ASHVAULT

Příručka hráče

Tahová výprava na povrchu i v podzemí pro ZX Spectrum Next

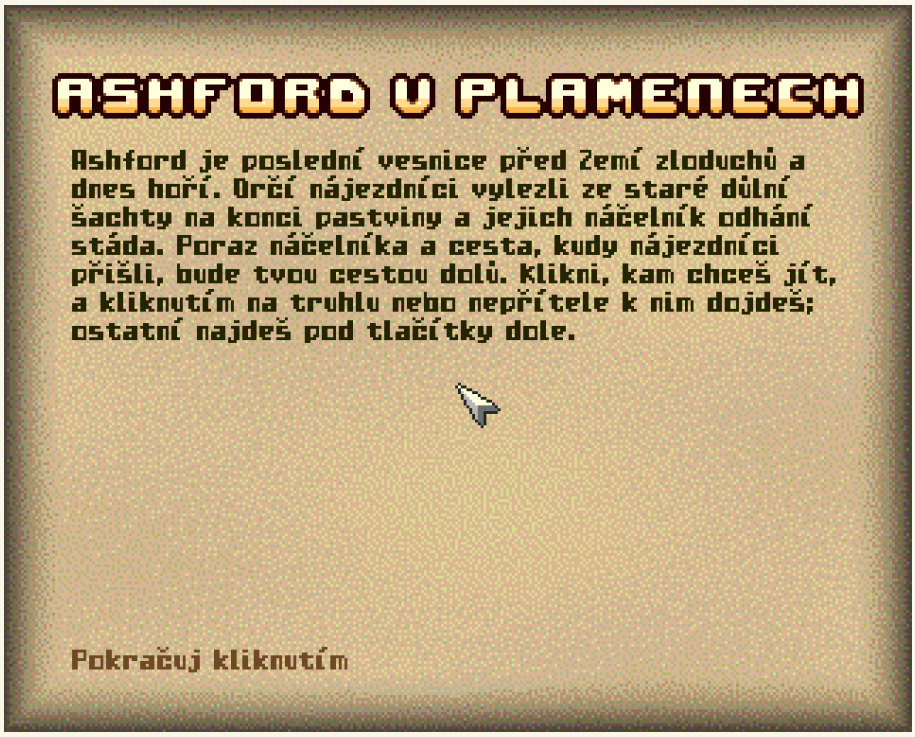


Příběh

Pod horami leží **Země zloduchů**. Orkové tam schovávají, co ukradli ve světě nahoře, mrtví v ní nespí a z černé pevnosti **Ashvault** nad řekami magmatu vládne **Nekromant**, který křísí kosti, aby za něj bojovaly.

Čtyři dobrodruzi – **Sekerník**, **Lučištník**, **Léčitelka** a **Čaroděj** – přicházejí do hořící vesnice Ashford a odtud šachtou zatopeného dolu dolů. Čeká je dvacet výprav, střídavě na povrchu a pod zemí: pašerácký brod a tunely, Vlčí hvozd a medvědí důl, zasněžený hřeben a křišťálový průsmyk, vypálené statky a orčí tábor, hřbitovy, kaple spáčů, hnijící bažina, popelavé pláně… a nakonec brány Ashvaultu a trůnní síň samotného Nekromanta. Mezi výpravami si odpočinou v **Hostinci U lucerny**, kde za nalezené zlato koupí lepší výzbroj.

„Nikdo ti neporadí, jak dál: tak daleko ještě nikdo nedošel.“



Před každou výpravou přijde krátký příběh a úkol: tady ta první, Ashford v plamenech.

Začínáme

Hra běží na **ZX Spectru Next s 2 MB paměti**. Spusť soubor **ashvault.nex** z prohlížeče souborů. Hra si ukládá postup do souboru **ASHVAULT.SAV** vedle sebe: po každé výpravě a při odchodu z hostince.



Titulní obrazovka



Nastavení

Titulní obrazovka nabízí tři kamenné desky: **Pokračovat** (uložená hra; šedá, dokud žádná není), **Nová výprava** a **Nastavení**. Pod menu se mezitím procházejí a perou hrdinové se zloduchy.

Nastavení má čtyři desky. První nese jméno zvoleného **jazyka** a otevře jeho výběr: angličtina, němčina, čeština, slovenština, španělština a francouzština. Druhá zapíná a vypíná **hudbu**, třetí mění **rychlost myši** dokola: normální, rychlá, rychlejší a pomalá. Čtvrtá (**Zpět**) nebo pravé tlačítko vrací na titulní obrazovku. Jazyk, hudbu i myš si hra pamatuje ve stejném souboru jako postup.

Po kliknutí na **Nová výprava** se hra zeptá, jak moc jsi statečný:

Obtížnost	Co znamená
Mírný	Zloduchové bijí slabě. Na začátek tři lektvary.
Statečný	Výprava tak, jak má být. Jeden lektvar na začátek.
Bláznivý	Tužší zloduchové a lektvar nikdo nezabalil.

Pak hra ukáže stránku **Jak hrát** se shrnutím pravidel a úvod první výpravy. Kliknutím pokračuješ.

Ovládání

Celá hra se ovládá jedním ukazatelem: myší, klávesnicí nebo joystickem. Klávesy a joystick posouvají ukazatel tím rychleji, čím déle je držíš.

Co	Myš	Klávesnice	Joystick
Posunout ukazatel	pohyb myši	Q A O P nebo 5 6 7 8	směry
Kliknout: jít, zaútočit, vybrat	levé tlačítko	MEZERNÍK	fire
Zpět, zrušit výběr	pravé tlačítko	ENTER nebo M	–
Ukončit tah	tlačítko **Konec tahu**	E	–
Rozhlédnout se po mapě	tah prostředním tlačítkem	CAPS SHIFT + 5 6 7 8 (na PC šipky)	–

Rozhlížení šipkami nakoukne o tři políčka dál; neodkryté místnosti zůstávají tmavé a další akce vrátí kameru k hrdinovi.

Tvary ukazatele

Ukazatel mění tvar podle toho, na co míří, a kliknutí padne vždy na políčko pod jeho hrotem (podrážka boty, hrot meče, střed lupy).

	**Šipka**	Obyčejné ukazování: menu, tlačítka, spolubojovník, příliš vzdálené místo.
	**Bota**	Sem hrdina v tomto tahu dojde. Cestu vyznačí tečky (pod zemí zelené, na povrchu zlaté) a políčko zelený kosočtverec. U jámy znamená skok přes ni.
	**Meč**	Nepřítel: kliknutím na něj zaútočíš (červený kosočtverec).
	**Klíč**	Dveře: hrdina k nim dojde a otevře je.
	**Lupa**	Truhla: hrdina k ní dojde a otevře ji.
	**Hvězda**	Vybíráš cíl výstřelu nebo kouzla. Pravé tlačítko výběr zruší.

Herní obrazovka



1	**Pohled na výpravu**	Kamera sleduje hrdinu na tahu. Žluté rohy označují, kdo hraje.
2	**Nápověda a záznam**	Horní řádek říká, na co ukazuješ (u nepřítele životy, útok, obranu, šanci zásahu a jeho zvláštnost), spodní, co se právě stalo. Velké nápisy tu oznamují tahy a výsledky boje.
3	**Karty hrdinů**	Portrét, ♥ životy, ⚔ kostky útoku a ⛨ kostky obrany. Hrdina na tahu má dvojitý zlatý rám a karty ostatních ztmavnou; v tahu zloduchů jsou všechny stejné. Karta padlého zešedne a portrét přeškrtne červený kříž, zelený rám má ten, kdo už je venku.
4	**Akční tlačítka**	Šest tlačítek pro akce – viz dál. Šedé teď použít nejde.
5	**Kostky**	Hod na kroky a v boji kostky útoku a obrany s hranicí úspěchu.
6	**Stav**	Zbývající kroky, zda je akce volná, společné lektvary a zlato.
7	**Svitek a kniha**	Svitek otevře okno **Úkol mise**, kniha okno **Co se stalo** – viz dál.

Úkol a co se stalo

Na pravém konci řádku se záznamem jsou dvě ikony, které otevřou pergamenové okno přes pohled. **Svitek** ukáže **úkol mise**: jméno výpravy, její cíl (zaškrtnutý, jakmile je splněný), poražené zloduchy, kola a zlato. **Kniha** ukáže, **co se stalo**: posledních dvacet řádků záznamu s nadpisem každého kola, deset najednou; šipky vpravo nahoře listují. Okno zavřeš kliknutím, historii pravým tlačítkem nebo kliknutím mimo šipky. Tah mezitím počká.



Svitek: úkol mise



Kniha: co se stalo

Jak se hraje

Hra probíhá v kolech. V každém kole odehrají svůj tah postupně všichni hrdinové (Sekerník, Lučištník, Léčitelka, Čaroděj) a pak všichni zloduchové, které hrdinové už viděli.

Kroky

Na začátku tahu hrdina hodí **dvěma kostkami**: součet (2 až 12) je počet kroků. Ukaž na podlahu – kam dojdeš, tam se objeví bota a vyznačená cesta – a klikni. Kroky můžeš rozdělit na víc kliknutí. Kliknutí na dveře, truhlu nebo nepřítele pošle hrdinu rovnou k nim.

Když se do šesti políček objeví nový nepřítel, hrdina na cestě zastaví a nad zloduchem vyskočí vykřičník. Není-li zloduch celý na obrazovce, kamera k němu na chvilku sjede a zase se vrátí (kliknutí to zkrátí). Jámu lze z vedlejšího políčka zkusit přeskočit za dva kroky.



Tah na povrchu: kostky daly kroky, bota ukazuje, kam Sekerník dojde, a jeho karta svítí zlatě.

Akce

Kromě kroků má každý hrdina za tah **jednu akci**: úder na nepřítele vedle sebe (stačí na něj kliknout), otevření truhly, hledání, výstřel nebo kouzlo. Zbytek je na tlačítkách:

	**Hledat pasti**	Odhalí pasti a tajné dveře kolem. Nejde, když tě nepřítel vidí.
	**Hledat poklad**	Prohledá místnost (každou jen jednou): zlato, lektvar, nic… nebo šipka ze zdi či zloduch ze tmy.
	**Vystřelit**	Lučištník a Čaroděj: střela na nepřítele, kterého vidíš. Vybereš ho hvězdou.
	**Seslat kouzlo**	Léčitelka a Čaroděj: každé kouzlo jednou za výpravu.
	**Vypít lektvar**	+4 životy hrdinovi na tahu. **Nespotřebuje akci**, lektvary jsou společné.
	**Konec tahu**	Předá tah dalšímu. Na klávesnici E.

Kostky a boj

Všechno náhodné ve hře rozhodují obyčejné šestistěnné kostky a platí jednoduché pravidlo: **vyšší číslo je lepší**.

Útok a obrana

Útočník hodí tolik kostek, kolik má ⚔ útoku. Každá **4, 5 nebo 6** je zásah a ukáže se jako mosazná kostka. **Obránce** pak hodí tolik kostek, kolik má ⛨ obrany: **hrdina** odrazí jeden zásah každou **5 nebo 6**, **zloduch jen šestkou**. Kostky, které zásah odrazily, jsou modré; bílé nic neudělaly. Každý zásah, který projde, stojí jeden ♥ život.



bílá: nic *mosazná: zásah* *modrá: blok*

Kostka	Uspěje na	Šance na jedné kostce
Útok (každý)	4, 5, 6	1 : 2 (50 %)
Obrana hrdiny	5, 6	1 : 3 (33 %)
Obrana zloducha	6	1 : 6 (17 %)

Hranice úspěchu je napsaná vedle hodu (4+, 5+, 6). Ukážeš-li na nepřítele, řádek nápovědy řekne, jak pravděpodobně ho útok zraní (například *Zásah 81 %*).



Sekerník útočí: mosazné kostky jsou zásahy, nad ním číslo s mečem.



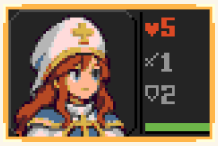
Kostlivec se brání a co projde, ho stojí život: KOSTLIVEC −1.

Nad postavami při boji vyletí barevná čísla: oranžový meč s počtem zásahů, modrý štít s počtem bloků, červené −N za ztracené životy a zelené +N za vyléčené.

Když někdo padne

Zloduch s nulou životů zmizí (kostlivec se ale umí znovu složit). Padlý hrdina už v této výpravě nehraje. Padnou-li všichni, výprava se nepovedla a hraje se znovu; do další výpravy vyráží celá družina vždy zdravá.

Hrdinové

	Hrdina	⚔ ⛨ ♥	Co umí
	**Sekerník**	3 · 3 · 8	Silný a odolný. Rozebere past, na kterou šlápne, a dostane za ni 5 zlatých.
	**Lučištník**	2 · 2 · 6	Střílí. Spolubojovníkům vedle sebe dává kostku obrany navíc.
	**Léčitelka**	1 · 2 · 5	Na začátku tahu vyléčí nejzraněnějšího souseda o 1 život. Kouzla léčení.
	**Čaroděj**	1 · 1 · 4	Křehký, ale střílí a ovládá kouzla magie.

Všichni hrdinové chodí na dvě kostky. Útok, obranu a životy jim můžeš mezi výpravami zlepšit v hostinci.

Kouzla

Kouzlo stojí akci a každé lze seslat **jednou za výpravu**. Léčitelka zná kouzla léčení, Čaroděj kouzla magie.

Kouzlo	Kdo	Účinek
Léčivý dotek	Léčitelka	+3 životy tomu nejzraněnějšímu z hrdiny a jeho sousedů.
Uspávací dým	Léčitelka	Všichni zloduchové na dohled vynechají příští tah.
Požehnání síly	Léčitelka	+2 kostky útoku při příštím útoku.
Blesk	Čaroděj	Tři jisté zásahy do vybraného nepřítele; ten se může bránit.
Záře	Čaroděj	Odhalí skryté pasti a tajné dveře.
Ochranná runa	Čaroděj	Každý hrdina má kostku obrany navíc, dokud neskončí tah zloduchů.



Čaroděj vybírá kouzlo. Číslo vpravo říká, kolik jich ještě zbývá.

Zloduchové

Zloduchové hrají po hrdinech. Každý má pevný počet kroků, ⚔ útok, ⛨ obranu a ♥ životy (čísla platí pro obtížnost Statečný) a mnozí něco navíc. Ukaž na zloducha a nápověda to připomene.

	Zloduch	Kroky	⚔ ⛨ ♥	Zvláštnost
	**Ork**	8	2 · 1 · 1	Když zraní, ukradne zlato a utíká. Po porážce ho vrátí.
	**Netopýr**	9	1 · 2 · 1	Čtvrtině zásahů uhne.
	**Kostlivec**	5	2 · 2 · 1	Po dvou kolech se jednou znovu složí z kostí.
	**Lávový sliz**	6	3 · 2 · 2	Při smrti vybuchne a může popálit sousedy.
	**Medvědodlak**	4	3 · 4 · 2	Spí, dokud hrdina nepřijde na tři pole nebo ho nezraní.
	**Kostěný střelec**	7	4 · 3 · 3	Když na nikoho nedosáhne, střílí šípy.
	**Nekromant**	6	5 · 4 · 6	Střílí a přivolává kostlivce. Pán Ashvaultu.
	**Elitní ork**	7	3 · 2 · 2	Bije tvrdě.
	**Obrněný ork**	5	3 · 4 · 2	Silné brnění.
	**Kostěný rytíř**	5	2 · 4 · 2	Silné brnění.
	**Vlkodlak**	9	3 · 2 · 2	Rychlý.
	**Pekelný pes**	10	2 · 2 · 1	Velmi rychlý.
	**Minotaurus**	6	5 · 3 · 5	Bije tvrdě. Strážce dvou výprav.

Pasti, poklady a úkoly

V zemi jsou **skryté pasti**, pod horami i nahoře: jámy, do kterých se padá, a bodce, které mohou zranit. Tlačítko **Hledat pasti** je odhalí včas – i s tajnými dveřmi. Nalezenou jámu lze přeskočit (za dva kroky) a Sekerník past, na kterou šlápne, rozebere. Kouzlo **Záře** odhalí všechno skryté najednou.

Hledat poklad funguje jen v místnostech (venku na mýtinách a na cestě do tří kroků od mýtiny, která se počítá k ní) a každé místo jen jednou. Kde hledat nejde, je tlačítko šedé a nápověda řekne proč; totéž platí, když tě vidí zloduch. Nejčastěji najdeš zlato, občas lektvar nebo jen prach a pavučiny. Ale pozor: někdy vyletí šipka ze zdi, nebo se ze tmy vynoří zloduch. Truhly otevřeš kliknutím – a někdy v nich leží právě to, kvůli čemu jsi přišel.

Úkol výpravy

Každá výprava má úkol, který kdykoli ukáže svitek: **porazit** jejího strážce, **najít** předmět v truhle, nebo jen **přejít** na druhou stranu. Výprava končí, až družina odejde cestou dál – šachtou, sklepem, schody nebo východem – a ta se otevře teprve po splnění úkolu: „Nejdřív splň úkol, cesta ven počká." Výpravy se střídají: jedna na povrchu, další pod ním.

#	Výprava	Kde	Úkol
1	**Ashford v plamenech**	na povrchu	poraz náčelníka nájezdníků a sestup šachtou.
2	**Sestup**	pod zemí	poraz kostěného střelce a vrať se k východu.
3	**Pašerácký brod**	na povrchu	najdi klíč pašeráků a sejdi do sklepa.
4	**Pašerácké tunely**	pod zemí	najdi Hlubinnou pečeť a vrať se ke schodům.
5	**Vlčí hvozd**	na povrchu	poraz šedého vlkodlaka a najdi cestu dolů.
6	**Medvědí důl**	pod zemí	poraz kostěného střelce a vrať se k východu.
7	**Zasněžený hřeben**	na povrchu	přejdi hřeben k ústí jeskyně.
8	**Křišťálový průsmyk**	pod zemí	najdi Mýtní známku a vrať se k východu.
9	**Vypálené statky**	na povrchu	poraz obrněného seržanta a sejdi do sklepa.
10	**Orčí tábor**	pod zemí	poraz minotaura a vrať se k východu.
11	**Pole smutku**	na povrchu	poraz kostěného střelce a sejdi do krypty.
12	**Kostěné jámy**	pod zemí	najdi Černý klíč a vrať se ke schodům.
13	**Kaple spáčů**	na povrchu	najdi klíč od kaple a sejdi do krypty.
14	**Síně spáčů**	pod zemí	poraz kostěného střelce a vrať se ke schodům.
15	**Hnijící bažina**	na povrchu	přejdi bažinu ke starým schodům.
16	**Kyselinová jeskyně**	pod zemí	najdi Žhnoucí korunu a vrať se k východu.
17	**Popelavé pláně**	na povrchu	poraz minotaura a sejdi po schodech.
18	**Brány Ashvaultu**	pod zemí	poraz minotaura a vrať se k východu.
19	**Poslední strážní věž**	na povrchu	najdi klíč od brány a sejdi do pevnosti.
20	**Pevnost Ashvault**	pod zemí	poraz Nekromanta a vrať se k východu.

Mezi výpravami



Výprava dokončena



Hostinec U lucerny

Po úspěšné výpravě se družina vrací do **Hostince U lucerny**. Klikni na hrdinu a pak na to, co mu koupíš. Lektvary jsou společné pro celou družinu.

Zboží	Cena
Kovaný meč: +1 útok	100 zlatých
Kroužková zbroj: +1 obrana	120 zlatých
Amulet: +1 život	80 zlatých
Lektvar: +4 životy	30 zlatých

Hra se uloží po každé výpravě a při odchodu z hostince; na titulní obrazovce pak přibude **Pokračovat**. Uložená hra si pamatuje i síň slávy: kolikrát a za nejméně kolik kol jsi hru dohrál na které obtížnosti.

Rady na cestu

- Než vstoupíš do neznámé místnosti, nech sekerníka nebo kohokoli hledat pasti.
- Drž lučištníka vedle těch, kdo bojují v první řadě: dostanou kostku obrany navíc.
- Léčitelka léčí sousedy na začátku tahu – nenechávej ji vzadu samotnou.
- Lektvar nestojí akci: vypij ho a ještě zaútoč.
- Uspávací dým se nejvíc vyplatí proti celé skupině; Ochranná runa před tahem silných zloduchů.
- Medvědodlaky obcházej obloukem. Orka, který ti ukradl zlato, dožeň – vrátí ho.

Autoři a poděkování

Pravidla: podle projektu hghero/HeroQuest (LGPL 2.1)

Grafika: podzemí Isometric Dungeon & Caves, povrch Isometric Tiles, Graveyard & Crypt a Wasteland, vše od Gridwrighta; postavy Tiny RPG Character Asset Pack od Zerie

Hudba: Oath and Iron, Shrek/MB Maniax

Program: Shrek/MB Maniax