

# Boulder Dash Construction Kit CZ



Autor programu – Jeffrey Schneider roku 1986  
Autor PDF năvod – Petr Svoboda roku 2008

# Úvodní výběr



Po nahrání hry se objeví hlavní úvodní menu, kde máte na výběr:

**1.** nahrání uložené hry

Při výběru nahrání, se objeví podokno, ve kterém si vybíráte mezi nahráním z kazety anebo diskety, pak si vybíráte mezi nahráním jeskyně anebo bonusového kola a v poslední části zadáváte název uložených dat.

**2.** stavba nové jeskyně

**3.** stavby bonusové obrazovky

## Tvorba nových jeskyní

Na obrazovce se dá přesouvat vodorovně i svisle. Vidíme levý horní roh jeskyně. Po pravé straně obrazovky se nachází ikony - symboly dostupných funkcí. Pohyblivý kurzor řízený ovladačem je v levém horním rohu.

Aktuálně užívané funkce a stavební elementy jsou rámované. Výběr funkcí a elementů provádíme pomocí kurzoru přesouvaného ovladačem a volbu potvrdíme stlačením střelby. Funkce můžeme volit také přímo z klávesnice.

## Tvorba nového bonusu

Obsluha této části programu je shodná s projektováním jeskyně. Scéna je však umístěna pouze na jedné obrazovce.

# Ikony – konstrukční prvky

## Kámen, Diamant



- chovají se podle fyzikálních zákonů. Když jsou zbaveny opory, padají a jsou nebezpečné účastníkům hry.

## Magická zed' (sítka)



- slouží ke změně kamene na diamant a opačně. Sítka bliká v menu a po editaci i na scéně. V době hry však není od normální zdi rozeznatelná. Dopadající kámen nebo diamant jej uvede v činnost, sítka začíná zvonit a blikat. K tomu, aby se propadly, kámen změnil v diamant a opačně, musí být pod sítkem prázdný prostor. V případě, že není, sítka kámen, nebo diamant pohltí. Sítka je aktivní pouze po určité době.

Pozor, přes sítka propadnou pouze kameny, které na něj spadnou. Ty, které leží, na něm nepropadnou, ani se nijak nezmění.

## Zed'



- tvoří překážku pro hráče i příšerky a podporu pro padající kameny a diamanty. Zed' je možné probourat zabitím příšerky v její blízkosti.

## Pevná zed'



- je na rozdíl od všech ostatních elementů nezničitelná.

## Uzavírací zed'



- v době hry se svým vzhledem neliší od obyčejné zdi. Je velmi nebezpečná, protože se rozrůstá ve vodorovném směru do každého prázdného pole. Snadno může uzavřít zpáteční cestu.

## Človíček



- nepohybuje se, jestliže zahyne, zahyneš i ty. Človíček je odolný proti padajícímu kameni a diamantům. Nedá se přesouvat.

## Příšerka č. 1 (okýnko)



- potkáš-li se s ní, zahyneš. Když na příšerku spadne kámen nebo diamant zahyne ve velkém výbuchu, který zničí vše v okruhu jednoho pole kolem ní, kromě stálé zdi. Tato příšerka je levotočivá.

## Příšerka č. 2 (motýl)



- tato příšerka je sejně nebezpečná. Když zahyne, ničí výbuchem devět polí, v jejichž středu se nachází, ale změní se v devět diamantů. Pokud vybuchne vedle stálé zdi, bude diamantů méně. Tato příšerka je pravotočivá.

Obě příšerky můžeme použít k ničení překážek a zdi, zabíjejíce je v jejich blízkosti. Pokud před nimi utíkáte, je možné lapit příšerky do smyčky.

Příklad lapení pravotočivé příšerky - Šipkami je označen směr útěku, úsek 2 - 1 propojíme, když vběhne do smyčky.

## Ameba



- je příšerka, která se rozrůstá a požírá prázdný prostor a hlínu. Jestliže ji uzavřeme cestu kameny, změní se po vyplnění prostoru v diamanty. Ameba má omezený čas růstu. Jestliže se nám do té doby nepodaří uzavřít, změní se v kameny.

Dobu růstu ameby nastavujeme hodinami:

1 - rychlé rozrůstání a rychlá změna v kameny

255 - pomalé rozrůstání

Příšerky při styku s amebou vybuchují.

## Bahno



- připomíná vzhledem amebu. Nenarůstá, není nebezpečné ostatním příšerkám. Zpožďuje propadávání kamenů a diamantů, které na ní spadly.

Zpoždění můžeme nastavit hodinami:

0 - bez zpoždění

8 - největší zpoždění

## OUT (tajný východ)



- neblíká po sebrání stanoveného počtu diamantů.

## OUT (východ)



- blíká po sebrání stanoveného počtu diamantů.

## IN (vchod)



- místo, kde se po zahájení hry objevíte.

# Ikony – funkce

## Šikmá čára A

L



- rozmísťovanie konštrukčných prvků v řadách, kromě vchodu a východu. Tuto volbu vybíráme tehdy, když chceme vytvořit celou řadu stejných prvků. Najedeme kurzorem na počátek řady a zmáčkneme střelbu. Totéž opakujeme na konci řady. Řady můžeme vytvářet vodorovně, svisle i po diagonále. Volné řady děláme tak, že vybereme z nabídky mazací gumu.

## Hrací kostka



- náhodné umísťovanie stavebních prvků.

## Mazací guma



- maže elementy pod kurzorem. Je možné mazat i celé řady.

## Písmeno C



- změna barev. V obraze můžeme měnit čtyři druhy barev. C1 až C4. Druh změny vybíráme pomocí ovladače, volbu potvrzujeme stlačením ESC.

## Písmeno T



- zkouška funkce projektované scény.

## Písmeno N



- mazání aktuální scény. Po výběru této funkce se počítač ujistí dotazem, zda jste si volbou jisti. V případě, že ano, stlačením klávesy Y celou scénu vymažete.

## Písmeno M



- menu programu. Stlačení tlačítka ESC způsobí opuštění menu anebo podmenu. Menu obsahuje následující funkce, které vybírá pomocí ovladače a tlačítka střelby: **LOAD**, **SAVE**, **HRY** a **DISK OPTION**.

**1. Load** - nahrávání scény. Po nastavení kurzoru na tuto funkci a stlačením střelby se zobrazí podmenu. Vybíráme nahrávání z pásky (tape) nebo disku (disk), druh scény jeskyní anebo bonus kola. V případě nahrávání z diskety zadáváme název bez specifikace, pak stlačením RETURN.

**2. Save** - ukládání hotové scény, Objeví se podmenu, ze kterého vybíráme ukládání jako u nahrávání.

**3. Games** - hra. Podmenu: **nový**, **fajl**, **load**, **save**, **edit**. Funkce opět vybíráme pomocí ovladače.

### Nový

- tvorba nové hry. Funkce užijeme v případě, chceme v modu EDIT vymazat pole Sequence file - viz dále.

### Fajl

- soubory. Příkaz čte seznam souborů z disku č. 1 do pole FILES ON DISK funkce EDIT.

### Load

- nahrávání. Program čte z diskety schéma hry. Ptá se na název hry. Název zapisujeme bez specifikace.

### Save

- uložení námi vytvořeného schématu hry. Pozor.

### Edit

- tvorba schématu hry. Když chceme po zavedení programu GAMES zvolit funkci EDIT, musíme napřed načíst katalog scén, pomocí funkce FILES. Teprve pak můžeme přejít na funkci EDIT. Po načtení této volby se objeví obrazovka, rozdělená svisle na dvě poloviny: **SEQUENCE FILES** a **FILES ON DISK**.

**Levá (SEQUENCE FILES)** - je prozatím prázdná. Do ní budeme zapisovat názvy scén v takovém pořadí, v jakém mají vstupovat do hry.

Pole obsahuje sloupec čísel. Prvé z nich je uzavřeno z obou stran šipkami (kurzory). Pohybem kurzoru (nahoru, dolů) rozsvítíme levou šipku a můžeme ji přesunout na jiný řádek. Do řádku, na který ukazuje šipka, bude vypsán název scény.

**Pravá (FILES ON DISK)** - zde máme seznam scén na disketě, který poslouží k sestavení nové hry.

Pomocí ovladače aktivizujeme kurzor v tomto poli pohyby páčky doleva a doprava. Pohybem páčky nahoru a dolů volíme scénu, kterou chceme přenést do pole SEQUENCE FILE. Tímto způsobem toto pole postupně plníme. Po sestavení celého schématu hry stlačíme klávesu ESC a vybereme funkci SAVE pro uložení na disketu. Pamatuj, že nemáš užívat názvu, který už na disketě je, jinak dojde k přepsání.

#### 4. Disk option

- funkce podmenu opět vybíráme pomocí ovladače. V podmenu je: **Catalog**, **Format**, **Delete**, **Rename** a **Copy**.

##### Catalog

- zobrazí postupně názvy všech souborů na disketě. Následující název po stlačení střelby.

##### Format

- formátování diskety. Objeví se nápis - vlož disketu a stlač RETURN. Pak se objeví další nápis - chceš to opravdu? Po stlačení Y začne formátování diskety.

##### Delete

- mazání souboru. Po aktivaci této funkce je nutno zapsat jméno souboru a specifikaci, pak stlačit RETURN. Po potvrzení akce stlačením Y bude soubor vymazán. Funkce DELETE maže výhradně soubory se specifikací CAV, INT a GAM.

##### Rename

- přejmenování souboru. Zapisujeme název a specifikaci starého souboru. RETURN, pak nový název a specifikaci. Je třeba pamatovat na zachování správné specifikace souboru:

GAM - hra

CAV - jeskyně

INT - bonus

##### COPY

- kopírování. Funkce dovoluje přenášení souboru na jinou disketu. Je třeba napsat jméno a specifikaci souboru a stlačením RETURN. Po načtení zadaného souboru se objeví nápis - vložte cílovou disketu a stlačením klávesy RETURN se provede kopírování. Stiskem klávesy ESC se provede návrat z kteréhokoli podmenu.

#### Písmeno P



- mazání ikon umístěných na pravé straně obrazovky. Opětne stlačení klávesy P způsobí vyvolání ikon.

#### Hodiny



- zadávání parametrů hry. Pohybem kurzoru pomocí ovladače volíme parametr. Páčkou doprava zvětšujeme, doleva zmenšujeme hodnotu. Pohybem páčky nahoru a dolů měníme parametry po skocích. Po zadání zadané hodnoty stlačíme střelbu a přecházíme ke změně následujícího parametru. po vyplnění tabulky požadovanými hodnotami, stlačíme klávesu ESC.

# Tabulka parametrů

## Zpoždění pohybu

- rychlost pohybu človíčka i příšerek 0 - 19. Doporučená rychlost je 6 -8. 0 je velmi rychle a 19 velmi pomalu.

## Čas jeskyně

- čas na projití jeskyně v sekundách. Nastavení 0 dává čas 999 sekund.

## Povinné diamanty

- počet diamantů, který je nutno sebrat. Od 0 až 99.

## Hodnota diamantu

- počet bodů za sebrané diamanty. Od 0 do 99.

## Bonus za diamant navíc

- počet bodů za sebrané diamanty navíc. Od 0 do 99.

## Hustota bahna

- zpoždění propadávání kamenů a diamantů přes bahno. Od 0 do 8. 0 je bez zpoždění a 8 je velké zpoždění.

## Čas rozrůstání ameby

- doba růstu ameby. Od 0 do 255. Čím nižší hodnota, tím rychlejší růst.

## Čas mletí kouzelné zdi

- doba, po kterou je magická zeď (sítka) aktivní od momentu jeho spuštění. Od 0 do 255.

Pokud jsme teď skončili projektování nové scény, můžeme ji vyzkoušet stlačením klávesy T a zapsat na disketu funkcí M a volbou SAVE.





# Klávesnice

Některé, ale ne všechny funkce, jsou zdvojeny přes funkční klávesy.

**ESC** - opouštění menu, nebo přechod z podmenu do hlavního menu.

**BREAK** - Přerušování přenosu dat a formátování.

**E** - mazací guma.

**T** - zkouška navržené scény.

**P** - mazání a opětovné vyvolání ikon.

**S** - zapnutí a vypnutí zvukových efektů.

**D** - náhodné umístění stavebních prvků.

**F** - zjednodušené zobrazení celé mapy jeskyně. Po výběru této funkce přesouváme ovladačem orámování té části jeskyně, kterou chceme momentálně upravovat. Tato funkce nám umožňuje projektovat celou jeskyni, i když se nám nevejde celá na obrazovku. Opětovné stlačení klávesy F způsobí návrat do té části, kterou jsme si vybrali.

**L** - zapínání a vypínání řad

**C** - změna barev.

**V** - hodiny.

**N** - mazání scény.

**M** - diskové menu.

## Boulder Dash Game

Pokud chceme spustit vytvořenou hru, vybíráme z hlavního menu nabídku 2. Po nahrání z programové diskety musíme chvíli počkat, až se nám ukáže titulní menu hry. Vpisujeme název hry, bez specifikace. V případě programové diskety je to game 1. Jinak název vlastní hry, kterou jsme ji dali při zápisu schématu do pole SEQUENCE FILE v diskové funkci GAMES - EDIT. Stlačíme klávesy RETURN a hra začíná.

Pomocí klávesy Option můžeme nastavit počet hráčů 1 - 2 a ovladačů 1 - 2. Pohybem páčky vybíráme číslo jeskyně, od které chceme hru začít. Stlačením střelby začneme hru.

Klávesa ESC umožňuje kdykoli přerušit průchod jeskyně a opětovný start od jejího počátku, ale užití této možnosti nás stojí jeden život.

Stlačením klávesy START v době hry ji končí a vrací nás do menu. Do menu vrací také ztráta všech životů. Pro opětovný start hry je nutno stlačit klávesu RETURN. Pokud si přejeme zahájit hru s jiným jménem, napíšeme jméno, a teprve pak stlačíme klávesu RETURN.