

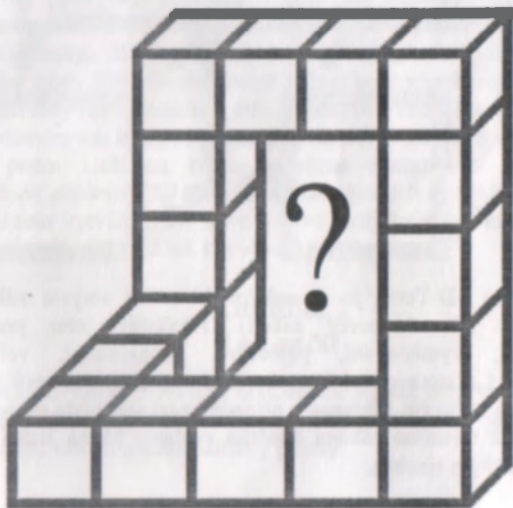
Jan Hanousek
Computer Software

J.H.C.S.

uvádí

3D-TETRIS

by
ANTIC software



**Program 3D-Tetris:
(C) 1989 ANTIC software**

**3D-Tetris user's manual:
(C) 1994 Jakub Hynek**

**Published by:
Jan Hanousek Computer Software**

Program 3D-Tetris je autorským dílem ve smyslu zákona č.247/1990 Sb. (autorský zákon). Jakykoliv jeho prodej, kopírování, vyměňování, půjčování, pronajímání, veřejné publikování a upravování bez písemného souhlasu autorů je v rozporu s autorským zákonem a případný pachatel bude potrestán podle §152 trestního zákona odnětím svobody až na jeden rok nebo peněžitým trestem.

Úvod aneb O čem ta hra je

Hra Tetris je jedna z těch mála, o nichž se dá s klidným svědomím prohlásit, že je zná snad téměř každý. Skutečně - stala se hitem okamžitě po svém uvedení (pamatujete se vůbec, kdy to vlastně bylo?) a dočkala se mnoha desítek nejrůznějších zpracování snad pro všechny typy počítačů, co na světě jsou. Je to jedna z těch her, jejichž genialita spočívá v naprosté jednoduchosti - pravidla Tetrisu prostě vyplývají přímo z souvislosti a není třeba studovat složité příručky, aby člověk přišel na to, jak to hrát. Přes svoji jednoduchost je to ale hra tak napínavá, že jí lze naprosto podlehnout a trávit při jejím hraní celé hodiny.

A co je tedy 3D-Tetris? Samozřejmě je podobný tomu původnímu Tetrisu - a pokud nevíte, co znamená to "3D", počítejte správný čas to probrat. Tedy - klasický Tetris má dvourozměrnou hrací plochu, na které seřazujete dvourozměrné hrací kostky. 3D-Tetris má místo hrací plochy trojrozměrný prostor (tj. 3D) a pohyblivé i hrací kostky trojrozměrné. Tímto tedy má nejen více variant, než Tetris klasický, neboť trojrozměrný prostor umožňuje mnohonásobně více, navíc podle složitosti tvaru perfektně odstupňovat obtížnost. Zásadnou předností 3D-Tetrisu je i dílčí tor hracích kostek, ve kterém si můžete vytvářet stále nově a nově kostičky a hrát tak neustále osivo a popřípadě tak i zvyšovat její obtížnost.

Kapitola I Jak začít

Abyste mohli 3D-Tetris hrát, musíte jej mít nejprve nahrany v počítači. Pokud přesně nevíte, jak na to, podívejte se na stranu 10 manuálu, kde naleznete patřičný postup.

Po nahrání programu se na obrazovce objeví nejprve jméno autorské skupiny Antic software, která hru vyrobila a po stisku některé klávesy hlavní menu programu. Rovněž začne hrát hudba, která hraje tak dlouho, dokud něco nestisknete (nebo dokud nedohraje). Po ukončení melodie se objeví efekt v borderu (majitelé Didaktiků, kteří jej nevidí, mohou poslat děkovný dopis výrobci počítače) a na první položce menu se objeví ukazatel. Tímto ukazatelem můžete pohybovat stiskem následujících kláves:

↑ a Z, I a O, W, E, R nebo T - směr nahoru

A, S, D, F, G, CAPS SHIFT, Z, X, C nebo V - směr dolů

Klávesa ENTER slouží pro výběr položky, na které se nachází ukazatel.

Nyní si popíšeme položky hlavního menu:

KEYBOARD - spustí hru, která se potom ovládá nadefinovanými klávesami.

SINCLAIR - rovněž spustí hru, která se ovládá joystickem

SINCLAIR 2, tzn. klávesami 0, 7, 8, 9 a 0, které slouží pro operace left, right, forward, backward, drop (v předem určeném pořadí). Ostatní operace s kostkami se ovládají nadefinovanými klávesami.

KEMPSTON - nabízí (a poslední) možnost spuštění hry, a to s ovládním KEMPSTON joystickem. Pro rozložení operací platí předchozí.

OTHERS - skočí do vedlejšího menu hry, kde najdete tyto pomocné položky:

REDEFINE - nejedná se o definování kláves, ale hracích kostek. Skočí do editoru kostek, který bude popsán v kapitole čtyři.

SEE SCORE TABLE - ukáže tabulku nejvyšších skóre. Je jich celkem šest a máte šanci se mezi nimi též objevit.

WINDOWS - nejedná se o spuštění oblíbeného (jak kým) programu, ale o definování kláves a rozmístění hracích oken. Toto je popsáno v druhé kapitole manuálu.
RETURN - návrat do hlavního menu

Kapitola 2 Jak definovat klávesy

Definice kláves se spustí zvolením položky **WINDOWS** ve vedlejším menu hry. Na obrazovce se objeví soupis všech operací pro ovládání hry, kterým postupně stiskem přičítíte jednotlivé klávesy. Názvy operací jsou anglicky, takže zde uvádím jejich překlad (spíše stručný popis) - v levém sloupci je uvedena klávesa tak, jak je nadeimována po nahrání hry: -

Posun tetrisových kostek:

I	: LEFT - doleva
P	: RIGHT - doprava
1	: UP - nahoru
Q	: DOWN - dolu
Z	: FORWARD - dopředu (směrem k Vám)
E	: BACKWARD - dozadu (od Vás)

Otáčení kostek:

H	: TURN ROUND - otočení kostky kolem svislé osy (osa y obrazovky)
N	: TURN UP - totéž kolem osy vodorovné (osa x obrazovky)

Další operace:

B	: DROP - spuštění kostky na dno
D	: NEXT - zapínání/vypínání nápovědy
SPACE	: ROTATE SPACE - rotace hracího prostoru kolem svislé osy

Po nadefinování kláves se provede jejich kontrola. Jsou-li některé dvě shodné, musíte zadat všechny znovu.

Dále si v definici vybíráte způsob, jakým budou mizet zaplněné části hracího prostoru. Můžete si vybrat buď REMOVE ROW (po zaplnění jednotlivé řady tato zmizí) nebo REMOVE FLOOR (mizí pouze celé patro naráz). Přepínání se provádí libovolnou klávesou, výběr potvrdíte ENTER.

Jednou ze zajímavých vlastností hry Tetris je možnost nadefinovat si podobu hrací obrazovky. Naštěstí se vyskytují okna SPACE (samostatný hrací prostor), NEXT (náhled na příští kostky), SCORE (aktuální dosažené skóre), ANTIC (abyste nezapomněli, kdo tu hru napsal) a TIME (zobrazuje, jak dlouho již hraje). Tato okna musíte na obrazovce rozmístit poté, co jste si nadefinovali klávesy. Pohybuje se jimi jedním směrem: left, right, up, down (a kombinacemi pro šikmé směry), umístění je drop. POZOR - okno nesmí překrývat žádné jiné, jinak se neumístí. Pokud některé okno umístíte tak nešikovně, že se již další na obrazovku nevejde, stiskněte klávesu next - rozmístění se spustí od začátku.

Kapitola 3 Jak hru hrát

Po spuštění hry jedním z výše popsaných způsobů se na obrazovce nakreslí hrací okna, rozmístění podle předchozího nadefinování a v okně SPACE (to je to největší) se objeví jedna náhodně vybraná hrací kostka. Cílem hry je všechny tetrisové kostky, které se nahoře objeví, umístit tak, aby mezi nimi nebyla pokud možno žádná mezera. Pokud zcela zaplníte řadu (resp. celé patro - záleží na nastavení), řada zmizí a kostičky nad ní propadnou dolů. Pokud v průběhu hry uděláte nějakou chybu, obvykle se Vám začnou kostky na sebe hromadit a rostou stále nahoru. Pokud je celý hrací prostor zaplněn špatně umístěnými

LIST+, LIST- - Jedna sada může obsahovat maximálně sto kostek, to je celkem deset obrazovek, mezi kterými přepínáte těmito položkami. ~~Nejedná se tedy o přepínání jednotlivých sad,~~ ale pouze části jedné sady a tetris hraje vždy se všemi kostkami, které jsou právě v paměti.

SAVE a LOAD - tyto položky umožňují nahrát nadefinovanou sadu na magnetofon (disketu) a zpět do počítače. Počítač si od vás vyžádá název souboru, který se má uložit (nahřít). Pokud v disketové verzi stisknete ENTER (prázdné jméno), provede se CAT diskety. Pokud stisknete ENTER při LOAD v kazetové verzi, nahrává se první soubor, který je na kazetě. Při SAVE je samozřejmě třeba zadat neprázdné jméno. Na kazetě (disketě) jsou kromě programu uloženy i dvě sady kostek pod názvem Sada1 (jednodušší) a Sada2 (obtížnější). Sada1 se rovněž nachází v paměti po nahrání programu. Obě sady obsahují po deseti kostkách.

EXCHANGE - slouží k prohození dvou kostek a funguje následovně: Pomocí LIST+ a LIST- najdete obrazovku s první kostkou. Zvolíte EXCHANGE a klávesami left a right vyberete patřičnou kostku (výběr stiskem drop). Program se vrátí do menu editoru, kde nyní bliká položka EXCHANGE. Nyní si najdete obrazovku s druhou kostkou, znovu zvolíte EXCHANGE a vyberete druhou kostku. Po jejím zvolení (drop) se obě kostky prohodí. Pokud se operace provádí v rámci jedné obrazovky (obě kostky se na ni nacházejí), odpaďá listování mezi obrazovkami.

REDEFINE - nejdállejší položka, která umožňuje editovat vybranou kostku. Nejprve zvolíte kostku, kterou chcete editovat (left, right, drop) - musí se nacházet na aktuální obrazovce. Na obrazovce se objeví editovaná kostka (vpravo nahoře) a také její fez aktuální rovinou. Mezi rovinami přepínáte klávesami forward a backward, která rovina je nastavena, vidíte na schématu vlevo. V fezu pohybujete kurzorem (světlý čtvereček) klávesami left, right, up, down. Klávesy turn round a turn up slouží k přidání,

resp. smazání kostičky na nastavené pozici. Každá hrací kostka musí sestávat nejméně ze tří kostiček, všechny kostky také musí mít vzájemnou spojitost. Pokud není jedno z těchto pravidel splněno, nelze se vrátit do menu editoru (návrat se provede stiskem drop).

Pokud chcete přidat novou kostku, zvolte **R** **DEFINE** a vyberte některou dosud prázdnou pozici. Nová kostka se ovšem vždy umístí za poslední definovanou.

EXIT - návrat do vedlejšího menu | ry

Závěr aneb Příjemnou zábavu

Tímto je dy popis hry 3D-Tetris u konce - nyní víte vše, co potřebujete k celohodnotnému využití toho, co Vám hra nabízí. Aby Vám 3D-Tetris přinesl mnohem skvělejší zábavu, Vám přeji autoři programu a firma Jan Hanousek Computer Software are.

Nahrání programu do paměti počítače

a) Nahrání programu z kazety:

- 1) Propojte počítač a kazetový magnetofon podle popisu v manuálu počítače.
- 2) Vložte kazetu s programem do magnetofonu a převiňte ji na začátek programu, který chcete nahrávat.
- 3) Nastavte hlasitost na magnetofonu asi na 2/3 jejího rozsahu. Většina našich programů se nahrává zrychleným nahráváním a nastavení hlasitosti je tedy třeba věnovat dostatečnou pozornost.
- 4) Napište na obrazovku příkaz LOAD " " (stiskem kláves J a dvakrát Symbol Shift + P), odešlete příkaz stiskem ENTER a pusťte magnetofon.
- 5) Do očí se zobrazí hlavička a na obrazovce se objeví název programu. Posledně se nahrají všechny části programu.
- 6) Po nahrání vypnete magnetofon.

Co dělat, jestliže program nelze nahrát:

Nahrávání programů vyžaduje velkou pozornost, takže by tato možnost neměla vůbec nastat. Pokud se to však přeci jen stane, přichází v úvahu tyto možnosti:

- 1) Na začátku nahrávání se sice objeví pruhy, ale nenapíše se hlavička - v tomto případě je většinou chyba ve špatně nastavené hlasitosti (obvykle je příliš slabá). Zkuste ji proto změnit a opakovat pokus. Také může být chyba v nastavení výšky hlavy u Vašeho magnetofonu. Pokud tedy nepomůže změna hlasitosti (popř. výšky zvuku), zkuste mírně přestavit výšku hlavy magnetofonu. Opět je třeba poněkud experimentovat.

- 2) Program se sice nahraje do paměti, ale nespustí se. Místo toho se počítač vyresetuje nebo zasekne. Chyba je zřejmě stejná, jako v předchozím případě (pravděpodobně příliš hlasitý signál).
- 3) Někde uprostřed nahrávání se počítač vyresetuje nebo zasekne a při opakovaném pokusu o nahrání k tomu dojde znovu na stejném místě. V tomto případě je chyba v záznamu na kazetě (drop-out) a sami si s tím neporadíte. Bude třeba, abyste nám kazetu zaslali k obnovení nahrávky. Pokud se tato chyba vyskytuje hned po zakoupení, provádíme obnovu zdarma (do čtrnácti dnů od zakoupení), jinak přiložte 20,- Kč na úhradu poštovného.

b) Nahrání programu z diskety:

I zde je samozřejmě třeba zajistit správně propojení zařízení s počítačem. Vlastní nahrávání je jednoduché: Vložte do jednotky disketu s programem, napište příkaz RUN (stiskem klávesy R) a odešlete příkaz (ENTER). Pak si stiskem klávesy vyberte program z nabízeného seznamu. Po nahrání vlastního programu do paměti je obvykle třeba stisknout libovolnou klávesu.

Jan Hanousek
Computer Software

producent software pro počítače
Sinclair, Didaktik a SAM Coupé

Lázeňská 6

118 00 Praha 1