Odolnost:

Zvýšení odolnosti

Krolli odolnost – medvědí žluč, Nifredil

Odolnost stínu – medvědí žluč, Nifredil, květ Hyacinthu

Intelligence:

Zvýšení intelligence

Moudrost elfů – lih, Vzácné kapradí, Simbelmyne

Osvícení – lih, Vzácné kapradí, Simbelmyne, květ Hyacinthu

Obranné a útočné kouzlo

Zvýšení útočného a obranného čísla.

Útočný démon – alkohol, Vzácné kapradí, Rhododendron

Obranný démon – alkohol, Dolanské listí, Rhododendron

Otravné lektvary a protijedy

Jedy:

Hadí jed – alkohol, Kram

Štíří jed – alkohol, Nicotiana

Séra:

Vyléčí výše uvedené jedy.

Hadí sérum – alkohol, Vzácné kapradí, Nifredil

Štíří sérum – alkohol, Simbelmyne, Dolanské listí

Léčivá a povzbudivá kouzla

Jídlo:

Pokud máte hlad a nemáte zrovna po ruce něco k snědku, můžete se nasytit kouzlem

Zasyčení – alkohol, Leberon, Vzácné kapradí

Únava:

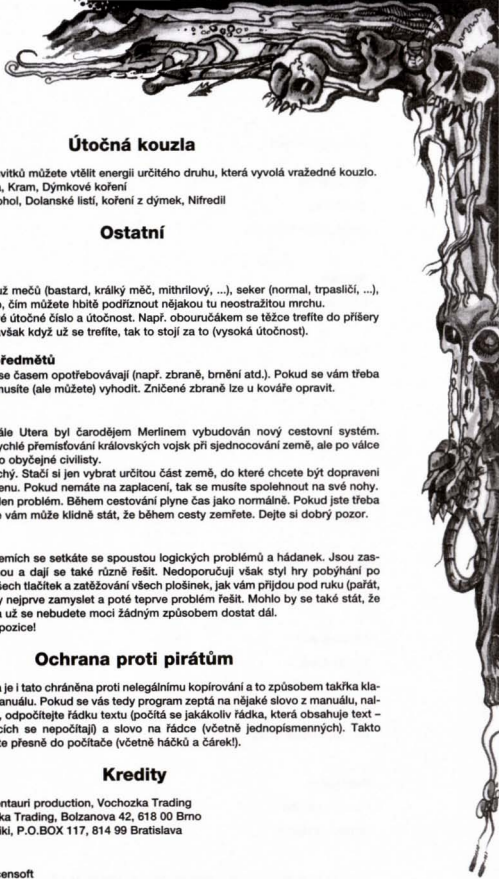
Budete se cítit čilejší.

Osvěžení – voda, koření z dýmek

Léčba:

Ošetří vám rány.

Léčení – odvar z heřmánku, květ Nimlothu



Útočná kouzla

Do lahviček nebo svítek můžete vtělit energii určitého druhu, která vyvolá vražedné kouzlo.

Větrný dech – voda, Kram, Dýmkové koření

Ohnivý oblak – alkohol, Dolanské listí, koření z dýmek, Nifredil

Ostatní

Zbraně

Zbraní je dost. Ať už mečů (bastard, králkův meč, mithrilový, ...), seker (normal, trpasličí, ...), dýk a všeho možného, čím můžete hbitě podříznout nějakou tu neostražitou mrchu.

Každá zbraň má své útočné číslo a účinnost. Např. obouručákem se těžce trefíte do příšery (nízké útočné číslo), avšak když už se trefíte, tak to stojí za to (vysoká účinnost).

Opatřebování předmětů

Některé předměty se časem opotřebovávají (např. zbraně, brnění atd.). Pokud se vám třeba ztupí meč, tak ho nemusíte (ale můžete) vyhodit. Zničené zbraně lze u kováře opravit.

Cestování

Za doby vlády krále Utera byl čarodějem Merlinem vybudován nový cestovní systém. Původně sloužil pro rychlé přemísťování královských vojsk při sjednocování země, ale po válce se začal používat i pro obyčejné civilisty.

Princip je jednoduchý. Stačí si jen vybrat určitou část země, do které chcete být dopraveni a zaplatit patřičnou cenu. Pokud nemáte na zaplacení, tak se musíte spolehnout na své nohy.

Ještě je tu však jeden problém. Během cestování plyne čas jako normálně. Pokud jste třeba silně nemocen, tak se vám může klidně stát, že během cesty zemřete. Dejte si dobrý pozor.

Zákysy

V rozsáhlých podzemích se setkáte se spoustou logických problémů a hádanek. Jsou zas-toupeny různou formou a dají se také různě řešit. Nedoporučuji však styl hry pobýhání po podzemí stiskáváním všech tlačítek a zatěžování všech plošinek, jak vám přijdou pod ruku (pařát, nohu). Zkuste se vždy nejprve zamyslet a poté teprve problém řešit. Mohlo by se také stát, že si zablokujete cestu a už se nebudete moci žádným způsobem dostat dál.

A proto: ukládejte pozice!

Ochrana proti pirátům

Jako každá jiná hra je i tato chráněna proti nelegálnímu kopírování a to způsobem takřka klasickým – kontrolou manuálu. Pokud se vás tedy program zeptá na nějaké slovo z manuálu, nalistujte danou stránku, odpočítejte řádku textu (počítá se jakákoliv řádka, která obsahuje text – řádky textu v obrázcích se nepočítají) a slovo na řádce (včetně jednopísmenných). Takto nalezené slovo zapište přesně do počítače (včetně háčků a čárek!).

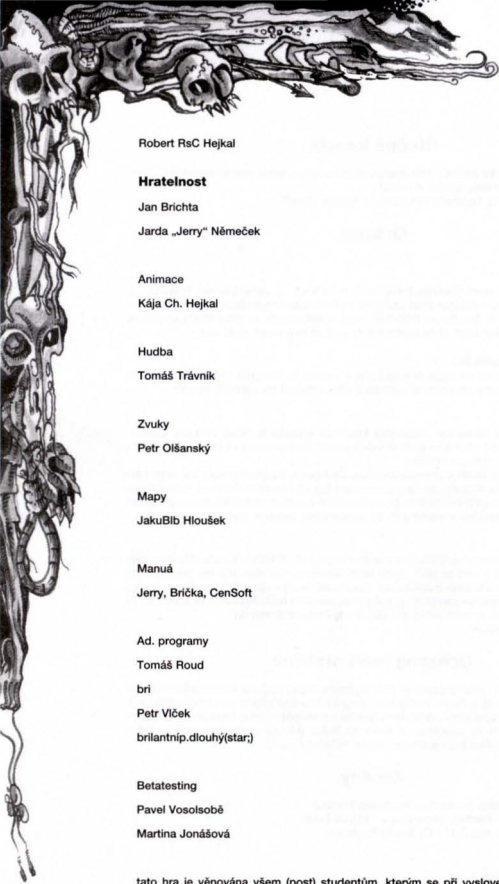
Kredity

Copyright 1996 Centauri production, Vochozka Trading
Produkce: Vochozka Trading, Bolzanova 42, 618 00 Brno
Distribuce v SR: Riki, P.O.BOX 117, 814 99 Bratislava

Program

Honza Hloušek – censoft

Grafika



Robert RsC Hejkal

Hratelnost

Jan Brichta

Jarda „Jerry“ Němeček

Animace

Kája Ch. Hejkal

Hudba

Tomáš Trávník

Zvuky

Petr Olšanský

Mapy

JakuBib Hloušek

Manuál

Jerry, Brička, CenSoft

Ad. programy

Tomáš Roud

bri

Petr Vlček

brilantníp.dlouhý(star)

Betatesting

Pavel Vosolsobě

Martina Jonášová

tato hra je věnována všem (post) studentům, kterým se při vyslovení slova škola vybaví pojmy typu cvokárna, koncentrační tábor, hromadná poprava nebo něco podobného.

Poznámky:





Autor: Centauri Production

Vydavateľ: Vochozka Trading, Bolzanova 42, 618 00 Brno

Prodej na Slovensku: Riki, P.O.BOX 117, 814 99 Bratislava 1

Copyright 1996 Vochozka Trading, Centauri Production. Všetchna práva vyhrazená.