

# BLOOD BOWL<sup>®</sup>

## LEGENDARY EDITION



UŽIVATELSKÁ  
PŘÍRUČKA

CYANIDE  
studio

FOCUS  
HOME INTERACTIVE

# VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům nebo i běžným světelným efektům. Tito lidé mohou dostat záchvat při sledování některých televizních pořadů nebo hraní některých počítačových her. To se může stát i osobám, které s epilepsií dosud žádné problémy neměly. Pokud jste měli vy nebo někdo z vaší rodiny nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v případě vystavení blikajícím světlům, pak se před hraním této hry poraďte s lékařem. Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo vašich dětí objeví některý z následujících symptomů: závratě, rozmazané vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, ztráta orientace, nechtěné pohyby nebo křeče, okamžitě přestaňte hrát a poraďte se se svým lékařem.

Preventivní opatření při hraní počítačových her:

- Nebuďte příliš blízko obrazovky.
- Vyhnete se hraní, když jste unavení nebo ospalí.
- Ujistěte se, že místnost, v níž hrajete, je dostatečně osvětlena.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočíte.

## INŠTALAČNÝ MANUÁL (SK)

Upozornenie! Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podľa §6 odst. 1 písm. A autorského zákona a z toho dôvodu sa na SW vzťahuje právna úprava a ochrana autorského zákona (Zákon č. 383/1997 Zb. v znení Novely zák. č. 234/2000 Zb.).

Požiadavky na počítač

Minimálne požiadavky sú uvedené na obale hry.

Inštalácia hry

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte DVD do DVD mechaniky. Po vložení tohto DVD sa spustí inštalačný program, ktorý vás prevedie inštaláciou hry. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie DVD, spustíte súbor setup.exe alebo autorun.exe z DVD. Ak nemáte nainštalované ovládače DirectX 9 alebo vyššie, pomocou inštalačného sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

## TECHNICKÁ PODPORA

V prípade problémů se obraťte na naši technickou podporu /

V prípade problémov sa obráťte na našu podporu:

Email: [faq@hypermax.cz](mailto:faq@hypermax.cz), Web: [www.hypermax.cz](http://www.hypermax.cz)  
Tel./fax: +420 257 327 239

## LICENČNÍ SMLOUVA

Licenční smlouvu ke hře Blood Bowl: Legendary Edition si můžete přečíst během instalace. Smlouvu je třeba důkladně prostudovat a přistoupit na její podmínky ještě před instalací hry.



# BLOOD BOWL

## LEGENDARY EDITION

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

Využívá technologii Gamebryo  
Části tohoto softwaru jsou použity v licenci © 2008 Emergent Game Technologies, Inc.  
Všechna práva vyhrazena.

Technologie FMOD Sound System  
Autorská práva © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994–2007.

# OBSAH

Varování před epilepsií .....	2	5.2. HRÁČSKÉ HVĚZDY A ŽOLDÁCI..	20
INŠTALAČNÝ MANUÁL (SK) .....	2	5.3. ČESTNÁ HRA (FAIR PLAY) .....	20
TECHNICKÁ PODPORA .....	2	5.4. ŠPINAVÁ HRA (FOUL PLAY) .....	20
LICENČNÍ SMLOUVA .....	2	5.5. DODATEČNÝ TRÉNINK.....	20
OBSAH.....	5	5.6. LEKTVARY.....	21
ÚVOD.....	6	<b>6. PŘI ZÁPASU .....</b>	<b>21</b>
PŮVOD.....	6	6.1. ROZESTAVENÍ NA HRÍŠTI .....	21
HRA .....	6	6.2. VÝKOP.....	22
<b>1. SPUŠTĚNÍ HRY .....</b>	<b>7</b>	6.3. HERNÍ ROZHRAŇÍ .....	22
INSTALACE .....	7	6.4. ZÁPAS NA TAHY .....	23
AKTIVAČNÍ KÓD A KLÍČ HRÁČE.....	7	6.5. ZÁPAS V REÁLNÉM ČASE .....	24
DOPORUČENÍ .....	7	6.6. SEZNAM ČINNOSTÍ HRÁČE.....	24
NASTAVENÍ ZVUKU A OBRAZU.....	8	<b>7. ZAHÁJENÍ NOVÉHO TAŽENÍ.....</b>	<b>28</b>
INFORMACE O REŽIMECH HRY VÍCE		7.1. SESTAVENÍ DRUŽSTVA.....	28
HRÁČŮ.....	8	7.2. VÝBĚR TURNAJE .....	28
<b>2. BLOOD BOWL - ZÁKLADY .....</b>	<b>8</b>	7.3. NÁKUP HRÁČŮ.....	29
2.1. KLASICKÝ (CLASSIC)		7.4. SPRÁVA SMLUV [POUZE	
A BLESKOVÝ (BLITZ) REŽIM .....	9	BLESKOVÝ REŽIM].....	29
2.2. TAHOVÁ HRA .....	9	7.5. SPRÁVA DRUŽSTVA .....	29
2.3. HRA V REÁLNÉM ČASE		7.6. SOUPISKA DRUŽSTVA .....	30
[POUZE BLESKOVÝ REŽIM].....	10	7.7. VÝVOJ HRÁČE .....	31
2.4. FUNKCE KOSTKY.....	11	7.8. STÁRNUTÍ HRÁČŮ [POUZE	
2.5. RASY .....	13	BLESKOVÝ REŽIM].....	31
2.6. SCHOPNOSTI .....	13	7.9. VÝSTROJ HRÁČE [POUZE	
2.7. TYPY HRÁČŮ.....	14	BLESKOVÝ REŽIM].....	32
2.8. POPIS TYPŮ HRÁČŮ.....	14	7.10. EXPORT DRUŽSTEV.....	32
<b>3. HERNÍ REŽIMY .....</b>	<b>15</b>	<b>8. LIGY NA INTERNETU.....</b>	<b>32</b>
3.1. VÝUKA (TUTORIAL) .....	15	8.1. PŘIHLÁŠENÍ.....	33
3.2. EXHIBIČNÍ ZÁPAS (EXHIBITION)	15	8.2. ZALOŽENÍ ÚČTU .....	33
3.3. REŽIM PŘÍBĚHU (STORY).....	15	8.3. BLOOD BOWL - PORTÁL.....	33
3.4. TAŽENÍ (CAMPAIGN).....	15	8.4. TVORBA DRUŽSTVA.....	34
3.5. SOUTĚŽE (COMPETITIONS) .....	16	8.5. SPRÁVA VLASTNÍCH DRUŽSTEV	35
3.6. HRA PRO VÍCE HRÁČŮ		8.6. ZAPOJENÍ SE DO INTERNETOVÉ	
(MULTIPLAYER).....	16	LIGY.....	35
3.7. NAHRÁVÁNÍ HRY (LOAD GAME).	17	8.7. HRA!.....	36
3.8. ZALOŽENÍ/ÚPRAVA (CREATE/ MODIFY).....	17	8.8. TVORBA LIGY.....	36
<b>4. ZAHÁJENÍ EXHIBIČNÍHO ZÁPASU</b>	<b>17</b>	<b>AUTOŘI .....</b>	<b>37</b>
<b>5. PŘED ZÁPASEM: POBÍDKY.....</b>	<b>19</b>	<b>KLÁVESOVÉ ZKRATKY .....</b>	<b>38</b>
5.1. TRÉNINK [POUZE BLESKOVÝ			
REŽIM] .....	19		



# ÚVOD

- *Vítám vás všechny! A vítám vás v nové sezoně Blood Bowlu, která by se mohla stát LEGENDÁRNÍ!*

- *To je fakt, Bobe! Tahle nová sezona bude bezpochyby výjimečná! Už se shromažďuje řada nových družstev všech možných ras z celého Starého světa, aby se mohla zapojit do této prestižní soutěže!*

- *Hahaha! Je tu spousta nových tváří, o tom není pochyb. Tahle show bude jedinečná!*

- *Máš pravdu, Bobe! A všichni se připravují na novou sezonu! Samozřejmě, že jsou tu i všechna družstva z minulé sezony, která určitě víc než vřele „přivítají“ nové tváře!*

- *Nechť tedy nastoupí! Živí či mrtví, muži nebo ženy, obři nebo hobiti, vítáme všechny, protože teď přišel čas na BLOOD BOOOOOOOWL!*

## PŮVOD

Blood Bowl jako kolektivní sport s přemírou násilí je pochybný předek amerického fotbalu inspirovaný fantasy světem série Warhammer. Sestavte družstva z orků, lesních elfů, trpaslíků a spousty dalších bytostí ze světa fantasy a vstupte do nejkrvavější arény, jakou jste kdy viděl! Hru původně vytvořil Jervis Johnson a poprvé vyšla v nakladatelství Games Workshop v roce 1987. Tato stolní hra využívající svět série Warhammer zaznamenala v 80. a 90. letech značný úspěch. Firma Games Workshop ke hře stále vyrábí nové modely a tvůrce hry neúnavně pracuje na zlepšování a obohacování hry Blood Bowl, jejího herního systému i herního světa a pravidelně vycházejí rovněž aktualizace pravidel.

## HRA

Blood Bowl je částečně strategickou hrou a částečně sportovní simulací, která dokáže prověřit nervy i těch nejlepších taktiků. Základní principy hry jsou velice prosté: dvě družstva, jeden míč. Družstvo, které se jakýmkoliv způsobem dostane s míčem do soupeřovy koncové zóny, získává „touchdown“. Držení se nezakazuje, protivníka je možné zašlápnout nebo zmrzačit, zatímco se rozhodčí shovívavě dívá na druhou stranu. Díky široké nabídce různých ras, která osloví hráče všech typů, a díky mnoha taktickým možnostem se Blood Bowl co do taktiky a strategie stal vzorem pro další hry. Vítězství ve hře vyžaduje opravdový talent pro hru a nervy z oceli. Všudypřítomný humor, používání zbraní a bohatý výběr nekalých praktik dostává Blood Bowl do výjimečného postavení mezi klasickými sportovními simulacemi, a to především ke spokojenosti hráčů.

**Tato uživatelská příručka je pouze úvodem k videohře a neobsahuje podrobný popis všech pravidel Blood Bowlu. Hra vychází ze soutěžních pravidel k deskové hře Blood Bowl (Blood Bowl Competition Rules), přičemž úplné znění pravidel původní hry najdete ve výuce („Tutorial“) hry Blood Bowl: Legendary Edition nebo na internetu na webových stránkách hry Blood Bowl ([www.bloodbowl-game.com](http://www.bloodbowl-game.com)), případně na webových stránkách firmy Games Workshop ([www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)).**

**Oficiální verze pravidel Blood Bowl Competition Rules je k dispozici pouze v anglickém jazyce.**

# 1. SPUŠTĚNÍ HRY

## INSTALACE

Hru Blood Bowl: Legendary Edition nainstalujete tak, že vložíte herní DVD do mechaniky a dál budete postupovat podle pokynů na obrazovce. Máte-li zapnutou funkci automatického přehrávání, zahájí se instalace okamžitě po vložení DVD do mechaniky. Jestliže se neobjeví žádné okno, poklepejte na ikonu počítače na pracovní ploše a poté na ikonu mechaniky DVD s vloženým diskem. Instalaci zahájíte spuštěním souboru s programem „SetupBB.exe“.

## AKTIVAČNÍ KÓD A KLÍČ HRÁČE

K instalaci a prvnímu startu hry Blood Bowl: Legendary Edition potřebujete aktivační kód a klíč hráče. Aktivační kód je vytištěný na štítku na herním DVD a klíč hráče najdete na zadní straně přebalu manuálu.

**Aktivační kód:** Tento kód je vyžadován na závěr instalace a používá se k aktivaci hry na vašem počítači. Aby bylo možné aktivaci provést, je nezbytné, aby byl počítač připojený k internetu. Tento klíč zadejte a klepněte na tlačítko OK. Narazíte-li na potíže, postupujte podle pokynů na obrazovce. DVD verze hry Blood Bowl: Legendary Edition využívá systém automatické aktivace, takže není třeba zadávat aktivační kód ručně.

**Klíč hráče:** Když hru spustíte poprvé, musíte zadat svůj klíč hráče. Tento klíč vám umožní založit účet pro síťovou hru na internetovém ligoovém serveru hry Blood Bowl. Zadejte svůj klíč hráče a klepněte na OK.

**Pozor: Váš aktivační kód a váš klíč hráče smí používat pouze jediný hráč.  
Tento klíč a kód uchovávejte na bezpečném místě.  
Nesdělujte je žádnému jinému hráči!**

## DOPORUČENÍ

**Ukončete všechny ostatní programy:** Dřív, než začnete hrát Blood Bowl: Legendary Edition, ukončete prosím všechny aplikace, které nejsou nezbytné pro chod počítače.

**Zkontrolujte používanou verzi rozhraní DirectX a ovladače grafické karty:** Obecně platí, že pokud se hra nechce spustit (a neobjeví se nějaká zřetelná chybová zpráva) nebo pokud během hry narazíte na problémy s grafikou, pak dřív než přistoupíte k dalším krokům, byste měli ověřit, jakou verzi má vámi používané rozhraní DirectX a jaká je verze ovladače grafické karty.

Tuto informaci zjistíte tak, že v nabídce Start systému Windows vyberete příkaz Spustit..., do textového pole zadáte „dxdiag“ a klepnete na ‚OK‘. Tím zobrazíte informace o svém počítači. Klepněte na tlačítko ‚Uložit všechny informace...‘ a uložte údaje, které můžete později odeslat oddělení technické podpory. Není-li aktuální verze rozhraní DirectX 9.0c, můžete právě tuto verzi nainstalovat z herního disku nebo můžete navštívit stránky [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com), stáhnout si poslední verzi rozhraní DirectX 9.0c a nainstalovat tu. Příkaz Dxdiag otevře okno, které vám kromě jiného poskytne informace týkající se grafické karty a verze jejího ovladače. Jestliže je ovladač zastaralý, můžete navštívit webové stránky výrobce vaší grafické karty a stáhnout si aktuální verzi ovladače.



Máte-li kartu NVIDIA, navštivte: [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

Máte-li kartu ATI, navštivte: [www.ati.com](http://www.ati.com)

## NASTAVENÍ ZVUKU A OBRAZU

**Nastavení herní grafiky:** Standardní parametry herní grafiky jsou nastaveny tak, aby byl zajištěn optimální chod hry. Jestliže se během hry budete potýkat s **problémy s plynulostí** chodu hry, přejděte k nastavení parametrů a snižte kvalitu grafiky nebo rozlišení obrazu ve hře. Je-li váš počítač dostatečně výkonný, můžete grafické parametry naopak zvýšit, čímž se dočkáte ještě lepšího obrazu.

**Nabídka možností (Options):** Nabídka „Options“ (Možnosti) je přístupná z hlavní herní nabídky; umožňuje změnit nastavení jazyka, obrazu a zvuku ve hře.

V možnostech nastavení obrazu (Video) můžete upravit kvalitu vykreslování obrazu ve hře a také množství spotřebovávaných zdrojů počítače. Čím více parametrů zapnete, tím kvalitnější obraz dostanete a tím výkonnější počítač bude potřeba, aby vám zajistil dostatečně plynulý chod hry.

- Verze shaderů odpovídá použité technologii, která je závislá na typu vaší grafické karty. Čím je karta starší, tím více je třeba snížit úroveň grafiky.
- Anizotropní filtrování (anisotropy) ovlivňuje čistotu zobrazení objektů v pozadí.
- Vyhlazování (anti-aliasing) zajišťuje kvalitnější vykreslování křivek a zakrývá viditelnost jednotlivých obrazových bodů.
- Tlačítko Optional Skills (Volitelné schopnosti) zpřístupňuje schéma schopností. Další informace viz Schopnosti na straně 13.

Používáte-li rádi Alt+Tab, doporučujeme vypnout možnost „Enable Cinematics“ (Povolit videosekvence).

## INFORMACE O REŽIMECH HRY VÍCE HRÁČŮ

**Firewall:** Používáte-li firewall, nastavte ho správně nebo ho vypněte.

Jestliže používáte router (směrovač) a nedaří se vám hrát přes internet, musíte nastavit ručně přesměrování portu 16962 UDP (další informace získáte od svého poskytovatele internetu nebo z manuálu ke směrovači).

Pozor: Tato činnost se dotýká bezpečnosti vašeho počítače a firma Focus Home Interactive, ani Cyanide Studio či Games Workshop Ltd. nenesou zodpovědnost za případné problémy, které vzniknou uvolněním příslušného portu.

## 2. BLOOD BOWL – ZÁKLADY

Blood Bowl je původně tahovou hrou. Zápas se hraje na dva poločasy, z nichž každý trvá 8 kol. V každém kole má trenér příležitost provést se svými hráči různé činnosti. Cílem je dosáhnout více touchdownů než soupeř. Touchdown získáte, když umístíte míč do soupeřovy koncové zóny. Po skončení hry je družstvo, které dosáhlo vyššího skóre, prohlášeno za vítěze.

Blood Bowl na PC umožňuje zažít vzrušení původní deskové hry, ale tato počítačová úprava nabízí také příležitost zahrát si s novými možnostmi v bleskovém režimu (Blitz), kdy je, krom jiného, možné hrát zápasy Blood Bowlu v reálném čase.

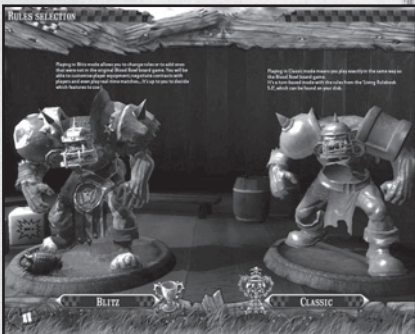


## 2.1. KLASICKÝ (CLASSIC) A BLESKOVÝ (BLITZ) REŽIM

Abychom vyhověli fanouškům deskové hry a zároveň možnosti videohry Blood Bowl rozšířili, nabízí hra možnost hrát buď jako jeden hráč (Solo) nebo s více hráči (Multiplayer), a to v režimech „Blitz“ (bleskový) a „Classic“ (klasický).

- **Režim „Classic“ (klasický)** je přepracováním deskové hry.

- **Režim „Blitz“ (bleskový)** nám umožnil doplnit hru Blood Bowl řadou nových možností, které se poněkud liší od jádra pravidel deskové varianty hry. Největší odlišnost spočívá v zavedení reálného času do hry, kdy se hraje se soupeřem „naživo“. V bleskovém režimu jsou rozšířeny možnosti přípravy před zápasem, pobídky a tréninky, které pomohou vašemu družstvu ještě dříve, než zápas vůbec začne. Bleskový režim nabízí také některá další nastavení: můžete upravit délku trvání kola nebo poločasu, můžete hrát nové soutěže, získat přístup k vyspělejší výstroji svých hráčů atd.



## 2.2. TAHOVÁ HRA

V tahové hře můžete v průběhu kola přemísťovat hráče a zajišťovat blokování s hráči, kteří mají soupeře ve své úchopové zóně. Jedenkrát za kolo můžete provést určitou specifickou činnost, například: výpad (blitz), odblokování (hand-off), dlouhou přihrávku (long pass) – podrobnosti viz základní pravidla. Jakmile hráč provede všechny své činnosti nebo dojde k okamžitému konci kola (vynucené „ukončení kola“ v důsledku zmařené akce), dostane se na řadu soupeř. Hráče můžete použít v kole jen jedenkrát. Jakmile začnete s hráčem nějakým způsobem konat, musíte provést všechny činnosti, které s tímto hráčem chcete provést, a teprve poté můžete přejít k dalšímu členu svého družstva.

Jestliže například chcete přemístit svého hráče, aby zvedl míč a pak ho přihrál, musíte všechny tyto kroky provést bezprostředně po sobě. Jestliže seberete míč a pak použijete jiného hráče, nesmíte už znovu až do konce svého kola použít hráče, který míč sebral.

### • POŘADÍ HERNÍCH ČINNOSTÍ

Zápas hry Blood Bowl je rozdělen na dva poločasy, každý po šestnácti kolech (tzn. vychází osm kol na každého trenéra). Na závěr druhého poločasu je jako vítěz vyhlášen ten tým, který dosáhne vyššího počtu touchdownů. Hra probíhá v jednoduchém, ale pevně daném sledu činností takto:

A. Kolo hráče, který je na příjmu.

B. Kolo hráče, který vykopává.

Posloupnost kol A a B se opakuje až do konce náporu.

Poznámka: Nápor je definován jako část hry do dosažení touchdownu nebo do konce poločasu.

Během kola může družstvo, které je na řadě, provést jednu činnost s každým svým hráčem. Trenér má na dokončení svého kola stanovený čas maximálně čtyři minuty.

Hráči družstva soupeře nesmí provádět svoji činnost, dokud se nedostanou na řadu ve svém kole.

Okamžitý konec kola (turnover): Za běžných podmínek kolo končí, až všichni hráči družstva provedou svoji činnost. Existují však jisté události, které mohou být příčinou předčasného ukončení kola – ještě dříve, než všichni hráči stihnou provést svoji činnost. Těmto činnostem se říká turnovery. Okamžitý konec kola vyvolávají následující činnosti:

1. Hráč postupujícího družstva je sražen k zemi (Knock Down) – je-li zraněn davem nebo spadne na břicho (Place Prone), turnover to není, pokud se nejedná o hráče družstva na tahu, který drží míč; např. schopnosti Diving Tackle (úchop rybičkou), Piling On (navršení) nebo Wrestle (zápas) se počítají jako pád na břicho, nebo
2. Míč z přihrávky nebo z předávky není do okamžiku svého uvedení do klidu zachycen žádným členem družstva, nebo
3. Hráč z družstva, které je na tahu, se pokusí vzít míč a nezdaří se mu to (poznámka: turnoverem nikdy není nepodařený hod na chycení, na rozdíl od hodu na sebrání), nebo
4. Dojde k touchdownu, nebo
5. Vyprší časový limit kola, nebo
6. Dojde ke zpackání přihrávky (fumble), a to i tehdy, když je míč po zpackané přihrávce zachycen jiným členem družstva, nebo
7. Hráč s míčem je hozen nebo dojde k pokusu o hození prostřednictvím činnosti hod spoluhráčem (Throw Team-Mate) a hozený hráč špatně přistane (včetně takových situací, kdy je sežrán nebo se vykrotí hodem „neustále hladový“ – Always Hungry), nebo
8. Hráč je po faultu vyloučen rozhodčím.

Proto je velice důležité, ještě dřív než provedete nějakou činnost, která by mohla mít za následek turnover, důkladně promyslet, zda by nebylo jistější provést nejdřív nějakou jinou činnost. Začínat byste měli bezpečnějšími, nebo alespoň ne zásadními, činnostmi. Také je třeba s rozvahou volit hráče podle jejich charakteristik a schopností danou činnost provést. Až skončíte veškerou svoji činnost, klepněte na tlačítko „End turn“ (Konec kola).

Poznámka: Chcete-li předejít turnoveru, můžete využít opakovaný hod družstva (Team Re-roll). Výsledek činností zmiňovaných výše je totiž určen hodem kostkou. Jestliže vám však zbývají ještě nějaké volné opakované hody družstva (Team Re-roll), můžete jednou za kolo neúspěšný hod zopakovat a doufat, že výsledek bude příznivější a že se tím vyhnete turnoveru.

### **2.3. HRA V REÁLNÉM ČASE [POUZE BLESKOVÝ REŽIM]**

Hra v reálném čase se řídí stejnými principy a probíhá v ní stejné činnosti jako v zápase na kola, ovšem s tou výjimkou, že hráči hrají souběžně.

Proto je možné vydávat hráčům příkazy kdykoliv a ti je provedou okamžitě. Můžete tak bezprostředně ovlivňovat průběh zápasu.

Abyste měli dostatek času k vydávání povelů a aby přitom nebyl vynechán strategický pohled na hru, můžete v kterémkoliv okamžiku využít režim soustředění (Concentration). Tak můžete hru pozastavit a vydat hráčům povely. Ti je vykonají bezprostředně poté, co režim soustředění opustíte.



## 2.4. FUNKCE KOSTKY

Hra Blood Bowl je adaptací deskové hry, která vyšla pod stejným názvem, a proto se i zde používá při rozhodování o výsledcích herních činnostech kostka.

Ve hře Blood Bowl se používají dva druhy kostek:



**Klasická kostka:** Šestistěnná kostka se používá k rozhodování o úspěchu či neúspěchu většiny činností, které provádějí ve hře hráči, například přihrávky, uhýbání, sebrání míče aj.

Celý systém funguje jednoduše: Hráč má podle svých vlastností určitou šanci na to, že se mu činnost zdaří nebo že selže.

Když se například hráč pokusí o přihrávku, použije se jeho obratnost (Agility). Čím je hodnota této vlastnosti vyšší, tím větší je šance na úspěch. Hráč s obratností 3 bude mít poloviční šanci na úspěch, což znamená, že mu na kostce musí padnout hodnoty 4, 5 nebo 6.

### TABULKA OBRATNOSTI (AGILITY)

Obratnost hráče	1	2	3	4	5	6+
Na K6 musí padnout	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Obratnost se ve hře využívá při rozhodování o výsledku spousty dalších činností, jmenujme například zvednutí míče, uhýbání nebo zachycování. Poznámka: Je-li výsledkem hodu před užitím modifikátoru hodnota 1, znamená to vždy neúspěch a hodnota 6 vždy úspěch. Modifikátorů je celá řada, například: počasí, zda hráč stojí v úchopové zóně, určité schopnosti. Modifikátory mohou činnost ztížit, ale také ji ušnadnit.



**Kostky pro blokování:** Vždy, když se snažíte hráče soupeře blokovat (nebo útočíte – Blitz), rozhoduje se o výsledku této činnosti hodem kostkami pro blokování. Můžete hodit až třemi blokovacími kostkami naráz podle toho, jaké jsou vlastnosti příslušného hráče. Když bráníte soupeři, hodíte kostkou a ponecháte si ten nejpříznivější výsledek (nebo alespoň ten nejméně špatný). Možné výsledky jsou popsány níže:



#### Útočník je sražen

Útočící hráč je sražen k zemi (Knock Down).



#### Oba hráči jsou sraženi

Oba hráči jsou sraženi k zemi (Knock Down), jestliže ani jeden ze zúčastněných hráčů nemá schopnost blok (Block). Jestliže jeden z hráčů využije schopnost blok, pak ve výsledku sražen není, zatímco jeho soupeř jde k zemi. Použijí-li oba hráči schopnost blok, pak není sražen ani jeden z nich.



#### Odstrčení zpět

Hráč je blokujícím hráčem odstrčen zpět (Push Back) o jeden čtverec. Útočník může obránce následovat.



#### Obránce klopýtne

Pokud obránce nepoužije schopnost úskok (Dodg), je odstrčen zpět a poté sražen k zemi. Jestliže použije schopnost úskok, pak je pouze odstrčen zpět. Útočník může obránce následovat.

## Obránce je sražen



Bránící hráč je odstrčen zpět a poté, ve čtverci, na který se přemístil, sražen k zemi. Útočník může obránce následovat.

Poznámka: Výsledek hodů kostkou mohou ve hře ovlivnit ještě další schopnosti. Prozatím si tím není třeba lámat hlavu, vše se objasní, až si zahrajete pár her.

### • SÍLA (STRENGTH)

Kolik kostek pro blokování se použije, závisí na síle obou zúčastněných hráčů. Je zřejmé, že bude-li jeden hráč silnější než druhý, pak při blokování svého protivníka nejspíš srazí k zemi. Tato skutečnost je zohledněna proměnným počtem kostek pro blokování, kterými se hází, a jejich počet závisí právě na síle hráčů. Ovšem, nehledě na to, kolika kostkami se hází, rozhoduje o výsledku blokování pouze jediná z nich. Trenér silnějšího hráče si volí, která kostka bude použita. Poznámka: Spoluhráči útočníka a obránce jim poskytují „podporu“. Každý takový hráč tak přidá k síle hráče, kterého podporuje, hodnotu +1 bod.

Jestliže si jsou síly hráčů ROVNY, hází se jednou kostkou.

Je-li jeden hráč SILNĚJŠÍ, hází se dvěma kostkami a trenér silnějšího hráče volí, která kostka se použije.

Je-li jeden hráč VÍCE NEŽ DVAKRÁT SILNĚJŠÍ než druhý, hází se třemi kostkami a trenér silnějšího hráče volí, která kostka se použije.

Poznámka: Kostkou vždy hází trenér hráče, který blokování provádí, ale o tom, který výsledek se použije, rozhoduje trenér hráče silnějšího.

### • OPAKOVÁNÍ HODŮ (RE-ROLLS)

Jak záhy zjistíte, je ve hře Blood Bowl velice důležitá možnost hodů opakovat. Opakování hodů je dvou typů: opakované hody družstva a opakované hody hráče. V obou případech vám opakování hodu umožní znovu házet všemi kostkami, které rozhodují o daném výsledku. Takže například lze využít opakování hodu při úskoku (Dodge), kdy lze znovu házet jednou kostkou, nebo při hodu třemi blokovacími kostkami, kdy se opakuje hod se všemi třemi kostkami, atd.

**VELICE DŮLEŽITÉ:** Nehledě na to, kolik opakování hodů ještě smíte provést nebo jakého typu tato opakování jsou, nikdy nesmíte opakovat hod více než jedenkrát.

### OPAKOVÁNÍ HODŮ DRUŽSTVA (TEAM RE-ROLLS)

Opakování hodů družstva odráží to, jak dobře je toto družstvo trénované. Trenér smí využít opakování hodu družstva, aby znovu zopakoval libovolný hod (jiný než odskočení (Scatter), vzdálenost (Distance), směr (Direction), obrana (Armour), zranění (Injury) nebo nehoda (Casualty)) prováděný hráčem svého vlastního družstva, který je na hřišti během aktuálního kola, kdy je na řadě. Výsledek nového hodu vždy nahrazuje výsledek předchozí a to i v případě, že je horší. Trenér nesmí použít opakování hodu vícekrát než jednou za kolo. V poloce dostávají obě družstva příležitost odpočinout si a znovu nabrat síly, proto se počet opakování jejich hodů znovu vrací na původní hodnotu.

### OPAKOVÁNÍ HODŮ HRÁČE (PLAYER RE-ROLLS)

Někteří hráči mají schopnosti, které jim za určitých okolností umožní opakovat hod kostkou. Například nahazovač se schopností přihrávka (Pass) může házet kostkou znovu, pokud jeho přihrávka mine. Trenér může v jednom kole použít opakování hodu hráče u libovolného počtu hráčů a každý hráč smí použít svou schopnost v jednom zápase, kolikrát chce. Ovšem, jak již bylo zmíněno výše, hod kostkou nesmí být u jednoho hráče opakován vícekrát než jednou.



## 2.5. RASY

Ve hře Blood Bowl: Legendary Edition je k dispozici 20 ras, přičemž tito hráči byli shromážděni z oblastí od země věčného ledu na severu až po ty nejnehostinnější pouště. Popis jednotlivých ras najdete ve hře nebo na oficiálních webových stránkách [www.bloodbowl-game.com](http://www.bloodbowl-game.com).

Je důležité vědět, že každé družstvo upřednostňuje určitý styl hry. Samozřejmě, že můžete svému družstvu vtisknout vlastní taktiku, ale vždy je lepší brát ohledy na silné a slabé stránky každé rasy.

**Poznámka návrháře hry:** S některými družstvy se hraje obtížněji než s jinými, protože využití jejich schopností vyžaduje nasazení vyspělé strategie, mají-li být tyto vlastnosti náležitě užitečnými, nebo je těžké s takovými družstvy zvítězit. Tato družstva byla zařazena proto, aby se stala výzvou pro trenéry, kteří zvládnou základy hry Blood Bowl. K těm náročnějším družstvům patří: Chaos, temní elfové (Dark Elfs), skřeti (Goblins), hobiti (Halflings), Khemri, Nurgle, obři (Ogres) a upíři (Vampires). Trenéři by měli vzít na vědomí, že tato družstva jsou určena spíše zkušenějším hráčům a nováčkům by jejich vedení mohlo připadat zmatečné či náročné.

## 2.6. SCHOPNOSTI

Někteří hráči mají schopnosti, díky kterým se při zápasu stávají v určitých situacích zvlášť užitečnými. Tito hráči jsou společně se svými charakteristikami zobrazeni v pravé spodní části obrazovky.

Seznam schopností dostupných ve hře Blood Bowl: Legendary Edition vychází ze soutěžních pravidel ke hře Blood Bowl (Competition Rules of the Blood Bowl) firmy Games Workshop.

Vyčerpávající seznam schopností hráčů ve hře Blood Bowl: Legendary Edition můžete najít po klepnutí na tlačítko „Optional Skills“ (Volitelné schopnosti – vpravo dole na obrazovce nastavení). Zde najdete všechny schopnosti, které jsou ve hře zahrnuty. Schopnosti vlastních hráčů můžete najít přímo ve hře (zóna hráče) nebo na soupisce družstva v každém herním režimu.

### **Volitelné schopnosti (Optional Skills):**

Standardně jsou schopnosti hráčů používány automaticky, když to dovoluje daná situace. Parametry automatického používání schopností svých hráčů lze upravit, stejně jako způsob, jakým se zobrazují během jednotlivých činností okna schopností.

V nabídce nastavení parametrů hry použijte tlačítko „Optional Skills“ (Volitelné schopnosti), čímž se dostanete na stránku s parametry schopností, kde najdete úplný seznam všech schopností ve hře (pro každého hráče). Zde si můžete nastavit, zda tu kterou schopnost standardně zapnete nebo vypnete. Můžete také zvolit parametry jednotlivých voleb, abyste je v zápase, kdy si to situace vyžaduje, buď použili nebo nepoužili.

Nastavíte-li hodnotu parametru konkrétní schopnosti na „Ask me“ (na dotaz), pak když ve hře dojde k blokování nebo k jiné činnosti (např. přihrávání), objeví se ihned po hodu blokovacími kostkami okno schopností. Poté se v něm rozhodnete, zda schopnost použijete nebo ne. Klepnutím na schopnost upravíte její stav (zelené zatržítko = povolit / červený křížek = zakázat).

**Poznámka:** Některé schopnosti jsou v seznamu uvedeny šedou barvou. To jsou takové, které použít byt musí, takže je nelze vypnout.

**Poznámka:** Ukládají se pouze úpravy vólitelných schopností, které uděláte v nastavení parametrů hry. Tato nastavení se týkají všech hráčů, družstev a herních režimů ve hře Blood Bowl: Legendary Edition.

## 2.7. TYPY HRÁČŮ

Každý hráč je příslušníkem nějaké rasy. Rasa představuje důležitý faktor a hráči různých ras se v jednom družstvu míchají jen velmi zřídka.

Každého hráče určuje v první řadě právě jeho rasa. To je důležité, protože několik družstev rasy mísi. Každý hráč má také přidělenou pozici (např. polař, chytač,...) a to určuje jeho specializaci v rámci družstva. Konečně je hráč určen svým jménem a číslem (od 1 do 16).

Každý hráč má 4 vlastnosti, které charakterizují jeho možnosti.

- V první řadě je to síla (**strength - ST**), což je statistický údaj používaný při zjišťování, kolik kostek pro blokování se má při blokování použít. Máte-li větší sílu než soupeř, házíte více kostkami a vybíráte si nejpříznivější výsledek. Máte-li sílu menší než protivník, házíte kostkou navíc a výsledek volí soupeř (to je situace, do které byste se měli dostávat pouze ze zoufalství!).
- Obratnost (**agility - AG**) přijde na řadu, když házíte nebo chytáte míč a když se snažíte vyhnout soupeři.
- Přípustný pohyb (**movement allowance - MA**) určuje schopnost hráče pohybovat se po hřišti a zvednout se při sražení na zem.
- Obranné číslo (**armour value - AV**) je statistickým údajem, který musí protivník překonat, aby hráči způsobil zranění. Pokud hodí stejně nebo méně, než jaká je hodnota tohoto čísla, pak zafungovaly chrániče a hráč je v pořádku. Jestliže hodí přes toto číslo, pak si musí soupeř hodit na zranění.

Pouze v bleskovém režimu umožňují chrániče tuto hodnotu ještě před zápasem navýšit, ale to trvá jen po dobu zápasu.

## 2.8. POPIS TYPŮ HRÁČŮ

Každá rasa, která se účastní zápasů v Blood Bowlu, stavi své hráče na určité pozice. Názvy se mohou lišit, ale jejich funkce zůstává v zásadě nezměněná.

Polaři (**lineman**) jsou standardní hráči družstva. Nejsou v žádném ohledu nijak výjimeční, ale dokáží v případě potřeby zaplnit místo po zraněném hráči. U některých družstev se může zdát, že jsou tvořena pouze polaři, a to je pak důvod, proč si udržují místa ve spodních patrech ligového žebříčku!

Útočníci (**blitzer**) na hřišti patří k nejlepším hráčům. Jsou rychlí a obratní, ale zároveň dostatečně silní, aby si proklestili cestu soupeřovými liniemi.

Blokáři (**blocker**) jsou velice silní a mívají mohutnější chrániče, aby se sami chránili při blokování, na které se specializují. Nejsou však příliš rychlí a v souboji s obratným protivníkem, který má místo pro kličkování, téměř vždy končí jako druží.

Chytači (**catcher**) jsou velice obratní, ale vystrojeni jen lehkými chrániči, takže si nemohou dovolit zaplétat se v potyčkách. Na volném hřišti však nemají soupeře a nikdo není schopen chytit míč tak jako právě oni. Chytači se obvykle rozestavi v koncové zóně soupeře, kde vyčkávají na rozhodující přihrávku pro touchdown. Jediným problémem bývá, zda chytač má, co by chytal...



Nahazovači (**thrower**) jsou nejcennějšími hráči na hřišti, kteří dokáží hodit dlouhou přihrávkou hráči, který je daleko v poli. Tak tomu je alespoň teoreticky; správně házet míč vyžaduje opravdový talent.

Běžci (**runner**) jsou nejrychlejší hráči družstva schopní předběhnout své spoluhráče, aby rychle dostali míč do hřiště. Přestože běžci nebývají tak hbití jako chytací, družstva, která dávají přednost běhání před přihrávkami, si je vysoce cení.

Sólisté (**big guy**) jsou neuvěřitelně silní a dokáží si poradit téměř s každým protivníkem. Před jejich mohutným úderem neobstojí žádné chrániče. Nejsou to však ti nejinteligentnější ani nejzručnější hráči a tu a tam uprostřed činnosti z něčeho nic zastaví, aby se rozpomněli na pokyny, které dostali...

Hvězdy (**star player**) jsou výjimeční hráči, které si lze na zápas najmout, jestli si to ovšem můžete dovolit.

## 3. HERNÍ REŽIMY

Hlavní nabídka hry zpřístupňuje jednotlivé části hry:

### 3.1. VÝUKA (TUTORIAL)

Když spustíte hru Blood Bowl poprvé, dostanete návrh, zda nezačít výukou. Pečlivě si přečtete pokyny, poněvadž ty vám pomohou pochopit základní pravidla hry Blood Bowl a principy, na kterých tato videohra funguje.

### 3.2. EXHIBIČNÍ ZÁPAS (EXHIBITION)

Exhibiční zápas umožní dvěma stávajícím družstvům rozdat si to kdo s koho. Můžete hrát proti počítači, proti jinému hráči nebo jen sledovat hru dvou družstev, která řídí počítač. Výsledek exhibičního zápasu nemá žádné důsledky: nikdy se v něm nevyvinou ani družstva, ani hráči. Vždy, když si zahrajete rychlý zápas, bude se družstvo nacházet v téměř stavu. Neuplatňuje se tu koncepce vývoje týmu ani postupu v soutěži při zápasech proti dalším družstvům.

Tento režim je výborný při náviku nebo jako rychlý zápas proti jinému hráči (můžete hrát také s některým ze svých družstev, která jste vyexportovali).

### 3.3. REŽIM PŘÍBĚHU (STORY)

Tento režim vám nabízí nový pohled a nové zážitky se hrou Blood Bowl. Podle scénáře znovu procházíte dějiny hry Blood Bowl a čelíte celé řadě výzev. Začínáte jako amatérský trenér, křížem krážem putující Starým světem, abyste nasbírali zkušenosti a stali se uznávaným trenérem schopným dovést ty nejlepší týmy s největšími šampiony až k vítězství.

### 3.4. TAŽENÍ (CAMPAIGN)

Vytvořte si své družstvo a zúčastněte se různých šampionátů, z nichž je sestavena sezona Blood Bowlu. Vyhrávejte ceny, získávejte zkušenost, dostávejte hráče na vyšší úroveň, najímejte nové naděje, získávejte slávu a stoupejte až na vrchol žebříčku! Režim tažení lze hrát na kola nebo v reálném čase. Umožní vám zapojit se do celé řady turnajů a šampionátů a poskytne vám příležitost hrát proti těm nejprestižnějším družstvům Blood Bowlu.

Podrobnější informace o režimu tažení najdete v kapitole „Zahájení nového tažení“.

### 3.5. SOUTĚŽE (COMPETITIONS)

Režim soutěží nabízí trenérovi družstva příležitost vytvořit si vlastní typ soutěže a tu pak po několik sezon hrát. V klasickém nebo bleskovém režimu je možné hrát až šest soutěží. Tyto soutěže jsou rozdělené do dvou kategorií: na turnaje a šampionáty.

Turnaje (**tournament**): Družstva jsou náhodně rozdělena do skupin. Každé družstvo pak hraje v rámci své skupiny s každým a nejlepší jsou pak vybráni do kvalifikace: osm do čtvrtfinále, čtyři do semifinále.

Šampionát (**championship**): V tomto režimu jsou družstva rozdělena do divizí podle své úrovně. Začínáte ve 4. divizi a vaším cílem je vypracovat se až do 1. divize a tam získat pohár. Na konci každé sezony první družstvo v každé divizi postupuje do divize vyšší, zatímco poslední tým sestupuje do divize nižší. V nejlepším případě vám tedy bude trvat čtyři sezony, než se vypracujete k poháru 1. divize.

**Grand Slam** je sérií turnajových a šampionátových zápasů.

Další informace o tom, jak se zakládá nová hra v režimu šampionátu nebo turnaje, najdete v části „Tvorba soutěže“. Sestavení družstva, přípravy před zápasem, získávání bodů pro hvězdy (Star Player Points – SPP) a zvyšování úrovně hráčů funguje stejně jako v režimu tažení.

**Poznámka:** Vytvořené družstvo, družstvo vyvinuté šampionátem nebo tažením můžete exportovat a poté s ním hrát rychlou hru v režimech pro jednoho (Solo), po místní síti (LAN), se střídáním u počítače (Hot Seat) nebo v režimu zadání přímé IP adresy (Direct IP).

### 3.6. HRA PRO VÍCE HRÁČŮ (MULTIPLAYER)

Jakmile začnete zvládat pravidla hry Blood Bowl, nebo když zjistíte, že v režimech hry pro jednoho hráče patříte ke špičce, je to obvykle známkou toho, že nastal čas změřit síly s dalšími hráči Blood Bowlu.

Hra Blood Bowl nabízí několik možností, jak hrát ve více hráčích:

**Střídání u počítače (HOT SEAT):** Střídání u počítače umožní dvěma hráčům, aby si zahráli hru na kola na jednom počítači, u kterého se střídají. Na rozdíl od ostatních režimů hry pro více hráčů se k tomuto režimu můžete dostat prostřednictvím tlačítka „Exhibition Match“ (Exhibiční zápas). V okně výběru družstva stačí vybrat „Player“ (Hráč).

**Místní počítačová síť (LAN):** Tento režim přístupný z nabídky hry pro více hráčů vám umožňuje dát si rychlý zápas přes místní počítačovou síť. Dostupné možnosti a parametry hry jsou stejné jako pro exhibiční zápasy. Ve hře přes místní počítačovou síť můžete hrát buď na kola (Turn-based) nebo v reálném čase (Real Time) se základními družstvy ze hry nebo s družstvy, která si vyexportujete ze soutěží v režimu tažení (Campaign) nebo hry pro jednoho (Solo).

**Přímá IP adresa (DIRECT IP):** V nabídce hry více hráčů je přístupný také režim přímé IP adresy, který vám umožňuje hrát s hráčem prostřednictvím přímého spojení. V tomto režimu musí jeden hráč založit hru v režimu Direct IP a druhý hráč se k němu připojí zadáním IP adresy počítače protivráce. Neznáte-li adresu druhého hráče, nebudete se moci k jeho hře připojit.

**LIGY NA INTERNETU (INTERNET LEAGUES):** Chcete-li se střetnout s těmi nejlepšími hráči Blood Bowlu, zapojit se do soukromých nebo veřejných lig, změřit síly s mocnými družstvy a zkusit se probojovat mezi nejlepšími hráči Blood Bowlu na internetu, je třeba vstoupit do systému internetových lig!



Abyste se mohli účastnit ligových zápasů přes internet, musíte si vytvořit účet hráče, pak sestavit své družstvo a připojit se do internetové ligy na herním serveru (družstev si můžete sestavit několik). V průběhu hry získáváte zkušenost, za kterou můžete pořizovat nové hráče a rozvíjet své družstvo.

Blíže podrobnosti najdete v kapitole „Ligy na internetu“.

### **3.7. NAHRÁVÁNÍ HRY (LOAD GAME)**

Tímto tlačítkem můžete nahrát uložené zápasy, které jsou rozděleny do jednotlivých částí podle toho, zda se jedná o zápasy z tažení, šampionátů, příběhu, exhibic nebo o záznamy utkání.

Záznamy jsou videonahrávky jednotlivých odehraných střetnutí, které vám umožňují připomínat svá nejslavnější vítězství nebo naopak analyzovat prohry, abyste se podobným chybám vyhnuli v budoucnu.

### **3.8. ZALOŽENÍ/ÚPRAVA (CREATE/MODIFY)**

Zde můžete upravit družstvo hráčů vyexportované z tažení nebo ze soutěže a vytvořit soutěž vlastního typu.

V této části najdete také prohlížeč (viewer), který vám umožní projít všechny typy hráčů dostupných ve hře Blood Bowl: Legendary Edition.

#### **• ÚPRAVA DRUŽSTVA (MODIFYING A TEAM)**

Abyste se k této možnosti dostali, musíte mít družstvo vyexportované z tažení nebo ze šampionátu. Tato položka vám umožní upravit následující vlastnosti vyexportovaného družstva: logo, barvu, finance... Ale upravit lze také složení družstva a schopnosti hráčů. Při úpravách čehokoliv máte díky této funkci naprostou svobodu.

Pamatujte však, že vyexportované družstvo nezískává žádnou zkušenost a nemůže se vyvíjet.

#### **• TVORBA SOUTĚŽE (CREATING A COMPETITION)**

Tato položka vám umožňuje vytvořit novou soutěž pro režim hry po místní síti (New Competition – nová soutěž).

Tyto soutěže mohou využívat oficiální pravidla Blood Bowlu nebo pravidla upravená. Když chcete vytvářet soukromé nebo veřejné ligy, postupujete stejně.

Jakmile svoji soutěž vytvoříte a uložíte, najdete ji v seznamu turnajů a šampionátů v režimu soutěží (Competition).

## **4. ZAHÁJENÍ EXHIBIČNÍHO ZÁPASU**

Pro zdokonalení vlastních schopností a pro ověření nové taktiky neexistuje nic lepšího než exhibiční zápas.

Než se dostanete k nabídce exhibičního zápasu, musíte si vybrat mezi klasickým (Classic) a bleskovým (Blitz) režimem. Tato volba ovlivní určité herní parametry, ale jinak tato nabídka funguje v zásadě stejně.

Před začátkem exhibičního zápasu vyberete 2 družstva – své a soupeřovo – a pak zvolíte herní režim, hřiště a jde se na to!



**1. Výběr družstva (Team selection):** Klepnutím vyberete z týmů dostupných ve hře svoji rasu a své družstvo. Najdete tu také družstva, které jste vyexportovali v režimech tažení a šampionátu.

Ve hře po místní síti (LAN) nebo s přímým připojením přes IP adresu (Direct IP) umožňuje ikona umístěná nad symbol „VS“ zapnout či vypnout možnost použití vyexportovaných družstev v zápase.

**2. Výběr trenéra (Coach selection):** Obě družstva může řídit člověk nebo počítač (AI). Chcete-li hrát exhibiční zápas proti počítači, vyberte „Player“ (Hráč) za 1. družstvo (Team 1) a „AI“ (počítač) za 2. družstvo. Když si budete chtít zahrát ve dvou v režimu střídání u počítače („Hot Seat“ – oba hráči se střídají na stejném počítači), vyberte pro oba týmy „Players“ (Hráči).

Můžete také sledovat, jak hraje počítač samostatně, když oběma družstvům nastavíte „AI“. Jste-li ve hře nováčkem, může být sledování takového zápasu docela poučné.

**3. Vaše družstvo (Your team):** Zde najdete základní informace týkající se vašeho družstva: název družstva, rasa, faktor fanoušků, hodnota družstva, znak a barva.

**4. Výběr družstva soupeře (Opposing team selection):** Výběr soupeře a jeho trenéra (jiný hráč nebo počítač) je na vás.

**5. Barva soupeře (Opponent's colour):** Tato ikona umožní změnit barvu hráčů soupeře, jestliže vám výchozí barva nevyhovuje. Tato možnost mění barvu protivníka pouze na vaši obrazovce (při hře více hráčů).

**6. Hra na kola (Turn-based Game) nebo v reálném čase (Real Time) [pouze v bleskovém – Blitz – režimu]:** Samozřejmě, že tento výběr je možný jen tehdy, pokud se nestřídáte u jednoho počítače.

**7. Parametry herního režimu (Game mode Parameters):** Zde můžete nastavit dobu trvání kol nebo celého zápasu.

**8. Stadion (Stadium):** Vyberte hřiště, na kterém se bude zápas konat.



**9. Nastavení obtížnosti (Difficulty settings):** Tento parametr určuje nastavení složitosti umělé inteligence počítače. S jakým soupeřem se chcete střetnout? Snadný (easy), normální (normal), těžký (hard)?

**10. Možnosti úprav před zápasem (Pre-match Options):** Zde si můžete nastavit maximální hodnotu družstev, která se mohou této rychlé hry účastnit (to je ve hrách pro více hráčů velice užitečné). Možnosti úprav před zápasem lze nastavit jen v bleskovém režimu.

**11.** Opustíte-li režim exhibičního zápasu, vrátíte se do hlavní nabídky.

**12. Spuštění hry (Start game):** Následuje další krok: pobídky – a po něm – v bleskovém režimu – přípravy před zápasem.

## 5. PŘED ZÁPASEM: POBÍDKY

Následující informace se vztahují ke všem herním režimům: exhibiční zápas (Exhibition match), tažení (Campaign), šampionát (Championship), hra pro více hráčů (Multiplayer game), hra po místní počítačové síti (LAN), hra přes přímou IP adresu (Direct IP) nebo přes systém internetových lig (Internet League System).

Rádi byste ještě před zápasem připravili nějaké záludné tahy? Pokud ano, jsou pobídky přesně pro vás! Veškeré tyto drobnosti jsou právě tou ingrediencí, která Blood Bowl tak odlišuje od ostatních sportů!

Pobídky vám umožňují zakoupit různé předměty, kterými oslabíte družstvo soupeře a posílíte to své. Peníze, které utracíte, pocházejí z černých fondů od majitelů stadionů a tuto drobnou finanční zálohu můžete ještě posílit částí obsahu své pokladny nebo pokladnou celou. Jen prosím pamatujte, že veškeré peníze, které vám zbudou, jsou po skončení fáze pobídek ztraceny, proto využijte všechny své zdroje!

Níže jsou popsány jednotlivé fáze, kterými procházíte během předzápasové přípravy na Blood Bowl. Přestože nelze s určitostí tvrdit, že dobře připravený zápas znamená jisté vítězství, to, co tvrdit lze, je, že špatná příprava zápasu znamená jistou porážku.

### 5.1. TRÉNINK [POUZE BLESKOVÝ REŽIM]

Podle zvoleného herního režimu (tj. v závislosti na vámi vybraném režimu a možnostech) můžete dostat příležitost projít několika fázemi příprav před zápasem.

Před zápasem smíte nechat projít tréninkem jednoho ze svých hráčů. Tak mu přibude jeden bod k jeho charakteristikám (ve zvolené oblasti), ovšem pouze pro tento zápas.

1. Vyberte hráče, kterého chcete podrobit tréninku.
2. Vyberte charakteristiku, kterou chcete posílit.
3. Vyberte typ tréninku: intenzivní (intensity) a nárazový (charge).
4. Klepnutím na „Start training“ (Zahájit trénink) trénink spustíte a zastavte ho dalším klepnutím na stejné tlačítko dřív, než se hráč zraní.

Pokud se lišta zaplní, bude hráč zraněn. V zápase pak nebude moci nastoupit.

Proto musíte trénink přerušit ve správném okamžiku, tzn. co možná nejlíže ke konci lišty, ale tak, abyste tohoto konce nedosáhli! Čím blíže budete ke konci, tím vyšší je pravděpodobnost, že ke zvýšení hodnocení charakteristiky dojde.

Vysoká tréninková zátěž a intenzita tréninku umožní tuto pravděpodobnost zvýšit, ale současně také zvýší rychlost pohybu ukazatele tréninku a s tím roste nebezpečí, že si hráč přivodí zranění.

## 5.2. HRÁČSKÉ HVĚZDY A ŽOLDÁCI

Hráčské hvězdy (Star Players): Hráčské hvězdy jsou hrdiny arény Blood Bowlu; jsou to totiž ti nejužitečnější a nejnadanější sportovci. Každá hvězda má svoje vlastní zvláštní schopnosti a každá je díky skutečně jedinečné sestavě svých schopností a vlastností osobností vystupující z řady ostatních ligových hráčů.

Hráčské hvězdy působí jako hráči bez trvalé smlouvy, odehrají jeden zápas za kterékoli družstvo, které si může dovolit vyplatit jim vysoký honorář (a především, kterému jsou ochotné pomoci), ale příště budou hrát zase za jiný tým. Družstvo může najmout nejvýše dva hvězdné hráče, kteří za něj budou hrát. Jestliže obě družstva přívou stejného hvězdného hráče, nechá si hvězda honorář od obou, ale hrát nebude ani za jedno!

Neomezení žoldáci: Na každého hráče se smlouvou pro konkrétní družstvo připadá deset volných hráčů bez smlouvy, kteří si zahrají s družstvem jediný zápas a pak si jdou svoji cestou. Jsou to v podstatě hvězdy, kterým však od tohoto postavení něco chybí a které zbyly po zbankrotovaných družstvech. Žoldák stojí o 30 000 zlatých více než běžný hráč na stejné pozici. Například najmout na zápas žoldáka poleaře by vás přišlo na 80 000 zlatých.

Všichni žoldáci mají schopnost samotář (Loner), protože nejsou se zbytkem týmu sehraní. Kromě toho může žoldák dostat po normálním bodu kostkou ještě jednu schopnost vybranou z těch, které má hráč na danou pozici dostupné, ovšem za dodatečné náklady ve výši 50 000 zlatých.

## 5.3. ČESTNÁ HRA (FAIR PLAY)

V dobrém zápase není nad pořádnou dávku čestné hry a, kromě toho, nic neriskujete, když si pořídíte čaroděje (Wizard), povzbuzující fanoušky (Cheering Fans), fanoušky výtržníky (Rioting Fans) a potulné apatykáře (Wandering Apothecaries).

**Poznámka:** Máte možnost využít buď čaroděje (Wizard), nebo svitky (Scrolls). Svitky jsou kouzla sesílaná fanoušky, zatímco čarodějové jsou vysoce kvalifikovaní kouzelníci z Vysoké školy magie.

Povzbuzující fanoušci a fanoušci výtržníci jsou k dispozici pouze tehdy, zapnete-li rozšířené pobidky (Extended Inducements).

## 5.4. ŠPINAVÁ HRA (FOUL PLAY)

Posuňte umění uplácení ještě o krok dál! Nejen, že můžete uplatit rozhodčího, ale úplatek lze podstrčit také hráči soupeře, aby „byl nad věcí“. V kategorii špinavá hra (Foul Play) máte přístup k uplácení (Bribe), uplácení hráče (Bribe a player) a k tělesnému strážci (Bodyguard).

Možnosti uplatit hráče a tělesný strážce jsou k dispozici pouze tehdy, zapnete-li rozšířené pobidky (Extended Inducements).

## 5.5. DODATEČNÝ TRÉNINK

Trenér se na každý zápas vždy pečlivě připravuje, ať již to je vyhlášením dodatečného tréninku chvíli před zápasem, nějakou vybranou pochoutkou k obědu nebo se pochlapí a před zápasem objedná nějaké výjimečné pití, které roznese pohledná servírka. Někteří trenéři také usilují o to, aby narušili tréninky svého soupeře. V kategorii dodatečný trénink (Extra Training) máte k dispozici možnosti Extra Training (dodatečný trénink), Bloodweiser Babes (holky servírující Bloodweiser), Bad Habits (zlozvyky) a Master



Halfling Chef (hobit šéfkuchař). Zlovyky jsou k dispozici pouze tehdy, zapnete-li rozšířené pobídky (Extended Inducements).

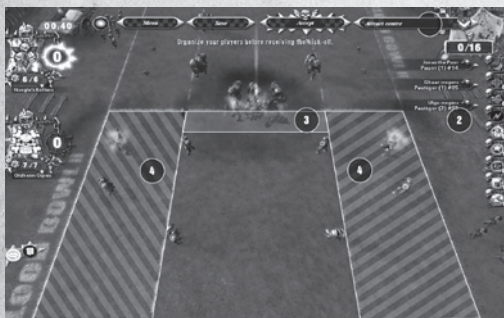
## 5.6. LEKTVARY

Lektvary dodají hráči sílu a zlepši jeho vyhlídky tím, že přidají +1 bod k některé charakteristice (síla nebo obratnost). Lektvary však užívejte obezřetně, protože jestliže se v následném antidopingovém testu přijde na to, že je některý hráč užil, bude vykázán ze hřiště. Podobně se nezdářejte nařídít vlastní antidopingové testy vůči hráčům soupeřova družstva. Etika nemá v Blood Bowlu co dělat!

Lektvary jsou k dispozici pouze tehdy, zapnete-li rozšířené pobídky (Extended Inducements).

# 6. PŘI ZÁPASU

## 6.1. ROZESTAVENÍ NA HŘIŠTI



Prvním krokem zápasu je rozestavení hráčů na hřišti. V seznamu nahoře na pravé straně obrazovky (1) je k dispozici několik předem připravených formací. Pokud vám žádná z nich nevyhovuje, můžete hráče rozestavit ručně. Provedete to tak, že vyberete hráče klepnutím levým tlačítkem a pak pravým tlačítkem klepnete na čtverec, do kterého ho chcete umístit. Je-li čtverec obsazený, prohodí si dotyční hráči své pozice.

Pomocí náhradníků můžete také změnit složení svého družstva na hřišti. Seznam náhradníků je na pravé straně obrazovky (2). Klepnutím levým tlačítkem myši vyberete náhradníka a klepnutím pravým tlačítkem myši označíte nahrazovaného hráče.

Rozestavení si můžete uložit klepnutím na tlačítko „Save“ (Uložit) nahoře na obrazovce.

### **Aby bylo rozestavení platné, musí splňovat několik podmínek:**

- Družstvo, které je na výkopu, se rozestavuje jako první.
- V každé boční zóně nesmí stát více než dva hráči (tzn. rozestavit je tak možné maximálně čtyři hráče, dva po každém boku). (4)
- Poblíž půlící čáry na linii střetu musí stát nejméně 3 hráči (středová čára v polovině hřiště) (3).
- Na hřišti musí být rozestaveno 11 hráčů (nemůžete-li jich rozestavit 11, pak jich musí být co možná nejvíce). Máte-li ve svém družstvu víc než 11 hráčů, objeví se seznam náhradníků (2). Stačí klepnout levým tlačítkem na hráče v seznamu a pravým tlačítkem na hráče na hřišti, a tím je prohodíte.

**Pozor!** Na dokončení příprav máte jen omezený čas. Odpočítávání je zobrazeno vlevo na obrazovce, hned pod znakem vašeho družstva.

Dokončíte-li rozestavení před vypršením času, můžete svůj výběr potvrdit klepnutím na tlačítko „Accept“ (Přijmout) a poté zápas začne.

**Poznámka:** V režimu soutěže (šampionát nebo turnaj) se vlastní rozestavení ukládá.

## 6.2. VÝKOP

Výkop zahajuje zápas. V tom okamžiku vše začíná. Výkop provedete tak, že ukazatel umístíte na protivnickovou stranu hřiště a klepnete pravým tlačítkem myši. Míč poté bude rozhozen náhodným směrem. Výkopy totiž bývají velice nepřesné. Vykopnutý míč musí přistát na soupeřově polovině hřiště. Jestliže míč odskočí, odrazí se ze hřiště nebo dopadne na polovinu hřiště vykopávajícího družstva, dostane trenér mužstva, které je na příjmu, „touchback“ a musí předat míč hráči ve svém družstvu.

### • UDÁLOSTI PŘI VÝKOPU

Při každém výkopu může dojít k nějaké události, která více či méně významně ovlivní úvod zápasu; vysoký výkop, nepokoj, příliš horlivá obrana...

Pak budou rozhodovat o tom, kam se nachýlí mísky vah, zkušenost vašeho družstva, faktor fanoušků a pobídky.

## 6.3. HERNÍ ROZHRANÍ



**1. Oblast skóre:** Zde jsou znázorněny znaky obou družstev, aktuální skóre a také počet dosud nevyčerpaných možností opakování hodu kostkou.

**V zápasu na kola:** Žlutý obrys značí, které družstvo právě hraje a přímo nad znakem družstva je současně uveden aktuální čas do závěru kola.

**2. Počasí:** Malá kružnice vlevo od tlačítka nabídky oznamuje, jaké právě vládne počasí.

**3. Nabídka (Menu):** Klepnutím na toto tlačítko otevřete herní nabídku, ve které lze zápas uložit nebo vzdát. Když tuto nabídku otevřete, hra se pozastaví.

V systému internetových lig je použití této nabídky omezeno, aby se předešlo případnému zneužití.

**Poznámka:** Jestliže hru ukončíte, bude vaše družstvo vystaveno různým postihům, takže se k tomu uchylujte jedině tehdy, máte-li zvažené případné následky.

**4. Ukončit kolo (End of turn):** Jakmile provedete všechny potřebné činnosti, ukončíte kolo klepnutím na toto tlačítko.

**5. Zobrazení kola / stopky:** Zde je uvedeno pořadové číslo právě probíhajícího kola



(ve hře na kola). Poločas začíná po skončení 8. kola druhého hráče. Ve hře probíhající v reálném čase je zde vidět zbývající čas zápasu.

**6. Míč:** To je to, co máte umístit do koncové zóny.

**7. Oblast hry:** Zde se pod ukazatelem myši znázorňují ikony činnosti hráče podle toho, jaká činnost je možná. Ve hře na kola se během vašeho kola hráči, se kterými můžete vykonávat nějakou činnost, objevují v zelené kružnici. Ti, kteří už své odehráli nebo hrát nemohou, jsou v červené kružnici.

**8. Informace o družstvu a pobídky:** Zde najdete všechny předměty a pobídky, které jste si pořídili před zápasem; uvidíte zde také jejich množství. Některé předměty účinkují pasivně (například roztleskávačky – Cheerleaders), jiné se zpřístupňují automaticky podle okolností (například apatykář – Apothecary). Jiné lze použít kdykoliv (například úplatek pro rozhodčího).

**9. Přímá konverzace / záznam:** Klepnutím na první tlačítko zobrazíte rámeček přímé konverzace, ve kterém se můžete při hře více hráčů textově domlouvat se soupeřem. Jsou zde také uvedeny záznamy o zápasu. Tyto záznamy dokumentují činnost ve hře: výsledky hodů kostkou, činnosti hráče atd. Je to vynikající zdroj, který vám umožní poučit se z vlastních chyb, takže do záznamu nahlédnete, jakmile se něco nezdaří podle plánu, a možná příště dostanete lepší nápad, jak uspět.

**10. Hráčův list:** Zde jsou údaje o vybraném hráči (pro hráče obou družstev):

**A.** Jméno, číslo a typ hráče.

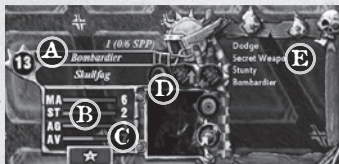
**B.** Charakteristiky: MA (přípustný pohyb), ST (síla), AG (obratnost), AV (obránné číslo).

**C.** Zkušenost hráče.

**D.** Užítí zvláštních činností a schopností (má-li hráč nějaké), například skok (Leap), přihrávka Zdrávas Maria (Hail Marry Pass) nebo hypnotizující pohled (Hypnotic Gaze).

V režimu hry probíhající v reálném čase je tu k dispozici tlačítko sprintu (Sprint).

**E.** Schopnosti zvoleného hráče. Přemístíte-li ukazatel myši nad schopnost, zobrazí se její popis.



## 6.4. ZÁPAS NA TAHY

V tahové hře můžete v průběhu kola přemísťovat hráče a zajišťovat blokování s hráči, kteří mají soupeře ve své úchopové zóně. Hráče můžete použít v kole jen jedenkrát. Jakmile začnete s hráčem nějakým způsobem konat, musíte provést všechny činnosti, které s tímto hráčem chcete provést, a teprve poté můžete přejít k dalšímu členu svého družstva. Jestliže například chcete přemístit svého hráče, aby zvedl míč a pak ho přihrál, musíte všechny tyto kroky provést bezprostředně po sobě. Jestliže seberete míč a pak použijete jiného hráče, nesmíte už znovu až do konce svého kola použít hráče, který míč sebral.

V každém kole smíte provést určitou činnost: výpad (blitz), odblokování (hand-off), přihrávku (pass) – podrobnosti viz základní pravidla.

Všechny činnosti kromě pohybu vyžadují nejméně jeden hod kostkou. Je na vás, abyste minimalizovali pravděpodobnost nezdaru činnosti a vyhnuli se obávanému okamžitému ukončení kola (turnover).

Jakmile dokončíte všechny činnosti svých hráčů nebo jakmile dojde k předčasnému ukončení kola (turnover), přijde na řadu družstvo soupeře.

Základy hry na kola jsou podrobněji popsány v 2. kapitole tohoto manuálu: „Blood Bowl – Základy“.

## 6.5. ZÁPAS V REÁLNÉM ČASE

Zápasy probíhající v reálném čase využívají stejná základní pravidla jako hra na kola, tedy:

- Úspěch činnosti závisí na hodů jednou nebo několika kostkami.
- Činnosti probíhají ve „čtvercích“ hřiště (například se používají pravidla pro asistenci člena vlastního družstva nebo pro omezení úchopové zóny), avšak čtverce jako takové jsou tentokrát skryté.

Povely lze vydávat několika hráčům současně. Některé principy tedy neplatí, jako například předčasné konce kol (turnover). Podobně nejsou hráči při pohybu omezeni kolem. Můžete tedy hráči vydávat celé série povelů.

Chcete-li si udržet úplnou kontrolu nad děním v zápase, můžete kdykoliv přepnout do režimu soustředění a povely hráčům vydat beze spěchu.

### REŽIM SOUSTŘEDĚNÍ:

Abyste mohli své družstvo v zápase vést jak se patří, máte přístup k režimu soustředění: po stisku mezerníku se hra pozastaví. Poté smíte vydávat povely každému ze svých hráčů. Jakmile budete hotoví, stiskněte znovu mezerník a hra bude pokračovat, přičemž hráči začnou vykonávat povely, které jste jim zadali.

**Pozor:** Režim soustředění není ve hře pro více hráčů k dispozici.

## 6.6. SEZNAM ČINNOSTÍ HRÁČE

Činnosti se zpřístupňují automaticky podle toho, který hráč je vybraný, a podle „čtverce“, ve kterém chcete činnost provést.



### Pohyb hráče [hra na kola]

Pohyb je ve hře na kola přísně omezen. Ukazatel činnosti znázorněný nohou a číslem uvádí, o kolik čtverců se smíte přemístit. Hráče posunete tak, že ho vyberete klepnutím levým tlačítkem myši. Část hřiště v jeho okolí je rozdělena do barevných čtverců. Zelené čtverce představují normální přípustný pohyb (daný hodnotou MA), zatímco dva zelené čtverce se zelenou kostkou uvnitř představují místo, kam je třeba „si dojit“ (čtverce jsou tři, když má hráč schopnost „Sprint“), a zelené čtverce s červenou kostkou označují místa, kde se dostanete do úchopové zóny soupeřova hráče, takže bude vyžadován hod kostkou, zda se povedl úhybný manévř (viz „Úchopy a uhýbání“ níže).

„Dojit si“ znamená, že si musíte hodit kostkou na to, zda překonáte schopnosti hráče a ten se v případě úspěchu přemístí o další dva čtverce navíc oproti svému běžnému rozsahu pohybu (MV).

Dál naznačte cestu, po které se má hráč dát klepnutím pravým tlačítkem myši: klepnout můžete buď na cílový čtverec nebo můžete klepáním označovat jednotlivé čtverce cesty. První klepnutí pravým tlačítkem potvrzuje, že čtverec je na cestě hráče, druhé klepnutí pravým tlačítkem ověřuje výběr cesty a po něm se dá hráč do pohybu.

Pozor! Podle nastavené úrovně obtížnosti za vás hra nemusí automaticky volit tu nejvhodnější cestu. Dávejte si pozor, protože při chybě dojde k předčasnému konci kola (turnover), vaše kolo skončí a může dojít i ke zranění vašeho hráče.



### Pohyb hráče [hra v reálném čase]

Pohyb hráče v reálném čase není omezen počtem čtverců určeným hodnotou přípustného pohybu hráče, ale tato hodnota je rozhodující pro rychlost



pohybu. Chcete-li hráče přemístit, vyberte ho a poté klepněte na čtverec, na který se má dostat. Hráč se začne přemísťovat a bude se ze všech sil snažit dostat se do cíle své cesty.

Jestliže však jeho směrem zamíří hráč soupeře, může dojít k bloku nebo k úchopu. Využijete-li režim soustředění, můžete vydat rozkazy současně několika hráčům, takže například zajistíte, aby se někteří vaši hráči „postarali“ o soupeře, než se dostane do plánovaného cíle své cesty, nebo aby proklestili cestu hráči, kterého chcete dostat přes hřiště.

**Dojít si:** Ve hře probíhající v reálném čase si také můžete „dojít“ na určité místo: tato činnost hráči umožní běžet po několik sekund nepatrně rychleji. Podobně jako v zápase na kola rozhoduje o této činnosti hod kostkou. Proto váš hráč může docela dobře upadnout, jestliže výsledek hodu kostkou nebude příznivý (2 a více na šestistěnné kostce). Chcete-li si někým „dojít“, musíte použít tlačítko „Go for it“ umístěné v rámečku hráče nebo stisknout klávesu S.

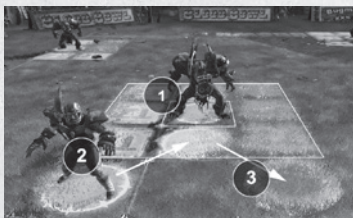


### Úchopy a uhýbání

Finty hráčů jdou mnohem dál než jen k prostým faulům. Když se například některý z vašich hráčů pokusí vzdálit od hráče protivníka, soupeř se ho pokusí uchopit ze zádu.

Ve hře Blood Bowl má každý hráč na hřišti svoji úchopovou zónu. Ta je tvořena 8 čtverci kolem čtverce obsazeného hráčem (1). Jestliže se hráč (2) pokusí opustit úchopovou zónu hráče soupeře (3), provede úhybný manévř, aby nebyl sražen k zemi.

Povšimněte si, jak se váš hráč automaticky pokusí o uhýbání, když se vzdaluje od hráče protivníka.



### Další podrobnosti o uhýbání:

Čím vyšší je obratnost (Agility) hráče, tím snazší pro něj je uhnout. Důležité je pamatovat si, že o obtížnosti úhybného manévřu rozhoduje počet úchopových zón, DO KTERÝCH uhýbáte, nikoliv počet úchopových zón, ZE KTERÝCH se snažíte dostat.

Kromě toho mají důležitou roli při rozhodování o výsledku akce některé schopnosti, proto si zkuste vyhledat, které jsou nejužitečnější. Je na vás, jak si vyhodnotíte, zda celá akce stojí za to riziko! Nezdařený úhybný manévř má za následek pád hráče a může skončit jeho zraněním!

A nezapomínejte, že ve hře na kola je zpackaný únik příčinou předčasného konce kola (turnover), takže pak už ve svém kole nemůžete pokračovat!



### Sebrání míče

To je ve hře Blood Bowl jedna z nejdůležitějších činností. Blood Bowl se totiž nehraje nohama!

Chcete-li tuto činnost provést, stačí, aby se hráč dostal na čtverec, ve kterém leží míč. Za každého soupeřova hráče ve vzdálenosti do jednoho čtverce od míče dostáváte postih -1 bod ke svému hodu na obratnost. Na tu házíte kostkou, abyste zjistili, zda se vám podaří míč sebrat či nikoliv. Nepodaří-li se vám to, následuje předčasný konec kola (turnover) a míč odskakuje do některého ze sousedních čtverců.



### Házení míče

Drží-li vybraný hráč míč a klepnete-li na jeho spoluhráče, dojde k přihrávce: kružnice kolem nahazovače značí postih odvíjející se od druhu přihrávky (míč

můžete hodit čtyřmi různými způsoby: rychlá přihrávka, krátká přihrávka, dlouhá přihrávka a dlouhá bomba) a ukazatel uvádí, kolik musí padnout na kostce, aby byla přihrávka úspěšná. Někteří hráči soupeře jsou označeni modrou kružnicí: ti stojí v dráze míče a mohou hod zmařit. Přihrávku si je také možné vynutit. Kdykoliv můžete na hřišti použít klávesu „levý Alt“ a hráče tak požádat o hození míče.



### **Předávka**

Předání míče z ruky do ruky vedlejšímu hráči. O odevzdání míče sice kostka nerozhoduje, ale kostkou se hází, zda došlo k chycení míče.



### **Blokování**

Blood Bowl není hra pro padavky. Abyste si vyčistili cestu až ke koncové zóně, budete muset blokovat hráče protivníka.

Chcete-li blokovat, musí se váš hráč nacházet na sousedním čtverci vedle soupeřova hráče, nebo jinak řečeno musí mít soupeře na jednom z 8 přilehlých čtverců, a nesmí se v daném kole přemístit. Vyberte hráče a poté klepněte pravým tlačítkem myši na soupeřova hráče, kterého chcete blokovat.

### **Rozhodnutí o blokování:**

– Chcete-li v průběhu zápasu posoudit, jak obtížné blokování bude, musíte vzít v úvahu celou řadu okolností. **Obtížnost úspěšného blokování závisí na rozdílu síly (ST) vašeho hráče a síly hráče soupeře:** čím silnější jste vzhledem k protivníkovi, tím je pravděpodobnost vašeho úspěchu vyšší.

– Velký vliv na to, jak blokování dopadne, mají **schopnosti** některých hráčů.

– Poslední, co je třeba zohlednit při blokování, je možnost pomoci spoluhráčů, která se projeví jako prémie +1 bod k síle. Podobně dostanete postih -1 bod k síle za každého neoznačeného soupeřova hráče nacházejícího se v úchopové zóně hráče, kterého se snažíte blokovat.

Má-li spoluhráč hráči pomoci, musí stát vedle hráče soupeře a nesmí mít ve své úchopové zóně žádného jiného protivníka. Hráč může vypomáhat při několika blokováních za kolo nehledě na to, zda již svoji činnost vykonal či ne.

Při blokování, ještě před jeho provedením, můžete na obrazovce sledovat asistence, ze kterých budete mít prémii +1 bod, v podobě zelených ikon zobrazených u spoluhráčů, kteří vám budou pomáhat. Díky vzájemné pomoci mohou dva slabší hráči zdolat i silnějšího protivníka!



Dávejte pozor na to, že soupeř může získávat pomoc naprosto stejným způsobem.

Velký rozdíl v silách hráčů umožňuje házet větším počtem kostek pro blokování, takže je pak možné vybírat si ten nejlepší možný výsledek (viz kapitola „Funkce kostky“ v tomto manuálu). Je-li protivník silnější než vy, pak si výsledek, který se bude započítávat, volí on.


O výsledku blokování se rozhoduje takto:

- **1 kostka:** hráči mají stejnou sílu.
- **2 kostky:** jeden hráč je silnější a smí si vybrat, který výsledek rozhodne.
- **3 kostky:** jeden hráč je alespoň dvakrát silnější než druhý.

Když dopředu vyberete svého soupeře, můžete si zkontrolovat, kolika kostkami se bude házet a kdo bude vybírat výsledek ikonou činnosti.

Bílou kostkou  je znázorněno, že výsledek bude na vás, a červenou kostkou , že o výsledku rozhodne soupeř.



**Poznámka:** Ve hře probíhající v reálném čase jsou asistence značeny ikonou ; vyberte hráče a poté spoluhráče, kterému chcete pomoci. Jakmile se objeví tato ikona, klepněte pravým tlačítkem myši, čímž vydáte povel k asistenci.

**Poznámka:** Velký vliv na to, jak blokování dopadne, mají některé schopnosti. K těm patří strážce (Guard), úskok (Dodge), blok (Block) atd.



### Útok (Blitz)

Útok smíte provést pouze jedenkrát za kolo. Při útoku můžete přemístit hráče a pokusit se o blok. Útočit smíte pouze s hráči, kteří v aktuálním kole zatím nevykonali žádnou jinou činnost.

Útok provedete tak, že klepnutím levého tlačítka myši vyberete svého hráče, poté zaměříte hráče soupeře a klepnete na něj pravým tlačítkem myši. Nezapomínejte, že při útoku musíte svého hráče po blokování přemístit.

Útok se použije automaticky, je-li to možné. Hráč provádějící útok má nad svoji hlavou ikonu blesku.



### Faulování

Chcete-li zvýšit šance, že soupeře zraníte, stačí kopnout do hráče, který jde k zemi. Dejte si však pozor, protože při faulování je docela možné, že rozhodčí vašeho hráče vyloučí na zbytek zápasu ze hřiště. Samozřejmě, pokud ho neuplatíte, aby se zrovna v tu chvíli díval jinam...

Fauluje se tak, že zaměříte hráče, který byl již sražen k zemi. Při faulu si hráč soupeře hází kostkou na obranu, přičemž hodnota tohoto hodů se poté upraví určitým postihem. Má-li konečný výsledek vyšší hodnotu než obranné číslo, musí si hodit na zranění. Podobně jako při blokování mohou vašemu hráči pomoci spoluhráči, aby došlo k překonání chráničů protivníka a bylo tak snazší ho zranit.

Spoluhráči mohou přispět premii +1 bod, pokud stojí vedle cíle ležícího na zemi a pokud se nenachází v úchopové zóně žádného jiného soupeře. Asistující hráče rozhodčí nikdy nevyloučí... Není tedy třeba spekulovat o etice jejich jednání!



### Vztyk

Když je některý z vašich hráčů sražen a pomine jeho omráčení (nejsou-li nad ním hvězdičky, ale dosud leží na zemi), může se postavit. Tato činnost stojí tři čtverce pohybu a není po ní možné blokovat (pokud se nerozhodnete vyrazit do útoku).

## • ZVLÁŠTNÍ ČINNOSTI

Některé schopnosti umožňují hráčům, kteří je mají, provádět speciální činnosti, jež nepatrně rozšíří repertoár možností, jaké družstvo při hře má:



### Skok (Leap)

Na začátku má tuto schopnost jen pár hráčů; ti mohou přeskočit zeď z obránců nebo jinou překážku, která se jim postaví do cesty. Chcete-li schopnost využít, klepněte na ikonu skoku v „rámečku hráče“ (pravý spodní roh obrazovky). Tím ji zapnete a oblast pohybu hráče pak bude vyznačena modrými ikonami. Druhým klepnutím pravého tlačítka myši své rozhodnutí potvrdíte.





### Hod spoluhráčem

Hráč s touto schopností dokáže hodit svého spoluhráče se schopností zákrslík („Stunty“) přes hlavy obránců, a to s míčem či bez něj. Jediné riziko spočívá v tom, že spoluhráč může být sežrán zaživa, a to znamená bolestivou smrt!



### Hypnotizující pohled (Hypnotic Gaze)

V rámci této speciální činnosti použije hráč své telepatické schopnosti, aby znehybnil protivníka. V závěru svého pohybu může hráč upřít hypnotizující pohled na soupeře stojícího v sousedním čtverci. Zhypnotizovaný hráč ztratí svoji úchopovou zónu, nemůže chytit ani přihrát míč, překazit soupeřův hod míčem, nemůže pomáhat jinému hráči při blokování nebo napadení, ani se nemůže vědomě pohybovat, a to až do začátku jeho další činnosti nebo do konce herní fáze.



### Vrh bombou

Namísto jakékoli jiné činnosti hráče můžete hodit bombou. Tím v daném kole nepřicházíte o možnost provést přihrávku. Bomba se hází podle pravidel pro hod míčem (včetně vlivu počasí a použití přihrávkvy Zdráva Maria). Bomba po dopadu vybuchuje a hráči stojící v daném čtverci jsou srazeni, hráči v sousedních čtvercích jsou srazeni po hodů 4+. Poznámka: Tuto tajnou zbraň vlastní pouze někteří hráči, například bombometčík (bombardier).

## 7. ZAHÁJENÍ NOVÉHO TAŽENÍ

Vytvořte si své družstvo a zúčastněte se různých šampionátů, z nichž je sestavena sezona Blood Bowlu. Vyhrávejte ceny, získávejte body pro hvězdy, dostávejte hráče na vyšší úroveň, najímejte nové naděje, získávejte slávu a stoupejte až na vrchol žebříčku!

### 7.1. SESTAVENÍ DRUŽSTVA

Když zahájíte tažení (Campaign) nebo vstoupíte do nového šampionátu (Championship), musíte začít vytvořením nového družstva a ze všeho nejdříve si musíte vybrat rasu z těch, které jsou k dispozici. Některé rasy dávají přednost hře s přihrávkami, jiné spoléhají na rychlost či hrubou sílu. Přečtěte si popis každé z ras a lépe je tak poznejte; pak si vyberte tu, která nejlépe vyhovuje vašemu hernímu stylu.

Jakmile provedete volbu, musíte zvolit obtížnost. Jste-li začátečníci, měli byste se rozhodnout pro režim „Easy“ (snadná hra). Poté dáte svému družstvu název a vyberete znak, který ponese každý hráč, takže ať je to nějaký úderný symbol! Můžete také změnit bojový pokřik a popis, který se vám bude nabízet.

Až budete s výběrem spokojeni, můžete se pustit do boje klepnutím na „Begin a campaign“ (Zahájit tažení).

**Pozor!** Jakmile hru spustíte, nemůžete již zvolené parametry upravovat.

### 7.2. VÝBĚR TURNAJE

Mapa tažení zachycuje ty nejvýznamnější soutěže sezony zápasů Blood Bowlu.

O mapě tažení je třeba vědět dvě důležité věci:

– **Období:** Sezona hry Blood Bowl je rozdělena do 5 období a v každém z nich probíhá určitá soutěž. Účastnit se tedy můžete pouze soutěží v aktuálním období.

– **Prestiž:** Účast v některých soutěžích je podmíněna určitou minimální hodnotou prestiže. Do těch nejvýznamnějších soutěží se tedy smíte zapojit až po několika sezonách, ve kterých postupně nashromáždíte body prestiže. Šipka nad stadionem oznamuje, zda



máte dostatek prestiže, abyste se mohli soutěže zúčastnit.

Ponecháte-li chvíli ukazatel nad soutěží, zobrazí se v pravém spodním rohu její popis. V pravém horním rohu obrazovky najdete případné zvláštní podmínky platné pro účast ve hře a odměny, které čekají na vítěze. Na začátku tažení je k dispozici jediná soutěž: „Clean Cup“ na severu; do soutěže můžete vstoupit klepnutím na tlačítko „**Take part in competition**“ (Zúčastnit se soutěže).

### 7.3. NÁKUP HRÁČŮ

První věc, kterou musíte po zahájení nového tažení udělat, je najmout hráče pro účast v prvním šampionátu.

Provedete to tak, že přejdete na soupisku družstva (Team Roster) a pak na stránku nákupu (Purchase).

Vlevo najdete seznam volných hráčů a také maximální počet jednotlivých typů hráčů zastoupených ve vašem družstvu. Vřele vám doporučujeme sestavit dobře vyvážený tým s různými typy hráčů, z nichž každý najde na hřišti své uplatnění.

Jakmile hráče vyberete, můžete vpravo nahoře sledovat jeho charakteristiky (sílu, obratnost, přípustný pohyb a obranné číslo), jeho úroveň, body zkušenosti a jeho cenu. Vlevo dole jsou uvedeny schopnosti hráče (má-li nějaké). Vpravo dole najdete popis zvolené schopnosti.

Vaše družstvo musí mít před zahájením prvního zápasu nejméně 11 hráčů. Měli byste se snažit sehnat také pár náhradníků, poněvadž nehody a zranění jsou na hřišti celkem běžným jevem!

### 7.4. SPRÁVA SMLUV [POUZE BLESKOVÝ REŽIM]

Když v bleskovém režimu najímáte hráče, podepisujete se s ním smlouvu na určitou, předem stanovenou dobu. Například během tažení je standardní doba trvání smlouvy u začátečníka 5 období, zatímco v šampionátu je to 5 sezon. Podobně jako u běžných sportovních kalendářů odpovídá sezona sportovnímu roku a jako taková je tvořena pěti obdobími, přičemž v každém období v rámci tažení můžete hrát pouze v jednom turnaji. O ukončení smlouvy budete informováni a poté dostanete možnost znovu o ni jednat. V tažení platí smlouva až do konce pátého období a v šampionátu do konce sezony.

**Poznámka:** Hrajete-li v bleskovém režimu, musíte svým hráčům vyplácet honoráře; tyto částky se odečítají z vašich financí na závěr každé sezony.

**Poznámka:** Nabízíte-li hráči smlouvu, máte 3 příležitosti, jak ho přesvědčit, aby se upsal právě vašemu družstvu. Dobrým výchozím bodem je základní cena hráče plus cena za schopnosti, kterými disponuje navíc. Celkovou hodnotu kontraktu určuje také doba trvání smlouvy. Hráči Blood Bowlu jsou však nechvalně proslulí svoji nevypočitatelností a nadutostí, takže vás to může stát několik pokusů, než se naučíte vyjednávat. Vhodné proto bývá vyjednávat s „nejlepšími“ hráči naposledy, protože právě to mohou být ti, které chcete, a neradi byste si je nahněvali a nechali je hrát za někoho jiného!

### 7.5. SPRÁVA DRUŽSTVA

Správa družstva se točí kolem soupisky. Zde získáte jediným pohledem úplný přehled o svém družstvu a odsud se také dostanete k dalším stránkám správy (podrobnosti jsou obsahem další výuky). Uvidíte název družstva, jeho znak, rasu, volnou hotovost a aktuální umístění v soutěži. Odsud můžete také zahájit najímání – podle toho kolik máte peněz – dalších aktiv, která vám pomohou nachelit misky vah na vaši stranu (apatykář, roztleskávačky, opakované hody kostkou a faktor fanoušků).



**Apatykář (The Apothecary)** vám umožní dostat zraněného hráče v příštím poločase zpět do hry. Tedy alespoň teoreticky, protože ošetření se nemusí zdařit a v takovém případě apatykáři nezbude, než aby dostal zraněného hráče ze hřiště mimo zraky rozladěných fanoušků.

Umožní vám znovu si hodit na výsledek zranění, když dojde ke zranění hráče, a vy tak máte možnost vybrat si ze dvou různých výsledků. Během zápasu probíhajícího na kola se apatykář objeví bezprostředně poté, co je některý z vašich hráčů zraněn. V režimu hry probíhající v reálném čase musíte nejprve klepnout na zraněného hráče a pak na ikonu apatykáře na pravé straně obrazovky.



**Roztleskávačky (The Cheerleaders)** jsou častokrát cennější než družstvo samo, proto hrají klíčovou roli při získávání podpory publika. Roztleskávačky umí ve váš prospěch rozhýbat davy diváků při výkopu.



**Faktor fanoušků (Fan Factor)** určuje úroveň nekritického obdivu diváků k vašemu týmu. Čím vyšší má tento faktor hodnotu, tím větší je šance, že při výkopu budou diváci na vaší straně. Úroveň faktoru fanoušků roste nebo klesá po každém zápase v závislosti na jeho výsledku.



**Opakované hody družstva (Team Re-rolls)** vám dávají druhou šanci, když dojde k nepříznivému výsledku činnosti. Opakované hody jsou k dispozici pro každý poločas zápasu a, jsou-li rozumně využity, mohou mít rozhodující vliv, zvláště pokud je hra hodně vyrovnaná.



**Sponzoři (Sponsors)** [pouze v bleskovém režimu]. Pokud vám věří, umožní zvýšit množství peněz, které má vaše družstvo k dispozici, takže byste měli své sponzorské smlouvy domluvat velice obezřetně! Sponzorský dar je určen úkoly, které jste postavili před své družstvo (procento vítězství, umístění v tabulce „nejlepších výkonů“ (například „nejvíce přihrávek“), proslulost, počet diváků apod.). Na konci každého turnaje nebo šampionátu se v závislosti na tom, zda bylo cílů dosaženo či nikoliv, aktualizuje index důvěry sponzora, a to má vliv na množství peněz, které od něj v budoucnu uvidíte.

**Hodnota družstva (Team Value):** Hodnota družstva se počítá z hodnoty hráčů, z počtu opakovaných hodů, zda máte apatykáře a jednoduše řečeno všeho, co dělá vaše družstvo družstvem. Využívá se při srovnávání úrovně družstva s družstvem soupeře a utváří systém hendikepů ve hře.

## 7.6. SOUPISKA DRUŽSTVA

Soupiska družstva („Team roster“) obsahuje veškeré informace potřebné k řízení kariéry hráče: pozice, úroveň, cena hráče, schopnosti atd. Odsud se můžete podívat na seznam hráčů, jejich statistiky, zvýšit jim úroveň (jestliže během zápasu nasbírali dostatek zkušeností), pořídit nové hráče atd.

Poklepáním na hráči nebo klepnutím na tlačítko „Player's Details“ (Podrobnosti o hráči) otevřete informační stránku s údaji o zvoleném hráči a získáte tak přístup ke všemu, co se daného hráče týká: úroveň (level), body pro hvězdy (Star Player Points); schopnosti (skills), honoráře (wages), cena hráče (player value).

Pouze v bleskovém režimu máte k dispozici rovněž informaci o trvání hráčovy smlouvy a také informaci o jeho věku.

Červeným křížkem vlevo na obrazovce můžete hráče z týmu propustit.



**Poznámka:** Bez finanční ztráty lze propustit pouze ty hráče, které jste právě najali.

## 7.7. VÝVOJ HRÁČE

V průběhu zápasu se vaši hráči díky výjimečně zdařilým akcím (přihrávky, touchdowny, vyločení soupeře, vyhodnocení jako nejužitečnější hráč - MVP...) vyvíjejí a získávají body pro hvězdy (SPP). Nasbírané SPP hráči umožní zvyšovat svoji úroveň (až do úrovně 6).

Jakmile některý z vašich hráčů nashromáždí dostatek bodů pro hvězdy, můžete zvýšit jeho úroveň a dát mu novou schopnost, díky níž se stane na hřišti ještě obávanějším protivníkem. Tyto nové schopnosti jsou rozděleny do následujících kategorií (podle pozice a rasy): obecné (General), silové (Strength), obratnostní (Agility), přihrávkové (Pass) a mutační (Mutation).

Zvýšení úrovně hráčů vám bude nabídnuto automaticky v době mezi zápasy. Na soupisce družstva jsou hráči, kteří mají nárok na zvýšení úrovně, zobrazení s ikonou pásku ve sloupci stavu („State“). Kategorie schopností, ze kterých lze vybírat, jsou znázorněny ikonami na stránce podrobností (Details) o příslušném hráči:

Je-li některá ikona uvedena šedě, nemůže tato postava z dané kategorie získat žádnou novou schopnost. Když se vedle ikony objeví kostka, máte přístup ke schopnostem z takto označené kategorie pouze tehdy, získáte-li dvojnásobek při hodu kostkou na zkušenost.

### Hody na zkušenost:

Získání nových schopností při postupu hráče na vyšší úroveň je určeno hodem na zkušenost. Je to hod kostkou, jehož výsledek umožní několik činností.

Následující tabulka shrnuje možné výsledky hodu na zkušenost.

Výsledek hodu	Dostupné volby
2-9	Nová schopnost
10	Zvýšení parametrů MA nebo AV hráče o 1 bod nebo nová schopnost
11	Zvýšení parametru AG hráče o 1 bod nebo nová schopnost
12	Zvýšení parametru ST hráče o 1 bod nebo nová schopnost

Jak je vidět, při výsledku hodu na zkušenost vyšším než 9 se namísto výběru nové schopnosti můžete také rozhodnout zlepšit charakteristiky hráče.

## 7.8. STÁRNUTÍ HRÁČŮ [POUZE BLESKOVÝ REŽIM]

Jak hrajete zápasy a ubíhají sezony, můžete si všimnout stárnutí hráčů, až se začne blížit věk jejich odchodu do výslužby. Každý z hráčů začíná svoji kariéru na vrcholu svých fyzických sil, což je znázorněno bodovým ohodnocením rovným 100. Tato hodnota se s každým zápasem a s každým úderem, který hráč dostane (je-li sražen či zraněn), pomalu snižuje, čímž je ztvárněno „stárnutí“ hráče. Když hráčův potenciál dosáhne 0, je už příliš unavený, opotřebovaný a zlomený. V ten okamžik se rozhodne odejít do výslužby a ligu opustí.

Musíte proto myslet na jeho nástupce a najímat nové hráče, abyste své družstvo doplňovali a začali rozvíjet mladší hráče, kteří jednou nahradí hráče odcházející. Tito hráči přijdou také vhod, je-li nezbytné doplnit stav hráčů v poli po případných ztrátách.

## 7.9. VÝSTROJ HRÁČE [POUZE BLESKOVÝ REŽIM]

Když úroveň vašich hráčů dosáhne čísla 3, dostanete příležitost pořídit jim novou výstroj. Tyto předměty zvyšují vaše šance na vítězství a o bod zvyšují charakteristiku hráče na dobu trvání zápasu.

**Poznámka:** Životnost hráčovy výstroje se po každém zápase zkracuje nehledě na to, zda byla výstroj použita či nikoliv.



**Přilby (Helmets):** Přilby jsou ve hře Blood Bowl velice užitečné: chrání totiž hráče před záluďnými soupeři. Lepší přilba hráče uchrání před zraněním – či smrtí – k čemuž v zápasech běžně dochází. Přilba zvyšuje obranné číslo.



**Rukavice (Gloves):** Otravuje vás, když hráči pustí přihrávku? Nebo když jim míč proklouzne mezi prsty, když se ho snaží sebrat? Pak jim bezpochyby chybí pár rukavic! Hráči vybavení správnými rukavicemi budou mít vyšší hodnocení obratnosti (Agility).



**Ramenní vycpávky (Shoulder pads):** Ramenní vycpávky jsou dobré, ale zesílené ramenní vycpávky s ocelovými hroty jsou ještě lepší! Vybavíte-li hráče novými ramenními vycpávkami, zvýšíte jeho sílu (Strength). A protože srážení soupeřů je v Blood Bowlu běžnou praxí, není důvod, proč vycpávky nezdokonalit, když se k tomu naskytne příležitost.



**Obuv (Boots):** Boj někdy není nejlepší cestou, jak v zápase zvítězit, krom toho není žádná hanba utéct silnějším protivníkovi. I když trochu studu možná cítit budete... Vyměníte-li svému hráči běžné boty za vylepšené, poběží rychleji a zvýší se hodnota jeho přípustného pohybu. Tak do toho a bleskurychlé touchdowny jsou vaše!

## 7.10. EXPORT DRUŽSTEV

Na mapě tažení (Campaign Map) nebo na soupisce družstva (Team Roster) máte možnost ukládat postup v tažení a také můžete vyexportovat své družstvo. Při exportu dojde k uložení vašeho družstva, které jste si vychovali v tažení nebo v šampionátu. S takto získaným družstvem pak lze hrát v dalších režimech, například: exhibice (Exhibition Match), střídání u počítače (Hot Seat), místní počítačová síť (LAN) nebo prostřednictvím přímé IP adresy (Direct IP). Vyexportované družstvo lze dále upravovat v editoru družstva (Team Editor), který najdete pod položkou Customize (Upravit) v hlavní nabídce.

**Poznámka:** Vyexportovaná družstva nemohou hrát internetové ligy.

## 8. LIGY NA INTERNETU

Teprve díky systému lig hraných přes internet se hra Blood Bowl stává tou pravou výzvou.

Vydejte se se svým družstvem na internet a zapojte se do online lig.

Rozvíjejte své družstvo, nakupujte svým hráčům nové schopnosti, zvyšujte jejich úroveň po každém vítězství a postavte se těm nejlepším hráčům světa při utkáních na oficiálních turnajích. Jen si je třeba dávat pozor na své hráče, a to ještě více než v režimu tažení, poněvadž jakákoliv ztráta je v online prostředí trvalá. O své stěžejní hráče se dobře starejte, ať jsou dobře připraveni na ty nejnáročnější a nejočekávanější zápasy celé historie Blood Bowlu!



Zašlapejte soupeře do prachu a stoupejte po oficiálním mezinárodním žebříčku hodnocení, abyste získali titul nejlepšího trenéra a nejlepšího družstva hry Blood Bowl!

**Poznámka:** Internetové prostředí hry Blood Bowl je pro původní Blood Bowl i pro verzi Blood Bowl: Legendary Edition společné. Hráči z obou her spolu mohou konverzovat a vzájemně se sledovat. Omezením však zůstává, že hráči s originální hrou Blood Bowl nemohou hrát společně s hráči, kteří vlastní Blood Bowl: Legendary Edition.

## 8.1. PŘIHLÁŠENÍ

Abyste se mohli zapojit do internetových lig ve hře Blood Bowl: Legendary Edition, potřebujete hráčský účet. Vzadu na přebalu herního manuálu najdete svůj klíč hráče, který budete muset před prvním zápasem zadat. Váš hráčský účet závisí výhradně na tomto klíči. Neztraťte ho, ani ho nesdělujte jiným hráčům, a uchovávejte ho na bezpečném místě!

Máte-li již hráčský účet založený, přihlaste se prostřednictvím jména trenéra a jeho hesla. Než se budete moci do systému internetových lig poprvé přihlásit, musíte si hráčský účet založit.

**Poznámka:** Hráčský účet je možné vytvořit jedinečně prostřednictvím identifikační nabídky hry Blood Bowl. Tento účet není žádným způsobem svázaný s žádným účtem na herním fóru.

Jestliže přihlašovací údaje zapomenete nebo ztratíte, můžete použít tlačítka „Forget password“ (Zapomenuté heslo) a „Account data“ (Údaje o účtu); jejich prostřednictvím obdržíte přihlašovací údaje elektronickou poštou.

## 8.2. ZALOŽENÍ ÚČTU

Jestliže zatím nemáte hráčský účet, klepněte na tlačítko „Create Account“ (Založit účet). Zde se objeví váš hráčský klíč (nezaměňujte ho s aktivačním klíčem ke hře). Zvolte si přihlašovací jméno (Coach Login – jméno trenéra – název vašeho účtu) a heslo. Budete také potřebovat platnou adresu elektronické pošty, aby vám bylo možné odeslat informace o vašem účtu v případě, že zapomenete heslo. Nebude-li adresa elektronické pošty platná, nebudete moci v případě ztráty hesla získat zpět své přihlašovací údaje.

Klepnutím na tlačítko „Create account“ (Založit účet) potvrdíte zadané informace a účet bude založen.

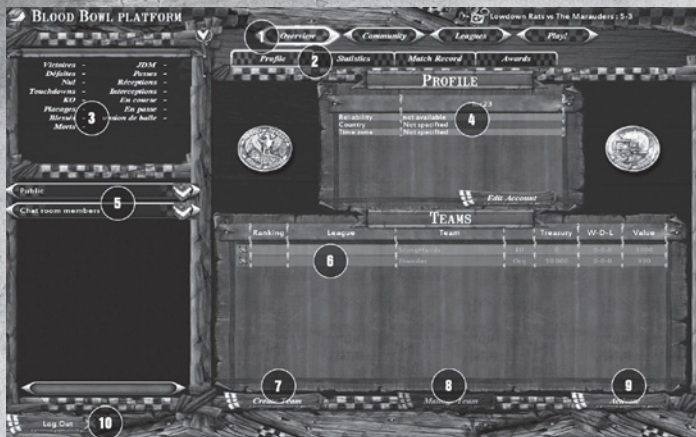
**Pozor!** Hrátky online přes internet je možné teprve poté, co budete souhlasit s podmínkami používání této služby. Jakékoliv nezdravé chování nebo podvodné jednání může mít za následek dočasné nebo trvalé zrušení hráčského účtu.

## 8.3. BLOOD BOWL – PORTÁL

1. Těmito tlačítky můžete přepínat jednotlivé moduly internetového portálu:

- **Overview (Přehled):** To je hlavní stránka, na které máte přístup ke svému účtu a ke svým družstvům.
- **Community (Komunita):** Zde najdete nejaktuálnější informace týkající se společenství hráčů: turnaje, události... Také tu jsou zprávy od dalších trenérů, informace o stavu připojení ostatních hráčů...
- **Leagues (Ligy):** Zde můžete procházet jednotlivé ligy dostupné ve hře Blood Bowl: Legendary Edition a zapojovat se do nich nebo založit ligu vlastní.
- **Play! (Hra):** Na této stránce můžete předkládat výzvy svým soupeřům, účastnit se ligových zápasů nebo přijímat sezvody od jiných hráčů.

2. Pomocná navigace: Těmito sekundárními tlačítky procházíte jednotlivé náhledy



portálu Blood Bowl.

**3. Statistics (Statistika):** Zde najdete vaše trenérské statistiky. Je na vás, jak působivé údaje to budou.

**4. Your Coach Login (Přihlašovací údaje trenéra):** Po klepnutí zobrazíte nebo budete moci změnit informace o svém účtu.

**5. Chat zone (Oblast přímé konverzace):** Zde si můžete přečíst zprávy od ostatních hráčů a konverzovat s nimi. Dvě tlačítka v horní části oblasti pro konverzaci umožňují filtrovat zprávy, takže pak vidíte jen ty, které vás zajímají.

Poznámka: Modul přímé konverzace umožňuje konverzace se všemi hráči Blood Bowlu (tzn. jak s těmi, kteří používají původní hru Blood Bowl, tak s těmi, kteří mají verzi Blood Bowl: Legendary Edition), ale hrát můžete jen s těmi, kteří mají stejnou variantu hry jako vy.

**6. Your teams (Vaše družstva):** V tomto herním režimu lze hrát pouze s družstvy, která vytvoříte prostřednictvím portálu hry Blood Bowl. Zde jsou uvedena vaše družstva, jejich cena a jejich výsledky (vítězství – Victories, remízy – Draws, porážky – Defeats).

**7. Create team (Založit družstvo):** Tímto tlačítkem vytvoříte nové družstvo.

**8. Manage team (Správa družstva):** Prostřednictvím tlačítka „Manage team“ (Správa družstva) řídíte svůj (zvolený) tým: nakupujete nové hráče, aktiva (opakované hody, roztleskávačky a apatykáře) a zlepšujete hráče podobně jako v režimu tažení. Můžete zde také nahlédnout do kalendáře konání zápasů, pokud je vaše družstvo zapojeno do soukromé ligy. Chcete-li do kalendáře nahlédnout, klepněte na „Manage team“ (Správa družstva) a pak na „Calendar“ (Kalendář).

Kalendář ligových zápasů lze sledovat také prostřednictvím náhledu ligy.

**9. Deactivate (Vypnout):** Tímto tlačítkem označte družstvo (družstva), se kterým momentálně nechcete v internetových ligách hrát. Vypnutá družstva nemohou ostatní hráči vyzývat ke hře. Zapnutá družstva jsou zobrazena v seznamu červeně, zatímco vypnutá šedě.

**10. Log Out (Odhlášení):** Opustíte server a vrátíte se zpět do hlavní nabídky.

## 8.4. TVORBA DRUŽSTVA

Každý hráč smí vytvořit až 32 družstev a zapojit se s nimi do různých lig, ale každý tým smí být v jednom okamžiku přihlášen pouze do jedné ligy. Takže družstvo nemůže



být registrováno současně v lize veřejné a v lize soukromé. Chcete-li založit družstvo, klepněte na „Create a team“ (Založit družstvo).

Tvorba družstva probíhá naprosto stejně jako v režimu tažení (Campaign); najmete hráče, které chcete ve svém družstvu mít, a klepnutím na „Confirm“ (Potvrdit) tvorbu družstva dokončíte.

## 8.5. SPRÁVA VLASTNÍCH DRUŽSTEV

Správa družstva probíhá naprosto stejně jako v režimu tažení (Campaign). Činnosti probíhající při zápase vám umožní získávat body pro hvězdy (Star Player Points) a zvyšovat vašim hráčům úroveň. Pomocí tlačítka „Manage team“ (Správa družstva) můžete své hráče rozvíjet nebo měnit soupisku družstva.

Odsud také máte přístup ke kalendáři zápasů (Match Calendar), je-li družstvo registrováno v nějaké lize.

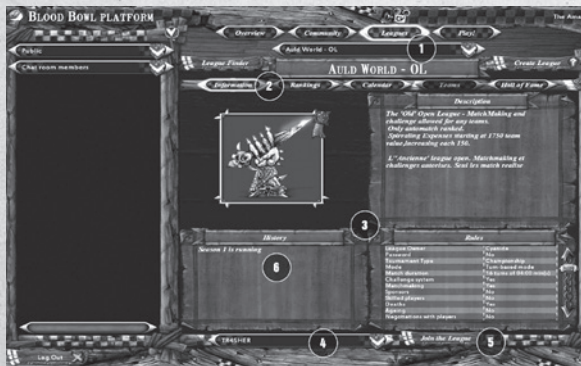
## 8.6. ZAPOJENÍ SE DO INTERNETOVÉ LIGY

Jakmile založíte družstvo, musíte ho přihlásit do ligy, abyste mohli hrát zápasy. Na výběr máte ze 4 různých veřejných lig (Public Leagues):

- 1) Albion – Veřejná liga pro začátečníky. Do této ligy smí vstoupit pouze nová družstva. V nabídce najdete pouze organizované zápasy.
- 2) Auld World (svět Auld) – Toto je hlavní veřejná liga. Sem můžete přistupovat nebo odsud vystupovat, jak uznáte za vhodné. Zápasy tu jsou buď organizované nebo po výzvě jiného hráče, ale jen za organizované se udělují body do žebříčku.
- 3) Naggaroth Open – Veřejná liga pro ty, kteří se nebojí náročných výzev. Do této ligy se mohou zapojit pouze nové týmy. Najdete zde pouze organizované zápasy.
- 4) Imperial Premiership – Toto je internetová liga pro ty, kteří dávají přednost tomu nejnáročnějšímu. Do této ligy se mohou zapojit pouze nové týmy a najdete tu pouze organizované zápasy.

Každá veřejná liga má jiné náklady a jiné výnosy. Další informace týkající se „roztáčení výdajů“ najdete v oficiálních pravidlech soutěže.

Kromě toho, že je možné zúčastnit se veřejné ligy, může trenér založit nebo se zúčastnit i soukromé ligy. Zapojíte-li se do soukromé ligy, zavazujete se, že odehrajete zápasy podle rozpisu, který připraví komisař ligy.



Ligy mohou mít celou řadu pravidel, která se zobrazují na informační stránce ligy. Pozorně si je přečtete, abyste zjistili, zda vám liga vyhovuje. Pokud se vám nastavená pravidla nelíbí, tak si založte vlastní ligu!

- Nejprve zvolte ligu (1). Klepněte do posuvné nabídky a podívejte se na seznam veřejných a soukromých lig. Název vybrané ligy je zobrazený přímo pod listou s posuvníkem.
- Pomocí náhledů (2) si nechte zobrazit informace o vybrané lize.
- Přečíst si můžete veškeré údaje o lize (3): popis, pravidla, historii, hodnocení,...
- Posuvná nabídka naspodu obrazovky (4) vám umožňuje vybrat jedno z vašich družstev, které se do této ligy zapojí.
- Jakkmile vyberete ligu a své družstvo, klepněte na tlačítko „Join the league“ (5) (Vstoupit do ligy) a tím potvrďte svůj zápis.

Jste-li na portálu internetové ligy Blood Bowl nováčkem, doporučujeme vám začít veřejnou ligu bez stanoveného kalendáře se systémem organizování zápasů.

## 8.7. HRA!

Jakkmile vstoupíte do jedné či více lig, přejděte na stránku „Play!“ (Hra), kde se střetnete se soupeři. Podle pravidel veřejné ligy si soupeře buď smíte nebo nesmíte vybírat sami. Vaše družstva se objeví v horní polovině obrazovky a možní soupeři v polovině dolní. Vyberte družstvo, proti kterému chcete hrát, a pak klepněte na tlačítko „Challenge“ (Vyzvat) v pravém dolním rohu obrazovky. Vyzvaný trenér uvidí pozvání na své obrazovce a může ho buď přijmout či odmítnout. Když ho přijme, může začít příprava zápasu. Když se připojíte ke svému účtu a uvidíte, že některý z vašich týmů dostal výzvu, stačí ji přijmout a dát se do zápasu.

Pokud liga, ve které jste zapsáni, využívá systém organizování zápasů, můžete využít tlačítko „Matchmaking“ (Organizování zápasu), které je na obrazovce vpravo uprostřed, čímž dojde k automatickému vyhledání soupeře s úrovní podobnou té vaší.

## 8.8. TVORBA LIGY

Pomocí tlačítka „Create a league“ (Vytvořit ligu) na stránce ligy (League) na portálu Blood Bowl můžete připravit vlastní ligu. Zde si můžete nastavit jakákoliv pravidla, která mají ve vaší nové lize platit: režim hry, pravidla soutěží a pravidla zápasů. Jakkmile budete mít vše připraveno, potvrďte výběr a objeví se zpráva oznamující založení nové ligy.

**Pozor!** Jako zakladatel ligy máte na starosti její správu a jste to vy, kdo se musí postarat, aby vše klapalo, jak má.



## AUTOŘI

### Hru vytvořila firma Cyanide Studio

**Výkonný producent**  
Patrick Pliegersdorfer

**Vedoucí projektu**  
Antoine Villepreux

**Vedoucí návrhář hry**  
Régis Robin

**Výtvarný ředitel / vedoucí  
výtvarník**  
Faouzi Hamida

**Vedoucí programátor**  
Antoine Villepreux

**Hlavní 3D programátor**  
Benjamin Rouveyrol

**Programátor umělé inteligence**  
Aurélien Simoni

**Programátoři hry**  
Ghislain Geffroy  
Raphaël Van Heers

**Programátor správy**  
Pierre-Marie Chavarel

**Hlavní programátor**  
Arnaud Chapalain

**Sít**  
Lucas Larrigaudiere

**Sít / programování GUI**  
Henri-Jean Dornbierer

**Programování uživatelského  
rozhraní**

Antoine Zanuttini  
Adrien Cambon de Lavalette

**Další síťový programátor**  
Amandine Reliat

**Vedoucí programátor  
animačního enginu**  
Fabrice Granger

**Programátoři animačního enginu**  
Gregory Challant  
Etienne Mallard

**Vedoucí výtvarník**  
Faouzi Hamida

**Dohled nad modely**  
Sebastien Lachambre

**Dohled nad animacemi**  
Christophe Live Tha Kine

**Výtvarník uživatelského  
rozhraní**

Alexis Lienard

**Výtvarná spolupráce**  
Thomas Veauclin

**Spolupráce při modelování**  
Marie Mérieux

**Spolupráce při animování**  
Nicolas Lozac'h

**Další výtvarníci**  
Marie Mérieux  
Benoit Flaig  
Antoine Marchalot  
Tanguy Pietri  
Roy Ashkar  
Lon Krung

**Vedoucí návrhář hry**  
Régis Robin

**Návrháři hry**  
Sylvain Sechi  
Arnaud Benedetti

**Producent zvuku**  
Vincent Percevault

**Návrháři zvuku**  
Pierre Fatoux  
Gilles Camous

**Lokalizace**  
Joe Ryan

**Instalátor / automatické  
spouštění**  
Tuan Ngo

**Instalátor / ochrana**  
Benoit Dufourd

### Vydává firma Focus Home Interactive

**Hlavní vedoucí**  
Cédric Lagarrigue

**Kapitáni Chaosu**  
Olivier Macqueron  
Thomas Barrau  
Xavier Assémat  
Vincent Teulé  
Stanilas Mankowski

**Vedoucí strategové**  
Luc Heninger  
Mohad Semlali  
Nathalie Phung  
Thierry Ching  
Samuel Bagla  
Amine Mimoun

**Záhadni bookmakeři**  
John Bert  
Aline Janzekovic  
Aurélie Rodrigues  
Damien Mauric  
Vincent Chataignier

**Čarodějové**  
Damien Mauric  
Aurélie Rodrigues  
Estelle Labastide

**Roztleskávači**  
François Weytens  
Benjamin Papeau

**Tazatel orků**  
Marie-Caroline Le Vacon

**Vedoucí rozhodčí**  
Nathalie Jérémie  
Linda Hanoun  
Estelle Labastide  
Mourad Dowlut-Mahomed  
Rémi Wanesse  
Kelly Figueira

**Ranhojčí zlomených končetin**  
Jean-Michel Hellenдорff  
Stephan le Gac  
Damien Duca  
Jean-Joseph Garcia

**Rozdávací úplatků**  
Deborah Bellangé

**Sběratel pohárů**  
Jean-Pierre Bourdon

### Games Workshop

**Vedoucí poskytování licenci**  
Nelson

**Hlavní vedoucí pro licence**  
Paul Lyons

**Vedoucí pro licence**  
Owen Rees  
Graeme Nicoll

**Vedoucí pro duševní vlastnictví**  
Alan Merrett

**Návrh hry Blood Bowl**  
Jervis Johnson

**Redaktor anglického překladu**  
Talima Fox

**Animace postav**  
Matahari

**Modely postav**  
Elven Studio

**Filmové animace**  
Institut International du  
Multimédia

Zvláštní poděkování patří  
kávovaru!

Speciální poděkování patří  
komunitě BB.  
bootylactin, D. Wilson, Enarion,  
Falesh, GalakSS, Kinks, Marco31,  
pyttroll, Rabid\_Rabbit, Zomy,  
Strongarm\_Armstrong, Xeterog,  
Sunjah\_Kahn, Uph', Grob'agio,  
Gorko, Willwest, Huhhhhh,  
Phoenix, Magus, Chalaboa,  
Toblerona, Kesta, The Great  
Zephyre... a mnoha dalším!

# KLÁVESOVÉ ZKRATKY

## OVLÁDÁNÍ KAMERY VE HŘE BĚŽÍCÍ V REÁLNÉM ČASE:

Výběr hráče	<b>klepnutí levým tlačítkem</b>
Činnost	<b>klepnutí pravým tlačítkem</b>
Vybrat držitele míče	<b>Q</b>
Vybrat následujícího hráče	<b>Page Down</b>
Vybrat předchozího hráče	<b>Page Up</b>
Přejít do útoku (blitz)	<b>B</b>
Použit schopnost skok (Leap)	<b>L</b>
Vynutit přihrávku míče	<b>levý Alt</b>
Zobrazit informace o hráči	<b>N</b>
Zobrazit úchopové zóny	<b>G</b>
Nabídka pozastavené hry	<b>F10</b>
Zrychlit běh času	<b>+ (num. klávesnice)</b>
Zpomalit běh času	<b>- (num. klávesnice)</b>
Preskočit kolo počítače	<b>* (num. klávesnice)</b>

---

Zapnout režim soustředění	<b>mezerník</b>
Vykonat povely	<b>stisknutý levý Shift</b>
Vynucený výběr míče (i když není u cíle)	<b>Alt + klepnutí pravým tlačítkem</b>
Zapnout útok (blitz)	<b>B</b>
Použit schopnost skok (Leap)	<b>L</b>
Zapnout opakovaný hod pro další činnost	<b>R</b>

---

Otáčení kamery	<b>prostřední tlačítko myši / Ctrl + myš / num. klávesnice 2-4-6-8</b>
Pohyb kamery	<b>šipky / WASD</b>
Změna pohledu kamery	<b>C</b>
Zobrazit/skrýt záznam	<b>F8</b>
Zobrazit/skrýt konverzaci	<b>F9</b>
Zobrazit položku konverzace	<b>Enter</b>
Zobrazit/skrýt uživatelské rozhraní	<b>Alt + W</b>

## -Klíč hráče (Player key)-