

Žížalka pro PC: Nokia 3310 SNAKE 2

Ved'te hada za potravou, aby rostl. Ovládejte ho tlačítky 2,4,6 a 8. Hada nelze zastavit, ani s ním nelze couvat. Nesmíte se dotknout stěn ani ocasu. Takto výrobce známých mobilních telefonů *Nokia* uvádí svoji na první pohled jednoduchou, ale přesto obrovsky úspěšnou hru na svých telefonech. Tato hra klade nároky nejprve na šikovnost hráče (v závislosti na zvolené úrovni), ale po prodloužení hada i na logické uvažování. Nejde totiž jen o to se šikovně vyhnout vlastnímu tělíčku, ale pokud chceme dosáhnout co nejvyšší počet bodů, je nutné sebrat bonusové příšerky v co nejkratším čase. A to vyžaduje se k nim dostat leckdy nepříliš patrnou cestou pomocí procházení okrajem hracího prostoru.

Této jednoduché hře jsem nepropadl pouze já, ale i spousta dalších majitelů telefonu *Nokia*, jak jsem se přesvědčil na vlastní oči i na různých Internetových stránkách. Také firma *Nokia* hodnotí svoji hru na vlastních stránkách jako velmi úspěšnou. Na serveru *www.mobil.cz* se lze dočíst také to, že hra je přístupná pomocí zvláštních kódů také na telefonech *Ericson*. Většina mých známých má ale telefon *Alcatel* a někteří mi žížalku na *Nokii* docela závidí. Tak jsem se rozhodl jim vyjít vstříc a tuto skvělou hru naprogramovat na počítači.

Hra je dostupná hned v několika verzích.

První verze (soubor **3310_DOS.EXE**) byla naprogramována v jazyce *C (DJGPP)* a je určena pro operační systém *DOS* a *Windows 95/98*. Pracuje v grafickém režimu *VGA (320x200)* a *SVGA*. Režim *VGA* pracuje i pod *Windows NT/2000*, *SVGA* režim však vyžaduje *Windows 95/98/DOS*.

Z tohoto důvodu vznikla druhá verze hry. Soubor **3310_WIN.EXE** je plně 32 bitová aplikace naprogramovaná v jazyce *Delphi*. Pracuje na všech 32bitových *Windows – 95/98/NT/2000/ME* a dalších budoucích kompatibilních verzích.

Poslední verze vznikla dodatečně z důvodu, že stále existuje ještě dost velmi starých počítačů založených na procesoru *8086/8088/80286*. A je přece škoda, aby na nich nešla hra spustit jen proto, že velmi jednoduchý a hardwarově nenáročný engine hry je zkompilován automaticky s direktivou „*386 instructions*“ nebo „*Pentium optimized*“. Soubory **3310_XT1.EXE** a **3310_XT2.EXE** jsou zkompilovány pomocí *Turbo Pascalu 5.0* (zdrojový kód předělán z *Delphi* verze) bez použití instrukcí vyšších procesorů. Verze **XT1** nemá prakticky žádné nároky na hardware a ačkoli jsem to v praxi nezkoušel, měla by fungovat na úplně nejstarších počítačích *XT*. Verzi **XT2** lze sice také spustit na počítačích *XT*, tato verze má však vyšší nároky na výkon procesoru z důvodu propočítání „rozmáznutí“ obrazu - hra nemá kostičkovanou grafiku, ale objekty jsou mázle jako na televizi. Tuto verzi doporučuji tak pro procesor *80386*, i když od *CPU 80386* výš lze již spouštět i verzi z *DJGPP 3310_DOS.EXE*.

Hodně zábavy s touto známou hrou.

PS: schválně, jestli mě někdo překoná: můj rekord (hraný na telefonu) je **3693** bodů a při nejvyšší rychlosti jsem zaplnil tělíčkem hada celé pole. Přesto lze dosáhnout bodů i více - závisí na počtu a rychlosti sebraných bonusů.

Ovládání:

3310_DOS

Volba obtížnosti, výběr grafického režimu *VGA/SVGA*: \pm , **L2** po startu programu

Start nové hry: **ENTER**, **SPACE** ve hře

Pohyb hada: **Kurzorové šipky**, **Q Z/Y I P**

Konec hry: **ESC**

3310_Win

Volba obtížnosti: \pm ve hře

Start nové hry: **ENTER**, **SPACE** ve hře

Pohyb hada: **Kurzorové šipky**, **Q Z/Y I P**

Konec hry: **ESC**

3310_XT1/XT2

Volba obtížnosti: \pm ve hře

Start nové hry: **ENTER**, **SPACE** ve hře

Pohyb hada: **Kurzorové šipky**, **Q Z/Y I P**

Konec hry: **ESC**

Hra je šířena jako freeware, vlastnit, používat a šířit ji lze za dodržení licenčních podmínek **ZOA**. Zdrojové kódy jsou též volně k dispozici (viz. licenční podmínky). Kontakt na autora: SANTUS@centrum.cz nebo DISPAIR@seznam.cz, <http://santus.kgb.cz>.