

CROPKY



**instrukcja
obsługi**



Historia

Pewnie wielu z nas pamięta czasy lat 80-tych, w których tylko nieliczni posiadali komputery. Zresztą o posiadaniu takiego sprzętu można było co najwyżej pomarzyć. Szczytem marzeń dzieciaka było posiadanie elektronicznego zegarka „Made in Tajwan”, wygrywający siedem elektronicznych melodyjek. Większość z nas chodziła do szkoły podstawowej, gdzie chodziliśmy w niebieskich mundurkach z przypiętą tarczą szkoły czy „wzorowego ucznia”. Ciągłe byliśmy na dworze, graliśmy w „kapsle” w wyścig kolarski, żużel, piłkarzyki czy gry planszowe. Na przerwach w szkole słuchaliśmy różnych przebojów zagranicznych na magnetofonach kasetowych – na topie był Modern Talking, Europe, Pet Shop Boys, Sabrina ze swoją seksowną piosenką „Boys boys boys” czy Limahl z kultowym przebojem „Never ending story”. Ambitniejsi słuchali Republiki, Lady Pank, Maanam. Zbieraliśmy puszki aluminiowe z zachodu, polskie komiksy („Kajko i Kokosz”, „Tytus, Romek i A' Tomek”), prospekty zachodnich samochodów. Wiedzę o zachodzie czerpało się z „Młodego Technika”, „Świata Młodych”, a o komputerach można było dowiedzieć się z „Bajtka”.

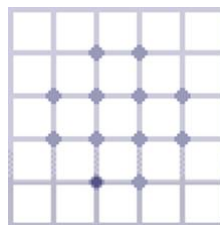
Na nudnych lekcjach grywało się w różne gry nie wymagające komputera lub telefonów komórkowych. Zagrywaliśmy się w państwa-miasta, statki, kółko i krzyżyk oraz jedną z odmian gry w „kropki”. Z sentymentu do tamtych lat powstała gra autorstwa Kaza z AtariOnline.pl. Chciał przypomnieć tamte szczęśliwe, dziecięce czasy... i tak powstała koncepcja przeniesienia jednej z odmian gry na komputer Atari XE/XL. Wersja komputerowa nie jest szkolną wersją, polegającą na otaczaniu cudzych kropek, tylko na łączeniu kropek kreskami w taki sposób, żeby pozbawić przeciwnika możliwości ruchu.

Wersja na Amigę powstała dzięki zgodzie autorów wersji dla Atari oraz upartości Ramosa, który doprowadził projekt do fazy finalnej. Podziękowania należą się wszystkim zaangażowanym osobom biorącym udział w tworzeniu gry: Adamowi Stachowi, Piotrowi Cieślowskiemu oraz Piotrowi Radeckiemu. Program uruchamia się na standardowej Amidze 500 z 1 MB pamięci. Przy większej ilości pamięci oraz szybszych konfiguracjach gra będzie działać wyraźnie szybciej.



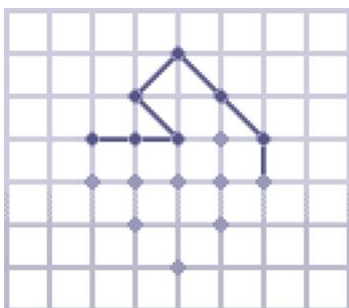
Zasady gry

Gra w kropki w wersji szkolnej jest bardzo prosta. Jedną z odmian jest taka, że na kartce papieru w kratkę gracze na przemian stawiają na przecięciach linii kropki, dążąc do tego, aby otoczyć kropki przeciwnika, po czym łączą je zaznaczając swoje terytorium oraz zliczają liczbę „uwięzionych” kropek. Inny wariant gry, którego zasady obowiązują w niniejszej komputerowej wersji, polega na tym, że najpierw na kartce papieru w kratkę



Podstawowe pole gry

tworzy się pole gry – stawia się kropki na przecięciu linii poziomych i pionowych. Z kolegami zazwyczaj rysowaliśmy pole, takie jak to widoczne poniżej, ale w wersji komputerowej jest ich do wyboru znacznie więcej niż ten szkolny standard – niektóre nasze propozycje pola gry są mocno „odświrowane”, ale to wszystko dlatego, żeby łatwo się nie znudzić, a za to przeciwiczyć granie w ekstremalnych warunkach.



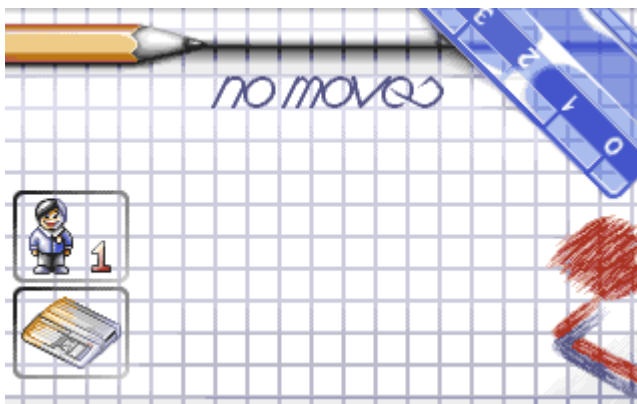
Gracze na przemian łączą kropki liniami.

Po narysowaniu pola gry gracze grają na przemian – rysując linie łączące kropki. Każdy z nich musi kontynuować linię narysowaną przez poprzednika, ale oczywiście może wybierać kierunek, w którym linia ma podążać. Celem gry jest doprowadzenie przeciwnika w takie miejsce, z którego nie może już wykonać ruchu w swojej kolejce. Gra wymaga wyobraźni i przewidywania możliwych posunięć.



Zasady gry

Pierwszy gracz zaczyna w wylosowanym przez komputer miejscu. Kropka, od której zaczynamy grę, mruga. Używając joysticka wskazujemy, w którą stronę chcemy skierować naszą linię i naciskamy przycisk fire. Następnie drugi gracz (lub komputer zastępujący gracza) wykonuje swój ruch postępując dokładnie tak samo. Zabawa trwa do momentu, gdy nie ma możliwości dalszego ruchu i pojawia się napis „No moves”. Oznacza to, że któryś z graczy wygrał. Informuje o tym animacja Piesia i wskaźnik punktowy. Tutaj warto zdradzić, że tytuł „wzorowego ucznia” można otrzymać tylko wtedy, gdy w trybie turniejowym dziewięć razy pokonamy komputerowego przeciwnika.



Koniec... nie ma możliwości dalszego ruchu



Menu gry

W grze „Cropky” możemy prowadzić rozgrywkę w trybie jedno- lub dwuosobowym. W tym pierwszym naszym przeciwnikiem będziemy komputer – jest to AI, która jednak taka głupia nie jest, żeby cały czas dać się ogrywać. W drugim trybie oczywiście wymagany jest kolega/koleżanka, którzy są żywymi przeciwnikami.



Można wybrać tryb turniejowy, w którym musimy się zmierzyć ze wszystkimi planszami, przygotowanymi przez twórców gry albo tryb pojedynczej gry – wtedy możemy sami wybrać planszę, na której chcemy trenować.



Możemy też wybrać sposób sterowania grą. Do wyboru mamy joystick, mysz lub klawiaturę. Ostatnia dostępna opcja to po prostu uruchomienie gry zgodnie z dokonany wcześniej wyborem.





Muzyka i efekty dźwiękowe

Podczas gry towarzyszy nam muzyka lub efekty dźwiękowe. Ścieżka dźwiękowa to 3 utwory muzyczne zmieniające się podczas każdej rozgrywki w trybie **Tourney** lub co kilka rozgrywek w trybie **Single Match**. Klawisz „M” powoduje przejście z trybu muzyki w tryb efektów dźwiękowych i odwrotnie.

Warto wiedzieć

Zanim przystąpimy do rozgrywki, warto zapoznać się z kilkoma zdaniem motywacyjnymi od Piesia:

- „Po wygraniu 9:0 można liczyć na jakąś niespodziankę/nagrodę, a pierwszy gracz, który osiągnie taki wynik i się pochwali tym na AOL okryje się wieczną chwałą.”
- „W grze zawarty jest pewien trik i jeśli ktoś go odkryje, to zostanie ogłoszony prawdziwym megamade faką ;).”

No to wyciągamy zeszytiki... i gramy:



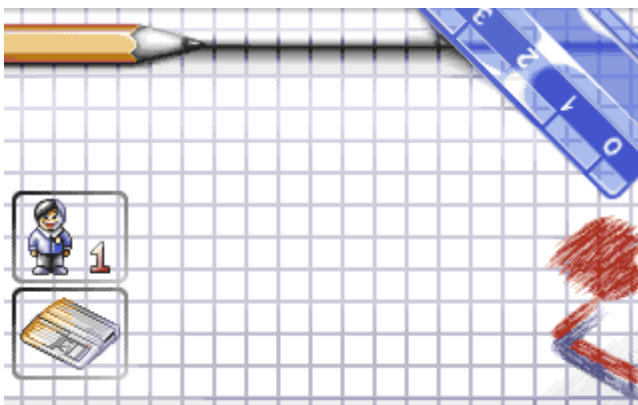


Na zakończenie

Gra uruchamia się na standardowej Amidze 500 z 1 MB pamięci. Jeśli jednak dysponujemy szybszą Amigą (np. A1200), gra będzie pracować szybciej, a przy większej ilości pamięci będzie bardziej optymalnie korzystać z odczytu danych z dysku.

Pozostaje już tylko wskazać miejsce pobytu gry „Cropky” oraz zachęcić do zgłaszania ewentualnych błędów. Gra była testowana, ale przecież zawsze jest jeszcze jeden błąd w programie.... Jeżeli będzie co poprawiać, to koder obiecał, że szybko zostanie wypuszczona wersja poprawiona.

Życzymy wszystkim wyniku 9:0!





Autorzy



„Cropky” (wersja Atari)
2010-2011 AtariOnline.pl

Programowanie: Marek „Xeen” Cora
Muzyka: Michał „Caruso” Brzezicki
Grafika: Piotr „Piesiu” Radecki
Pomysł: Krzysztof „Kaz” Ziembik

„Cropky” (wersja Amiga)
2011-2013 C&A Fan

Programowanie: Adam Stach
Muzyka: Piotr „Pece” Cieślík
Grafika: Piotr „Piesiu” Radecki
Pomysł: Mariusz „Ramos” Rozwadowski



Instrukcja obsługi

Opracowanie: Krzysztof „Kaz” Ziembik i Mariusz „Ramos” Rozwadowski
Skład: Sebastian Rosa