========================================================================

KRKAL

========================================================================

O PRODUKTU

==========

Hra Krkal je logicko-akční hra, kde si vyzkoušíte ovládání jedné

ze tří postaviček a pomůžete jí vyřešit všechny nástrahy a překonat

rafinované překážky a nakonec se ve zdraví dostat do vytouženého

cíle každého levelu - do exitu.

Varování: Hra je v pozdějších levelech obtížná!

Levely jsou postaveny z mnoha (50!) rozmanitých prvků či předmětů,

které ovlivňují jak sami sebe navzájem, tak i vás. Budete posouvat

kameny, klouzat po ledu, vyhýbat se minám, správně nastavovat různá

tlačítka, bloudit v bludištích a třeba přestavovat značky pro dopravní

příšery...

Naší inspirací byly hry jako Robbo, Boulderdash (Supaplex), či

Sokoban, přesto Krkal vypadá jinak, v každém levelu čekejte něco nového,

originálního. Vše vidíte přehledně z výšky a nechybí kvalitní grafika i

hudba. Součástí je i editor levelů.

Hra Krkal 2 byla vytvořena ve stejnojmenném herním enginu v roce

2004. Engine vznikl jako projekt na Matematicko-Fyzikální Fakultě

Univerzity Karlovy a byl dále vyvíjen jako diplomová práce tamtéž.

Původní Krkal 1 je z roku 1997 a tato verze 2.5 vzniká k 20tiletému

výročí hry Krkal - 2017.

LICENCE

=======

# Program Krkal 2.5 je volně ke stažení, můžete program dál

bezplatně šířit.

# Je možné program používat, modifikovat v něm vytvářené hry, tvořit

nové levely.

# Program používáte na vaše vlastní nebezpečí. Nepřebíráme zodpovědnost

za jakékoli škody vzniklé v souvislosti s používáním programu.

# Bez našeho svolení není možné použít Systém Krkal jako součást

nějakého komerčně prodávaného produktu.

# Veškerá další autorská práva vyhrazena (c) 2017

AUTOŘI

======

# Jan Krček (MD) md@krkal.org

verze 2.5 a 3.0, kernel, skriptování, vlastní hra KRKAL, levely, ...

# Petr Altman (pal)

grafický engine, editor textu, editor skriptů, grafika pro hru, www,...

# Jan Poduška (Morgue)

GUI, editor levelů

# Jiří Margaritov

kompilátor, interpret

# Jára Altmann

levely, nápady, návrhy, připomínky

# Jan Frolík

hudba - co dodat - VY - NI - KA - JÍ - CÍ

# Tomy, Dvořáček, Pavel P.

levely

INTERNETOVÉ STRÁNKY

===================

www.krkal.org

https://github.com/HonzaMD/Krkal2

POŽADAVKY NA SYSTÉM

===================

# MS Windows 10, 8, 7, XP

# DirectX 8.1 nebo novější

# Počítač a DX grafická karta z roku 2004 či novější

INSTALACE, KONFIGURACE A ZÁKLADNÍ INFORMACE

===========================================

TODO

# Překopírujte adresář s Krkalem na váš pevný disk

# Spusťte hru (systém) poklepáním na soubor krkal.exe

# Dokumentaci najdete v adresáři doc nebo Dokumentace

# Konfigurace se provádí ruční editací souboru "krkal.cfg",

je možné například měnit rozlišení ve hře, nastavovat hlasitost,..

# Odinstalace: Použijte odinstalační program. Pokud ho nemáte, stačí

smazat adresář s Krkalem, Krkal si nic do Windousů neukládá.

# Na našich stránkách (krkal.org), sledujte zda není k dispozici

aktualizovaná verze systému Krkal (patch)

HRA KRKAL: OVLÁDÁNÍ

===================

# 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 (otočení) 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.

TECHNICKÁ PODPORA, INFORMACE, NÁPOVĚDA

======================================

Velké množství informací najdete přímo v dokumentaci, která je

součástí Krkala. V dokumentaci najdete popis objektů ve hře Krkal a

jak ovládat editor.

Další informace naleznete na našich webových stránkách:

www.krkal.org

Náměty, levely, žádosti o rady, připomínky, hlášení chyb, ...:

support@krkal.org