

# **Spieleanleitung**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Spieleanleitung		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 18, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Spieleanleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Spielanleitung für Klotz (3.4.96)	1
1.2	News and Stuff	2
1.3	Allgemeines	2
1.4	ins	3
1.5	Aufruf	3
1.6	Steuerung	4
1.7	Bedienung	4
1.8	Konfiguration	5
1.9	Danksagungen	5
1.10	Story not History	6
1.11	Docs for Klotz	7
1.12	Keyboard Rawkey-Codes	8

---

## Chapter 1

# Spieleanleitung

### 1.1 Spielanleitung für Klotz (3.4.96)

Welcome to Klotz - a colorful, playable, enjoyable,  
relaxing and motivating Workbench game

English docs

This document describes version 2.4 of Klotz.

---

Willkommen zu Klotz - einem farbenprächtigen, spielbaren,  
erholsamen und motivierenden Workbench-Spiel

Deutsche Anleitung

Dieses Dokument beschreibt Klotz, Version 2.4.

---

Changes for Version 2.6

Veränderungen für Version 2.6

Klotz now has sound-effects.            Klotz besitzt nun Sound-Effekte.  
The 8svx-samples are located in        Die dazugehörigen 8svx-Samples  
the 'sfx' directory. You may turn      befinden sich in der 'sfx' Schublade.  
off sound by specifying 'NOSOUND'      Man schaltet die Sound-Ausgabe ab, indem  
or simply by deleting this drawer.      man 'NOSOUND' als Tooltype/CLI-Argument  
angibt oder einfach die Schublade löscht.

<lowlevel.library> Version

Press << + >> + yellow button ( CD\$^3\$\$^2\$ joypad ) for exit.  
Drücke << + >> + gelben Kopf (CD\$^3\$\$^2\$ Joypad) zum Beenden.

News

---

## 1.2 News and Stuff

19.07.00

I have this version of Klotz lurking around for quite a while now.

The speed improvements conditionally included in 2.10 turned out to be negligible. If you have any improvements, go ahead. The source is included.

Some while ago I received a standard mail for all my programs on AmiNet begging for source to ease porting to PPC. Ok, fine. But not me.

Actually this program started out as an test for PA\_SOFTINT message ports. Or was it just someone saying "Every idiot can write a tetris clone" ?

Icons (C) Marc Chaput

Sfx (C) Psygnosis

Idea (C) Alexey Pajitnov and Vladimir Pokhilko

## 1.3 Allgemeines

Klotz ist ein Grübel-Action-Spiel russischem Ursprungs mit folgenden Besonderheiten:

- läuft auf der Workbench
- läuft auf Public Schirmen
- Unterstützung von mehr Farben ( falls Bildschirmtiefe >= 4 )
- Unterstützung von Joystick und CD\$^3\$^2\$-Gamepad
- Tastatursteuerung konfigurierbar

Installation

Aufruf

Steuerung

Copyright

Klotz ist frei verteilbar, mit folgenden Einschränkungen:

Die kommerzielle Nutzung ist verboten.

Die gewerbliche Weitergabe ohne meine schriftliche Einwilligung ist untersagt, dies gilt insbesondere für Coverdisks.

Veränderungen sind verboten.

Verkauf ist verboten.

Ankauf ist verboten. (Selber Schuld !)

Klotz wurde geschrieben von

\_\_

//\_) Software Design Elmar Plischke

WARE Schollstr. 68

27755 Delmenhorst

e-mail: elmarp@web.de

## 1.4 ins

Bitte benutzen Sie das beigefügte Installer-Skript, um die für ihr System korrekte Version von Klotz zu installieren.

Es existieren zwei Versionen:

- Klotz für CD\$^3\$\$^2\$-Joypads. Diese Version benötigt die lowlevel.library und benutzt- falls vorhanden - die nonvolatile.library zum Speichern der Höchstpunktzahl. Zum Aktivieren der Pause dient der PAUSE - Feuerknopf des Joypads (grau) oder die ausgewählte PAUSE-Taste (meist 'p')
- Die zweite Version greift direkt auf die Hardware zu. Der HiScore wird in ENV: gespeichert, dieser muß ggf. nach ENVARC: umkopiert werden, damit er nach einem RESET erhalten bleibt.  
Durch Aktivieren des Fensters wird hier pausiert.

## 1.5 Aufruf

### Bedienung

Diese Zusatzinformationen, die meist schon durch das Installer-Skript initialisiert werden, sind meist nur für Benutzer geeignet, die das Programm über Shell aufrufen oder eigene Tastatursteuerungen einstellen wollen.

- Shell und WB (Icon-Tooltypes) Übergabeparameter:

Klotz PUBSCREEN/K,KEYS/K,LACE/S,NOLACE/S,USEKEYS/S,MONO/S

PUBSCREEN - Name eines Public Screens

KEYS - Tastatur-Konfiguration

Voreingestellt ist 4f.4e.4d.40.46.19

Diese sind Tastatur

Roh-Daten

mit folgenden

Bedeutungen:

Bewegung nach links : \$4f -> Cursor links

Bewegung nach rechts : \$4e -> Cursor rechts

Bewegung nach unten : \$4d -> Cursor runter

Drehung nach links : \$40 -> Leertaste

Drehung nach rechts : \$46 -> Delete

Pause : \$19 -> 'p'

Keine Qualifier-Tasten (\$6x - SHIFT,ALT,AMIGA,CTRL) benutzen !

LACE - Klotz versucht ein großes Spielfeld zu öffnen.

NOLACE - Benutzt immer ein kleines Spielfeld.

Ohne diese Optionen ist die Spielfeldgröße auflösungsabhängig.

USEKEYS - Ativiert Tastatursteuerung - das Programm beachtet nicht das gerade aktive Fenster.

MONO - Benutzt immer den Vierfarbenmodus ( oder auf Bildschirmen mit Tiefe 1 den Zweifartenmodus )

## 1.6 Steuerung

Joystick/Gamepad:

Links - Bewegung des Spielsteins nach links  
Rechts - Bewegung des Spielsteins nach rechts  
Unten - Beschleunigter Fall des Spielsteins  
Feuerknopf /Roter Knopf - Drehung des Spielsteins nach links  
2. Feuerknopf/Blauer & grüner Knopf - Drehung des Spielsteins nach rechts  
Grauer Knopf (play) - Pause

Tastatur:

wie eingestellt

\*

Levelauswahl mit Unten/Feuer

Weiterspielen mit Feuer

Je mehr Linien sich auf einmal in Luft auflösen, desto mehr Punkte gibt es. Nach 10 abgeräumten Linien wird das Spiel schneller, wenn man in Level 0 beginnt. Für ein komplett abgeräumtes Spielfeld gibt es Bonuspunkte.

## 1.7 Bedienung

Starten:

Wenn man das Programm über die Workbench startet, so muß man das Icon mit der linken Maustaste doppelklicken oder man aktiviert das Icon durch Einfachklick mit der linken Maustaste und wählt 'Öffnen' im Piktogramm-Menü der Workbench.

Um Klotz Über die Shell-Schnittstelle zu starten, muß man den Namen 'Klotz' mit dem dazugehörigen Pfad über die Tastatur eintippen. Der Pfad kann entfallen, wenn sich das Programm im aktuellen Verzeichnis (Schublade) befindet. Damit weitere Programme von der Shell-Tankstelle aus gestartet werden können, sollte man mit dem 'Run'-Befehl Super bleifrei tanken . (???)

Das Programm begrüßt Sie mit einem graphischen Schmankerl', Sie dürfen sich sogar aussuchen, in welchem Level Sie beginnen. Dazu bewegen Sie den in Port #2 angeschlossenen Joystick nach unten, um in eine höhere Spielstufe umzuschalten, wobei die hervorgehobene Zahl der ausgewählten Spielstufe entspricht. Die Abfrage springt nach Level 9 wieder auf 0 zurück, damit bei versehentlicher Fehlbedienung auch noch ein genußvolles Spiel möglich ist. Dieses SetUp-Menü verläßt man durch einen Druck auf einen Feuerknopf.

Nun gelangt man (hoffentlich) zum Spielfeld. Auf der rechten Seite befinden sich einige Anzeigen, deren Anblick man durch einen Druck auf das im Fensterrahmen befindliche Zoom-Gadget ausweichen kann. Nach nochmaligem Drücken erscheinen sie

allerdings wieder. Die oberste Zahl gibt die momentane Spielstufe an, darunter erscheint, wieviele Zeilen bereits vom Bediener eliminiert worden sind. Danach richtet sich auch die Punktzahl, die darunter ausgegeben wird. Bei einer Quadrupel-Elimination wird eine höhere Punktzahl erreicht als bei vier einzelnen. Als letzte Nummer wird eine Höchstpunktzahl angezeigt, die in den letzten Spielen erreicht worden ist. Die rechteckige Anzeige verrät, welches Spielelement dem aktuellen folgt, so daß man schon vorausplanen kann. Das aktuelle Spielelement kann mit dem Feuerknopf in eine neue Lage versetzt werden, falls der Platz dafür vorhanden ist. Bei zwei Feuerknöpfen erfolgt die Umlagerung in jeweils entgegengesetzter Richtung. Die Spielelemente müssen so in das Spielfeld eingepaßt werden, daß die horizontalen Zeilen gefüllt sind und dann ins ewige Nirwana verschwinden. Die Spielelemente werden von der Computerschwerkraft nach unten gezogen, die mit jedem Level an Stärke gewinnt. Falls man mit den Steinen an die oberste Zeile gelangt, so hat man leider das Spiel verloren, und wird mit einer tröstenden Animation aufgeheitert. Nach einem Druck aufs Feuerknöpfchen gelangt man wieder ins SetUp-Menü.

#### Pausieren:

Während des Spiels läßt sich der Pausemodus durch Aktivieren des Fensters mit Hilfe eines Mausklicks einschalten. Durch einen Druck auf einen Feuerknopf gelangt man ins Spielgeschehen zurück. In der Pause blickt das Spielfeld auf.

#### Beenden:

Mit einem Mausklick auf das Schießgadget oben links im Fensterrahmen wird man von diesem Unglück bringenden Spiel erlöst und darf wieder konstruktiver Arbeit frönen.

## 1.8 Konfiguration

Klotz läuft auf jedem(?) Amiga mit Kickstart 2.x,3.x und höher. Ein zusätzliches Laufwerk wird zum Spielen von Klotz nicht benötigt (wozu auch?).

Klotz unterstützt Joysticks mit zwei funktional getrennten Feuerknöpfen. Die Optimalkonfiguration wird vom Hersteller wie folgt angegeben: MC68050, 16MB RAM, 210MB Harddisk mit SCSI2 Controller, 24Bit Grafikkarte,120 Watt Lautsprecher, 17" Multivitamin Monitor,AA(A)-Chipset und CD-ROM. Trotzdem sollte es beim Spielen auf kleineren Konfigurationen keine Komplikationen geben.

## 1.9 Danksagungen

Ich möchte folgenden Personen danken, ohne die dieses Programm nie seine heutige Reife erreicht hätte:



Bechie & Wauzi - Moralische Unterstützung  
Jörn - Destruktive Kritik und  
ß-Testing  
Angea, das Völzi - für was eigentlich ? :-)  
Arne Heyna(lander) - Musikalische Untermalung  
während vieler Stunden  
Programmierarbeit  
Torben Kluwe - Der einzige DAU-Tester, den  
man heutzutage finden kann.  
Marc Segelken - fürs 'Nicht so mein Fall',  
'Kannst in die Tonne kloppen'  
und 'Weiß' der Geier'  
JCD - fürs goto im C-Programm

## 1.10 Story not History

Warnung: Diese Seite enthält 2kByte Schwach-,Dumm- und Blödsinn.

Jedes Spiel braucht eine Hintergrundgeschichte. Diesmal sind Sie nicht der Prinz, der seine Angebetete aus den Klauen des bösen Monsters/Professors befreien muß, sondern ... aber lesen Sie selbst:

Auf dem idyllischen Planeten Traumlandia weit weit entfernt von hier herrscht große Aufregung - Prinz Ver von Geßlichkeit hat im neusten Versandhaus-Katalog 100 Megatonnen Giftmüll zum Super-günstig-kriegste-nachgeschmissen-Preis bestellt und auch gleich mit seiner Platin-Kreditkarte bezahlt, die leider das Rückgängigmachen von Kaufverträgen unmöglich macht, dafür aber einen erstklassigen Service bietet, wenn ein schleimtriefendes Monster einem das Jackett besudelt hat. Aber zurück zur Geschichte - nun warten unzählbar viele Trans-o-sport Raumschiffe im Orbit. Da ihnen das Warten zu langweilig wird - der einzige Sender, den man in Traumlandia ohne Störungen empfangen kann ist Radio Ohrschmalz, bei dem ein Chor von Besoffenen Variationen von 'New York, New York' vorträgt - lassen sie ihre toxische Fracht in patentierten unkaputtbaren, achselnässeressistenten Transportboxen auf den Planeten fallen. Der König Hin und seine Gemahlin Ter von Hältigkeit haben aber bereits für die Launen ihres Spröblings vorgesorgt, Ver ist mit seinen drei Armen, sechsunddreißig Fingern und sieben Augen schneller im Durchsichten von Katalogen als jeder andere, der nur die 24stellige neue Postleitzahl nachschlagen will - übrigens die Gewerkschaft der Leitzahlen fordert eine Umbenennung in Leidzahlen, weil man immer nach ihnen schlägt - nun das Monarchenpaar beschäftigt eine Reihe von Wissenschaftlern, die den vom Filius angerichteten Schaden beseitigen mußten. Neulich hat Ver doch das komplette, noch nicht ganz ausgereifte SDI-Programm inklusive einiger Gratis-Nuklearsprengköpfe erworben und auch gleich ausprobiert. Seitdem ist Traumlandia flach, was natürlich die Kartographen freut, allerdings so manchen Seemann vom Planeten fallen ließ. Einer dieser brillianten Wissenschaftler hat erkannt, daß sich bestimmte Kombinationen von Giftmüll gegenseitig neutralisieren. Nun muß man sie nur noch zusammenbringen, dazu modifizierte man SDI, allerdings mit dem Nachteil, daß sich die Anziehungskraft von Traumlandia bei längerer Benutzung erhöht.

Ihre Aufgabe als genialer Wissenschaftler ist es nun, die Behälter so zu ordnen, daß der Giftmüll verschwindet, und die letzte SEGA-SONIC-Rehabilitations-Klinik vor der Zerstörung geschützt wird.

---

## 1.11 Docs for Klotz

Klotz is yet another \*\*tris clone, but with features not found in other versions:

- runs on the Workbench screen
- public screen support
- shared pens support ( screen >= 16 colors, V39 and up )
- Joystick and CD\$^3\$^2\$- Gamepad support
- configurable keys
- and lots more I forgot to mention :-)

Requirements:

- Amiga Computer with Kickstart V37 and up.  
( Tested only with V39,V40, V33-won't work )

Please use the installer script to ensure that the correct version for your system will be installed.

How to use it:

- Shell and WB (Tooltypes) arguments:

```
Klotz PUBSCREEN/K,KEYS/K,LACE/S,NOLACE/S,USEKEYS/S,MONO/S
```

PUBSCREEN - name of the public screen to use

KEYS - keyboard configuration

Default is 4f.4e.4d.40.46.19

These are keyboard

rawkey codes

interpreted as

follows:

```
Move left   : $4f -> cursor left
Move right  : $4e -> cursor right
Move down   : $4d -> cursor down
Rotate left : $40 -> space
Rotate right: $46 -> delete
Pause      : $19 -> 'p'
```

Do not use qualifier keys (\$6x) !

LACE - force Klotz to LACE mode, i.e. large playfield

NOLACE - don't use LACE

Without these options Klotz autosenses the pixelaspect.

USEKEYS - switch on the keyboard control - this doesn't pay attention to the current input focus (i.e. active window).

MONO - always use the 4-color mode ( or on screens with depth 1 the 2-color mode [ just try it with memacs :-[ )

- In-Game-Control:

Joystick/Gamepad: Left - Move left

Right - Move right

Down - Move Down

Fire/Red button - Rotate left

2nd Fire / Blue & green button - Rotate right

Play (grey) Button - Pause

Select Level with Down/Rotate

Un-pause with Rotate

- Full lines will vanish, the more lines the more points you'll get ...  
Game speeds up after 10 lines if you start in level 0.

Copyright

This game is freely distributable, for non-commercial, non-military use only. Don't blame me for anything you'll do with it.

Klotz was written by

```

  ( )           Contact me at:
  ( ) Software Design           Elmar Plischke
  WARE           Schollstr. 68
                27755 Delmenhorst
                Germany

```

e-mail: elmarp@web.de

This game is also available in an EGS version (joystick only)

## 1.12 Keyboard Rawkey-Codes

from: AMIGA Hardware Reference Manual, 3rd Edition, p.254

```

45  50  51  52  53  54   55  56  57  58  59
ESC F1  F2  F3  F4  F5   F6  F7  F8  F9  F10

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0a 0b 0c 0d 41      46   5f   5a 5b 5c 5d
` 1  2  3  4  5  6  7  8  9  0  -  =  \  BS        DEL  HELP  [ ] / *

42  10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 1a 1b  44      3d 3e 3f 4a
TAB q  w  e  r  t  y  u  i  o  p  [ ]  RETURN    7  8  9  -

63   62   20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2a (2b)    4c           2d 2e 2f 5e
CTRL CAPS a  s  d  f  g  h  j  k  l  ;  '          UP           4  5  6  +

60   (30) 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3a 61      4f   4d   4e   1d 1e 1f 43
SHIFT   z  x  c  v  b  n  m  ,  .  /  SHIFT LEFT DOWN RIGHT 1  2  3  ENTER

64  66      40      67      65
ALT COMMAND  SPACE  COMMAND ALT

```