

KRKAL

uživatelská dokumentace

KRKAL

uživatelská dokumentace

Uživatelská dokumentace

Obsah

- Seznámení se systémem KRKAL
 - Instalace
 - Požadavky na systém
 - Co je KRKAL?
 - Spuštění hry, první seznámení s programem
 - Konfigurace
 - Popis jednotlivých adresářů systému KRKAL
- Popis hry KRKAL aneb jak hrát
- Ovládání GUI
- Ovládání Editoru
 - Editor levelů
 - Jak vytvářet novou grafiku
 - Package Editor
 - Editor skriptů

Instalace

Instalace se spustí automaticky po vložení CD s KRKALem (Instalace se automaticky nespustí, pokud je vypnutý autorun – v tom případě je nutné instalaci zahájit „ručně“ pomocí souboru `setup.exe`, který je umístěn v hlavním adresáři CD). Instalační program se zeptá, kam chcete hru nainstalovat, potom do vybraného adresáře zkopíruje veškeré potřebné soubory. Instalátor vytvoří dva zástupce v nabídce Start: KRKAL (spouští KRKALa) a Dokumentace (odkaz na Uživatelskou dokumentaci a Dokumentaci pro pokročilé).

Krkal vyžaduje nainstalované DirectX 8.1 nebo novější. Součástí CD jsou instalační soubory DirectX 9 (v adresáři DirectX). Instalační program KRKALa nepouští automaticky instalaci DirectX – uživatel si je musí nainstalovat sám.

Krkala je možné odinstalovat z Ovládacích panelů – Přidat nebo odebrat programy - KRKAL.

poznámka: Instalaci je možné udělat i „ručně“ – bez instalátoru. Stačí zkopírovat celý adresář KRKAL z instalačního CD kamkoliv na pevný disk. Je potřeba si dát pozor, aby nebyl nastaven readonly příznak u zkopírovaných souborů (při kopírování v průzkumníku Windows není nastavován). KRKAL si nic neukládá do registrů Windows, veškerá konfigurace je uložena v několika konfiguračních souborech. Více viz část o konfiguraci. Odinstalovat program pak lze pouhým smazáním adresáře KRKAL.

Požadavky na systém

- Windows 98, Me, 2000, XP (testováno na Win XP a 2000)
- DirectX 8.1 nebo novější
- Intel Pentium III (nebo kompatibilní) CPU 800Mhz a rychlejší
- 32MB DirectX kompatibilní grafická karta schopná pracovat v 32bit hloubce (testováno na GeForce2 MX, GeForce 3, nForce, Matrox Millenium G450)
- 128MB RAM (lépe 256MB)
- DirectX kompatibilní zvuková karta
- cca 30MB volného místa na HDD

Co je KRKAL?

KRKAL je rozsáhlý systém, který umožňuje vytvářet logicko-akční hry ve 2D. V systému KRKAL lze vytvářet úplně nové hry, vylepšovat hry již hotové, vytvářet nové herní úrovně (levely) a samozřejmě také všechny tyto hry hrát.

V systému je již naprogramována jedna hra – jmenuje se KRKAL (aby se to nepletlo ;-). Hra 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. Více o hře KRKAL se dozvíte dále v této dokumentaci.

Vytváření nových her a herních prvků vyžaduje velmi dobrou znalost systému KRKAL a určité programátorské zkušenosti. Jak vytvářet herní prvky se dozvíte později v dokumentaci pro pokročilé uživatele.

Tvorba nových herních úrovní (levelů) je naopak vcelku jednoduchá – každý hráč by měl být schopen vytvořit si svůj level. Nejprve se ale musí seznámit s editorem a hlavně s jednotlivými herními prvky hry KRKAL. Spoustu informací je možné najít dále v této dokumentaci, spoustu věcí objevíte samotným hraním.

Spuštění hry, první seznámení s programem

Hra se spustí souborem „KRKAL.exe“, který je umístěn přímo v hlavním adresáři Krkala, nebo pomocí odkazu KRKAL v nabídce Start.

Po spuštění se zobrazí úvodní obrazovka. Uprostřed je okno se seznamem všech levelů. V něm si hráč vybere level (myší nebo klávesnicí). Hru začne stisknutím tlačítka PLAY, klávesou enter nebo kliknutím myší na vybraný level. Poté se pustí hra. Jak hrát hru KRKAL je popsáno dále v dokumentaci. Hru je možné kdykoli ukončit stiskem klávesy ESC. Poté se opět objeví úvodní obrazovka (zůstane vybraný poslední hraný level). Zpět do hlavního menu se hráč dostane, i když umře nebo se mu podaří úspěšně dokončit level.

KRKAL obsahuje i Editor levelů, pomocí kterého si každý hráč může vytvářet své levely. Editor levelů se pouští tlačítkem „EDIT LEVEL“ nebo klávesou F2. *(Zpět do hlavního menu se lze dostat klávesou F3.)* Více informací o editoru se dozvíte dále v dokumentaci.

V KRKALovi si může zkušenější hráč, jak již bylo zmíněno, naprogramovat úplně nové herní prvky, případně si vytvořit celou novou hru. Celá problematika je podrobně popsána v „Uživatelské dokumentaci pro pokročilé“. Zde jen zmíním, že nové herní prvky se vytváří v Editoru skriptů. Editor skriptů se pouští tlačítkem „EDIT SCRIPT“ nebo klávesou F1. *(Zpět do hlavního menu se lze dostat opět pomocí klávesy F3.)*

Konfigurace

Hra se konfiguruje pomocí několika konfiguračních souborů. Všechny jsou to obyčejné textové dokumenty. Uživatel je může změnit pomocí libovolného textového editoru.

Konfigurační soubory jsou umístěny v adresáři DATA.

Hlavní konfigurační soubor je `krkal.cfg`. V tomto souboru si uživatel může nastavit rozlišení obrazovky ve hře, rozlišení v editoru. Dále je možné nastavit, jestli chce Krkala pouštět v okně nebo na celou obrazovku (fullscreen) – opět zvlášť pro hru a editor *(pozn. za běhu Krkala je možné přepínat mezi zobrazením v okně a celou obrazovkou pomocí klávesové kombinace Alt+Enter)*. Dále se dá nastavit, jestli se má přehrávat hudba a zvuky. Detaily jsou popsány přímo v souboru `krkal.cfg`.

Pro zkušenější hráče, kteří si budou vytvářet svoje nové herní prvky, jsou určeny následující dva konfigurační soubory:

- `keyboard.cfg` – v tomto souboru se přiřazují klávesy k jednotlivým herním akcím
- `sound.cfg` – tady se přiřazují zvukovým souborům jména, která se používají ve skriptech

Krkal má ještě jeden konfigurační soubor, ve kterém se nastavují různé cesty k souborům. Běžný uživatel by je ale neměl měnit (soubor se nachází v přímo v hlavním adresáři Krkala a jmenuje se KRKALfs.cfg).

Popis jednotlivých adresářů systému KRKAL

Pokročilí hráči, kteří si budou vytvářet nové levely a herní prvky, musí vědět, kde se nachází soubory, které vytvářejí. To je potřeba například k tomu, aby mohli své „dílo“ šířit a pochlubit se ostatním. Z tohoto důvodu by to měli znát i „běžní“ hráči – aby mohli „nainstalovat“ a hrát nové levely.

- **KRKAL**

KRKAL.exe – spouští systém KRKAL

KRKALfs.cfg – konfigurace cest, popis viz výše

- **Data**

- KRKAL.cfg – hlavní soubor s konfigurací

- keyboard.cfg – konfigurace kláves

- sound.cfg – konfigurace zvuků

- **Games** – tento adresář obsahuje veškerá data všech her systému KRKAL

- **Krkal_4F88_78B7_A01C_48AB** – adresář s hrou KRKAL

- *.kc – zdrojové kódy skriptů

- *.pkg – package s grafikou a hudbou pro hru Krkal

- *.a – automatismy pro hru Krkal (přiřazují grafiku herním objektům)

- *.lv – jednotlivé levely hry Krkal

- **Scripts**

- zde jsou uloženy zkompileované skripty – sem by uživatel neměl vůbec zasahovat

- **tex**

- obrázky pro editor, úvodní menu – uživatel by sem neměl zasahovat

- **maxPlugin**

- plugin pro 3DstudioMAX 4.0 – pro export jednotlivých složek textury – slouží k vytváření nové grafiky pro herní prvky

- **!3dsmax!**

- adresář, odkud se importuje grafika v editoru packagí

- **!music!**

- adresář, odkud se importuje hudba a zvuky v editoru packagí