

# GAME DESIGN DOCUMENT

[2015]

*Tento dokument obsahuje popis počítačové hry, která vznikla v průběhu bakalářské práce.*

# OBSAH

Popis hry.....	1
Pravidla.....	2
Ovládání.....	3
Modely.....	4
Grafické uživatelské rozhraní.....	5
Tabulky.....	6

## Popis hry

Jedná se o hru ve stylu ARTS (akční realtimová strategie). Náplní hry je souboj dvou znepřátelených týmů, z nichž každý se snaží zničit druhý tým. Hráč ovládá jednu hlavní postavu, která se v průběhu hry vyvíjí a zlepšuje. Cílem hry je zničit nepřítele hlavní jednotku, draka. Cestou od spřáteleného draka k drakovi druhého týmu jsou rozmístěni čtyři medvědi. Dva medvědi jsou spojenecké jednotky chránící území týmu, další dva medvědi jsou nepřátelské jednotky chránící území druhého týmu. Hráčovi v jeho úsilí pomáhají malé jednotky, které se objevují u spojeneckého draka. Tyto malé jednotky jdou po cestě směrem k znepřátelenému drakovi a cestou ničí, co jim přijde do cesty. Stejně tak i nepříteli se objevují jednotky, které mu pomáhají. Podél cesty jsou rozmístěny neutrální jednotky, které útočí na oba týmy.

V hráčově snaze zvítězit se mu bude pokoušet zabránit nepřátelská hlavní postava řízená počítačem. Její cíl hry je stejný jako hráčův a to zničit draka. Pokud se některému týmu podaří zničit hlavní jednotku nepřátelského týmu, pak tento tým vyhrál.

Během hry hlavní postavy získávají peníze, průběžně časem a zabíjením nepřátelských jednotek. Za získané peníze je možné v obchodě nakupovat kouzla a předměty, které postavě dávají výhodu nad nepřátelskými jednotkami. Kouzla a předměty je možné dále vylepšovat a tak se stát ještě mocnějším než dříve.

Předměty a kouzla je možné rozdělit na obrané a útočné. Jejich nákupem je možné zvýšit šanci na přežití, nebo zabít nepřítele.

## Pravidla

Výherní podmínka – zničení nepřátelského draka

Podmínka prohry – zničení spojeneckého draka

Hlavní postava

- Má 16 úrovní, na začátku hry se postava nachází na 1 úrovni a čím více zabije jednotek tím více má zkušeností, které jsou nutné k přechodu na další úroveň.
- Získává peníze časem a zabíjením malých jednotek
- Se po úmrtí zrodí znovu za 4x její úroveň

Ostatní jednotky

- Úrovně malých jednotek se řídí úrovní hlavní postavy svého týmu. Úroveň neutrálních jednotek je rovna maximu z úrovní obou týmů
- V blízkosti draka se jednotky léčí
- V blízkosti věží jednotky získávají rychlost, nebo vyšší odolnost
- Malé jednotky se rodí každých 20 sekund
- Medvědi se nerodí znovu a proto je důležité je chránit

Hlavní postava může mít

- 0 až 5 předmětů a to zbraň, brnění, boty, a 2 prsteny. Není možné mít jinou kombinaci předmětů, inventář odpovídá reálnému modelu válečníka.
- 0 až 6 kouzel, žádné kouzlo nemůže mít dvakrát. Kouzla je možné po zakoupení vylepšit až na 3x.
- Každý předmět má pevně definovaný počet vylepšení

Soubojový systém

- Každá postava může útočit z blízka, útoky z blízka prováděné zezadu mohou mít až dvojnásobnou sílu
- Pouze hlavní postavy mohou sesílat kouzla
- Když hlavní postava zemře
- Nákupem obraných předmětů je možné zvýšit svoji šanci na přežití
- Nákupem útočných předmětů se zvyšuje šance zabít nepřítele

Kouzla

- Po použití kouzla nastává prodleva, je nutné počkat, než odezní, teprve poté je možné kouzlo seslat znovu
- Mohou způsobovat dodatečný efekt, se kterým je dobré počítat předem

## Ovládání

Pohyb a útok – hra se jednoduše ovládá pomocí pravého tlačítka myši. Kliknutím do mapy jednotka běží na určené místo. Kliknutím na nepřátelskou jednotku se vybere jako cíl, jednotka k ní doběhne a poté jí utluče k smrti.

Kouzla – pro použití kouzel je nutné si kouzla koupit. Kouzla poměrně dobře korespondují s grafickým uživatelským rozhraním a jsou namapována na klávesy 1, 2, 3, Q, W, E.

Pohyb kamery – kamerou je možné pohybovat pohybem myši mimo obrazovku. Pro rychlé zaměření hlavní postavy je možné použít mezerník.

Hlavní menu – umožňující spustit novou hru, nebo současnou ukončit je namapováno na ESC.

Obchod – se obsluhuje levým tlačítkem myši.

Speciální animace – Pomocí kláves F1 a F2 je možné spustit speciální animace, které rozšiřují zábavný obsah hry.

## Jednotky

Malá jednotka, jejím cílem je dojít k nepřátelskému drakovi a zabít ho.



Medvěd, jeho cílem je ubránit spojenecké území.



Drak, hlavní jednotka každého týmu, pokud tato jednotka zemře hra končí. Čí drak vydrží déle toho tým vyhraje.



Hlavní postava ovládaná hráčem, jejím cílem je zabít draka a vyhrát hru.



## Grafické uživatelské rozhraní

Grafické uživatelské rozhraní se skládá z 5 hlavních bloků.

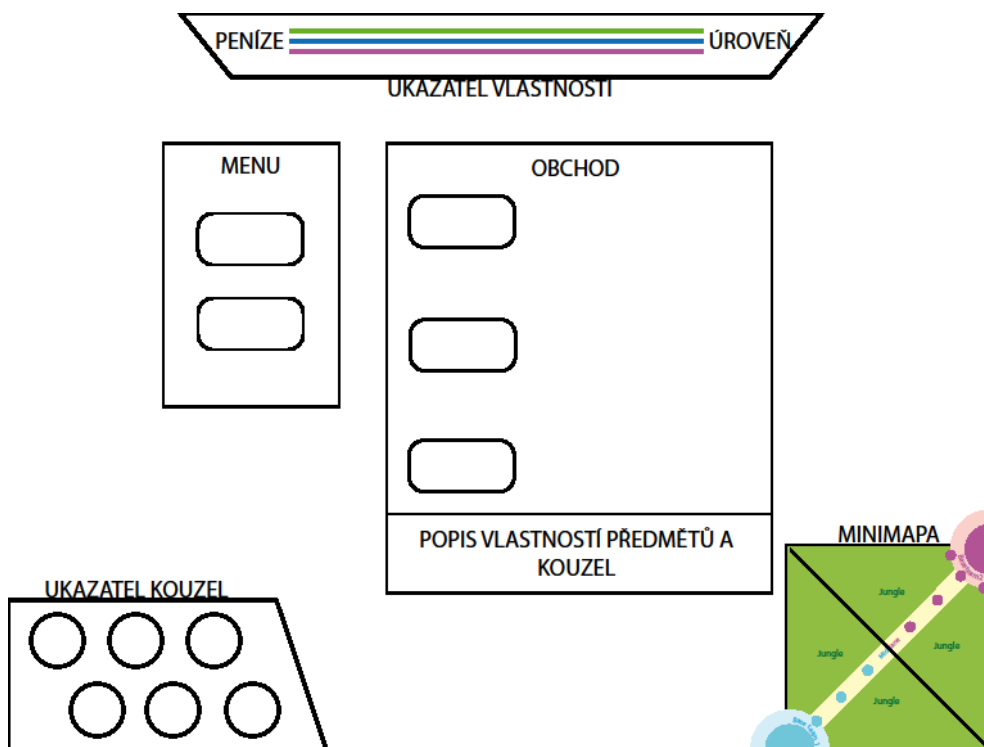
Ukazatel vlastností, ukazuje aktuální stav hlavní postavy, peníze, úroveň, životy, manu a zkušenosti.

Obchod se skládá z velkého počtu interaktivních bloků, které po kliknutí koupí zvolenou komoditu.

Ukazatel kouzel se skládá ze šesti ikon, které zobrazují zakoupená kouzla. Pokud bylo sesláno kouzlo, příslušný kruh překryje mizející kruhová výseč, která zmizí s uplynutím cooldownu.

Minimapa zobrazuje aktuální pohyb jednotek po mapě, jednotky jsou od sebe odděleny barevně, je jednoduché poznat, do kterého týmu patří.

Hlavní menu, se skládá z několika tlačítek, které umožňují spouštět opětovně hru, návrat do menu, nebo hru ukončit



## Tabulky

V tabulkách je uložen celý návrh jednotek, kouzel a zbraní. Tabulky uchovávají hodnoty každé jednotky, kouzla, předmětu a vylepšení.

### Vlastnosti jednotek

- Úroveň(LVL) určuje úroveň jednotky v rozmezí 1 až 16.
- Životy(HP) určují zdraví jednotky. Pokud má jednotka 0 životů je zabita.
- Mana(MN) určuje speciální vlastnost, která umožňuje sesílat kouzla.
- Odolnost vůči kouzlům(SR) slouží k určení míry jakou jednotka redukuje přijímané zranění od kouzel.
- Brnění(AR) slouží k určení míry jakou jednotka redukuje přijímané zranění z útoků.
- Regenerace života(HR) určuje počet navrácených životů za vteřinu.
- Regenerace many(MR) určuje počet navrácené many za vteřinu.
- Zkušenosti za úmrtí(XP) počet zkušeností, které cizí jednotka obdrží za zabití této jednotky.
- Útočné poškození(AD) hodnota posilující útok jednotky.
- Kouzelné poškození(SP) hodnota posilující kouzla jednotky.
- Zkušenosti potřebné na další úroveň(LXP) hodnota potřebná k dosažení další úrovně jednotky.
- Peníze(G) peníze které obdrží cizí jednotka za zabití této.

### Vlastnosti předmětů

- Životy(HP) přidávají zdraví jednotce.
- Mana(MN) přidává manu jednotce.
- Odolnost vůči kouzlům(SR) zvedá odolnost jednotky vůči nepřátelským kouzlům.
- Brnění(AR) zvedá odolnost jednotky vůči útokům z blízka.
- Regenerace života(HR) určuje počet navrácených životů za vteřinu.
- Regenerace many(MR) určuje počet navrácené many za vteřinu.
- Útočné poškození(AD) hodnota posilující útok jednotky.
- Kouzelné poškození(SP) hodnota posilující kouzla jednotky.
- Počet vylepšení(UC) označuje kolikrát je možné předmět vylepšit.
- Cena(C) pořizovací cena předmětu.

### Vlastnosti vylepšení

- Životy(HP) přidávají zdraví jednotce.
- Mana(MN) přidává manu jednotce.
- Odolnost vůči kouzlům(SR) zvedá odolnost jednotky vůči nepřátelským kouzlům.
- Brnění(AR) zvedá odolnost jednotky vůči útokům z blízka.
- Regenerace života(HR) určuje počet navrácených životů za vteřinu.
- Regenerace many(MR) určuje počet navrácené many za vteřinu.
- Útočné poškození(AD) hodnota posilující útok jednotky.
- Kouzelné poškození(SP) hodnota posilující kouzla jednotky.
- Cena(C) pořizovací cena předmětu.



## Vlastnosti kouzel

- Úroveň(LVL) kouzla.
- Rychlost pohybu(MS) určuje jakou rychlostí se kouzlo hýbe.
- Cena(C) celková cena kouzla.
- Vzdálenost(RNG) na kterou je možné kouzlo seslat.
- Hodnota kouzla(DMG) slouží k výpočtu zranění, léčení a dalších efektů.
- Trvání(DUR) určuje dobu, jak dlouho po vyvolání bude kouzlo existovat.
- Mana(MN) potřebná k seslání kouzla.
- Prodleva(CD) po seslání kouzla, kterou musí jednotka počkat, než bude moci kouzlo seslat znovu.
- Trvání efektu(EDUR) určuje dobu, je jednotka ovlivněna kouzlem.
- Hodnota efektu(EV) slouží pro výpočet zranění, léčení a dalších po dobu trvání efektu.

LVL	HP	MN	AR	SR	HR	MR	XP	AD	SP	LXP	G
1	550	226	10	5	1.8	1.9	300	40	40	1204	250
2	554	230	11	6	1.8	1.9	702	42	41	4294	250
3	563	240	12	7	1.9	2	1112	45	42	9632	250
4	582	257	12	8	1.9	2.1	1508	48	43	17474	250
5	612	280	12	9	2	2.3	1880	52	45	28013	250
6	658	313	13	10	2.2	2.6	2232	56	49	41409	250
7	721	354	13	12	2.4	3	2560	61	53	57797	250
8	806	406	13	14	2.7	3.4	2866	67	57	77293	250
9	914	468	14	16	3	3.9	3152	74	61	100000	250
10	1050	541	14	18	3.5	4.5	3422	83	65	126008	250
11	1215	626	14	20	4.1	5.2	3674	94	70	155402	250
12	1414	723	15	25	4.7	6	3910	114	75	188256	250
13	1648	834	15	30	5.5	7	4134	130	81	224641	250
14	1922	958	15	35	6.4	8	4344	148	87	264620	250
15	2237	1096	16	40	7.5	9.1	4544	168	94	308254	250
16	2598	1249	20	50	8.7	10.4	0	192	100	inf	250

**Table .1** Tabulka hodnot hlavní postavy.

LVL	HP	MN	AR	SR	HR	MR	XP	AD	SP	LXP	G
1	135	0	5	2.5	0.5	0	150	34	0	0	25
2	135	0	5.5	3	0.5	0	351	34	0	0	25
3	137	0	6	3.5	0.5	0	556	35	0	0	25
4	140	0	6	4	0.5	0	754	35	0	0	25
5	145	0	6	4.5	0.5	0	940	35	0	0	25
6	152	0	6.5	5	0.5	0	1116	36	0	0	25
7	162	0	6.5	6	0.5	0	1280	37	0	0	25
8	174	0	6.5	7	0.5	0	1433	39	0	0	25
9	189	0	7	8	0.6	0	1576	42	0	0	25
10	206	0	7	9	0.6	0	1711	46	0	0	25
11	225	0	7	10	0.7	0	1837	50	0	0	25
12	250	0	7.5	12.5	0.8	0	1955	55	0	0	25
13	275	0	7.5	15	0.9	0	2067	61	0	0	25
14	301	0	7.5	17.5	1	0	2172	68	0	0	25
15	327	0	8	20	1.1	0	2272	75	0	0	25
16	356	0	10	25	1.2	0	2300	84	0	0	25

**Table .2** Tabulka hodnot malé jednotky útočící zblízka.

Předmět	UC	AD	SP	SR	AR	MS	HP	MN	HR	MR	C
Meč	4	25	0	0	0	0	0	0	0	0	300
K. meč	4	0	25	0	0	0	0	100	0	0	300
Boty	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	250
Č. prsten	1	0	5	0	0	0	50	100	1.5	1.5	200
M. prsten	1	5	0	0	0	0	100	50	1.5	1.5	250
Brnění	6	25	0	0	0	0	150	150	2.5	2.5	500

**Table .6** Tabulka hodnot předmětů.

LVL	HP	MN	AR	SR	HR	MR	XP	AD	SP	LXP	G
1	135	0	5	2.5	0.5	0	150	34	0	0	25
2	135	0	5.5	3	0.5	0	351	34	0	0	25
3	137	0	6	3.5	0.5	0	556	35	0	0	25
4	140	0	6	4	0.5	0	754	35	0	0	25
5	145	0	6	4.5	0.5	0	940	35	0	0	25
6	152	0	6.5	5	0.5	0	1116	36	0	0	25
7	162	0	6.5	6	0.5	0	1280	37	0	0	25
8	174	0	6.5	7	0.5	0	1433	39	0	0	25
9	189	0	7	8	0.6	0	1576	42	0	0	25
10	206	0	7	9	0.6	0	1711	46	0	0	25
11	225	0	7	10	0.7	0	1837	50	0	0	25
12	250	0	7.5	12.5	0.8	0	1955	55	0	0	25
13	275	0	7.5	15	0.9	0	2067	61	0	0	25
14	301	0	7.5	17.5	1	0	2172	68	0	0	25
15	327	0	8	20	1.1	0	2272	75	0	0	25
16	356	0	10	25	1.2	0	2300	84	0	0	25

**Table .3** Tabulka hodnot malé jednotky útočící na dálku.

LVL	HP	MN	AR	SR	HR	MR	XP	AD	SP	LXP	G
1	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
2	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
3	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
4	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
5	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
6	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
7	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
8	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
9	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
10	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
11	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
12	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
13	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
14	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
15	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250
16	10000	0	20	50	0	0	5000	250	0	0	250

**Table .4** Tabulka hodnot věže.

LVL	HP	MN	AR	SR	HR	MR	XP	AD	SP	LXP	G
1	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
2	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
3	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
4	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
5	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
6	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
7	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
8	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
9	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
10	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
11	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
12	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
13	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
14	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
15	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0
16	15000	0	20	50	10	0	0	300	0	0	0

**Table .5** Tabulka hodnot hlavní budovy.

Drahokam	AD	SP	SR	AR	SP	HP	MN	HR	MR	C
Červený	15	0	0	0	0	0	0	0	250	
Černý	0	0	0	15	0	100	0	1	0	250
Žlutý	10	10	0	0	0	0	0	2	2	250
Čirý	0	0	20	0	0	0	150	0	1.5	250
Duhový	5	5	5	5	1	50	50	2.5	2.5	500
Modrý	0	15	0	15	0	0	75	0	0	250
Zelený	0	0	5	5	0	100	100	1	1	250

**Table .7** Tabulka hodnot vylepšení.

Efekt	P									
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN	
1	60	500	75	60	3	6	18	5	75	
2	70	1000	80	125	4	25	16	5	90	
3	80	1500	85	225	5	67.5	14	5	110	
4	90	2000	90	350	6	140	12	5	135	

**Table .8** Tabulka hodnot cíleného otráveného kouzla.

Efekt	P									
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN	
1	0	1500	100	50	3	4	25	3	50	
2	0	2000	105	100	4	10	20	3.33	75	
3	0	2500	110	175	5	22	15	3.66	90	
4	0	3000	115	250	6	38	10	4	12	

**Table .9** Tabulka hodnot plošného otráveného kouzla.

Efekt	P								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	69	600	160	75	3	11	15	5	25
2	70	950	165	150	4	45	10	5	50
3	71	1450	170	275	5	124	5	3.66	75
4	72	2000	175	450	6	270	5	5	100

**Table .10** Tabulka hodnot mířeného otráveného kouzla.

Efekt	F								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	70	1000	85	50	1	3	20	5	40
2	80	2000	90	125	1.25	3.25	15	5	65
3	90	3000	95	225	1.5	3.5	11	5	85
4	100	4000	100	275	2.0	4	7.5	5	110

**Table .11** Tabulka hodnot cíleného ohnivého kouzla.

Efekt	F								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	1500	100	30	1	2	25	5	60
2	0	2000	105	100	1.5	2.5	20	5	75
3	0	2500	110	175	2	3	15	5	90
4	0	3000	115	250	2.5	4	10	5	120

**Table .12** Tabulka hodnot plošného ohnivého kouzla.

Efekt	F								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	75	600	160	45	1	5	15	5	35
2	76	950	165	125	1.5	7	10	5	50
3	77	1450	170	225	2	9	7.5	5	75
4	78	2000	175	350	2.5	11	5	5	100

**Table .13** Tabulka hodnot mířeného ohnivého kouzla.

Efekt	I								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	100	1000	75	50	1	10	60	5	90
2	110	2000	80	175	1.25	31	50	5	125
3	120	3000	85	350	1.5	51	40	5	160
4	140	4000	90	700	2	88	25	5	195

**Table .14** Tabulka hodnot cíleného mrazivého kouzla.

Efekt	I								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	1500	100	50	1	3	100	2	100
2	0	2000	105	150	1.5	11	75	2.25	150
3	0	2500	110	250	2	25	50	2.5	200
4	0	3000	115	600	2.5	75	40	2.75	250

**Table .15** Tabulka hodnot plošného mrazivého kouzla.

Efekt	I								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	70	500	160	100	0.5	5	50	5	75
2	71	750	165	225	0.75	23	40	5	90
3	72	1000	170	550	1	83	30	5	110
4	73	1250	175	900	1.25	180	18	5	135

**Table .16** Tabulka hodnot mířeného mrazivého kouzla.

Efekt	O								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	70	1000	75	50	0.75	100	58	3	70
2	80	2000	80	115	1	100	42	4	100
3	90	3000	85	235	1.25	100	31	5	120
4	100	4000	90	400	1.5	100	22.5	6	135

**Table .17** Tabulka hodnot cíleného omračujícího kouzla.

Efekt	O								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	2000	100	30	0.5	100	80	2	80
2	0	2500	105	105	0.75	100	60	3	110
3	0	3000	110	215	1	100	45	4	135
4	0	3500	115	375	1.25	100	30	5	170

**Table .18** Tabulka hodnot plošného omračujícího kouzla.

Efekt	O								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	75	750	150	60	1.0	100	36	5	65
2	76	1000	155	125	1.25	100	24	5	85
3	77	1250	160	250	1.5	100	18	5	100
4	78	1500	165	425	2	100	15	5	115

**Table .19** Tabulka hodnot mířeného omračujícího kouzla.

Efekt	L								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	500	0	45	0	0	36	0	75
2	0	750	0	175	0	0	24	0	90
3	0	1000	0	400	0	0	18	0	130
4	0	1250	0	850	0	0	15	0	150

**Table .20** Tabulka hodnot léčícího kouzla.

Efekt	L								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	750	0	45	2	25	40	0	65
2	0	1000	0	150	2	100	30	0	85
3	0	1250	0	350	2	200	20	0	100
4	0	1500	0	600	2	300	12	0	115

**Table .21** Tabulka hodnot regeneračního kouzla.

Efekt	Š								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	500	0	0	2	10	30	0	60
2	0	750	0	0	3	20	24	0	80
3	0	1000	0	0	4	30	18	0	100
4	0	1250	0	0	5	50	14	0	120

**Table .22** Tabulka hodnot kouzla štít.

Efekt	Ú								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	400	0	0	5	10	20	0	50
2	0	600	0	0	6	20	15	0	60
3	0	800	0	0	7	30	12	0	70
4	0	1000	0	0	8	50	8	0	90

**Table .23** Tabulka hodnot kouzla válečný řev.

Efekt	Z								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	250	0	0	3	4	20	5	40
2	0	500	0	0	4	6	15	5	55
3	0	750	0	0	5	8	10	5	70
4	0	1000	0	0	6	10	5	5	85

**Table .24** Tabulka hodnot kouzla zrychlení.

Efekt	B								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	250	30	0	3	100	20	0	80
2	0	500	30	0	4	250	15	0	95
3	0	750	30	0	5	400	10	0	105
4	0	1000	30	0	6	800	5	0	120

**Table .25** Tabulka hodnot útoku krvácení.

Efekt	K								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	250	30	75	1	5	20	0	50
2	0	500	30	200	1	5	15	0	65
3	0	750	30	375	1	5	10	0	80
4	0	1000	30	650	1	5	5	0	95

**Table .26** Tabulka hodnot útoku kopu.

Efekt	C								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	250	30	50	3	50	20	0	60
2	0	500	30	175	4	60	15	0	75
3	0	750	30	350	5	75	10	0	90
4	0	1000	30	700	6	100	5	0	105

**Table .27** Tabulka hodnot kombinačního útoku.

Efekt	T								
LVL	MS	C	RNG	DMG	EDUR	EV	CD	DUR	MN
1	0	250	30	0	0	0	50	0	40
2	0	500	30	0	0	0	60	0	55
3	0	750	30	0	0	0	70	0	70
4	0	1000	30	0	0	0	100	0	85

**Table .28** Tabulka hodnot teleportačního kouzla.