LEGEND OF GRIMROCK

ALMOST HUMAN

LEGEND OF GRIMROCK

MANUAL

Obsah

Vyprávění starého mudrce....3
Úvod....7
Nová hra a tvorba postavy....7
Rasy....8
Třídy....8
Herní systém a pohyb....9
Portréty a pozice pro předměty....9
Karty postav a inventář....10
Kouzla a runy....12
Bestiář....14
Standardní klávesové zkratky....16
Autoři....17

Vyprávění starého mudrce, ve kterém nás čeká několik zážitků ze střechy světa a jež přináší informace o podobě královské spravedlnosti.

Pohleďte na úchvatnou Jehlu! O vzniku hory Grimrock bylo vyřčeno jen pár zasvěcených slov a i z toho mála byl zapsán pouhý zlomek. Tato nepřirozeně vysoká horská věž se tyčí ze země uprostřed Tesákového pohoří na severní hranici našeho království. Měl jsem to štěstí, že jsem mohl toto místo jednou navštívit, a následující řádky představují můj skromný pokus o záznam toho, čeho jsem byl svědkem během své krátké návštěvy na střeše světa.

Nejbližší lidskou osadou v okolí Grimrocku je Thraelm, položapomenutá hornická vesnička vzdálená od samotné hory sedm dní cesty v koňském sedle. A i na tuto vzdálenost se vrcholek Grimrocku tyčí na horizontu a sahá mnohem výše než všechny ostatní hory široko daleko. Ční přímo ze země, jako by nějaká božská síla vytáhla z holé pláně obrovský hřebík. Jeho stěny jsou strmé, skoro kolmé a naprosto neschůdné. Jediná cesta na jeho vrcholek je pomocí vzducholodi.

Pod ochranou Jeho Výsosti jsem měl možnost zúčastnit se jedné ze vzácných výprav takovouto vzducholodí až na samotné temeno hory. Měl jsem poněkud pochmurný doprovod – páchnoucí vězně se zkaženými zuby a jejich strážce. Zajatce zde čekal jejich poslední soud.

Na vrcholek jsme dorazili za úsvitu a byl to vskutku nezapomenutelný pohled. Horu obklopovala řídká mračna, kterými pronikaly paprsky ranního slunce a zahalovaly tak prazvláštní kamenné útvary a staré rozvaliny do šarlatového oparu. Vzduch byl chladný a všude panovalo tajuplné ticho. Nebylo tu ani živáčka – dokonce ani krysy, ptáci nebo nějaké rostliny. Kapitán vzducholodi své plavidlo zkušeně provedl kolem ostrých skal a zakotvil vedle zpráchnivělé dřevěné plošiny, jíž královi muži postavili před několika desetiletími.

Když jsme kráčeli podél Velkých soch znázorňujících postavy v kápích, zmocnila se mne znenadání lítost nad osudem oné čtveřice vězňů, kteří za mnou kráčeli v okovech se svěšenými hlavami, ze všech stran obklopeni ozbrojenými strážemi. Neměl jsem z toho

dobrý pocit, avšak byli to zločinci po právu usvědčení ze zlých skutků. Kupodivu žádné z historických pojednání z Královské knihovny se nezmiňuje ani o těch sochách, ani o zdejších rozvalinách. Mohu se jen domnívat, že jsou velice staré, možná starší než celé naše království. Mohutné sochy se tyčí do výše pěti mužů a zdá se, že jsou všechny vytesány z jediného kusu skály. V boji s časem obstály až obdivuhodně dobře, neboť rozmary počasí a neustálý vítr, jenž panuje na vrcholu hory, se na nich příliš nepodepsaly. Vycítil jsem kolem nich slabou magickou auru; možná právě proto se dochovaly až do dnešních časů.

Ve středu tohoto kruhu soch se nachází Hladový chřtán – kruhovitá, na první pohled odpudivá díra v zemi. Štiplavý puch a obláčky mlhy, jež z ní stoupaly, mě pálily do očí. Zatímco královští muži přikázali vězňům, aby se shromáždili kolem černé jámy, a připravovali se na soud, procházel jsem po vrcholu hory a prováděl jistá měření. Zjistil jsem, že se jáma nachází přesně uprostřed náhorní plošiny, takže se dozajista nemohlo jednat o dílo přírody.

Do temné jámy se spustilo již několik výprav, ovšem s jednou jedinou výjimkou se žádná nevrátila. Zmíněnou expedici vedl lord Perel, odvážný bojovník a zbožný rytíř. Dobře vybaven pochodněmi, těžkou zbrojí, meči, samostříly a potravinami na celý týden se lord Perel vydal s tuctem svých nejodvážnějších mužů do hlubin. Po třech dnech se z temnoty vrátil jediný člen výpravy, který stěží vyvázl s holým životem. Byl to panoš lorda Perela, smrtelně raněný a stravovaný horečkou. Zemřel ještě toho večera, avšak než vydechl naposledy, podal svědectví o tom, co spatřil. Mezi horečnatými záchvaty vyprávěl zmateně o tom, jak se ztratili ve tmě a o nekonečné, několikapatrové síti tunelů, ve kterých se vyla meluzína. S hrůzou v očích vzpomínal, jak se tváře jeho přátel rozpouštěly, když na ně z jakési děsivé pasti vytryskl tekutý oheň. Sám lord Perel byl pohřben zaživa poté, co ze stropu spadl masivní kamenný blok a zavalil slepou chodbu, kterou právě prozkoumával.

Zbytek skupiny, zdeptaný smrtí několika společníků a nešťastným osudem jejich pána, rozbil tábor v rozlehlé, prachem pokryté síni zalité studeným modravým svitem, jenž vycházel z podivného krystalu vznášejícího se v jejím středu. Avšak zatímco odpočívali, ze tmy se k nim začala stahovat podivná stvoření. Když muž držící hlídku spatřil obřího šneka nořícího se z temnoty, jen tak tak stačil zburcovat ostatní. Vzápětí na něj tato příšera plivla syčící kyselinu, která se během několika okamžiků propálila jeho zbrojí. A než se nadáli, zaú-

točilo na překvapenou skupinu hejno podivných okřídlených tvorů, jež panoš popsal jako kříženec mezi obřími vranami a vywernami. Nestvůry krákaly a svými pařáty útočily na družinu. Z chodeb se kvapem blížili obří pavouci a podivná houbovitá stvoření, vypouštějící jedovaté výpary. Vojáci padali jak mouchy. Panošovi se však podařilo uprchnout, vrátit se do vstupní síně a vyšplhat po provaze, na němž se sem spustili. Než toho večera vydechl naposledy, jeho poslední slova patřila otáčejícím se ozubeným kolům v temném oparu pod stropem a dunivému hlasu budícího jej ze sna.

Když jsem se vrátil ke Chřtánu, soud již probíhal. Na králův příkaz jsou z věznic v celém království rok co rok vybíráni ti nejsilnější muži i ženy, kteří se dostaví k tribunálu na vrcholku hory Grimrock. Tam mají poslední možnost vysloužit si milost. Králův pohár trpělivosti s horou již přetekl, a nelze se mu divit. Nikdo z jeho mužů již nemá dost odvahy, aby pokořil tajemství Grimrocku. Třeba jednoho dne některá z těchto skupin zločinců uspěje tam, kde jeho vojáci selhali, a úspěšně zažene žízeň Jeho Výsosti po informacích, co se v těch starobylých tunelech ukrývá.

Ještě jednou jsem si prohlédl tu ponurou skupinku vězňů. V jejich očích jsem zahlédl odhodlání, nebo to možná byla touha přežít bez ohledu na to, jaká děsivá stvoření na ně dole čekají. Okovy na nohou měli spojené, aby museli spolupracovat a postupovat dohromady. Neměli však žádné zbraně a oblečeni byli do obyčejných hadrů. Jakou naději mohli mít tam, kde všechny předchozí výpravy selhaly? Ovšem tito zločinci neměli co ztratit, naopak získat mohli svobodu. Že by právě tohle byl ten zásadní rozdíl?

Nikdy nezapomenu na ozvěnu jejich výkřiků, když je strážní shodili přes okraj jámy do nekonečné tmy dole.

Z pamětí magistra Alarasta
hlavního historika Královské knihovny

Úvod

Legend of Grimrock je tzv. „dungeon crawler“ – hra na hrdiny, ve které procházíte podzemními kobkami. Ovládáte skupinu čtyř vězňů, kteří se snaží uprchnout z podzemních žalářů pod horou Grimrock. Ve hře vás čeká prozkoumávání pozemí, řešení hádanek, hledání tajných skrýší, boj, kouzla a RPG prvky.

Nová hra a tvorba postavy

Na začátku hry se ocitnete na obrazovce, na níž si můžete nastavit jednotlivé prvky hry. Lze zde upravit i míra obtížnosti, takže pokud se nechcete příliš zabývat souboji a místo toho se hodláte soustředit jen na řešení logických hádanek a prozkoumávání všech zákoutí, zvolte si lehkou obtížnost. Cítíte-li se však jako skutečný dobrodruh, vyberte si vysokou obtížnost. A jestliže zatoužíte po skutečné výzvě, můžete si zapnout „old-school“ mód, v němž není k dispozici automatická mapa, takže se musíte buď spoléhat jen na vlastní orientační smysl, nebo si kreslit mapu ručně. Součástí hry je také upravený čtverečkovaný papír, který si můžete vytisknout a použít pro kreslení mapy a psaní poznámek. Mějte prosím na paměti, že jakmile hru spustíte, nelze již toto nastavení změnit.

Můžete buď hrát s předpřipravenou družinou, nebo si vytvořit vlastní postavy. V družině mohou být až čtyři hrdinové, jimž můžete upravit rasu, třídu, schopnosti, dovednosti a vlastnosti. Když při tvorbě postavy ukážete myší na libovolnou statistiku či položku, objeví se vám její detailní popis. Tyto informace si můžete zobrazit také později ve hře na kartě postavy.

Rasy

ČLOVĚK. Lidé jsou nejpočetnější rozumnou rasou na světě. Sami sebe považují za strážce míru a pořádku, ne všichni jsou však zajedno s jejich výkladem práva či s tím, kudy údajně vedou hranice jednotlivých národů.

MINOTAURUS. Na rozdíl od lidí nespojují minotauři moc s bohatstvím či původem, ale se sílou a hrdinskými skutky. Často na ně narazíte na místech, kde nejspíš budou dělat problémy – jako v přelidněných přístavních městech či v legiích národů, jež zrovna vedou nějakou válku. Přítomnost minotaurů ve městech je tolerována jen díky tomu, že jsou ochotni dřít do úmoru jen za jídlo... a spousty piva.

JEŠTĚRAN. Ještěrané dávají přednost životu v otevřených pouštích, lesích či bažinách, ovšem v dobách přílišného sucha či během válek byli někteří z nich přinuceni uchýlit se do lidských měst. Tam většinou končí jako žebráci a zlodějíčci. Lidé ještěranům příliš nevěří a považují je za nevypočitatelné a nedůvěryhodné.

INSEKTOID. Insektoidé žijí převážně v uzavřených komunitách a jen zřídkakdy se vypravují do oblastí obydlených ostatními rasami, takže o jejich kultuře a historii toho je známo jen velice málo. Mezi lidmi se často vypráví o insektoidských městech skrytých v podzemí a o obrovských knihovnách plných starodávné moudrosti.

Třídy

VÁLEČNÍK. Válečníky najdete ve všech národech a společenských vrstvách, počínaje primitivními barbary, přes zkušené a skvěle vycvičené legionáře, až po šlechtice hledající slávu. Specializují se na boj s různými kontaktními zbraněmi a všechny typy zbroje.

MÁG. Studium starobylých svitků umožňuje mágům spoutat sílu přírody a elementů a překovat ji do podoby mocných kouzel.

ZLODĚJ. Zloději jsou odborníci na boj ze zálohy a na zbraně na dálku. Někteří jsou jen obyčejní lapkové, ale najdou se mezi nimi i nebezpeční nájemní zabijáci či vznešení lovci.Herní systém a pohyb

Herní systém a pohyb

Všechny své postavy ovládáte najednou v reálném čase, pohybují se pohromadě. Družina se přesouvá ve čtvercové formaci, takže dva hrdinové jsou vepředu a dva vzadu. Zadní řada nemůže útočit kontaktními zbraněmi, pokud nemají speciální dovednosti či zbraně s dlouhým dosahem. Mohou však používat zbraně na dálku a sesílat kouzla. Stejně tak nepřátelé útočící zepředu nemohou zranit postavy v zadní řadě.

Přesun družiny probíhá po jednotlivých polích. Pohybovat se můžete pomocí kláves W, A, S a D, k otáčení slouží klávesy Q a E. V nabídce nastavení hry si případně můžete aktivovat i zobrazení samostatného panelu s tlačítky šipek pro pohyb.

Portréty a pozice pro předměty

Chcete-li změnit rozmístění členů své družiny, můžete pomocí levého tlačítka myši přetáhnout portréty v pravém dolním rohu obrazovky tak, jak vám to bude vyhovovat. Sloupce vedle portrétů znázorňují zdraví a energii dané postavy. Jestliže zdraví klesne na nulu, hrdina zemře. Na určitých místech podzemních tunelů jej však lze znovu oživit. Pokud postava vyčerpá veškerou svou energii, nemůže provádět speciální útoky zbraněmi na blízko ani na dálku a mágové nemohou sesílat kouzla.

Pozice pro předměty ukazují, co mají vaši hrdinové v rukou. Levým kliknutím na předmět jej vezmete z příslušné pozice, pravým kliknutím provedete útok nebo otevřete panel kouzel, pokud se jedná o magickou hůl, kouli nebo prázdnou ruku postavy, která ovládá magii.

Karty postav a inventář

Kliknutím na portrét hrdiny či stisknutím klávesové zkratky 1, 2, 3 nebo 4 otevřete kartu dané postavy. Pomocí tlačítek nacházejících se u jména v horní části karty si můžete odpočinout a doplnit si tak zdraví a energii, podívat se do mapy, otevřít nabídku pozastavení či zavřít kartu postavy.

Karta postavy obsahuje celkem tři záložky – na jedné je vybavení hrdiny, na další jeho statistiky a na poslední jeho dovednosti. Na záložce vybavení si můžete uschovávat různé předměty, používat je či jimi svého hrdinu vybavit. Chcete-li postavě dát novou zbraň, šaty, zbroj nebo nějakou pomůcku, umístěte daný předmět do odpovídajícího políčka. Pokud lze zvoleným předmětem postavu vybavit, příslušné políčko zezelená. Některé zbraně a magické hole potřebují, aby měla postava určitou dovednost na jistém stupni. Pokud hrdina tento požadavek nesplňuje, pozice předmětu zčervená.

Předměty na jedno použití, jako je například jídlo nebo magické lektvary, lze aktivovat pravým kliknutím na záložce s vybavením nebo jejich přetažením na portrét postavy. Pravé kliknutí slouží i k otevření různých beden a vaků. Když kliknete na moždíř s paličkou, aktivuje se panel pro míchání lektvarů.

Na záložce se statistikami najdete podrobné informace o postavě, jako například množství zkušeností potřebné pro postup na novou úroveň, schopnosti hrdiny a míra odolností. Uvidíte zde také, jestli

postava trpí nějakých specifickým postihem, jako je například vyhladovění či otrava.

Na záložce s dovednostmi najdete podrobnosti o dovednostech postavy. Když máte dost zkušeností a postoupíte na novou úroveň, můžete zde jednotlivým položkám přidávat získané body. Zkušenost získáváte za zabíjení nepřátel, přičemž nejvíc bodů dostane ten hrdina, který protivníkovi způsobil největší zranění.

Kouzla a runy

Systém magie ve hře Legend of Grimrock je založen na runách – každé kouzlo lze popsat jako kombinaci několika run. Jednotlivé magické runy představují rozdílné koncepty, například některý z elementů, fyzickou sílu či nehmotnou energii. Jejich kombinací vznikají jednotlivá kouzla. Hrdina,který chce magii použít, musí znát nejen správnou kombinaci run, ale musí být i dostatečně zběhlý v daném magickém oboru. V podzemních tunelech lze najít svitky, jež jednotlivé kombinace run popisují, ale schopný kouzelník může některé objevit i sám promyšleným experimentováním.

OHEŇ. První runou je jeden ze živlů, oheň. Živly tvoří hlavní skupinu run. Jsou celkem čtyři a nacházejí se v rozích runové desky. Magie ohně je vhodná pro ničivá kouzla. Oheň je runou síly.

ŽIVOT. Tato runa představuje zdraví, odvahu, stvoření a světlo. Běžně se nachází v léčivých a pomocných kouzlech, zároveň ji však lze použít i pro vytváření či upravování hmoty. Život je protikladem smrti.

VZDUCH. Tento živel nepředstavuje pouze vzduch, jejž dýcháme, ale také oblohu, bouře a plyny. Je často využíván ve spojení s těžkopádnějšími živly, které má za úkol nadnášet. Vzduch je runou hbitosti.

DUCHOVNO. Tato runa představuje nehmotný svět: věci, které existují i bez hmatatelné podstaty. Používá se k vyvolávání sil duše a mysli. Hodí se pro kouzla, jejichž cílem je posílit či naopak narušit soustředění, případně překonat omezení běžných smyslů.

ROVNOVÁHA. Tato centrální runa je propojena se všemi ostatními a nemá žádný protiklad. Představuje všehomír, celistvost a jednotu; neviditelnou sílu, která spojuje vše na světě a přitom vše drží oddělené.

Smrtelníci mohou využít jen drobný zlomek nesmírného potenciálu této síly, většinou pro zvýšení účinku ostatních kouzel tak, aby ovlivnily větší skupiny osob.

FYZIČNO. Tato runa představuje hmotný svět a fyzickou sílu. Umožňuje jinak nehmotným věcem získat skutečnou podobu a posiluje jinak slabé jevy. Fyzično je protikladem duchovní síly.

ZEMĚ. Země je silný a stabilní element, který lze využít pro posilování obrany či k čerpání síly z okolních kamenů, mechů a rostlin. Země je runou vitality a je protikladem elementu vzduchu.

SMRT. Tato runa představuje sílu zlých skutků, zbabělosti, ničení a temnoty. Hodí se pro vytváření klamů a způsobování zranění.

LED. Led je elementem, z nějž čerpají sílu zmrazovací kouzla, které zpomalují cíl a způsobují mu poškození. Led je runou síly vůle a představuje protiklad k elementu ohně.

Bestiář

OBŘÍ ŠNECI. Na tyto přerostlé šneky můžete narazit v horních patrech hory Grimrock. Pohybují se poměrně pomalu a reagují poněkud opožděně, ale nenechte se tím zmást. Jejich kyselina dokáže neopatrného hrdinu ošklivě popálit! Jemně smažené šnečí řízky na másle jsou naprostá delikatesa.

NEMRTVÍ VOJÁCI. Kopiníci, kteří kdysi hlídali Grimrock, jsou sice již dávno po smrti, avšak to jim nijak nebrání dál plnit svou povinnost a chránit toto místo před narušiteli. Nemrtví vojáci se většinou pohybují v bojových formacích a jsou vybaveni velkými štíty, za kterými se dokážou efektivně krýt. Nemají žádné vnitřní orgány a nepotřebují dýchat, takže nemá smysl používat proti nim jedy.

PASTÝŘI. Tato neutrální stvoření žijí v Grimrocku již velice dlouho, možná jsou dokonce jeho původními obyvateli. Jsou ve zvláštní symbióze s místními rostlinami. Většinou se starají sami o sebe a nejsou nijak agresivní, avšak ocitne-li v nebezpečí někdo z nich nebo nějaká rostlina, rozzuří se a dají se do boje. Za záchranu místní flóry neváhají položit vlastní život. Můžete narazit na pastýře všech možných tvarů a velikostí. Ti velcí se chrání šleháním svých silných výhonků, menší se spoléhají na jed.

VRAVERNY. Pokud spatříte podivného okřídleného tvora připomínajícího křížence mezi vránou a wyvernou, narazili jste na vravernu. Tato stvoření bezpochyby vznikla při nějakém temném experimentu. Vraverny jsou silné a velice agresivní, v boji se spoléhají na svou rychlost a na nepřítele nečekaně útočí ze vzduchu. Nelze vyloučit, že se v nižších patrech podzemí nacházejí pokročilejší formy vravern.

OHNIVÍ STRÁŽCI. Ohniví strážci jsou duchové, kteří byli povoláni z Vnějších říší, aby hlídali hrobky, pokladnice a jiná význačná místa. Vypadají jako silně ozbrojení válečníci stvoření z ohně. Snažte se držet od strážců dál, jinak se sami spálíte!

V temnotách číhají i mnohá další stvoření. Mějte se před nimi na pozoru!

Standardní klávesové zkratky

Pohyb dopředu	W
Pohyb dozadu	S
Úkrok vlevo	A
Úkrok vpravo	D
Otočit vlevo	Q
Otočit vpravo	E
Odpočinek	R
Zobrazit mapu	Tab
Karta postavy 1	1
Karta postavy 2	2
Karta postavy 3	3
Karta postavy 4	4

Autoři

Design hry
Petri Häkkinen
Antti Tiihonen

Programování
Petri Häkkinen

Modely postav a prostředí
Juho Salila

Animace postav a prostředí
Olli Pelz

Návrhy a modely předmětů
Antti Tiihonen

Scénář
Petri Häkkinen
Antti Tiihonen

Grafické nákresy a návrhy
Juho Salila

Tvorba herního enginu a programování
Petri Häkkinen

Hudba
Stakula

Zvukové efekty
Antti Tiihonen

Další zvukové efekty
Markus "Captain" Kaarlonen

Další programování
Henri Häkkinen

Vedoucí kanceláře
Olli Pelz

Betatesteři
Carl Granberg
Henri Häkkinen
Hannu Kaksonen
Jari Komppa
Aki Raula
Tommi Saalasti
Erik Salmi
Jere Sanisalo
Markus Sarajärvi
Jouni Tuovinen

Zvláštní poděkování
Jaakko Haapasalo
Jani Joki
Petri Järvilehto
Mikko Kallinen
Saku Lehtinen
Pedro Macedo Camacho
Irina Pelz
Markus Persson
Juha Pinola
Mikko Rautalahti
Sirkku Salila
Saara Sirén