

Unnamed_Database

Szymon Ulatowski

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Unnamed_Database	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	Szymon Ulatowski	March 2, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Unnamed_Database	1
1.1	Boulder Dash 3D - Instrukcja	1
1.2	Boulder Dash 3D - Spis treści	2
1.3	BD3D - Wymagania sprzętowe, uruchomienie	2
1.4	BD3D - Główne części programu	3
1.5	BD3D - Zaawansowana klawiszologia, okienka i kamery	5
1.6	Co będzie w pełnej wersji Boulder Dasha 3D	5

Chapter 1

Unnamed_Database

1.1 Boulder Dash 3D - Instrukcja

```
~INSTRUKCJA~OBSÎUGI~
~PEÎNA~WERSJA~
~OBRAZ~Z~GRY~~JESZCZE~JEDEN~    >>~ENGLISH
```

```
#####
#####
#####
###                               ###
##  Boulder Dash 3D  ##
###                               ###
#####
#####
#####
```

wersja demonstracyjna (8.3.96)
Szymon Ulatowski

Jest to wersja demonstracyjna nowej gry 3D. Zasady gry jak w starym dobrym Boulder Dashu 10 lat temu: zbieraj diamenty i szukaj wyjœcia. W wydaniu trójwymiarowym przyjdzie ci zmierzyê siê z caÅkiem nowymi przeszkodami i daje nowe moÅliwoœci: widok z pozycji gracza, latanie, bomby. Program zawiera przeglãd postaci wystãpujãcych w grze i zapis przykãadowej rozgrywki. W tej wersji moÅesz spróbowaê swoich siÅ na tylko jednym poziomie. Wiêcej poziomów i innych atrakcji bœdzie dostêpnych w peÅnej, komercyjnej~wersji

UWAGA! AUTOR POSZUKUJE FIRMY, KTÓRA CHCIAÎABY WYDAÊ TÊ GRÊ !

PROPOZYCJE, UWAGI, KOMENTARZE, PYTANIA, OBELGI, PREZENTY, ITP. PROSZÊ WYSYÎAÊ NA ADRES:

Szymon Ulatowski
ul.Ôw.Rocha 11b DS6 p.405
61-142 POZNAÎ

ALBO NOWOCZEÔNIEJ:
szulat@pozn4v.put.poznan.pl

instrukcjë stworzono programem Heddley v1.1 (c) Edd Dumbill 1994

1.2 Boulder Dash 3D - Spis treœci

```

#####
#                                     #
#                                     #
~Boulder~Dash~3D~
#
#                                     #
#          INSTRUKCJA OBSÎUGI          #
#                                     #
#####

~1.Wymagania~sprzëtowe,~uruchomienie~

~2.Menu~główny~

~2.A.~~Galeria~
- wprowadzenie do gry

~2.B.~~Kino~
- jak to wyglâda w praktyce

~2.C.~~Gra~
- tutaj ty grasz głównâ rolë

~3.Zaawansowana~klawiszologia~~obsîuga~okienek~i~kamer~

~4.Co~bëdzie~w~pełnej~wersji~

```

1.3 BD3D - Wymagania sprzëtowe, uruchomienie

1.Wymagania sprzëtowe

- procesor >= 68020, grafika AGA, ok 1.5 MB RAM
czyli mówiąc po ludzku A1200 lub 4000

Program wykorzystuje bibliotekë powerpacker.library stworzonâ przez Nico Francois.

Można zmienić wielkość ekranu za pomocą klawiszy F1, F2, F3 aby dostosować się do szybkości posiadanego komputera.
UWAGA! Menu zawsze jest na największym ekranie !

Amiga 1200 bez dodatkowej pamięci jest zdecydowanie zbyt wolna, chociaŹ

cierpliwi mogã spróbowaç na małym ekranie

Program jest dostępny w dwóch wersjach językowych: polskiej i angielskiej.
PRZED PIERWSZYM URUCHOMIENIEM MUSISZ WYBRAÊ JEDEN Z TYCH JĘZYKÓW!

Wybór języka polega na uruchomieniu ikony z językiem w szufladzie "International". Po wybraniu języka można tę~szufladę skasować, nie będzie już potrzebna, o ile nie zamierzasz wybrać innego języka. Możesz wybrać wersję polską teraz, naciskając ten~przycisk.

Uruchomienie:

1. za pomocą ikony - wiadomo jak
2. z Shella - plik BoulderDash3D musi być w aktualnym katalogu
- można podać opcję NOSOUND, która wyłącza muzykę, efekty i oszczędza trochę~pamięci.

1.4 BD3D - Główne części programu

2.Menu główne

Po uruchomieniu należy poczekać chwilę, której długość zależy od szybkości twojego komputera. Gdy włączy się~animowany obraz miasta możesz wybrać jedną z 3 opcji:

Galeria

,

Gra

lub

Kino

. Wyjście z programu: nacisnąć Esc gdy menu

jest na ekranie

2.A.Galeria postaci

Jak już wiesz twoim celem jest znaleźć skarby i dotrzeć do wyjścia. W Galerii pokazano i opisano większość dodatkowych elementów gry. Możesz zapoznać się z wszystkimi przeszkodami (kolce, kamienie, bezczelne kraby, pszczoły złodziejki, działa plazmowe, szalejące tornada) i dowiedzieć się jak je pokonać. Oczywiście są też użyteczne przedmioty: bomby, rakiety, windy, sprzęty. Koniecznie zajrzyj tu zanim zagrasz !

Do poruszania się w Galerii służy klawisz kursora. Wyjście: Esc.

2.B.Kino

Możesz tu obejrzeć zapisany przebieg gry z udziałem dwóch graczy. Tak właśnie będzie można grać w pełnej wersji programu. (W tym demie tylko 1 osoba). Być może przyda ci się zobaczyć jak "zawodowcy" pokonują trudności na pierwszym poziomie.

(W filmie udział wzięli: Michał "Kat" Kosiedowski jako gracz ulti i Szymon Ulatowski jako gracz czerwony).

W kinie oprócz zabawy kamerami i okienkami

(opisane~dalej)
moûna uÿywaê

klawiszy:

- P - pauza
- spacja - odtwarzanie przyspieszone
- Del - odtwarzanie od poczâtku
- Esc - koniec, powrót do menu
- F1,F2,F3 - wielkoêê~ekranu: duûa,ôrednia,maîa

2.C.Gra

W tym miejscu moûesz spróbowaê swoich sił na jedynym poziomie wersji demonstracyjnej. Po uruchomieniu rozpoczynasz grê z 3 ðyciami. Jeûeli pokonasz poziom (czyli znajdziesz 10 skarbów i dotrzesz do wyjôcia) zobaczysz swój czas. Czas poniûej 100 sekund wskazuje, ðe juû coô potrafisz. Jeûeli stracisz ðycie moûesz po zregenerowaniu osłon kontynuowaê grê naciskajâc FIRE (prawy alt). Jeûeli stracisz wszystkie ðycia naciôniêcie FIRE uruchamia grê od poczâtku.

Sterowanie pojazdem w grze: (w wersji demo tylko klawiatura)

- klawisze kursora - poruszanie siê, skrêcanie
- prawy alt - schylenie siê i skok
 - Jest to najwaûniejszy klawisz, jego opanowanie gwarantuje sukcesy w grze. Klucz do mistrzostwa kryje siê w odpowiednim puszczeniu (a nie naciskaniu) tego klawisza - umoûliwia to podskok.
- prawy shift - moûe siûuÿyê do postawienia bomby (jeûeli masz bombê) lub uruchomienia dodatkowych silników rakietowych (jeûeli masz silniki rakietowe)
- [] - patrzenie w górê i w dól. Mocne schylenie siê (alt) powoduje wyprostowanie kamery

Inne poÿyteczne klawisze

(patrz~takûe~rozdziaî~3)

F1,F2,F3 - wielkoêê~ekranu: duûa,ôrednia,maîa

- Esc - wyjôcie do menu
- Del - gra od poczâtku (3 ðycia, czas 0:00)
- P - pauza

Wskaûniki i liczby na ekranie. (zobacz~obrazek)

W lewym górnym rogu - rodzaj kamery. Moûe to byê:

- a) zielona cyfra 1-8 - widok gracza numer 1-8
- b) czarna cyfra 1-8 - widok gracza numer 1-8 z zewnâtrz
- c) x - kamera zewnêtrzna
- d) ? - kamera wyîâczona

Jeûeli jest to widok gracza podane sâ dodatkowe informacje:

- nastêpna liczba podaje ile znalazî skarbów
- pionowa kropkowana linia obrazuje stan osłony
- po prawej stronie symbol przedmiotu, którym siê posługuje (w wersji demo dostêpne sâ: bomba, osłona, rakiety) i stopieñ zuÿycia

1.5 BD3D - Zaawansowana klawiszologia, okienka i kamery

3.Zaawansowana klawiszologia - obsługa okienek i kamer

Dotychczas zawsze wyświetlane było tylko jedno okno i obraz z jednej kamery. Boulder Dash 3D umożliwia oglądanie świata gry z wielu kamer równocześnie. zobacz~ilustrację

W tej wersji na ekranie mogą być równocześnie wyświetlane 4 okna, w każdym z nich obraz z jednej z 4 kamer. Można dowolnie podłączać kamery do okienek. W grze i galerii 1 kamera to widok z pojazdu gracza, 2 - widok z zewnątrz na pojazd gracza, 3 i 4 są wyłączone. W kinie 1 i 2 kamera to widok z pojazdów graczy, 4 to kamera zewnętrzna.

Aby to wykorzystać~trzeba wiedzieć, który klawisz nacisnąć:

F4 - wybiera ilość okien

każde naciśnięcie zmienia ilość okien w taki sposób:

1 -> 2 -> 3 -> 4 -> 1 ->

Jeżeli jest kilka okien, są one zmniejszane do 1/4 wielkości ekranu. Po zmianie ilości okien przywracane jest standardowe przyłączenie kamer tzn. pierwsze okno - pierwsza kamera, drugie okno - druga kamera...itd.

TAB - wybiera aktywne okno

aktywne okno jest oznaczone gwiazdką * obok symbolu kamery

Jeżeli jest tylko 1 okno - jest zawsze aktywne.

Następne funkcje dotyczą aktywnego okna

F5 - wybiera kamerę dla aktywnego okna

naciskanie F5 wybiera po kolei kamery 1..4

F6,F7,F8,F9 - przesuwanie aktywnego okna

nie można przesuwać okna poza ekran, więc gdy jest jedno okno i wypełnia cały ekran te funkcje nie działają

F10 - wysuwa aktywne okno przed inne (jeżeli się nakładają).

<Num *> (PrtSc) - zapisuje ekran w pliku "zdjęcie.XX". XX to kolejne numery.

<Num /> - definiowanie kamery zewnętrznej

- jeżeli w aktywnym oknie jest kamera gracza - definiuje pozycję kamery zewnętrznej umieszczonej tam gdzie on (oczywiście gdy gracz się przemieści kamera zostaje)

- jeżeli w aktywnym oknie jest kamera zewnętrzna lub wyłączona - przemieszcza tę kamerę do pozycji gracza 1.

(żeby sprawdzić jak działa ta funkcja najlepiej włącz 4 okna - wtedy najlepiej widać co robisz)

1.6 Co będzie w pełnej wersji Boulder Dasha 3D

4.Co będzie w pełnej wersji

Oto lista funkcji, które nie zostały włączone do wersji demonstracyjnej ale znajdują się w gotowej grze:

- *- możliwość gry wielu osób równocześnie, zarówno na jednym, jak i na dwóch komputerach (połączenie przez serial port). (2 komputery po 4 osoby to 8 osób równocześnie !). Gra może być rozgrywana wg. jednej z 3 zasad:
 - współzawodnictwo - każdy zbiera skarby dla siebie i stara się odebrać je innym osobom. Bomby i inne bronie są ulubionymi przedmiotami w tym trybie !
 - współpraca - gracze zbierają skarby na wspólne konto
 - rywalizacja zespołów
- *- tryb wyświetlania 3D-Stereo - generacja osobnych obrazów dla lewego i prawego oka daje prawdziwy trójwymiarowy obraz 100 razy taniej niż hełm do virtual reality. (oglądanie przez okulary czerwono/zielone)
- *- zapisywanie na dysk i odtwarzanie przebiegu gry z różnych kamer
- 0- listy najlepszych graczy, najlepszych czasów, itd.
- 0- zestawy poziomów o różnej trudności, specjalne poziomy do walk pomiędzy graczami
- ?- tryb wyższej rozdzielczości dla szybszych komputerów
- ?- edytor poziomów dostępny dla gracza

- *- gotowe, częściowo przetestowane
- 0- w produkcji
- ?- być może będzie dostępne
