

Popis hry KRKAL aneb jak hrát



Úvod

Krkal je logicko-akční hra. Hráč v ní ovládá postavičku, kterou vidí shora. Hra je rozdělena na několik samostatných úrovní (levelů). Úkolem v každém levelu je projít „bludištěm“, vyřešit přitom všechny nástrahy a dostat se do EXITu. Hlavní myšlenka je tedy jednoduchá, její realizace se ovšem v některých (téměř ve všech pokročilých) levelech stává peklem.

Inspirací při tvorbě Krkala byly hry jako Robbo, Boulderdash (Supaplex), či Sokoban, ale Krkal si nakonec našel vlastní cestu. Tou je především ohromné množství různých "věcí" či "předmětů" nebo také stavebních prvků, ze kterých se nakonec poskládá level. Předměty mezi sebou navíc podle složitých pravidel interagují, ovlivňují se, prostě žijí. To umožňuje stavět velmi ROZMANITÉ levely, v každém z nich pak narazíte na něco nového, originálního.

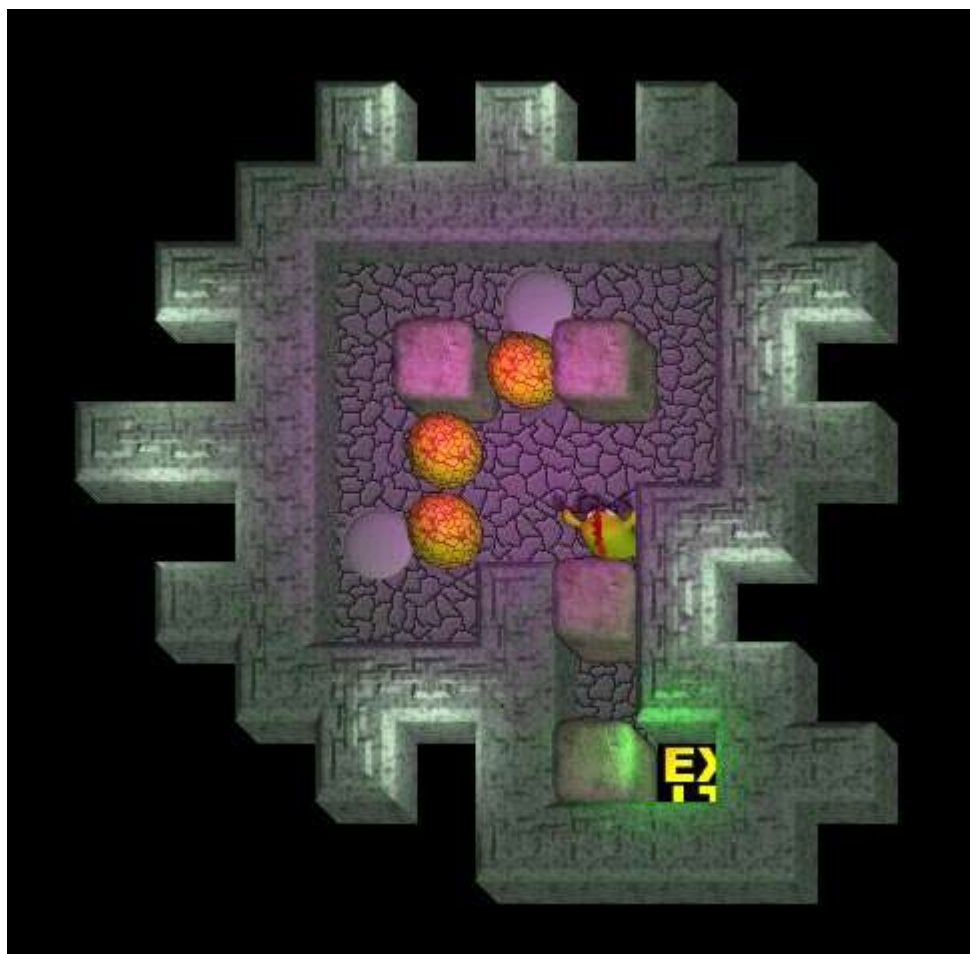
Příběh hry je o skupině dobrodruhů, kteří se vydávají do nebezpečného a záhadného světa Labyrintu. Objeví dávnou civilizaci, která Labyrint postavila? Poznají tajemství Labyrintu? Splní si svá přání? Nebo se nikdy nevrátí stejně jako většina těch před nimi?

Zásada číslo jedna při hraní Krkala je „nebejt slepej“ a všimnout si všech věcí. Naprosto všech. Věci v levelech většinou nejsou umístěny zbytečně. Pokud už si dané věci všimnu, můžu začít přemýšlet: na co ta věc je, k čemu slouží, s čím souvisí a jak bych ji mohl využít. Zvláštní pozornost je proto třeba věnovat věcem nenápadným, zatím nedostupným (že se k něčemu neumím dostat, ještě neznamená, že se k tomu dostat nelze!), či na první pohled zbytečným. Také je třeba si uvědomit, že mnoho levelů se může řešit mnoha způsoby.

Některé věci lze dělat v libovolném pořadí. Někdy na pořadí vůbec nezáleží a někdy volba chybného pořadí řešení problému způsobí, že se dostaneš do situace, ze které už level nelze dohrát.

Krkal obsahuje i Editor levelů. Pomocí tohoto editoru si může každý trochu zkušenější hráč naeditovat vlastní level. Jak používat editor levelů se dozvíte v dokumentaci k editoru.

Těm, kterým hra Krkal 2 nestačí, mohu doporučit hru Krkal 1, hratelnou v DosBoxu. Jednička obsahuje spoustu dalších levelů a řadu "nových" předmětů: například lasery a děla, či jablko a brnění.



Ovládání hry

- pohyb postavičky: kurzorové klávesy
 - Postavička se vždy pohybuje pouze horizontálním nebo vertikálním směrem – nikdy ne šikmo.
 - Lze držet i více směrových kláves najednou, poté se bude postavička pohybovat jedním ze směrů, kam může jít, přičemž se bude preferovat naposledy zmáčknutý směr. To je neocenitelná vlastnost v různých bludištích.
- přepínání mezi postavičkami: TAB
 - v některých levelech je více postaviček
 - někdy je možné mezi postavičkami přepínat, jindy se všechny ovládají najednou (když pak např. stiskne šipku vpravo – všechny postavičky půjdou doprava)
- použití bomby: Z
- použití miny: X
- sebrání značky: A
- položení směrové značky: 1+klávesa směru
- položení zákazu vjezdu: 2
- položení šedesátky: 3
- položení konce šedesátky: 4
- zpět do úvodního menu: Esc

Hráč může sbírat některé předměty. Od každého předmětu může mít maximálně 12 kusů. Většina předmětů se sebere sama, jakmile hráč vstoupí na políčko s předmětem. U těchto předmětů není možné rozhodnout se, jestli je chci nebo ne. Výjimkou jsou značky, ty se sbírají speciální klávesou 'A'.

Sebrané předměty nelze jen tak zahodit. Některé předměty je možné použít speciální klávesou (viz výše). Jiné předměty se použijí samy – např. klíč se použije vždy, když hráč chce vstoupit na políčko, kde je zámek. Tady bych chtěl upozornit na jednu záludnost – pokud hráč má klíč a nějaká síla ho přinutí vjet (např. klouže se po ledu) na políčko se zámkem – tak se zámek vždy odemkne, ať hráč chce nebo ne.

- přepni do editoru skriptů: F1
- přepni do editoru levelů: F2
- přepni do hlavního herního menu: F3
- ukonči Krkala: F4
- přepínání mezi celoobrazovkovým a okenním režimem: Alt+Enter



Popis věcí

Tvoje podoby

Tvoje podoba se může v průběhu hry měnit. Děje se tak buď mezi levely nebo z tvé vlastní vůle pomocí speciálních zařízení - [proměňovačů](#), které mohou být umístěny v levlu. Každá ze tří podob má své speciální vlastnosti (nějaké výhody i nevýhody).

Pásovec (Picard)



Pásovec je odolný a obrněný tvor. Nevadí mu, když na něj spadne z výšky [kámen](#).

Hemr (Ripleyová)



Jeho tělo je tvořeno převážně slizem. Je velmi lepkavý, a proto dokáže neklouzat po [ledu](#). Dále, díky své nízké výšce, může podlézat [průleznou stěnu](#) a vznášející se [krabicí](#).

Dráček (Jones)



Dráček jako jediný umí plavat ve [vodě](#).

Podlahy

Podlaha



Základní podlaha v Krkalovi. Žádná věc na podlahu nijak nepůsobí, podlaha nemůže ovlivnit žádný předmět v Krkalovi.

Díra, Láva



Všechny [strkatelné](#) a [sebratelné předměty](#) (kromě [balónku](#)), všechny [Tvoje podoby](#) a všechny [příšery](#), pokud se ocitnou nad dírou (či díra se ocitne pod nimi), spadnou nenávratně do díry. Díry a lávy jsou bezedné, takže do nich můžeš nastrkat libovolné množství předmětů. Do děr nepadá balónek, jelikož se vznáší, a různé pevně umístěné předměty (magnet) a stěny.

Propadací podlaha



Pokud na propadací podlahu někdo vstoupí nebo se na ni dostane nějaký předmět, který by mohl spadnout do [díry](#), začne proces propadání. To znamená, že po určitém čase se propadající se podlaha změní na díru (lávu). Předmět do ní pak okamžitě spadne. Čas propadání je zvolen tak, že se dá stihnout: vlézt na podlahu, odejít na vedlejší políčko, rychle se vrátit na podlahu (ještě není propadlá) a utéct (teď se propadne). Výbuch způsobí okamžité propadnutí podlahy.

Hrbolatá podlaha



Podlaha zabraňuje jakémukoli strkání, či pohybu [předmětu](#) po ní. (Ty a příšery se po hrbolech pohybovat můžete.)

Toxický sliz



Pokud vstoupíš na sliz, začne docházet k intoxikaci. Stupeň otravy indikuje pruh dole v herním menu. Pokud otrava stoupne na maximum, zemřeš a proměníš se v [příšeru](#). Pásovec se proměňuje buď v příšeru Otáčivou nebo Samonaváděcí. Hemr v příšeru klaustrofóbní a Dráček v příšeru Dopravní. Jestliže sliz zase opustíš, intoxikace opět postupně klesne na nulu. Dokážeš přejít 3 políčka slizu. Sliz neublíží žádné příšere nebo předmětu.

Voda



Jediný [Dráček](#) umí ve vodě plavat. Pro všechny tvé ostatní podoby, příšery a předměty působí voda stejně jako [díra](#).

Led



Jediný [Hemr](#) na ledu neklouže. Všechno ostatní, co na led vkročí, či je strčeno, začne klouzat. To znamená, že ona věc se bude pohybovat stále stejným směrem a zastaví se, až narazí na druhé straně ledu do nějaké stěny, či předmětu. Věc se tedy nemůže sama zastavit, ani sama změnit směr. Výbuch led roztáhne a změni na [vodu](#).

Pás



Všechny pohyblivé předměty (kromě [Balónku](#)), pokud se samy nepohybují, jsou odsunuty ve směru pohybu pásu. Pokud se předmět (Ty) pohybuje(š) kolmo na pás a ani na chvíli se nezastaví(š), projde(š) kolmo přes pás a ten předmět (Tebe) nestačí nijak vychýlit. Proti směru pohybu pásu se pohybovat nelze. Pohyb po směru nijak nezvyšuje tvoji rychlost. Pás může být i vypnutý, v tom případě se chová jako obyčejná podlaha.

Exit



Tato podlaha je cílem hry. Vstoupíš-li na ni, level úspěšně skončí.

Savepoint



Vstoupíš-li na SavePoint, zapamatuje se celý stav levelu. Pokud někde později uděláš chybu, můžeš se k tomuto stavu vrátit a zkusit to tentokrát zahrát správně. Pokud SavePoint není vypnutý, můžeš na něj vstupovat kolikrát chceš, předchozí stav se zapomene, zapamatován bude ten nejnovější. Jen dávej pozor, aby sis neuložil stav, ze kterého už level nejde dohrát!

Stěny

Stěna



Klasická pevná stěna. Nelze žádným klasickým způsobem zničit, přelézt nebo odstrčit.

Skákavá Stěna



Stěna, která může vyskočit nahoru a nechat tě pod sebou projít, ale pozor, ať tě nerozmáčkne! Stěna typicky bývá ovládána [přepínači](#) (posíláním zpráv `OdstartujSkoky`, `OtevriStenu` a `ZavriStenu`), které ji mohou poslat nahoru nebo dolů, dále stěna může opakovaně skákat. Nelze žádným klasickým způsobem zničit, přelézt nebo odstrčit.

Zničitelná stěna



Tato stěna již lze zničit. Zničí ji výbuch. Dále stěna působí kulatě. Tedy pokud na ni spadne nebo jinak se k ní "dopohybuje" nějaký jiný kulatý předmět, tak tento předmět se kolem stěny obkutálí (pokud na to má místo).

Antimagnetická stěna



Tato stěna, jako jediná, ruší účinky [Magnetu](#). Stěna je nezničitelná.

Hlína



Hlína je zničitelná všemi klasickými způsoby a navíc ji můžeš zničit i Ty tím, že na ni prostě vlezeš. (Hlína ti nebrání v pohybu a Ty tvým pohybem v ní děláš cestičky.) Ve hlíně se nemůžou pohybovat [příšery](#) ani jakékoli [předměty](#). Pokud tedy kámen spadne na hlínu, zastaví se o ni a hlínu nijak nezničí. Pod hlínou mohou být naraženy různé nebezpečné podlahy (např. [díry](#)).

Dveře



Pokud jsou dveře zavřené, působí jako nezničitelná stěna. Otevřené neznamenaají žádnou překážku, vše včetně třeba [Proudu](#) může projít skrz. Většinou jsou dveře nastaveny tak, aby se otvíraly, když se před ně postavíš ty. Můžou ale reagovat i na jiné objekty nebo můžou být vypnuty.

Průlezná stěna



Touto stěnou může prolézat jediné [Hemr](#), pro vše ostatní se chová jako překážka. Stěna je zničitelná.

Zámky



Chovají se jako nezničitelné stěny. Můžeš je odemknout pouze [klíčem](#) stejné barvy.

Přepínače

Přepínače dokáží v levelu téměř cokoli změnit. Dokáží zapínat a vypínat [pásy](#), dokáží tvořit předměty, dokáží naprosto změnit umístění stěn, změnit podlahy na jiné, vytvořit průchod ve stěně... A každý přepínač může těchto změn udělat několik. Přepínače jsou nezničitelné.

Nášlapná podlaha



Nášlapná podlaha reaguje, pokud je zatížena nějakým těžkým předmětem. Může být nastavena tak, že při zatížení něco zapne a při uvolnění to zase vrátí do původního stavu. Druhá možnost je, že při zatížení (nebo uvolnění) něco udělá a už to tak nechá.

Přepínač



Můžeš ho zapnout jedinečně Ty tím, že se snažíš jít na jeho políčko. Přepínač můžeš buď přehazovat z polohy zapnuto do polohy vypnuto (a obráceně) a on vždy něco udělá a pak to vrátí do původního stavu. Nebo je nastaven tak, že lze přepnout jen jednou.

Fotobuňka



Fotobuňka reaguje, pokud se na políčko vedle ní (i v šikmých směrech) dostane nějaká živá bytost ([ty](#) nebo [příšera](#)), také reaguje na výbuch. Deaktivace nastává, když tato bytost nebo výbuch "odejde". Opět stejně jako nášlapná podlaha může přepínat stavy nebo jenom určitý stav uskutečňovat.

Globální přepínač

Tento přepínač není v levelu reprezentován žádnou grafikou, není umísťován do mapy, ale mezi globální objekty. Funguje podobně jako fotobuňka s tím, že oblast, kde reaguje na objekty, a typy těch objektů se zadávají až během editace.

Sebratelné předměty (Věci)

Tyto předměty jsou zničitelné, mohou se hýbat, pokud na ně působí nějaká síla, například [magnet](#) nebo [pás](#). Také ochotně padají do [děr](#), aktivují [nášlapné](#) a [propadající](#) podlahy. Všechny tyto předměty také působí kulatě. Tedy při pohybu se obkutálejí, sypou se do hromádek a podobně. Ty, pokud máš ještě místo v inventáři a pokud vejdeš na políčko s předmětem, tak ten předmět sebereš. Pokud máš plno, přecházíš nad předmětem, nemůžeš ho strkat. [Příšery](#) také chodí nad předmětem.

Klíče



Klíče jsou předměty, které slouží k odemykání [zámku](#). Zámek odemkne klíč stejné barvy. Každý klíč je na jedno použití. Tedy po odemknutí zámku zmizí nevratně zámek i klíč.

Bomba



Pokud bombu použiješ, umístíš pod sebe aktivovanou bombu. Ta za pár sekund vybuchne. Výbuch je vždy veliký 3*3 políčka okolo bomby a zničí vše zničitelné na tomto území. Výbuch se nedá nijak odstínit, např. nezničitelnou stěnou. Pokud tedy položíš bombu, je třeba rychle utéct z oblasti výbuchu. Pokud je bomba zničena, vybuchuje. To umožňuje vznik takzvaných řetězových výbuchů, kdy jsou bomby umístěné v řadě a na některém místě dojde ke vznícení.

Mina



V levelu můžou být rozmístěny aktivované i neaktivované miny. Ty neaktivované můžeš sbírat. Pokud položíš minu, ta pár sekund čeká, než se aktivuje (abys mohl utéct). Poté, pokud se něco živého ([Ty](#) nebo [příšera](#)) nebo výbuch ocitne na políčku vedle aktivované miny, mina ještě chvíli počká a pak vybuchne. Lze stihnout aktivovanou minu vyrušit a rychle utéct před výbuchem. Rozhodně ale nelze stihnout nad aktivovanou minou proběhnout. Při zničení mina vybuchuje. Řetězový výbuch u min vzniká, už když jsou miny umístěny ob jedno políčko.

Dopravní značky



Podle dopravních značek se řídí [dopravní](#) a [klaustrofobní](#) příšery. Tyto příšery rozhodně neporušují dopravní předpisy. Potřebuješ-li mít určitou příšeru na určitém místě, není nic jednoduššího, než si patřičně pohrát s dopravním značením. Značky nesbíráš automaticky, ale jen když držíš klávesu pro sbírání značek. (defaultně je to 'A'). Značky nejsou přitahovány [magnetem](#).

- Pokud příšera vkročí na směrovou značku, změní podle ní svůj směr.
- U zákazu vjezdu se příšera otočí o 180°.
- Šedesátka sníží rychlost příšery na normální.
- Konec šedesátky způsobí, že se příšera bude pohybovat fakt rychle.
- Při nárazu do neprůchodné překážky se příšera otočí o 180°.

Strkatelné předměty

Jsou to pohyblivé a šoupatelné předměty (nejdou tedy sbírat), různých vlastností. Předměty až na [Krabici](#) působí kulatě.

Kámen



Pohyblivý a šoupatelný předmět, je těžký (padá do [děr](#), aktivuje [podlahy](#), zabije tě, když na tebe spadne). Působí na něj [pás](#), [magnet](#) a [led](#), působí kulatě. Je zničitelný.

Krabice



Krabice se vznáší nad zemí na vzduchovém polštáři, [Hemr](#) ji může podlézt. Krabice je nezničitelná, pohyblivá a strkatelná (působí na ní [pás](#), [magnet](#) i [led](#)), padá do děr a aktivuje podlahy.

Balónek



Balónek je lehký a je nadnášen horkým plynem, takže není v kontaktu s [podlahami](#), ani tě nezabije, když na tebe spadne, naopak sám je zničitelný. Působí kulatě.

Pneumatika



Pneumatika není přitahována [magnetem](#), jinak se chová stejně jako [kámen](#).

Nitroglycerin



Je to strkatelný předmět, který vybuchuje po nárazu, při pádu z výšky nebo v jiném výbuchu. Při strkání pozor, ať s ním nikde nenarazíš do stěny!

Ledová koule



Tato koule je tvořena celá z ledu, a proto, jakmile už se jednou dá do pohybu, tak se pohybuje stále stejným směrem a zastaví se až o nějakou pevnou překážku. Ledová koule je zničitelná, působí kulatě a není přitahována [magnetem](#).

Další předměty

Magnet



Magnet generuje magnetické pole tím směrem, jakým je nasměrován. Pole jednoho magnetu je vždy omezeno na řadu či sloupec velikosti $1 * n$ políček. Pole začíná magnetem a končí okrajem levelu nebo [antimagnetickou stěnou](#). Nic jiného pole magnetu přerušit nemůže. Všechny [pohyblivé věci](#), které jsou přitahovány magnetem, se začnou pohybovat směrem k magnetu, pokud jim v tom nebrání nějaká překážka. Magnet způsobuje tzv. padání předmětů. Padající předměty zabijí [Hemra](#), [Dráčka](#) a všechny [příšery](#). Magnet je nezničitelný.

Elektrody s vysokým napětím



Jedna elektroda generuje v určitých intervalech výboj elektrického proudu. Tento výboj je dlouhý paprsek, který končí až na první překážce, pokud je tato překážka zničitelná, bude zničena. Proudem se dá proběhnout v intervalech mezi výboji. Pokud je naproti Elektrodě jiná Elektroda, která vysílá výboje ve stejných časech, proud mezi nimi se ustálí a už se nepřerušuje. Pokud mezi Elektrody narafičíš nějakou věc, Elektrody mezi sebou ztratí kontakt a dojde k chvilkovému přerušení proudu, v tom okamžiku můžeš místem, kde byl proud, proběhnout. Elektrody jsou nezničitelné.

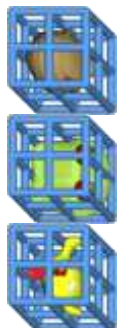
Teleport



Pokud vstoupíš do teleportu, jsi teleportován na jiné místo levelu, většinou to bývá také teleport - ale není to nutné. Platí pravidlo, že když vlezeš do teleportu určitým směrem, z druhého teleportu pak vylezeš stejným směrem. (Příklad : vstoupíš-li do teleportu z levé strany, pak se objevíš napravo od místa, kam teleport teleportuje.) Pokud je toto místo zablokováno nějakou překážkou,

vyzkouší se nejprve směry kolmé na tvůj původní směr, až nakonec se testuje směr otočený o 180°. Pokud je i on zablokovaný, teleportace se neuskuteční. Teleport je zničitelný.

Proměňovače (Hajzly)



Proměňovač funguje stejně jako [teleport](#), ale navíc změní tvoji [podobu](#). Často je místo teleportace nastaveno na stejné místo, kde je proměňovač.

Příšery

Pro pohyb příšer platí stejná pravidla jako třeba pro [Pásovice](#). Kromě toho, že někam jít chtějí, na ně působí i [pásy](#) a [led](#). Pokud překážíš příšeře v cestě, zabije tě (to neplatí pro [Příšeru klaustrofóbní](#)).

Příšera otáčivá



Příšera otáčivá chodí kolem stěn podle pravidla levé nebo pravé ruky (záleží na tom, jak je nastavena). Většinou tedy obchází vnější stěny nějaké oblasti ve snaze dostat se ven z té oblasti, nebo obchází kolem nějakého předmětu, či stěny, ve snaze dostat se dovnitř. Vrcholem jejího snažení může být pak to, že se začne točit na místě. Příšera otáčivá je natolik inteligentní, že neleze do viditelného nebezpečí, např. do [díry](#), [proudu](#), ale klidně se nechá zlikvidovat od [miny](#).

Příšera dopravní



Příšera dopravní řídí svůj pohyb podle dopravních [značek](#). Může se pohybovat normální nebo rychlou rychlostí, rychlost se dá také měnit značkami. Pokud příšera narazí na neprůchodnou překážku, otočí se o 180°. Tato příšera už není inteligentní, a proto ochotně padá do [děr](#).

Příšera klaustrofóbní



Pohybuje se podle úplně stejných pravidel, jako [příšera dopravní](#). Na rozdíl od všech ostatních příšer tě nezabíjí. Její nebezpečnost spočívá v tom, že jakmile se dostane na nějaké místo, ze kterého nemůže odejít, strachem vybuchne. Stačí, když nemůže jít ani dopředu, ani dozadu, do stran totiž sama od sebe nepůjde, nedostane-li k tomu pokyn dopravní [značkou](#).

Příšera samonaváděcí



Snaží se jít tím směrem, kde jsi ty. Není sice natolik inteligentní, aby dokázala procházet složitá bludiště, ale přesto je velmi nebezpečná. Stejně jako [příšera otáčivá](#) se vyhýbá viditelnému nebezpečí.