

Gruntz – výtah z manuálu

Úvod

Gruntz jsou logicko-akční hrou, kterou vyrobila firma Monolith Productions v roce 1999. Tento text je stručným výtahem z manuálu. Všechna práva vyhrazena.

Hned na začátku pro vás máme jednu zprávu: umíte-li alespoň trochu anglicky, nečtěte to. Nečtěte tenhle text, neheďte na ceděčku originální manuál, nenakukujte na další stránky, neprohlížejte si obrázky – zkazíte si hru. *Gruntz* je hříčkou plnou překvapení. Od začátku až do konce se seznamujete s novinkami, zajímavostmi, novými předměty, novými úkoly. Hra vás vždy v tom pravém okamžiku seznámí s novou věcí, nenechá vás tápat ani vteřinu, což je skvělé.

Tento manuál vlastně slouží právě tápajícím – a pak těm, co neumějí slovo anglicky a nemají tedy ani po hodině hry ponětí, co že to vůbec dělají.

Základy ovládání

Na Gruntí obrazovku hledíte z nadhledu – a odtud ji i ovládáte. Cílem každé úrovně je najít čtvrtinu magického kamene a donést ji do pevnosti, kde na ni čeká král. Najít kámen a pevnost není nic těžkého – horší je kámen sebrat a do pevnosti dojít. A to je právě váš úkol.

Cesta je přeplněna překážkami, které zdoláváte důvtipem – a nástroji, které mohou vaši Grunti používat. Kupříkladu vám v cestě brání jáma a vy máte Grunta s lopatou – tak lopatu na jámu použijete a je to.

Kromě nástrojů musíte i zapojit tetku logiku. Po celé úrovni se povalují spínače a přepínače, různé plošinky, mostíky a bůh ví co ještě. Jejich mačkáním, sešlapováním a vůbec aktivováním v přesném pořadí (podle daných pravidel) můžete tu odvalit z cesty nepříjemnou kouli (na nepříjemného nepřátelského Grunta), tu odsunout překážku, tu zdvihnout most, tu něco zničit.

Kromě překážek jsou tu i již zmínění nepřátelé – proti nim bojujete tak, jak se v strategických hrách (z nichž *Gruntz* do značné míry vychází) bojovává, přičemž místo zbraní můžete použít právě zmíněné nástroje. Nebo hračky. Seberete-li hračku, můžete ji nepříteli věnovat a on se jí pak bude po nějakou dobu zabývat.

To je v kostce všechno. Se základními pravidly se seznámíte v první hrstce výukových levelů – a pak už jen hrajete, bavíte se, smějete se (ano, smějete) a lámete si hlavu. Lovu zdar.

Hlavní menu

Hlavní menu se objeví po spuštění hry a obsahuje několik celkem pochopitelných položek.

Single Player - spustí hru pro jednoho hráče

Multiplayer – multiplayerové bitvy pro více hráčů

Optionz – volby a nastavení (zvuk, grafika,...)

Moviez – prošvihli-li jste intro nebo outro, můžete si ho tady pustit znovu

Help – zobrazí základní nápovědu se všemi použitelnými klávesami

Quit – vyskočí zpátky do Windows

Některé položky v menu vyvolají další menu, o jehož položkách si popovídáme právě teď. Poslední položka je většinou nadepsána *Back* a vrátí vás o jedno menu zpět.

Single Player

Quick Start – pustí hlavní hru od začátku té úrovně, kterou jste hráli naposledy

Questz – zahájí novou hlavní (příběhovou) hru

Battlez – zahájí novou bitvu (hra více skupin Gruntů proti sobě)

Load Game – nahraje uloženou pozici

Custom Levelz – možnost hrát uživatelsky vytvořené úrovně

Multiplayer

Host – vytvořit novou multiplayerovou hru

Join – připojit se k cizímu počítači a hrát

Optionz

Sound Effectz – zapíná (on), vypíná nebo nastavuje hlasitost zvukových efektů

Voicex – zapíná (on), vypíná nebo nastavuje hlasitost mluveného slova

Music – zapíná (on), vypíná nebo nastavuje hlasitost hudby

Scroll Speed – nastavuje rychlost posouvání obrazovky, když najedete kurzorem ke kraji

Difficulty – nastavuje obtížnost hry – je-li políčko *Easy mode* zaškrtnuté, bude hra jednodušší

Video Resolution – nastavuje rozlišení obrazu během hry, doporučujeme 800x600 (čím vyšší rozlišení, tím více herní plochy uvidíte, ale tím bude také grafika titěrnější)

Druhy hry

Questz

"Quest" je vlastně hlavní linie hry s příběhem a zvyšující se obtížností. Cílem je umožnit Gruntům návrat domů tím, že dokončíte všechny úrovně hry. Úroveň dokončíte sebráním čtvrtky magického kamene a jejím doručení Gruntímu králi, který zahloubaně čeká na konci úrovně. Sebráním čtyř čtvrtin získáte celý kámen, který vás zanesení do nového světa, do nového prostředí. Světů na vás čeká celkem devět, což dělá (nemýlím-li se) šestatřicet úrovní.

Battlez

Úplně jiným módem hry je "Battle". Bitva je určena primárně pro více hráčů a vaším cílem v ní je obsadit nepřátelské pevnosti a současně uhájit pevnost svou. Nepřátelskou pevnost dobudete jednoduše tak, že do ní nepochodíte libovolným ze svých Gruntů, prostředky k dosažení tohoto cíle jsou totožné s prostředky přímo ze hry. Pozor – nepřítel se pochopitelně pokouší o totéž.

Hrajete-li *Battlez* v singleplayer módu, supluje lidské protivníky počítač.

Autoři vám doporučují projít si alespoň začátek módu *Questz* (první čtyři tréninkové úrovně) dřív, než se pustíte do první bitvy. Doporučujeme totéž.

Multiplayer

V módu pro více hráčů můžete hrát jen bitvy. Bitvy jsou určeny maximálně pro čtyři hráče a může jít o libovolný mix živých protivníků a protivníků umělých (tedy řízených počítačem).

Jeden hráč musí vystupovat jako server (*Host*) – ten na svém počítači nastavuje všechny volby a spouští hru. Ten také jako jediný musí mít CD s *Grutnz* v mechanice, ostatním stačí, mají-li hru nainstalovanou (další cédéčko už nepotřebují – hrají v takzvaném *Spawn Mode*).

Hrát se dá přes internet, přes kabel i přes modem. Využíváte-li ke spojení modem, musí zvládat alespoň rychlost 28,8 Kbps.

Ovládání

Základy

Ve všech typech hry ovládáte Grunty stejně – tedy myší. Najedete-li myší ke kraji obrazovky, ta se začne v daném směru posouvat (rychlost posuvu lze nastavit v menu *Optionz*). Levým tlačítkem myši jednak vybíráte Grunta (nebo i více Gruntů), kterého chcete ovládat, jednak používáte hračky a nástroje právě vybraného Grunta. Pravým tlačítkem myši dáváte Gruntům příkaz k přesunu (kliknutím na prázdné políčko) nebo k útoku (kliknutím na nepřítele). Pozor – Grunt jde (při přesunu i útoku) vždy nejkratší cestou – přičemž jednak hrozí, že někam spadne, jednak sbírá všechno, přes co projde.

Kliknete-li na vybraného Grunta pravým tlačítkem, objeví se minimenu, znázorňující, jakou hračku a jaký nástroj Grunt s sebou vládčí. Levým tlačítkem hračku (nástroj) vyberete, kliknutím někde na plochu ji na konkrétní místo použijete. Ikona nástroje nebo hračky se automaticky začne animovat na těch místech, kde je možno nástroj či hračku použít.

Logičtější a jednodušší je nechat si v případě nástrojů poradit přímo od hry. Máte-li vybraného Grunta s nějakým nástrojem, kurzor se změní vždy, když najedete na místo, kde lze nástroj použít.

Používáte-li přes minimenu nějakou střelnou zbraň (dostanete se k nim později ve hře), objeví se ještě její dostřel – čára, spojující Grunta a kurzor. Je-li červená, je možné zbraň použít, pokud zešedne, jste již mimo dostřel a je třeba s Gruntem popojít.

Ukazatele

Nad každým vybraným Gruntem se objeví ukazatel jeho zdraví. Zdraví ubývá při zranění, chůzi přes bodce, atd. Jakmile Grunt použije nástroj, objeví se ještě druhý ukazatel – ukazatel síly. Ten pomalu roste, a teprve když dosáhne maxima, je možno použít nástroj znovu. Obvykle platí, že čím účinnější a cennější nástroj, tím déle trvá obnovení sil po jeho použití.

Dalším ukazatelem je tzv. *Toy Bar* – ten se objeví nad Gruntem, který dostane do ruky hračku (většinou jde o nepřítele, který padl do hračkoidní pasti, nastražené vašimi Grunty). Grunt neútočí a vůbec se nezajímá o své okolí, dokud ukazatel nedojede k nule. V ten okamžik se hračka rozbije a Grunt je zase bojeschopný, ostražitý a nebezpečný.

Posledním ukazatelem, který můžete spatřit je *Wingz Bar* – ukazatel kvality křídel. Seberete-li jako nástroj křídla, můžete létat přes propasti a podobné nepříjemnosti. Ukazatel ubýde o kousek vždy, když Grunt letí – a až dojde k nule, křídla upadnou (je-li Grunt zrovna nad nebezpečným místem, spadne). Jediná možnost, jak ukazatel obnovit, spočívá v sebrání nového páru křídel.

Herní obrazovka

V herní obrazovce zabírá největší část výhledu hrací pole – tedy výhled do krajiny, kterým posouváte tak, že najedete myší na okraj. Napravo se nachází ovládací panel.

Ovládací panel obsahuje několik záložek – klikáním na ně si můžete nechat zobrazit rozličné informace a zpřístupnit si některé zajímavé funkce.

Gruntz Page

Záložka úplně vlevo s obrázkem Grunta vám zpřístupní možnost vyrábět si další Grunty. Pokud během hry seberete jako nástroj brčko, můžete "vysávat" Goo – rozpláclé zbytky cizího nebo svého Grunta (na barvě nezáleží). Goo Well (zásobník vpravo) se každým nabráním částečně zaplní, pokud se vyplní celý, můžete si v peci nalevo uhnátat nového Grunta. Narazíte-li ve hře na speciální plošinu, umožňující výrobu nových Gruntů (*Grunt Creation Pad* – napoprvé na ni budete upozorněni), prostě na ní upečeného Grunta plácnete a on obživne.

The Resource Page

Druhá záložka zleva s obrázkem lopaty. Na ní se nachází speciální stroj (*The Incredible Grunt Machine*), kde pro vás Grunt Grimley vyrábí nové hračky a nástroje. Bohužel je to starý ospalec, takže když po něm něco chcete, musíte ho vzbudit. Během hlavní hry to uděláte tak, že najdete a seberete megafon, během bitvy se bude pravidelně budit sám. Jakou hračku nebo nástroj vyrobí, nijak neovlivníte – ve hře je to předem dáno, v multiplayerových bitvách rozhoduje náhoda. Předmět, který bude vyroben příště, vidíte přímo na stroji. Vyrobený předmět můžete dát libovolnému svému Gruntovi kliknutím na něj a pak na Grunta. Pokud předmět nechcete, vhodte ho do drtiče dole (během hlavní hry rozhodně nedoporučujeme takto plýtvat).

The Statz Page

Prostřední záložka s namalovanou knihou vám ukazuje vaše Grunty v souhrnném přehledu. Nejprve je obrázek Grunta na barevném pozadí, odpovídající Gruntově zdravotnímu stavu (zelená – fit, žlutá – zraněn, červená – těžce zraněn). Pokud je zde lebka, Grunt padl.

V druhém okénku vidíte nástroj, který Grunt nese a ve třetím hračku, kterou má. Poslední je číslo skupiny, v které se Grunt nachází (můžete dělat normální skupiny, jako v běžné strategii), pokud je zde hvězdička, Grunt je ve více skupinách.

Pokud kliknete na Grunta v panelu, vycentruje se na něj obrazovka, pokud na něj doublekliknete (fuj, to je slovo), zapnete tím speciální "Grunt Kameru".

Úplně vlevo vedle každého Grunta je špička. Kliknete-li na ni, obrázek Grunta vám vyjede i mimo panel – a pak bude přístupný vždy.

The Battlez Page

Záložka s vlajkami (předposlední nebo také druhá zprava) je přístupná jen v módu bitev. Ukazuje podobným způsobem jako *Statz Page* všechny Grunty, tentokrát však včetně nepřátelských.

The Game Page

Poslední záložka (úplně napravo) má na sobě namalovanou páku a zpřístupní vám různé volby a nastavení. Také nahoře na hlavním panelu zmizí všudypřítomná minimapa a objeví se magický kámen, z něhož ihned poznáte, kolik kousků vám ještě chybí.

Úplně dole je zákeřné tlačítko nadepsané *Destruct* – NEMAČKAT! V případě stisku totiž provedou vaši Grunti (včetně krále) hromadnou sebevraždu a level skončí. Tlačítko stiskněte v případě, že chcete rozehranou úroveň ukončit nebo se podívat na zmíněná jatka...

Další možnosti na této záložce jsou jasné a odpovídají stejným volbám v menu hry.

Nástroje (Toolz)

Nástroje jsou takřka nejdůležitější částí hry. Jen za pomoci nástrojů (a vašeho důvtipu) překonávají Gruntové překážky a nepřátele. Každý nástroj má nějaký základní účel a nějakou sílu při boji. Nástroj se používá jednoduše – máte-li navoleného Grunta a najedete-li kurzorem na místo, kde lze použít nástroj, který nese, kurzor se změní – a vy stisknete levé tlačítko myši.

Nástroje se povalují volně v krajině. Seberete je tak, že na ně prostě stoupnete. Pokud Grunt už nějaký nástroj nesl, přijde o něj!

Následující popis je stručný výtah z originálního manuálu, který je přístupný například z Windowsovského menu "Start". Ten obsahuje i obrázky, dělá-li vám tedy potíže určit, co vlastně nesete, jukněte se tam, a pak do tohoto dokumentu na vysvětlení.

Bombz (Bomby)

Bomby likvidují cihly, zničitelné objekty i nepřátelské Grunty. Pokud použijete bombu, Grunt se rozběhne na zvolenou pozici, a až tam doběhne, zničí všechno v bezprostředním okolí. Včetně sebe.

Boomerangz (Bumerangy)

Bumerang slouží jenom jako zbraň – a funguje na dlouhou vzdálenost. Letí obloukem, a tak může trefit hned několik nepřátel. Je třeba zůstat na místě, chcete-li bumerang zase chytit.

Boxing Glovez (Boxerské rukavice)

Boxerské rukavice slouží pouze k útoku. Nejsou moc silné, ale mají jednu výjimečnou vlastnost – po každém úderu posunou soupeře o jedno pole zpět. To je vynikající k házení nepřátel do vody nebo do propasti.

Brick Laying Toolz (Nástroje pro pokládání cihel)

Pomocí tohoto nástroje můžete stavět cihly různých barev na kovové plošky, pro cihly určené.

Clubz (Obušky)

Obušek není nic jiného než zbraň, sloužící k útoku. Bolí to s ním – silnější je jen meč.

Gauntletz (Železné rukavice)

Veliké železné rukavice jsou jednou z prvních věcí, které dostanete do rukou (nebo spíš na ruce). Můžete s nimi rozbít kameny a cihly, slouží i jako základní zbraň.

Goober Strawz (Brčka)

Monstrózní brčko slouží jako velice primitivní zbraň, jeho hlavním posláním je však pravý opak – přinášet život. Brčkem nasáváte to, co zbude po vašich či nepřátelských Gruntech – a plníte tak "Goo Well" na záložce "Gruntz Page" (úplně vlevo) na hlavním panelu. Až "Goo Well" naplníte a najdete kruhovou barevnou plošinku "Grunt Creation Pad", můžete vyrobit nového Grunta.

Gravity Bootz (Gravitační boty)

Gravitační boty umožní Gruntovi, který je nosí, chodit po bodcích, aniž by mu to nějak ubližovalo. Současně na něj nemají efekt ty zbraně, které normálního Grunta posunout o krok zpět (jako třeba boxerské rukavice).

Gun Hatz (Střílejší klobouky)

Jo, vím, že to vypadá jako cedník – ale je to skvělá zbraň. Toto superbrnění-superzbraň střílí projektily dál, než všechny ostatní zbraně, současně všechny útoky střelných zbraní z poloviny zachytí.

Rockz (Kameny)

Základní střelná zbraň – slouží pouze k útoku.

Shieldz (Štíty)

Štíty slouží pochopitelně primárně k obraně. Všechny zbraně nakrátko jsou proti štítům účinné jen z poloviny, útoky nejslabšími zbraněmi (brčko, boxerské rukavice, štít) jsou odraženy úplně. Štítem se dá i útočit, ale za moc to nestojí.

Shovelz (Lopaty)

Lopaty slouží k zahrabávání děr, odhrabávání zahrabaných děr a mlácení cizích Gruntů po hlavách. Spolu s železnými rukavicemi to bude jeden z nejobvyklejších nástrojů, které budete používat.

Sponge Gunz (Houbové pušky)

Obrovská růžová flinta, střílejší houby, je nejslabší ze zbraní na dálku, na druhou stranu má ale podobný efekt, jako boxerské rukavice – protivníka odhodí o jedno pole dozadu. Vynikající na shazování nepřátel do děr a pastí.

Springz (Pružiny)

Skákací pružiny made by Maxipes Fík. Lze s nimi přeskocit jedno políčko čehokoliv (ostnů, děr,...). Máte-li je nasazené, normálně se pohybujte – Grunt bude automaticky všechno nebezpečné přeskakovat.

Spyz (Špiónská výstroj)

Poměrně běžnou překážkou v cestě k cíli jsou snadno rozbitelné cihly. Protože některé z nich mohou skrývat nebezpečí, je dobré poslat na ně špióna, který odhalí, nejsou-li vybuchující nebo nerozbitné.

Swordz (Meče)

Roztomilý japonský meč je úplně nejsilnější zbraní na blízko ve hře.

Timebombz (Časované bomby)

Časovaná bomba zničí několik sekund po položení všechno rozbitelné, co je v blízkosti. Doporučujeme rychlý ústup.

Toobz (Plovací pomůcky)

S plovací kachničkou může Grunt bezpečně plavat vodou. Pozor! Jakmile přejde přes ostny, o kachničku přijde.

Magic Wandz (Kouzelné hůlky)

Magickou hůlkou nemůžete útočit, můžete ji používat pouze k jedinému účelu – ke kouzlení. V hlavní hře hůlka vyčaruje určité kouzlo pokaždé, když ji použijete – jaké, to závisí na barvě hůlky. V módu "Bitvy" hůlka vykouzlí kouzlo náhodné a současně sebere kouzlicímu Gruntovi čtvrtinu zdraví.

Warpstone Piecez (Kusy kouzelného kamene)

Kusy kamene nemohou být nijak použity – je třeba je jen doručit do cíle. Grunt, který kámen nese, jde výrazně pomaleji a nemůže bojovat.

Welder's Kitz (Plamenomety)

Plamenomet střílí ohnivé koule – a jde o nejsilnější zbraň na dálku a zřejmě i nejsilnější zbraň vůbec (obvykle stačí jedna rána).

Wingz (Křídla)

Křídla slouží primárně k tomu, k čemu křídla běžně sloužívají – k létání. Letíte-li, křídla se opotřebovávají – a až ukazatel opotřebování klesne na nulu, křídla upadnou, tak pozor. Druhá věc, kterou vám křídla přinášejí, je možnost vrhat na nepřátele větrná tornáda, která padoucha odhodí o jedno políčko náhodným směrem.

Další životně důležité věci

Hračky (Toyz)

Kromě nástrojů narazíte mezi Grunty i na hračky. Jejich použití se od nástrojů dost liší a v podstatě všechny slouží k jedinému účelu – odlákání pozornosti nepřátel. Můžete jim je buď dát, nebo položit na zem někde poblíž. Pokud Grunt dostane hračku nebo na ni narazí, přestane dělat to, co zrovna dělal, a začne si hrát. Hraje si tak dlouho, dokud se hračka nerozbije – objeví se další ukazatel, z kterého poznáte, jak na tom hračka je.

Chcete-li hračku použít, vyberte Grunta, který ji nese, pak na něj klikněte pravým tlačítkem, vyberte hračku a levým tlačítkem jí klikněte buď na nepřátelského Grunta nebo na zem. Je-li hračka na zemi, zaujme Grunta jenom tehdy, dostane-li se až k ní. Nalezne-li ležící hračku špión, může ji "konvertovat" – od toho okamžiku se bude hračka chovat, jako by ji nastražila strana, která vyslala špióna.

Hraček je celkem deset druhů a každá se chová malinko odlišně – "zasažený" Grunt dělá něco jiného a doba, strávená s hračkou, je různě dlouhá.

Posilovače (Powerupz)

"Powerupz" jsou speciální objekty, povalující se v krajině, které můžete sbírat. Na rozdíl od hraček nebo nástrojů je nemůžete nikam přenášet, použijete je automaticky okamžitě.

Conversion (Konverze)

Náborová cedule s nápisem "Join us" udělá z Grunta agitátora. Pokud nepřítel zaútočí na takového Grunta, okamžitě se změní – a je váš. Napořád. Agitujícímu Gruntovi permanentně ubývá zdraví, ale za každého zlanářeného nepřátele mu čtvrtina přibude.

Death Touch (Dotek smrti)

Sebral-li Grunt "Death Touch" (v podobě kosy), zabijí nepřátele jednou ranou, ať má jakoukoliv zbraň.

Invisibility (Neviditelnost)

Neviditelný Grunt je... neviditelný. Po jistou dobu.

Invulnerability (Nezranitelnost)

Nezranitelný Grunt je nezranitelný – ale jenom normálním útokem nebo explozí. Spadne-li do díry nebo do propasti, je po něm.

Reactive Armor (Protibrnění)

Grunt vybavený tímto powerupem, odráží nepřátelské útoky tak, že jsou účinné jen ze čtvrtiny. Zbylé tři čtvrtiny útoku schytá sám útočník.

Roidz (Posilovač)

Grunt, který požije modrobílou piluli posilovače, se nevyčerpává používáním nástrojů, nemusí tedy po použití čekat, až se mu doplní energie. Skvělé při boji proti silnějšímu Gruntovi.

Super Speed (Urychlovač)

Urychlený Grunt běhá dvojnásobnou rychlostí oproti Gruntovi normálnímu.

Barevné cihly (Brickz)

Během hry vám v dalším postupu budou mnohdy překážet cihly rozličných barev. Každá barva má svůj význam.

Černá

Černé cihly jsou velmi nebezpečné, neboť je v nich ukryta výbušnina. Jakmile jsou rozbité, explodují.

Modrá

Modré cihly při rozbití teleportují jakéhokoli Grunta v blízkosti na náhodné místo na mapě. Vyskytují se pouze v módu "Battlez".

Zlatá

Zlatá cihla je nerozbitná – nemůže být nikdy zničena normálním způsobem, zničí ji jen bomba, časovaná bomba nebo poblíž explodující černá cihla.

Červená

Červenou cihlu sice lze zničit, ale za tu cenu, že nenávratně přijdete o železné rukavice, kterými ji ničíte.

Hnědá

Hnědé cihly jsou ve skutečnosti maskované cihly barevné. Je možno je normálně rozbít, ale nikdy nevíte, co to udělá. Použijte špióna k jejich prozkoumání

Ostatní (Other Itemz)

Kromě všeho zmíněného se ve světě Gruntz vyskytují ještě další věci, které lze sebrat.

Magaphonez (Megafony)

Seberete-li megafon, automaticky zatroubíte a vzbudíte tím Grunta u gruntího stroje na hlavním panelu. Vyrobit pro vás tu věc, jejíž ikonu má na stroji.

WARP Letterz (Písmena WARP)

Po úrovních hlavního příběhu jsou roztroušena tato čtyři písmena: W, A, R, P, vždy po jednom v každé úrovni. Pokud seberete v jednom světě všechny čtyři, budete odměněni.

Coinz (Mince)

Mince se povalují různě po úrovni a jejich sbírání není podmínkou k dokončení hry. Přesto se doporučuje je sbírat, ačkoli nikdo neví, k čemu vlastně jsou.

Help Bookz (Knihy s nápovědou)

Malinké knížečky s modrým vykřičníčkem jsou velice důležité. Přejdete-li přes ně, dozvíte se něco nového ze světa Gruntz. Vůbec vlastně nemusíte číst tenhle manuál, když máte ty knížečky... Tak ho nečtěte.

Zap Cola (Zap Cola)

Zap Cola je posilující nápoj, který vrací Gruntům zdraví. Vyskytuje se ve třech baleních – malé balení vrátí čtvrtinu zdraví, střední polovinu a největší doplní hodnotu zdraví na maximum.

Kouzla (Spellz)

Ve hře je několik druhů kouzel. V hlavním příběhu vykouzlí hůlka kouzlo podle své barvy, v módu "Battlez" kouzlo náhodné. Kouzlit jde i pomocí pergamenů – opět podle barev.

Freeze Spell (Bílá barva)

Zmrazí všechny Grunty poblíž, mimo Grunta, který kouzlí. Zmražený Grunt se po jediné ráně rozpadne na kousky.

Health Spell (Zelená barva)

Všem Gruntům v okolí, mimo toho, který kouzlí, bude doplněno zdraví na maximum.

Resurrection Spell (Oranžová barva)

Obživí všechny zabitě Grunty v bezprostředním okolí – ovšem včetně nepřátel! Obživlí Gruntové budou mít jen čtvrtinu zdraví.

Rolling Ballz Spell (Červená barva)

Z kouzelníka se vyvalí obří koule – každá na jinou stranu. Zabíjejí.

Nepřátelé

V hlavní hře potkáte několik druhů nepřátel, odlišených barvami.

Růžový

Hlídá svou pozici a nepohne se, dokud na něj někdo nezaútočí.

Fialový

Hlídá svou pozici, ale zaútočí, pokud se někdo přiblíží. Pokud útočník utečete, vrátí se Grunt na svou pozici.

Světle zelený

Stojí na pozici, a jakmile zmerčí kohokoli z vašich, zaútočí. Útočit přestane teprve až protivníka zabije nebo padne.

Tmavě zelený

Stejný, jako světle zelený, ale chytřejší. Nezaútočí na Grunta se silnější zbraní.

Žlutý

Obchází svou pozici a čeká. Jak někoho zmerčí, zaútočí, a pak se snaží utéct do bezpečí.

Svítivě růžový

Hlídá většinou nějaký objekt (nástroj, hračku). Zaútočí na blížícího se nepřítele, pak se obvykle vrátí na svou pozici.

Červený

Červený je smrtelně nebezpečný, protože je to maniak a nosí bombu. Jakmile se rozeběhne na cílem, běží přímo rovně – až do něčeho narazí, exploduje. Je-li to, do čeho narazil, nepřítel, splnil svůj úkol.

Tmavě modrý

Pokládá cihly. Všude. Zaútočí, musí-li, pak se stáhne. A klade cihly.

Černý

Krade nástroje. Jakmile nástroj vašemu Gruntovi ukradne, snaží se jej použít proti němu. Když ho zabijete, dostanete nástroj zpět.

Bílý

Podivín. Má nástroj, a jak někoho uvidí, přiběhne a vrazí mu ho do ruky.

Překážky a pomůcky

Základní překážky jsou typickými překážkami, jaké se v podobných hrách nacházejí: propasti, voda, láva, ostny (nezabíjejí, jen zraňují, dokud na nich stojíte), otvírající se díry, UFO... Složitější je to s překážkami složitějšími, tak si o nich něco málo řekneme.

Pyramidy

Pyramidy jsou zvláštním druhem překážek – protože je můžete "zasouvat to země" mačkáním spínačů a přepínačů. Je-li pyramida vysunuta, brání vám v cestě, je-li v zemi, můžete přes ni přejít. Pokud se na pyramidu, zarytou v podlaze, postavíte a ona se z nějakého důvodu vztyčí, je po vás (tedy po Gruntovi, kterého jste na pyramidu neprozřetelně postavili).

Šipky

Šipky (velké a žluté) mají tu vlastnost, že je lze přejít jen jedním směrem – ve směru šipky. Jakmile na šipku šlápnete, posune vás o krok tam, kam ukazuje. Zpátky se nelze dostat nijak, musíte šipku nějak obejít.

Spínače a přepínače

Spínače vám naopak ve vaší cestě pomáhají – odstraňují překážky, přehazují šipky, atd. Rozeznáváme několik druhů:

Přepínač – má na sobě namalovanou zalomenou šipku (dolů-nahoru). Jak přes něj jednou přejdete, pyramida stejné barvy, jakou přepínač má, se zasune. Jak přejdete podruhé, zase se vysune. A tak dále.

Držící spínač – se svislou šipkou dolů. Zasune pyramidu stejné barvy a nechá ji zasunutou jenom pokud nějaký Grunt na spínači stojí. Jak sleze, pyramida vyjede.

Přepínač na jedno použití – jen černý s velkou bílou jedničkou. Zasune skupinu černých pyramid (nebo naopak vysune) a už nemůže být znovu zmáčknut. Nikdy. Škyt.

Stříbrný časovaný spínač – s namalovanými hodinami. Zasune do země stříbrné pyramidy a po nějaké době je začne (obvykle popořadě) zdvihat.

Fialový Multi-Grunt spínač – se dvěma namalovanými postavičkami. Je jich hned několik poblíž sebe – a na každém musí stát jeden Grunt, aby fialové pyramidy zmizely nebo se objevily.

Oranžový zmatený přepínač – se dvěma šipkami, jednou nahoru a druhou dolů. Jak ho zmáčknete, oranžové pyramidy poblíž zajedou (vyjedou). Jak šlápnete na jiný, první se vrátí do své původní polohy (včetně pyramid, které obsluhoval).

Tajemné tlačítko – s otazníkem. Nikdo neví, co udělá. Pořádně se koukejte, co se změní v okolí – obvykle se na chvíli objeví tajný průchod nebo jinak neexistující most...

Mačkáci plošinky

Zlatavé plošky na zemi uzavírají vždy určitou část úrovně a stojí obvykle poblíž kostkovaných pyramid. Všechny musíte obsadit Grunty, aby mohla být část úrovně považována za splněnou (pyramidy klesnou a hra vám nabídne uložení pozice). Někdy mají na sobě namalovaný nástroj – v tom případě je může aktivovat jen Grunt s daným nástrojem.

Teleporty

Teleport je žhavá barevná koule, která vašeho Grunta pohltí a vyplivne ho někde úplně jinde. Jsou jich tři druhy – zelené fungují stále, modré jen jednou a červené jenom určitou dobu potom, co se objeví.

Klávesové zkratky

Klávesové zkratky nepotřebujete – všeho lze dosáhnout pomocí myši. Přesto se hodí občas nějakou akci urychlit.

Funkční klávesy

F1 – Help
F2 – Uloží hru
F3 – Načte hru
F5 – Quick Save
F8 – Quick Load
ALT-F4 Zpět do Windows

Nastavení

Ctrl-M Zapne/vypne hudbu
Ctrl-S Zapne/vypne zvukové efekty
Ctrl-V Zapne/vypne hlasy
Esc Zpět (v menu, při akci,...)

Ovládání

T – použít nástroj
Y – použít hračku
Ctrl+# Zvolení Gruntí vytvoří skupinu # (# - číslo)
Vybrat danou skupinu (podruhé – vycentruje obraz)
C Vycentruje na zvoleného Grunta
Ctrl+C Zapne "Gruntí kameru" na zvoleného Grunta
Z Zastaví zvoleného Grunta

Záložky ovládacího panelu

A Gruntz Page
S Resource Page
D Statz Page
F Battlez Page
G Game Page

Panel

[Doleva
] Doprava
- Minimalizovat
+ Obnovit

Pohyb po mapě

H Pevnost (Home)
Tab Postupně všechny pevnosti (+Shift – pozpátku)
Ctrl+Space Označit pozici na mapě
Space Skákat po značkách (+Shift – pozpátku)
Backspace Odstranit značku
Šipky Posouvat obraz

Slovo závěrem: Hodně štěstí.
Za GameStar: Viktor Bocan