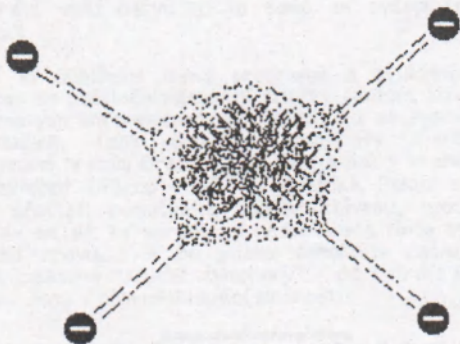


Jan Hanousek Computer Software
uvádí

EXPLODING ATOMS

By



Exploding Atoms - piškvorky atomového věku
Dokážete pomoci výbuchů atomů získat všechny protihráčovy
atomy?
Uskutečněte řetězové reakce směřující k vítězství!

Program Exploding Atoms:
© 1991 Pavel Tichý a Jan Froněk

Exploding Atoms original soundtrack:
© 1991 Patrik Rak

Exploding Atoms manual:
© 1992 Jan Hanousek

Published by Jan Hanousek Computer Software

Program Exploding Atoms je autorským dílem ve smyslu zákona č. 247/1990 Sb. (autorský zákon). Jakýkoliv 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 paragrafu 152 Trestního zákona odnětím svobody až na jeden rok nebo peněžitým trestem v rozsahu 2000 až 1 000 000 Kčs. Současně má povinnost nahradit autorovi škodu způsobenou porušením jeho práv. Autorská ochrana se vztahuje na všechny části programu, včetně tohoto manuálu.

EXPLODING ATOMS

Píškvorcky Atomového Věku

Ano! Exploding Atoms jsou velice podobné píškvorkám. Ale na rozdíl od klasických píškvorek si je nemůžete zahrát na papíře, nýbrž pouze na počítači.

Ale o co tedy v této hře jde? Srovnání s píškvorkami je samozřejmě jenom obrazné. Nejsou zde žádné křížky ani žádné kolečka, ale v poslední době tolik populární (a "moderní") atomy. Je jich tu (skoro) plná obrazovka. Na začátku jsou všechny atomy "prázdné" - nemají ve svém elektronovém obalu žádné elektrony. To pochopitelně můžete napravit právě vy (a váš soupeř pochopitelně také...). To, co můžete dělat, je totiž právě umísťování elektronů do obalů atomů. Takto obsazený atom se zabarví barvou toho, kdo ho (to se ale skvěle rýmuje, co?) obsadil. A cílem není nic menšího, než to, aby všechny zabarvené atomy měly právě vaši barvu (o to samé se ovšem pokouší i váš soupeř...).

Nyní si popíšeme menu programu a ovládání. Po nahrání programu do počítače následují titulky (autoři atd.) a scrolling se zajímavými informacemi. Ve scrollingu se vyskytuje stručný minimanuálek, tolik populární pozdravy (tentokrát silně poznamenané hraním Dračího doupěte), a pak - vrchol všeho: Vtip od "slavného" tvůrce vtipů Fr. Bulánka. Pokud si to všechno chcete přečíst, nemačkejte žádnou klávesu, neboť po stisku čehokoliv se již ke scrollingu nedostanete (leďa byste program nahrávali znovu...). A po stisku čehokoliv začne hrát hudba (celkem zajímavá "Atomic symphony" - od Patrika Raka) a objeví se menu. Jsou v něm následující možnosti:

0	Start
1	Způsob hry
2	Ovládání

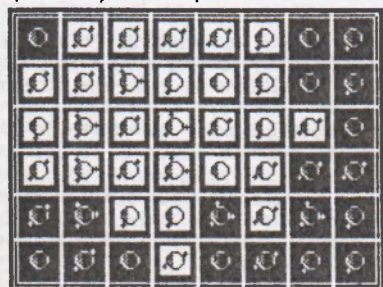
Zkuste například stisknout klávesu 1 (Způsob hry). Objeví se podmenu (a pořád to hraje... ten Rak je ale ďábel, že jo?) Způsob hry s variantami Hráč #1 v Hráč #2 a Hráč v Počítač. Pokud

chcete hrát proti počítači, musíte pochopitelně zvolit tu druhou možnost. Po nahrání programu je automaticky nastavena hra dvou hráčů ("člověků") proti sobě.

Volba Ovládní slouží (jistě k vašemu velkému překvapení) k výběru ovládní, a to nejprve pro hráče 1 a potom pro hráče 2. Můžete si vybrat ze tří způsobů: Kempston joystick, Cursor joystick (klávesy 5, 6, 7, 8 a 0) a Klávesnice (klávesy Q, A, O, P a ENTER).

Nakonec jsem si nechal lahůdku, kterou je první volba hlavního menu - Start. bude to zřejmě nejpoužívanější volba, protože spouští vlastní hru.

Hrací pole je obdélník o rozměrech 8x6 atomů, které na začátku mají neobsazené elektronové obaly. Po atomech se můžete pohybovat kurzorem, který je znázorněn velice efektním způsobem, a který se dá dost těžko popsat (ale poznáte ho



snadno...). Kurzorem si tedy můžete najet na atom, do kterého chcete umístit elektron (pro tentokrát si vyberte nějaký atom uprostřed hracího pole). Elektron začne obíhat okolo atomu a atom má vaší barvu. A teď hraje počítač (samozřejmě jenom pokud jste nastavili hru člověka proti počítači). Pokud nyní umístíte elektron do

stejněho atomu jako předtím, obíhají okolo atomu dva elektrony. A teď pozor: Počítač svůj první elektron dozajista umístil do rohu, a druhý také, takže nastala zajímavá situace: Okolo atomu neobíhají dva elektrony, nýbrž došlo k výbuchu (od toho název: Exploding Atoms - Vybuchující Atomy). Důsledky výbuchu jsou následující: Atom v rohu je bez elektronů (a tedy nezbarvený), zato oba sousední atomy mají po jednom elektronu, protože tam byly z rohového atomu výbuchem odmrštěny. Proč ale k výbuchu nedošlo také u vašeho atomu? Nezaplnil se totiž jeho elektronový obal, zatímco u rohového atomu ano. K explozi vašeho atomu (uprostřed

hracího pole) jsou totiž potřeba čtyři elektrony, u atomu, který se nachází u stěny jsou to tři elektrony a konečně u atomu v rohu pouze ty zmíněné dva.

Jak jsem se již zmínil, cílem je dosáhnout situace, že všechny zabarvené atomy jsou zbarveny vaší barvou. Ale jak získat protivníkovy atomy, když do nich své elektrony umístit nemůžete? Ale vy je tam přece umístit můžete, i když ne přímo. S výhodou totiž můžete využít výbuchu atomu, protože pokud soused vybuchuvšího (ach ta čeština...) atomu je soupeřův (má nějaké elektrony a jeho barvu), elektron, jenž získá od vašeho (explodujícího) atomu, ho obarví na vaší barvu a získá ho tím pro vás.

Nejzajímavější je v Exploding Atoms zřejmě ta fáze hry, kdy je skoro celá hrací plocha obsazena zabarvenými atomy (z vesela se okolo nich točí elektrony - nádherný pohled), hráč vhodně umístí svůj elektron, a rázem jsou skoro všechny atomy jeho. Pak umístí svůj elektron počítač, a BUM, skoro všechny atomy jsou pro změnu jeho. Pak hraje zase hráč, umístí svůj elektron... ..a ono nic, má jen o pár elektronů více (atd. "toto je jen příklad"). Nežřídka jediným vhodně umístěným elektronem můžete získat všechny soupeřovy atomy a vyhrát.

Brzy zřejmě objevíte, jaká je nejlepší strategie hraní, a porazit počítač pro vás bude samozřejmostí (u hry Piškvorks je tomu většinou přesně naopak). A právě proto je tu možnost hraní dvou hráčů proti sobě, které je mnohem napínavější, než hraní proti počítači. Takže si ke hraní Atomů sežeňte kamaráda (nebo kamarádku ;-)) a nebo opačně, vy víte jak to myslím) aby to bylo zajímavější (to hraní pochopitelně...).

Mnoho příznivých explozí
vám přeji
autoři hry Exploding Atoms
autor tohoto manuálu

EXPLODING
ATOMS

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 klávesy `J` a dvakrát `Symbol Shift + P`), odešlete příkaz stiskem `ENTER` a pusťte magnetofon.
- 5) Do počítače se nahraje nejprve hlavička a na obrazovce se objeví název programu. Postupně se nahrávají všechny části programu.
- 6) Po nahrání vypněte magnetofon.

Co dělat, jestliže program nelze nahrát:

Nahrávání programů věnujeme veškerou 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 nenapiše se hlavička - v tomto případě je většinou chyba ve špatně nastavené hlasitosti. Zkuste ji proto změnit a opakovat pokus. Také může být chyba v nastavení výšky hlavy u vašeho magnetofonu. Pokud tedy nepomůže změna hlasitosti (příp. 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.
- 3) Někde uprostřed nahrávání se počítač vyresetuje (vymaže) nebo zasekne a při opakovaném pokusu o nahrání k tomu dojde opět na stejném místě - v tomto případě je chyba v záznamu na kazetě (drop-out). V tom případě si sami nepomůžete a bude třeba, abyste nám kazetu zaslali k obnovení nahrávky.

b) Nahrání programu z diskety:

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

Jan Hanousek
Computer Software
Lázeňská 6
118 00 Praha 1