

El Sistema D42 Aventura

Las aventuras clásicas incluso desarrollan para el Commodore 64/128

Las aventuras clásicas incluso desarrollan para el Commodore 64/128
Stephan Lesch y Tobias Erbsland
La versión 1.0 del software

1ª edición 2014

© 2014 Stephan Lesch y Tobias Erbsland

Editorial: Volker Rust

Sentencia: Tim Schürmann

Diseño del logo: Mark Colling

Producción y Edición: Books on Demand GmbH, Norderstedt

ISBN 978-3-7322-9407-7

La información bibliográfica de la Biblioteca Nacional de Alemania:

La Biblioteca Nacional de Alemania listas de esta publicación en el

Nacional Alemán; datos bibliográficos detallada

disponible en Internet a través de dnb.d-nb.de.

contenido

Inhaltsverzeichnis VII

1 Einleitung 1

..... 1.1 Vorwort 1

1.2 Vorwort, die Zweite 4

..... 1.3 Mitwirkende 5

Die im Programa paquete 1.4 6

..... 1,5 Bezugsquelle 7

7 Die Hardware und Softwarevoraus 1,6 setzungen

Fue du noch sonst 1,7 brauchst 8

Sistema fue kann nicht und das fue de 1,8 9

2 Es geht los - Dein erstes Aventura 11

Die Raummatrix 2.1 11

..... 15 2.2 Adventureentwicklung im Schnelldurchgang

3 Una teoría pila 19	
3.1 Estructura de archivos Espacio	20
3.2 Objetos y Sprites de objetos	20
3.3 Los datos generales	22
3.4 Las banderas	22
3.5 Evaluación de los comandos de juego usan	23
4 El Editor 27	
4.1 El control	27
4.1.1 Sistema de menús	27
4.1.2 pulsaciones de teclado	28
4.2 El menú Disco	28
4.2.1 Licencia habitación	30
4.2.2 Guardar espacio bajo	30
Guarde 4.2.3 habitación	30
Enviar 4.2.4 comando disco	31
4.2.5 cambiar Drive	31
Ver 4.2.6 Directorio	31
4.2.7 archivo de licencia, guardar, borrar	32
4.3 El menú de datos generales	34
4.3.1 Condiciones	35
4.3.2 Textos	35
4.3.3 Objetos	37
4.3.4 Banderas	40
4.3.5 Eliminar	41
4.4 El menú de datos espaciales	41
4.4.1 condiciones de la sala	41
4.4.2 Espacio letras	41
4.4.3 Descripción del espacio	42
considerar la imagen 4.4.4	42
4.4.5 Número de Música	42
4.4.6 norte, sur, oeste y este	43
4.4.7 Eliminar	43
4.5 Edición de la lógica del juego	43
4.5.1 Edición de las condiciones	45
4.5.2 editar acciones	46

4.5.3 Copiar, Pegar y Eliminar condiciones ..	47
4.6 Las acciones	48
4.6.1 Asunto en posesión	49
4.6.2 Eliminar la posesión	49
4.6.3 objeto en el espacio	50
4.6.4 Eliminar en el espacio	50
4.6.5 conjunto de la bandera / borrar	50
Ver 4.6.6 mensaje	50
Ver 4.6.7 mensaje general	51
4.6.8 salto al espacio	51
4.6.9 Juego encima	52
4.6.10 carga de la secuencia del extremo	52
4.6.11 Espere pulsación	53
5 consejos	55
5.1 Objeto y \$ 7F \$ Bandera 3f	55
5.2 espacios como escenas	56
5.3 intercambiando textos en habitaciones separadas	59
5.4 La gestión de los objetos en el juego	59
5.5 Tenga cuidado al colocar los objetos en una habitación	60
5.6 Número de objetos limitar	61 ..
5.7 Múltiples objetos del mismo nombre	61
5.8 Trucos con Sprites	62
5.9 El uso de mensajes espaciales y generales	62
05:10 influir en la evaluación del estado del	63
05:11 conteo	65
6 El Jugador	69
6.1 El menú de opciones	70
6.2 Guardar y cargar partidas guardadas	70
6.3 Música	74
6.4 El cargador	75
7 El generador de secuencias finales	77
prueba de 7.1	secuencia final
7.2 imagen cargada en la memoria	78

7.3 Licencia nueva fuente	79
7.4 Música desde \$ 1.000 Licencia	80
7.5 Parámetros de posición	80
7,6 ajustes de color	81
Editar 7.7 ScrollText	81
Guarde 7.8 secuencia final	83
8 El generador de la pista de carga	85
9 Preparación de la versión final	87
10 Palabras de clausura	89
A las estructuras de datos	91
A.1 espacial y generales Datos	92
datos de objeto A.2	92
condiciones y acciones A.3	95
A.4 La mesa Pista de carga	98
B Las principales diferencias a D4	99

Capítulo 1

introducción

1.1 Introducción

Había una vez hace mucho, mucho, a finales de los años 80:

una revista de anuncios clasificados llamado "mercado de pulgas ordenador" (CF).

Sólo alrededor del Hälft e la revista era de esperar de la

/ ¿Quieres-Ads para todos los sistemas posibles. Debido dane-

ben hubo un intenso intercambio entre los lectores, el corto

Las contribuciones en forma de presentación escrita - un foro en un hace

la propagación de la Internet, con un tiempo de respuesta de no rara

th cuatro meses.

Algunos de los seudónimos de estas "partidas Laber", fue la llegada

cogido un 90 en la idea de la revista y su editorial

dedicar juego de aventuras. Tobias Erbsland escribió acerca de esta

Fin, una primera versión del sistema actual. Desde el CF

Aventura fue nada más que dos demos (Figura

1-1 y la Figura 1-2), pero Tobias continuó desarrollando el sistema de

con el objetivo de comercializarlo. En 1994, una versión mejorada

Figura 1-1 D
La versión de demostración
el CF-aventuras

Figura 1-2 D
"Ludwig Mystify"
la aventura de demostración
el sistema D4

antes, que se distribuyen a través de las obras suaves independientes de la compañía debería. En ese momento, Volker Rust tenía sólo una aventura privada escrita, Leisure Suit Leo. Este juego se realizó en Básico estado y bastante simple. El sucesor, Leisure Suit

Figura 1-3 D
El entlich- inédito
Te versión básica de
Leisure Suit Leo 2

Leo 2, se programó inicialmente de nuevo en Básico y se describió Ya a punto de concluir (Figura 1-3). Como Volker Rust la D4 sistema descubierto, puso el juego con el fin de cero. En 1995 fundó el grupo C64 fuera de servicio con Coder Stephan Lesch (mareado Diablo), la introducción programada (Figura 1-4) Endpart y otros detalles sobre el motor del sistema D4 alrededor, y al final de 1997, la aventura apareció. Leo 2 fue el primer juego extensa que corresponde al sistema de fue desarrollado y en el que además de los puntos fuertes, lamentablemente, algunos Debilidades eran visibles. El único inconveniente fue el ensichtliche fuera La falta de capacidad de almacenamiento en disco, pero había otra Las restricciones que elen auffi el diseñador del juego. 2004 fi ng Stephan Lesch a revisar el sistema. Gran parte del motor de juego, el llamado "Players", se ha vuelto a escribir, era el editor también ampliado de muchas maneras. Las nuevas características y el Los cambios se describen en el Apéndice B. el original manual de instrucciones también se ha reescrito y adaptado. una Parte del paquete de software se adoptó sin cambios, es decir, Lich de Endsequenzgenerator, una pequeña Demo Maker.

Figura 1-4 D

La introducción de la D4

Versión de Ocio

Adaptarse a Leo 2

Mientras tanto, Volker Rust y Thomas Hebbel tienen dos crear más juegos en el sistema, no un común muy en serio TES Fantasía Aventura y el Delito. Estos juegos son bastante Entlich son muy avanzadas y la esperanza en un futuro no muy lejano aparecer. Tendrá un dolor de cal superficie gráfica diferente el motor se incluyen aquí, pero el programa por el usuario mismo núcleo zen. Por otra parte, el juego Leo 2 es una versión actualizada publ ser entlicht. Hay más información en nuestra Página web: www.out-of-order.info.

Y ahora se toma mareado Diablo con volver a un viaje en el tiempo desde 1994, cuando Tobias Erbsland las primeras líneas del original Instrucciones de chen escribieron.

1.2 Prólogo, la Segunda

Tjach, por lo general un prefacio escrito bastante seco y por lo general no se cree que leer. Sin embargo, debo de esta conocida regla para hacer una excepción y algunos importantes Din ge explicar al adquirido de que programa. Bueno, estás

con el editor y el jugador será capaz de crear una aventura, que puede competir con cualquier programa comercial. que debiera sin embargo probar esta guía definitivamente leer, de lo contrario Te garantizo que usted no está satisfecho con su aventura su voluntad. Una aventura es un montón de trabajo, y está programando traer para noches de insomnio en la que nuevas ideas y mordazas imaginar. Lea este manual a través de una vez, luego befol-ge paso a paso a una aventura utilizable llegar. Las preparaciones son los más difíciles, pero puede usted no se va. Pero si usted tiene un cierto asistida hecho, el trabajo en la aventura es cada vez más fácil y aumenta incluso hasta la sección "alegría" en la. ¿Se le olvidó su aventura como "Ready", explica, que está tan motivado que igual a su segundo Aventura comenzar falta. Si alguna vez el propietario del juego lo han hecho, entonces usted sabe que esta curva de motivación (adicción) de lo contrario, yo pido que confíen en mí, porque yo que Por último, y no por primera vez - Te lo dije, pero con este kit la mayor parte del trabajo ya está ocupado. Siempre tengo ganas a través de las creaciones que se han creado utilizando mis sistemas.

Tobias Erbsland

1.3 Colaboradores

- Sistema original Endsequenzeditor, música y original

Instrucciones: Tobias Erbsland

- Ampliación del editor, el jugador y las instrucciones: Stephan Lesch

- Muchas sugerencias, prueba práctica del sistema y corrección de pruebas: Volker El óxido y Thomas Hebbel

- Diseño gráfico, composición y diseño del libro: Tim avivar hombre, Volker Rust, Thomas Hebbel y Stephan Lesch

- Logo de la cubierta y diseños: Marcos Colling

- Cubierta: Volker Rust; Modelo: Sandra

- Capítulo imágenes ENGAÑA: Philipp Bergmann, Gláucio Santos dos Reis, Volker El óxido y los diseñadores de los CF-Adventures

Ejemplo Aventura "Ludwig Mystify": John Rinderer (Historia)
Tobias Erbsland (gráficos, música), Dante, Pioneer, Billy el Bit
(Vector)

- cc65, un C-cadena de herramientas cuya ensamblador y enlazador para este
Software utilizado: Ullrich de Bassewitz (www.cc65.org)

1.4 Los programas en el paquete

El sistema D42 consiste en cuatro programas:

Editor: Usando el editor de crear el juego. Se define el juego

lógica y están creando los textos, se unen unos gráficos y música.

Jugador: El jugador es el "motor de juego", con la que se la aventura
cualquier momento puede jugar. Lo usa durante el desarrollo
para las pruebas, y terminó el juego va a estar unido.

Endsequenzgenerator: Dar a este un título para su
crear juego, un tipo como una película. lo

y un pequeño "Demo Maker" en la que una imagen

Cargar Música y especificar un texto puede, entonces, como
Aparece scroll vertical.

Realizar un seguimiento de carga del generador: Este programa crea una tabla con
las posiciones de los archivos del juego en el disco. Por un lado
acelerando así la recarga en el juego terminado

gen, por otra parte, alguna vez lo necesitan en la preparación de

Para probar el juego una vez que ocupa más de un lado del disco.

El editor y el jugador está disponible con Inglés y alemán

El texto en pantalla, pero sólo para dispositivos PAL. Además, una
contener versión de depuración del jugador, el uno antes del inicio de
de espera de pulsaciones de teclas (útil para realizar pruebas con un emulador) y
al cargar ficheros en la salida del nombre.

1.5 Fuente

El paquete de programas actual se produce a partir de nuestra página web undercharged:

www.out-of-order.info

Allí encontrará el código fuente. Por lo que puede conseguirse con mejoras hacer gen o darle a su juego un aspecto distintivo.

El sistema es gratuito. El manual y el libro electrónico son

Librerías o internet. Para los coleccionistas, hay cerca

Además, una edición limitada en Protovision con la caja, el original disco del sistema y manual impreso:

www.protovision-online.de

1.6 El hardware y Softwarevoraus- ciones

El sistema se ejecuta en el C64 y C128 en el modo de C64. el editor tor admite hasta cuatro unidades de disco flexible con las direcciones de dispositivos de 8-11, que puede ser muy útil en aventuras más grandes. todos Disco accede al editor que se ejecuta en las rutinas del núcleo, por lo deberían, los CMD-disquetes y otros dispositivos, como discos duros función.

Los archivos no son muy grandes, pero es un Speedermódul de gran beneficio, porque siempre entre el juego y el Editor cambios. Reconocido y apoyado el módulo "Action Replay".

Si el programa detecta módulo selbiges, el módulo del cargador es conmutada automáticamente. Otro Utilidad / freezer- / Speeder-Mo

Los módulos pueden causar problemas, incluyendo el cartucho final III y el Replay Retro (bajo ciertas circunstancias sólo algunos soft-versiones de material). En este caso, si la carga y antes de

A partir del módulo editor / reproductor están desactivados. el editor Tor se ejecuta en VICE sin verdadera emulación de unidad. el jugador usa un gestor Rápida de cargar y las rutinas del núcleo

Guardar. Por lo tanto, los módulos deben apagar después de la carga ser.

1.7 ¿Qué más necesita

Además de todos los requisitos técnicos para garantizar las necesidades una vez que un diseñador gráfico si no pintas las imágenes o incluso convertido. Las imágenes no deben exceder de doce Charzeilen desde la parte superior el tamaño de la llanta renos; que el 96 filas de píxeles, y deben, Formato de koalapad, Amica Paint o pintura mágica presentes.

Emergencia que entras hasta que las imágenes a un convertidor. eje te al crear las imágenes que no hay objetos (personas u objetos) se muestran, que durante el juego desaparecer o ser tomado por el jugador. Si usted querer identificar tales objetos, es posible averiguar con un sprite representar. Este elemento sprite desaparecerá tan pronto como el objeto proyecto una vez que se eliminó de la habitación.

Parte de la aventura continua, uno o más de música (s).

Mejor para buscar un buen músico que sintonizan jugar el bloques para la aventura escribe (Compone). Si encontramos alguna, acepta el presente trabajo, sino que también puede incluso una canción de la se utilizan demostración aventura. Sin embargo, si el conjunto comercializado se cambian, podemos señalar la música de ninguna manera se olvidan.

La música no podrá ser superior a ocupar la zona \$ 1000- \$ 25ss, el Init Llamada debe de llamar las jugadas será \$ 1,003 en 1000 y \$. ¿quién no se entiende esto o dice que es una cuestión del dólar, el debe escribir esta frase y la otra información y

enviar a la persona que ge- la música para el juego neriert. Para obtener más información acerca de los requisitos de la musik están en la descripción de el jugador en el capítulo. 6

Un pequeño debe conocer el sistema de C64 - es pero no es un requisito previo. Estoy trabajando en la suposición de que en puede programar Basic y con la carga, el ahorro, la solución regla y copia de archivos versado. ¿Cómo funciona esto es sino también en el Manual de Commodore C64. Pero espero que

las instrucciones para los legos es bastante comprensible y no seguirá siendo demasiado grandes incertidumbres.

Por último, se debe buscar un reproductor prueba de que no lo hace igualdad de volver a copiar la aventura. La prueba es muy importante, ya caracterizan sobre todo los errores se encuentran, el uno no lo hace ha descubierto. He aprendido que la cooperación trabajar con los jugadores de prueba contra el sexo polar (uno es mujer Así que el hombre o viceversa) se ejecuta muy armoniosa. También en este sem punto usted debe confiar en mí porque este no es el acoso, pero basado en la experiencia. Un colega o amigo como Testspieler es también una buena idea. La primera fase del desarrollo crea una Pareja más rápido que con una sola cerebro.

1.8 Lo que el sistema puede y no lo

El sistema le permite sin experiencia en programación una aventura crear y proporciona automatización que la creación de un lauffähiger andamio juego fácil REQUISITOS:

- Los espacios están dispuestos en una cuadrícula. En todas las habitaciones se pueden activar o desactivar las direcciones cardinales ser. El juego responde de acuerdo a la Richtungsbefehle. Las habitaciones se recargan, sala de fotos y descripciones textos publicitarios mostrar y reproducir la música asociada.
- Para cada objeto especifica uno, ya sea portátil o no y el juego responde en consecuencia tomar las órdenes y perder. Para todos los otros comandos del juego es un juego respuesta estándar. Todas las reacciones del juego de esta desviarse reacciones automáticas tienen de usted ser establecido.

Pero también hay algunas limitaciones:

- Los verbos y las respuestas automáticas están fijos colocado.
- Las estructuras de datos del juego son relativamente estáticos. de este modo son el número de habitaciones, objetos y textos, sino también la

Número y la complejidad de las preguntas y respuestas es limitado. Pero hay bastante extensas juegos posibles.

- La apariencia del reproductor no se puede personalizar. usted puede descargar el código fuente y cambiarlo o

Escribir su propio programa reproductor; las estructuras de datos están documentados en el Apéndice.

- Las "variables" del juego son únicas banderas con los estados "On" y "off". No hay variables numéricas y sin Zählbefehle.

- Los objetos en el juego tienen ningún estado. A un llenado borracho vacía y una botella rota mosto de vino como GE se crean objetos separados.

- objetos no tienen peso o volumen, no hay contenedores terobjekte.

- No hay instrucciones con marcadores de posición de objetos, tales como "desplazamiento ser el objeto mencionado en la instrucción en el inventario "o" Mostrar el Descripción de texto para el objeto de la orden ". Esto significa que por ejemplo respondiendo a examinar para cada objeto codificado por separado debe ser.

Capítulo 2

Aquí vamos - su primera aventura

Tome una mesa libre, y actualizar a una pila central de papel

- De manera ventajosa a cuadros. Aquí están algunos pines E, E lápiz, goma de borrar y sin duda un lápiz fino de color (rojo, azul, verde). una

Bloc de notas también sería muy bueno. Esto también se puede unauff Aellig

llevar al trabajo y seguir haciendo algunas notas allí. Ahora,

cuando esté todo listo, se puede seguir adelante.

2.1 La matriz de espacio

Toda la ficción juego ° lugar en varios lugares, entre

donde el jugador se mueve. Nos indican las ubicaciones aquí

como espacios. Cada habitación se almacena en un archivo separado y

cada uno que contiene una lógica de imagen, texto y raumspezifi juego de cal.

El sistema D42 soporta hasta 128 espacios que en 8 filas

por 16 habitaciones están dispuestas como se muestra en la Figura 2-1. su

La primera aventura debería limitarse a unas pocas áreas, tales como es el caso en la aventura de demostración.

Figura 2-1

La disposición de las 128 instalaciones posibles: Los números de las habitaciones tienen la forma

yx, donde y representa la fila y la columna x. La numeración es de habitación

Hexadecimal prestado, ser utilizado en el lugar de dieciséis diez dígitos:

0 a 9 y A a F. El "punto de dieciséis años" se corresponde con el número de fila (0-7), el

"Dígito" del número de columna (0-F). Por lo que es fácil identificar qué áreas

por encima o junto a la otra. El origen, la habitación es 00, arriba a la izquierda, por lo tanto

es como se El espacio 13 a través del espacio 23

Es mejor llegar a esta matriz de una vez en un papel libre de la hoja

muelle, lo más grande posible y, sobre todo numerada correctamente. el mero

Numeración no deben tomar demasiado espacio en los campos,

porque aquí se tiene espacio para notas, y seguir siendo similares. es

comparable a un calendario. Lo primero que necesita una idea para

una historia. Esto es en toda una zona determinar cuál

a continuación, se puede dividir en diferentes campos. En demo Aventura

esto es Maulbronn, una pequeña ciudad en Alemania. en la figura

2-2 se puede ver la esquina superior izquierda de la matriz de espacio, el espacio, hecho

donde hay una aventura de demostración. Esto le indica cómo utilicé este

City han dividido en varios lugares importantes, y cada uno esta

estos lugares han asignado un nombre. Este es el más

paso impor- porque cada escena / cada habitación tiene una pequeña historia para

a la que las otras habitaciones a lo largo de un sentido o una los rendimientos de aventura; un juego de puzzle para los frikis. Las habitaciones en sí deben ser interesante porque un campo largo apagado o una zona de césped libre solamente tiene un cierto atractivo cuando uno aún podría hacer otras cosas que en una dirección diferente ción de huir de nuevo. Los principales lugares en los pequeños Así demo Aventura está aquí el pub en el campo 21, el Tante-tienda de Pop en el campo 10, la oficina de correos para el campo 01, el monasterio con el son bodegas de vino en los campos 02 y 12. Todos de estos lugares para el centro del campo - la plaza en frente del puesto - conectada. el lugar sí es inútil, sino que tiene, en relación con los cuatro Hauptschau- coloca una función importante.

El jugador D42 incluye un procesador automático para Comandos norte, sur, este y oeste dirección: En la medida en que la lógica del juego dicta lo contrario, el reproductor carga automáticamente el El espacio, el otro en el mapa espacio en la dirección apropiada fronteras. Por lo que el jugador puede en la zona de salida de la demo aventuras (11) ir a la sala de mando oeste a 10° Se puede desde allí pero no al norte a la habitación 00, porque esta dirección GE aquí

Figura 2-2 D

Espacio Mapa de ejemplos
aventuras juego

sperrt ist: Es erscheint die Meldung In diese Richtung kann ich nicht gehen!. Was hat es damit auf sich?

Wie du auf Abbildung 2-2 erkennst, sind einige Linien dicker gezeichnet als andere. Dasselbe solltest du auch auf deiner Karte machen, jedoch wenn möglich mit einer gut erkennbaren Farbe (z.B. Rot). Mit diesen Linien markierst du die „Wände“ im Adventure: Sie grenzen die Schauplätze nach außen ab und verhindern das Betreten nicht existierender Räume. Die entsprechenden Richtungsbefehle sperrst du in den Räumen. Du kannst in jedem Raum jede Bewegungsrichtung einzeln freigeben oder sperren. Wichtig ist, in jedem Raum die Richtungen zu sperren, in denen kein angrenzender Raum existiert. Aus diesem Grund sind z.B. in Raum 21 im Beispieladventure die Richtungen Westen, Süden und Osten gesperrt. Außerdem sperrst du die Verbindungen zwischen Räumen, zwischen denen ein Übergang nicht sinnvoll ist. Im Demo-adventure sind das die Post (01) und der Weinkeller (02).

Diese Begrenzungen können, wie fast alle Standardreaktionen des Systems, mit Hilfe von Logikbedingungen umgangen werden. So ist es zum Beispiel möglich, dass der Spieler anfänglich nicht in eine bestimmte Richtung gehen kann, weil dort ein Türsteher wartet, den man erst ablenken muss. Nachdem man das geschafft hat, wird der Weg freigegeben.

Diese Grenzen nehmen dir nur die größte Arbeit ab, lassen dir mehr Zeit für das Wesentliche. Später kannst du immer noch mit diesen Grenzen spielen, im kleinen Adventure solltest du aber die wichtigsten Dinge des Systems kennenlernen.

Zerlege jetzt also deine Story in einige Hauptschauplätze, die man betreten kann. Dazu kommen dann später vielleicht noch einige Nebenräume, in die man nur unter bestimmten Voraussetzungen kommt. Generell können die Räume beliebig angeordnet sein: Du kannst die Richtungsbefehle in der Spiellogik abfangen und daraufhin in beliebige Räume springen.

Verteile nun alle wichtigen Schauplätze deines Adventures auf die Räume. Der Raum 00 ist dabei tabu, weil dieser später für das Intro verwendet wird. Dieser „Intro-raum“ wird beim Spielstart geladen und enthält das Intro-bild und den Intro-text. Du kannst hier zum

Ejemplo están a la altura del título del juego y los nombres de las partes traer. Exactamente cómo funciona, usted aprenderá más tarde. quedan para la aventura, pero todas las demás habitaciones de 01 - 7f.

2.2 Desarrollo Aventura en Schnelldurch-

pasaje

Crear el disco del juego

Después de que ahora la atención a los planes de su aventura y el asunto pensado, ahora es el momento para el juego aufzu-
. acumulación

A continuación se describe la forma de un marco básico del juego desorden en disquete. Contiene todos los archivos en el proyecto, que más tarde estar lleno de contenido. Este procedimiento no es obligatorio es necesario, pero tiene la ventaja de que la aventura contragolpe desde el principio es y comprobable.

Es necesario un disco en blanco, en el que primero presente la D42-copia del jugador. Si está trabajando desde el principio con la música como, copiar la música también bajo el nombre de M0, M1, etc. en el Disco. Cuando haya terminado, usted invita al editor D42 y la prueba estrella esto. Justo después del inicio de ir al menú del disco y se ahorrará Todos los archivos de datos en el disco.

Creación de habitaciones

Ahora se genera sucesivamente todas las instalaciones necesarias. Si su Juego en un lado del disco va, a tomar los espacios de modo dividir a que las áreas contiguas en su tarjeta de la habitación, en el que el jugador a menudo a corresponder, en el mismo se aplican lado del disco. Considerar aquí que los archivos espaciales sea aún mayor: Una habitación con imagen y el texto está repleto por lo general unos 25 bloques máxima 32^a

Cada habitación incluye una imagen multicolor y una descripción la publicidad de texto que aparecen al entrar en la habitación, una La música y de la Información, en el que las direcciones de esta El espacio puede ir. Al añadir las imágenes del espacio y la música,

es una cuestión de gusto. Por un lado, son muy importantes para el Ambiente del juego, por otro lado hacen la mayoría de Tiempos de carga de.

- Dar la sala de un menú de datos (si es sólo temporal) descripción de la habitación. Este texto aparece en cada entrada de espacio, por lo tanto, evitar que las personas o los objetos conseguidos imaginar incorporado flexible. Completar la entrada con la F1.

- Ajustar el sentido de cerraduras de acuerdo a su tarjeta de la habitación.

- Si desea, puede subir el gráfico para esta sala.

- colocar el número de la música: por ejemplo, a cero a una música con para cargar el nombre de archivo M0, o FF para ninguna música jugar.

- Ahora se elige la función de guardar en la habitación

Menú del disco y pedir el número correcto de la habitación. La habitación se creará archivo.

Creando el espacio de introducción

Después de haber matado este trabajo inicial, todavía se necesita

Crear un espacio de introducción para hacer la carrera de aventura.

Al iniciar el reproductor está en los datos generales primero

la sala de carga 00 y los ocho mensajes espaciales como fortlaufen-

el texto de desplazamiento representada. Cuando el jugador pulsa el botón de disparo, la parte de acción de la primera condición se lleva a cabo en la sala donde que entre otras cosas un salto en el inicio real de la sala de juegos befin-el debe.

- Elegir el menú de datos de habitación, los textos de habitaciones y de edición beite los textos.

- A continuación, vaya al editor condición de la habitación y establecer las condiciones número de la 00a Haga clic en la cruz bajo el número

00, para abrir la lista de acciones. Ahora selecciona la primera entrada

la lista de acciones en la columna izquierda. En el menú que ahora

aparece, puede elegir el punto de salto al espacio. ahora haga clic

todavía en el número de la habitación en la columna de la derecha y seleccione la el área correcta de inicio del juego.

- En esta primera lista de comandos También es posible que el jugador cualquiera dar a las cosas directamente después de comenzar en el camino. Añadir a frente

el salto a la posesión al espacio sujeto diferente.

También puede establecer banderas. Los otros tipos de acción están aquí no tiene sentido.

- Guardar el espacio de abajo es el número 00.

puntuación actual

En el disco siguientes archivos deberán ser:

- D42 jugador
- M0 (archivo de música)
- NW (mapa sujeto)
- BA (Condiciones Generales)
- (ficheros objeto) DO y O2
- 00 (espacio Intro)
- los espacios de juego: se trata de la aventura de demostración 01, 02, 10, 11, 12, 21
- FL (Flagnamen, sólo es utilizado por el editor)

Está bien preparado? La aventura está ahora en pleno funcionamiento. que pueda

Ahora inicie el juego con el jugador y el juego. numero

Aquí correcta ni el trabajo restante de la aventura en el "

gen "secuencia:

objetos

Crear todos los objetos visibles e invisibles con el objeto de

editor. Después de distribuir los diversos objetos en la Räu-

mí. Hasta 56 objetos se pueden mostrar como sprites. la

Sprites ofrecen para los objetos que se muestran en la imagen, pero no

fírmemente dibujar así, ya que el jugador puede tomar. el Sprimag

TES se crea externamente en un editor de sprites y luego invitarlos a entrar

editor de D42, en el que se pueden colocar en las imágenes del espacio.

Se puede omitir la primera y luego añadir los sprites.

Ya sea sprites o no, no se olvide de los objetos y el contador

almacén de cuadro de mando. contener los ficheros objeto DO y O2

los nombres de los objetos y, posiblemente, el sprite; el mapa sujetos

NW contiene la asignación en las instalaciones.

historia

Crear la trama básica de su aventura, este es el GRO
ser el final de la historia. Crear las condiciones necesarias para
y probar la aventura a continuación. No olvide una secuencia final (SQ)
para producir o instalar un simple texto-circuito.

trabajo fino

Especificar qué amordaza historia con, habitaciones secretas, segunda trayectorias, tal vez
fácilmente con callejones sin salida y trampas. Ahora Set los distintos mu-
sikstücke a. No se olvide que la música aquí durante un cambio de
Siempre debe ser recargado y espera a que el jugador
producida.

Imágenes y descripción de las habitaciones

Si no lo ha hecho, que ahora trabaja las descripciones de la habitación
terminado y versehe las habitaciones con gráficos.

terminación

Hacer la versión final del juego y probar con diferentes personas
a lo largo del juego hasta que es perfecto. Utilice el generador de pista
para producir una liberación rápida. Estilo del Directorio. su anuncio
riesgo está ahora listo!

Capítulo 3

Una teoría pila

Sí, lo has adivinado ya - esta guía no es un libro que es superfluo

Lea las hojas. Primero hay que familiarizarse con el sistema.

Aunque las siguientes páginas son muy theorielastig también lo ha hecho

demonstrado que incluso los principiantes con baja C64-Basic

El conocimiento en sí - la familiarización en el sistema D42 - con un poco de ayuda

° y podría escribir extensas aventuras. yo

explicar en las siguientes líneas de todo el sistema y su

Assem au.

Las siguientes secciones 3.1, 3.2 y 3.3 ilustran las au AUFB

Espacial y Objektfi archivos y los datos generales; tienes

no necesariamente comprender, para trabajar con el sistema. depreciación

secciones 3.4 y 3.5, por otro lado son esenciales para la comprensión de la

Sistema. Fange sin seriamente proyecto antes de darse cuenta de lo

la evaluación de los comandos de jugador descrito allí funciona.

3.1 Estructura de archivos Espacio

Toda la aventura se basa en diferentes locales, de acuerdo con la dispuesto un principio rígido. Cada habitación está en una genes poco de aventura, que junto con la otra Räu- los hombres un enorme resultados de aventura - similar a un rompecabezas. la La pieza central es una lista de hasta 32 bloques de condición-acción ("Entorno de trabajo"), las reacciones a las órdenes del jugador determinar e indicar en qué dirección se para Este espacio se puede mover.

Además, cada habitación incluye una descripción de la habitación, cuando Introduzca salida, ocho textos, imágenes, coordinación opcional th de Sprites de objetos y un número musical. Estos datos befin- debe ser embalado en un archivo que se denomina espacio de \$ 00 - \$ 7f se encuentra en el disco. Aquí está una lista clara de lo se encuentra en el espacio del archivo:

- La descripción del espacio (se emite al entrar en la habitación dar)
- La imagen del espacio (mapa de bits multicolor con 160 píxeles de ancho y 96 piloto Xel altura)
- Las posiciones de hasta 8 sprites objeto en la pantalla
- El número musical
- 48 líneas de memoria de texto, dividido en 8 bloques de 6 líneas
- condiciones
- direcciones bloqueadas

3.2 Objetos y Sprites de objetos

Cada objeto tiene un nombre de hasta 15 caracteres y se puede utilizar como "Objeto inamovible" y se marcan como "persona". una objeto fijo no puede ser "tomado". probado a ella, el mensaje no puede tomar el!. este tipo de objeto se construye para cosas como puertas, ventanas o similares cosas inmóviles. Con una persona a la que se puede hablar, puede pero ellos no "encender" o cosas sin sentido similar con ella en masa

Chen. Las intersecciones de analizador dichos comandos con los mensajes correspondientes

Gen de, a menos que define ningún reacciones propias a ella.

El archivo DO incluye 56 objetos con los números de \$ 00 a \$ 37.

Cada uno de estos objetos mayo a un sprite-alquile o multicolor están puntuación, que se coloca una imagen de espacio en. este Área es el más adecuado para los objetos que en un principio en la imagen aparecer y desaparecer después de, por ejemplo, debido a que la El jugador ya ha tomado.

El archivo contiene O2 64 propiedades adicionales con los números \$ 40 a \$ 7F. Estos objetos no pueden ser asignados a sprites.

Esta área se debe utilizar para los objetos que no son visibles se dibujan en efectivo o fijo en la imagen.

Además de los objetos y los archivos de cámara el archivo acepta

NW un papel central en la aventura. En esta llamada GE genstandskarte comprobar la distribución de los objetos en el Aventura a los espacios. Básicamente, un máximo de ocho objetos simultáneamente situado en una habitación. Por consiguiente, la tarjeta es sujeto una mesa de 128 x 8 números de objeto. Asiento nuevo que un objeto en una habitación, éste se inscribe en esta tabla. Si usted

Así que en Seat nuevos objetos Editor en las habitaciones, pero luego se olvida para guardar el archivo al noroeste, los objetos recién colocados se echa en falta en los espacios respectivos. Almacenamiento de archivos está en Sección 4.2 explica.

Durante el juego, esta tabla se cambió a menudo cuando el jugadores como toma un objeto o pierde de nuevo. Curiosamente es la función de los 8 bits de las entradas de la tabla. Si se establece, alcanzado el objeto no aparece como un sprite en la pantalla, pero sólo en el Lista de elementos del espacio. Un sprite, por tanto, sólo puede borrar la imagen son, pero no reaparecerá. Esto es principalmente porque, que la posición del sprite almacenados como valores fijos en el espacio-Files sílex son. Si un objeto que está representado por un sprite será tomado, es la asociación entre este objeto perdido y la posición del sprite. Incluso si el objeto de nuevo se almacena en la misma habitación, el jugador no es capaz de para llevar la posición del sprite en conjunto. Will que en una

presentado otra habitación, no hay ninguna indicación de la posición Sprite.

3.3 Los datos generales

No menos importante, el BA archivo se encuentra en el disco. En este archivo los datos generales se incluyen los que están en el juego. al

Algunas son las 64 condiciones generales. Estas son después de cada el comando jugador evalúa cuando hay restricción en la actual

Los trajes espaciales al comando. Así, es por ejemplo, posible que en cada en cualquier parte del Aventura una botella de vino se puede beber

y después de que sólo tiene una botella vacía en su poder. con estas condiciones se deben, por supuesto, tener cuidado, porque

Sí aplicará durante toda la aventura. básicamente se diferencia pero el formato no es de las condiciones de la sala. Por otra

s contiene el archivo de 16 textos de aviso generales en el juego están disponibles.

3.4 Las Banderas

Las banderas son variables (mal / no establecido) un valor de 0

o puede tener 1 (verdadero / set). Estas variables se pueden utilizar en el consultado términos de la lógica del juego y poner en las acciones

o eliminado. Hay un total de 64 banderas al inicio del juego todo el soporte a 0.

El uso de las banderas se puede ver todo tipo de acceso

gradas señalaron. Supongamos que hay en el juego un SELLADO ne puerta que debe desbloquear primero con un jugador clave.

Para esto se utiliza un significado de la bandera de "puertas abiertas".

La bandera se borra al comienzo del juego, y se puso hasta que el

Reproductor de un comando como utilizar teclas o Combinar

son clave para la puerta. Para el comando de puertas abiertas se pone

dos condiciones. La primera, además, comprueba si la bandera

se establece en 0 y envía el texto La puerta está bloqueada. la segunda

responde cuando se establece el indicador, y pone al jugador en el El espacio detrás de la puerta.

Para una mejor vista general que las banderas en el nombre editor dar. Cómo hacer esto se describe en la Sección 4.3.4.

3.5 Evaluación del patrimonio ausencia juego

El jugador con el analizador incorporado es probablemente la parte más importante de aventuras. Sólo si usted lo conoce, ¿sabe cómo se comporta.

El juego está utilizando los comandos de un verbo y de cero a dos observaron proyectos (norte, Registro Coaster, Combine botella Cork) controlada.

La lógica del juego, es decir, las respuestas a las órdenes del jugador, se describe en forma de bloques de condición-acción. en el

Para la aventura, se puede añadir una botella vacía en la tienda y luego recibe un depósito. La Figura 3-1 muestra el diente

lógica asociada en el editor. Para vaciar la botella de comandos Give para responder, usted en una condición del verbo dar y

Figura 3-1 D

este condicional

bloque de acción

describe cómo una

botella vacía a través

emitido una moneda

se intercambia.

Objeto botella vacía a. En esta condición es uno de un bloque de hasta seis operaciones. Allí, se muestra un texto, el vacío Botella elimina de la posesión del jugador y por una moneda introducirá en el inventario.

Cada vez que el jugador ha introducido un comando, llevado un procesamiento en tres etapas:

Nivel 1: condiciones de la sala

Etapas 2: Condiciones generales

Nivel 3: reacciones estándar

El orden introducida es actual inicialmente con las condiciones en tual en comparación envolvente. Si una condición "encaja", la realizado acciones relacionadas y termina el procesamiento, si no, se buscaron las condiciones generales.

Si un jugador de comandos No hay espacio suficiente o All-condición común que se encuentra, el jugador realiza un fijo programada de reacción estándar.

Registro: Si se trata de un objeto de este contador era portátil y no hay espacio en el inventario, el contador se se insertó en el inventario y un mensaje correspondiente emitido de acuerdo con la siguiente tabla. Si el objeto es una persona hijo o no portátil, el objeto no se encuentra activada en el inventario juntos y también de salida de un mensaje apropiado.

Pierde: Si el objeto es propiedad del jugador y la habitación una de las ocho posiciones de los objetos es libre, el objeto está en el espacio almacenado.

Norte, Sur, Este, Oeste: Si la dirección cuestionado es puesto en libertad, se carga el espacio correspondiente.

otros verbos: En todos los demás casos, sólo Standardant-salida de la palabra.

La Tabla 3-1 describe la relación entre el verbo, jekttyp y respuestas. Así que si la montaña en el ejemplo anterior está jugando al mando portátil y el jugador puede elegir lo que debería, hacer lo necesita para escribir términos muy propios. él es eliminado automáticamente de la habitación, entró en el inventario y parece que la respuesta Ok, he tomado.

Como usted puede darse cuenta, el sistema ya funciona perfectamente independientemente de su historia que se escribe. Su tarea es sólo mediante el bloqueo de la liberación específica y de opciones individuales para generar un juego complejo, que un jugador se une a la pantalla. Básicamente, el analizador siempre confía el jugador plato - Así que usted. Sus comandos siempre tendrán Prioridad, por encima de las funciones estándar del analizador.

Tabla 3-1

Las respuestas estándar de
Jugador. Las respuestas manos
Gen del verbo y el tipo
el objeto de; a tomar, dar,
perder y la dirección
comando también de si
el comando puede ser ejecutado
puede. el Richtungsbe-
falta el mensaje
No puedo en este sentido
la marcha. Si la dirección
está bloqueada.

Comando Persona artículo
portátiles insostenible
abrir 1 1 2
de deslizamiento 1 1 2
un 1 1 2
utilizar 1 1 2
Combine 1 1 2
Investigar 13 13 13
Ponga 3 o 10 o 10 2 3
tomar de 4, 9 o 12 o 12 5 2 12 o
perder 6, 10 o 11 6, 10 o 11 6, 10 o 11
hablar con 7 7 8
Nº de texto Nota
1 no parece que esto funcione!
2 ¿Cuánto tiempo puede que?
3 Al parecer, esto hará que nadie!
4 Me he tomado! entonces no es el
inventario de bienes
5 No puedo tomar!
6 y lejos isses! entonces no es el
Objeto en el espacio
7 Haga algo, incluso un descanso
8 La persona hay una respuesta!
9 Por lo que yo no puedo llevar! inventario completo
10 Yo no tengo! objeto seleccionado desde el espacio
11 No hay espacio para ella! ya 8 objetos en el espacio
12 Yo ya he tomado! propiedad de los objetos seleccionados
13 descubro nada raro!

Capítulo 4

el Editor

El editor puede manejar fácilmente y requiere poco

El conocimiento del sistema y su formato de datos.

4.1 El control

El editor D42 es controlado por joystick o ratón, el

Con el ratón es mucho más cómodo.

4.1.1 Sistema de Menú

Después de iniciar el programa aparece en la parte superior de la pantalla

pantalla, la barra de menú principal, en el que una de las tres divisiones

puede elegir: Operaciones de disco, los datos generales y Raumda-

XX. En virtud de los datos generales, entendemos el multi-room

Los datos que se utilizan en el juego, caja Menú de Datos

la información específica del sitio a ser procesada.

Tan pronto como se selecciona una función de uno de los tres menús, desaparece el menú principal, y ha descrito la función sólo terminar o cancelar para volver al menú principal.

Casi todas las funciones se pueden cancelar fuera de la ventana actual, haga clic en el botón. obras esto no es, por lo que la función de un punto particular en necesidad Ventanas están rotos. Si se cancela una operación, se invierte en la mayoría de los casos la entrada.

Una función general de deshacer no existe, sin embargo, por lo que debe a menudo se guarda.

Aparece en lugar del ratón un reloj, por lo que se describe el equipo emplee y no podrá introducir desde el ratón en masa

Chen. La PM también aparece cuando se utiliza el teclado debe hacer.

4.1.2 pulsaciones de teclado

Para el nombre de archivo, comandos de disco, objeto y Flagnamen (una línea Pulsaciones de teclas) se aplica: Aceptar la entrada con Return o F1, demolición y descartando la entrada con función Stop o el comando del espacio. entrada en blanco significa un nombre vacío, que todos eventualmente introducida eliminar caracteres, y pulse Intro.

Al editar descripción de las habitaciones, espaciales y general mis textos se aplican: Aplicar con F1, Abortar con función Stop.

4.2 El menú Disco

El menú del disco es la interfaz de entrada / salida del editor. aquí se puede cargar, guardar y borrar todos los archivos de aventuras.

El menú del disco se construyó en dos etapas: En el menú principal para ver en La Figura 4-1, las funciones son para la carga y almacenamiento Chern de habitaciones, para el envío de comandos al disquete y para seleccionar la unidad en la que el Diskettenoperatio-NEN relacionan. Para todos los demás archivos del juego, primero seleccione

Figura 4-1 D
El menú del disco

Figura 4-2 D
Solicitud antes
Sobrescribir un
expediente

la operación (cargar, guardar o borrar) y luego en una
Submenú el archivo.

Antes de sobrescribir o borrar los datos existentes de una
tei solicita al editor para (Figura 4-2). Cuando logrado errores de disquete
aparece una ventana con el mensaje de error (Figura 4-3) y el
Oportunidad de repetir el comando o cancelar.

Figura 4-3 D
Un Diskettenfeh-
MESSAGE

Licencia 4.2.1 Espacio

Carga de un espacio. Después de seleccionar esta función se abre la ventana que se muestra en la Figura 4-4, donde el número de la habitación se selecciona. Se muestra una matriz de 8x16 signo más de que la Matriz de espacio o de la tarjeta de sus aventuras corresponde; cuando el Puntero del ratón sobre la matriz es, la parte superior izquierda de la correspondiente número de habitación está representada. Añadir el número de habitación deseada y pulsa fuego.

Ahorrar espacio en 4.2.2

Este comando paquetes de los datos de la habitación y almacena actual que un número de habitación como seleccionable actual de la habitación número del editor se establece. La selección del número plana funciona como el espacio de carga puntual.

Guarde 4.2.3 Espacio

El ambiente actual está lleno y en el marco del espacio especificado

Figura 4-4 D

Selección de la habitación

número. aquí está

Habitación 10 es seleccionado.

número almacenado. Si no hay ningún número de habitación que se determine, se comporta este punto como sala de Guardar.

Enviar 4.2.4 comando de disco

Aquí, una orden al disco puede ser enviado.

Para, por ejemplo, Para eliminar una habitación, usted es el comando S: xy, donde S Scratch, es decir, eliminación, stands y xy para el número de habitación.

4.2.5 cambiar Drive

Aparecerá un cuadro, seleccione una de las unidades activas

puede ser. Las unidades marcadas como "fuera" puede

no se puede seleccionar. Se produce en la situación de que ninguno de los cuatro Unidades están activados, por lo que se rompe la función simplemente de, haciendo clic fuera de la ventana.

Ver 4.2.6 Directorio

Este punto se enumeran los archivos PRG.

Figura 4-5 D
unidad wechseln-
menú

4.2.7 archivo de licencia, guardar, eliminar,

Después se selecciona uno de estos tres puntos, aparece

Otro menú donde se selecciona el archivo. Tomo por lo tanto este

SE funciones juntas en una sección del texto. Todas las funciones

consulte Carga, Almacenamiento y eliminación.

Todos los archivos de datos

Cargas, tiendas o elimina los archivos de datos: Tarjeta de artículos generales,

mis datos, archivos objeto y Flagnamen, por lo que todo raumübergrei-

fenden datos del juego. Antes de guardar el Editor pregunta si existen

archivos de borde animales que se sobrescriban automáticamente. si

Un disco se produce un error y la repetición mensaje de error

len es seleccionado, la operación corriente de carga / tienda es re-

obsoleta; en la terminación, sin embargo, el proceso global se aborta.

Cartas de Objeto

Cargas, tiendas o elimina la ficha de producto (NO).

información general

Cargas, tiendas o elimina las Condiciones Generales (BA).

Figura 4-6 D
El menú Archivo

Figura 4-7 D
automáticamente
sobrescribir

objetos

Cargas, tiendas o elimina los dos archivos de objetos (OJ, O2). pisada
el primer archivo se produce un error, es la opción para la demolición

Operación total abortado.

Flagnamen

Cargas, tiendas o borra el archivo FL.

espacio

Carga o guarda la imagen en el espacio actual. Cargando logra

Parece un submenú para seleccionar el formato de archivo: Koalapain-

ter, Amica Pintura mágica o el formato interno de Pic. pic es

comparable al formato koalapad, pero sólo almacena la

top doce líneas, que se pueden ver en el juego. después del entrenamiento

elección del formato se debe introducir el nombre de archivo. a este respecto

debe ser introducido con todos los prefijos con caracteres especiales

por? puede ser reemplazado. El prefijo koalapad es tan

? Pico entró, el [b] Amica Paint como? B? ,

Almacenada es siempre en el formato Pico. Cuando se borra se conmuta

doblar cualquier nombre de archivo consultado.

Sprite / Sprites

Si elige este punto aparece al cargar o guardar la

cuadro de selección de objetos en los que se va a cargar o almacenar Sprimag

te se selecciona. Admitido está constituida únicamente por la llamada

"objetos Sprite" con un número menor de \$ 38 o durante la carga

Sólo tiene que cargar el archivo completo a la ubicación seleccionada. uno

Así, en un editor de sprites múltiples sprites en la secuencia correcta

Crear secuencia y almacenar juntos en un archivo, el mono

Los tiempos de carga en el editor. Al guardar el contrario, sólo el

sprites seleccionada almacenada.

4.3 El menú de datos generales

En esta división, todos los datos para varias habitaciones se edita, la

afectar a todo el juego.

4.3.1 condiciones

En relación con este punto, se editan las condiciones generales.

Los detalles se proporcionan en la sección 4.5.

4.3.2 textos

Este elemento de menú es el editor de la general,

(También se conoce como "Mensajes Generales") mis textos. Esta función

También se llama el editor de acciones, si el parámetro

se hace clic en una acción de visualización de mensajes A..

Como se ve en la figura 4-8, un bloque de texto es, respectivamente,

seis filas. Con los elementos de menú <+> y <-> lata

se selecciona el bloque de texto. Después de seleccionar un texto

bloques de la parte inferior derecha en un primer momento sólo el número de texto. por

Haga clic en una línea en el texto es también el número de línea

establecer.

Figura 4-8

El editor de espacio y textos generales. El cambio se utiliza para editar el texto.

Con Ok para salir de la función con <+> <-> el número de texto se establece.

Al hacer clic en el número de línea de texto se puede especificar.

Al cambiar el editor de texto real que se llama. en el Editor termina con la tecla F1, la entrada y fuera de los cambios almacenado. Con el botón de parada en el otro lado, la entrada se cancela Chen y los cambios descartados. Las otras llaves están en Tabla Tabla 4-1 enumera.

Tabla 4-1
La asignación de las teclas
similar al editor de texto
de un QWERTY
Teclado, había
incluyendo Y y Z
intercambiado.

Personaje clave / Función
@ / @ Shift U / u
: / [S / O
; /] A / A
z / y y / z
</>: /;
Shift + / Shift - </>
£ ß
↑ marca final del texto
dejar de fumar de entrada F1, Guardar cambios
Deja de Cancel, cancelar cambios
Inserte Cambiar entre insertar y sobrescribir
Cursor del conjunto de Inicio a la esquina superior izquierda
Claro Claro texto

Con Ok o haciendo clic fuera de la ventana, el texto es menú de salida. Si el menú de texto en el editor de acciones a cabo fue llamado, con la autorización del texto conjunto y posiblemente caracteres lennummer tomada en la acción haciendo clic fuera
Por otro lado se conservar el ajuste de edad.
La indicación de número de línea tiene el siguiente significado: ¿No es establecer el número de línea es el jugador-acción (general) saje
Mostrar ción de las seis líneas. Si se establece, por otra parte, va la salida de la fila seleccionada hasta el final de la siguiente
Línea que contiene un terminador (flecha hacia arriba). en este
Puede ser toda la memoria de texto de manera más eficiente cuando muchos quiere usar textos breves en le. La figura 4-9 muestra un ejemplo. la

Figura 4-9 D

En esta página del texto, dos textos separados están alojados en las líneas 1-3 y la línea 4-6. La flecha hacia arriba es la correspondiente al final. El cursor marca la cuarta fila.

Código de fin no debe ser necesariamente al final del texto son, pero puede ser en cualquier lugar de pie en la última fila, la ser de salida. Por lo que puede la línea descrita por el extremo Escribir y SET- el carácter de fin en el lugar de un espacio zen. Será reemplazado en el tema de nuevo por un espacio. Además, la marca de final, en otro bloque de texto estéreo gallina. Por tanto, es posible, por ejemplo, texto 1, línea 5 a texto 2, Línea 1 de salida.

4.3.3 objetos

El editor de propiedades se aplica a los objetos del juego, proporcionándoles Nombre, establece sus propiedades y la distribuye a las habitaciones.

La figura 4-10 muestra la ventana correspondiente.

Inicialmente, todos los objetos tienen nombres vacíos. Va a nombrar editar el objeto, a continuación, este objeto puede ser seleccionado. lo Aparece una ventana de entrada en el que un nuevo nombre de objeto

Figura 4-10

El menú de objetos: lista de arriba a la derecha que se puede desplazar con las flechas.

Todas las operaciones relativas a la ■ objeto marcado. La primera 56

Los objetos pueden ser asignados a un sprite que aparece en la parte superior izquierda. A continuación se presentan la

Opciones persona inmóvil, también los ajustes de color.

Se pueden introducir. Para borrar un nombre de objeto, acaba de entrar en un espacio como el nombre.

Los primeros 56 elementos (\$ 00- \$ 37) pueden ser representados por los sprites

ser. Para estos objetos, se ajustará las adicionalmente los colores y

los coloca en un ajuste de la sala. Abajo a la izquierda son el menú

los puntos de ajuste de los colores:

HGrFrb Cambia el color de fondo, lo que una copia del rectángulo grande

Ter el Sprite. Este ajuste no afecta al juego.

Multi1 Define el primer color multicolor durante todo el juego. este

El color es el mismo para todos los sprites.

MULTI2 Establece el segundo color multicolor durante todo el juego. estos

SE es el mismo para todos los sprites.

ObjFrb Establece el color para el objeto actual / sprites. cada Sprimag
Te tiene su propio color del objeto.

Bajo la lista de objetos, hay cuatro opciones que
puede ser seleccionado. Las opciones seleccionadas son dos
Rectángulos (■) marcado.

Determina objeto real, si se toma el objeto
la lata o no. El procesamiento automático de mando
Tome comporta en consecuencia.

Persona determina si el objeto es un objeto o una persona
es. Este ajuste afecta al procesamiento automático
los comandos cuando no ambiente o condición general A-
se aplica.

Multicolor Determina si el sprite en los alquiler o Multicolormo-
Aparece DHE.

Posicionamiento llama a un submenú en que parte del objeto
espacio actual puede ser colocado.

Todos los ajustes que se hacen en este menú afectan,
a los datos de objetos (DO y O2) de. Después de los cambios deben
sen este sería actualizado en el disco.

Objetos de posicionamiento

Elegir el posicionamiento punto, la ventana aparece en
Imagen Figura 4-11. Este punto en realidad pertenece en la división
los datos espaciales. En la columna de la derecha, todos los objetos se enumeran, la
estar en la sala actual. El valor de \$ FF es un marcador de posición
y significa "sin objeto". Si se opta por uno de estos ocho campos,
por lo que una ventana de selección, en la que se establecerá el objeto
la lata.

Para colocar un objeto Sprite en la imagen siguiente se elige
el objeto Sprite a punto pos. Esto mostrará la habitación

Figura 4-11 D

Las posiciones de los objetos
nierungsfenster

imagen y el cursor se convierte el objeto en cuestión.

Esto ahora se puede colocar en cualquier lugar de la pantalla.

La elección hecha aquí la distribución de los objetos a los espacios el estado inicial del juego. Es en el mapa están sujetas al noroeste almacenado. Después de hacer cambios a este archivo debe, por tanto, en el disco se actualizan.

Las posiciones de los sprites están en contra de que en el espacio de datos almacenado. Después de colocar por lo que la habitación debe archivo guardado sílex son!

4.3.4 banderas

En esta ventana, se muestra en la figura 4-12, las 64 banderas pueden ser visto e identificado. Las banderas son inicialmente sólo

numerada y aparecen como como "bandera de 16". Pero se puede

Haga clic en el signo más en el lado derecho de convertir un nombre añadir o cambiar. Este nombre aparece en la bandera

Comprobar y establecer la bandera / eliminar acciones. Los nombres están en FL archivo almacenado.

Figura 4-12 D

La lista de banderas. Haga clic
haga clic en el signo más
derecho a una
definir el nombre.

4.3.5 Eliminar

Después de la confirmación, se borrarán los datos generales.

4.4 El menú de datos espaciales

En esta sección (Figura 4-13) todos los ajustes son
hace que se relacionan con el área que se está editando.

4.4.1 condiciones de la sala

Bajo esta opción, el estado de la lista de acciones es actual
espacio tual editado, ver sección 4.5.

4.4.2 Espacio letras

Aquí está el texto de la nave espacial actual. El operador
ción es como textos generales, véase la sección 4.3.2.

Figura 4-13 D
el Raumdaten-
menú

4.4.3 Descripción del espacio

La descripción de la habitación se procesa igual que la habitación y textos generales. Este texto aparece en la que entra en cada

El espacio. Por lo tanto, se debe evitar, objetos o personas personas que citan en la habitación, que se movían o se modifican puede ser.

4.4.4 considerar Imagen

Si elige este punto, aparece la imagen actual de la habitación. con una mayor presión en el botón de ir de nuevo a El nivel de menú.

4.4.5 Número de Música

Aquí el número de la música se determina que en el ambiente actual para jugar. La función exacta depende del jugador. En el mediano entregado Player es el dígito derecho del archivo a cargar. uno

Por lo tanto, se puede utilizar hasta 16 puntajes, en memoria de sólo lectura en el juego se almacenan con el nombre de archivo M0 a MF. El dígito de la izquierda es una

Parámetros, la música transferida durante la inicialización de la batería Ben es. Normalmente es 0; en la música, la más piezas incluido, puede especificar el número de la pieza aquí. oficina el número de música a \$ FF en el orden en el espacio actual no hay música para jugar.

4.4.6 Norte, Sur, Oeste y Este

esta dirección puede haciendo clic en las direcciones cardinales ciones para el ambiente actual activado o desactivado (BLO ckiert) son. La importancia de estas barreras ha sido en el capítulo 2.1 descrito.

4.4.7 Eliminar

Por este medio, los datos espaciales tras un control de seguridad en La memoria borrada.

4.5 Edición de la lógica del juego

Tanto en los datos generales y en cada habitación hay una Lista de bloques condición / acción, la respuesta a la carga los comandos del jugador determinan (Figura 4-14). Una condición / bloque de acción corresponde a un "si condición, entonces la acción" en Baden sic. Cada bloque de condición / acción consiste en una Verbabfrage y hasta tres objeto o Flagabfragen, hasta seis acciones que se ejecuta cuando se cumplen y las consultas Especificando qué hacer después de realizar las acciones. Verbabfrage: A la izquierda, un conjunto Verbabfrage ser. un menú se ampliará por clic, desde el puede seleccionar un verbo. Solamente los términos cuyo verbo correspondiente a la orden de entrada, ser evaluados tet. En el estado inicial aquí es una línea de guiones visualizada. Esta línea no corresponde al verbo; por lo tanto, la carga

Figura 4-14 D
condiciones

condición no se cumple y se saltó en cada caso. en
De esta manera usted puede un bloque de condición / acción fácil
desactivación de prueba sin borrar las cosas bien. la entrada
cuestión verbo es la contrapartida de la línea de puntos - el verbo
el comando se ignora. Uno puede Queda así una condición
Crear un suministro que es independiente del verbo en el comando jugador
y al igual que depende del objeto o el estado de una bandera.
He aquí un ejemplo: Supongamos que las caras de los jugadores en el juego
una bomba atómica, que puede calmar solamente por una
objeto particular con la bomba utilizada (combinado).
Para ello primero establece una condición logra exactamente este comando
conoce y tratada. Detrás se crea una condición en la
es la cuestión verbo, y como un objeto, la bomba se ha registrado.
Esta condición afecta tan pronto como el jugador intenta alguna manera
hacer otra cosa con la bomba, y podría, por ejemplo, texto
gastar, que establece que el intento no tuvo éxito.
consultas de objeto: La derecha se cambiaron hasta tres consultas de objetos
desgaste. Puesto que una consulta de objeto se cumple cuando la especificada
bene objeto está contenido en el comando es normalmente sólo

un sentido de peticiones de objetos (excepto cuando se combinan, los dos Objetos tiene). Dependiendo de la posición de las consultas son objeto comprensión interpretados de manera diferente: ha marcado en la posición B el objeto en el inventario del jugador (posesión) se incluirá en la Posición R mano en el espacio. En la posición E no importa donde el objeto es.

Flagabfragen: En cada una de las tres posiciones de la derecha también puede ser una Flagabfrage ser introducido, que se puede comprobar, si se establece un indicador o se despeja. el Positionskennzeichnung (E, B, R) no tienen influencia aquí.

Acciones: Cuando todas las visitas se cumplen, las acciones son NEN ejecutado. Las consultas parciales son siempre y mediada lazos, que la condición es satisfecha sólo si todas las consultas parciales se cumplan.

Modo de evaluación: Especificar qué sucede después de la condición es satisfecha y se evalúan las acciones. en el Normalmente, el análisis de comandos terminado en esa fecha, se pero se puede seguir para lograr efectos especiales. más cerca heres ver sección 5.10.

4.5.1 Edición de las Condiciones

Utilice las flechas en el borde izquierdo para desplazarse por la lista, donde sólo la condición media puede ser editado.

Las consultas individuales se pueden editar haciendo clic el. Justo al lado de la codificación de bytes se muestra en cada caso; estos números hexadecimales se pueden seleccionar y manualmente en particular, valores arbitrarios están hechos. Esto es útil si con un reproductor de auto-escrito o modificado funciona, el soporta funciones que son desconocidos para el editor.

Al hacer clic en el verbo (o el tiempo establecido en la línea superior), por lo Una lista de todos los verbos del jugador. Ahora puede una

Elija un verbo de esta lista para cambiar la condición o

Haga clic fuera de retener el verbo.

De manera similar, para establecer el objeto / Flagabfragen en el lado derecho

Té a. Al seleccionar una de las tres posiciones que aparezca primero

el menú en la figura 4-15, de un tipo de consulta

selecciona: se establece la bandera objeto, bandera eliminado o ninguna consulta.

A partir de entonces, si es necesario, la ventana de selección de objetos o banderas aparece.

Nota: Debido a la codificación de las consultas pueden ser la última

Bandera (\$ 3F) será "set" sólo en la condición probada; un desperdicio

"Eliminado" pedir que corresponde "ninguna consulta".

Figura 4-15 D

El menú de selección

para el objeto y

Flagabfragen

4.5.2 Edición de acciones

Al hacer clic en la cruz (+) por debajo de la media condicional

número es el bloque de acción, como se muestra en la figura 4-16,

"Ampliado" y puede ser editado. La lista se divide en dos columnas

dividida: acciones correctas cuyos parámetros e izquierdo.

Las acciones y los parámetros se pueden cambiar haciendo clic

ser. Si se selecciona una acción en dicha lista con todo

Figura 4-16 D

El bloque de acción

la región central

condición es

Al hacer clic en el signo más

los símbolos (+) bajo

el ratón

visualizada.

posibles acciones. Después de seleccionar una acción cambia las entradas de parámetros en la columna de la derecha en consecuencia. una línea continua de signo menos indica una acción vacía, que es simplemente omiten en el proceso.

es igual que con las condiciones sobre el borde derecho

Las dos columnas de la codificación de bytes de acciones y su parámetros y se pueden cambiar manualmente.

4.5.3 Copiar, Pegar y Eliminar condiciones

gene

El número de condición media también puede hacer clic. datos

raufhin El menú que se muestra en la figura 4-17, en el que uno puede añadir, eliminar y copiar bloques condición / acción.

Precaución: Estas operaciones no se puede deshacer.

Con una pasta que es en este momento una situación de vacío

insertado. A menudo, el orden de las condiciones es importante porque

estos son de hecho interrogados secuencialmente. Todas las demás condiciones

desplazamiento de manera que una posición hacia el final de la lista. la

última condición de la lista se perderá, que está en la habitación

Figura 4-17

El menú de edición de listas de condición se abre cuando se hace clic en el número de condiciones del medio (véase la flecha). Aquí uno puede condicionar 5 a otra ubicación copiar, borrar o insertar una condición de vacío en esta posición.

condiciones, el número \$ 1F y en las condiciones generales

Gen el número \$ 3F. Si decide eliminar este punto es uno

la condición actual y sean eliminados al final de una lista vacía

Condición inserta.

Si selecciona Copiar a ?? Aparece otro cuadro, en

donde se puede establecer el número de destino. A partir de entonces, la corriente

Estado de copiado, es una posible existente en este punto

Condición sobrescribe.

4.6 Las acciones

La figura 4-18 muestra el menú de selección para las acciones detrás de una
ner condición. Existen los siguientes grupos de acciones:

- La inserción de objetos en el inventario, o en una habitación o por lo tanto
Huid

establecer o borrar marcas

- Sala de textos o textos generales, seleccionar un botón espera de presión
- Mover a otra habitación o salir del juego

Figura 4-18 D

Los comandos de la
sistema D42

4.6.1 Asunto en posesión

El comando de este parámetro es cualquier objeto. ¿tiene el Analizador de este comando, el contador se enumeran a continuación fue incluido en el inventario del jugador. Si el inventario el jugador tarliste completa, por lo que se ignora este comando. Por esta Necesidades básicas, mientras que la sustitución de elementos siempre la edad Sin perjuicio de ser eliminado por lo que hay espacio para lo nuevo.

4.6.2 Eliminar la posesión

Los parámetros de este comando requiere ningún nuevo Objeto. El procesamiento de este comando, el programa de análisis en las búsquedas Inventario para el elemento que aparece como un parámetro.

¿Hay un objeto tal en la lista de inventario, elimina el par-
Ser esto, de lo contrario se ignora el comando.

4.6.3 objeto en el espacio

Los parámetros de este comando requiere ningún objeto.

Hace que el analizador a este sistema, el objeto especificado es establecido en el ambiente actual. Se configura un objeto Sprite no se visualiza. ¿El ambiente actual tiene ocho artículos, este comando se ignora. Por esta razón, cuando se sustituye objetos siempre sólo el objeto viejo para ser retirados, por lo que seguramente es espacio para el nuevo. Lo mismo se aplica a la incorporada tratamiento del te del verbo "perder", el sí también un objeto en el Espacio pospuesta.

4.6.4 Eliminar en el espacio

El comando de este parámetro es cualquier objeto. cómo incluso con delección en posesión del analizador en las búsquedas actuales Espacio para el objeto especificado. Si esto en el actual Encontrado espacio Ellen, por lo que el analizador elimina el objeto. hay es también un posible Sprite de la imagen. Si el objeto proyecto no en el espacio, se ignora el comando.

Activar / borrar 4.6.5 Bandera

tomar estos comandos como un parámetro, una bandera emitido por menú se selecciona.

Ver 4.6.6 Mensaje

Este comando muestra un área de mensajes. En la columna Parámetro aparece el número del texto y, si el número de línea. clic en el parámetro, aparece el menú de texto en los diferentes Puede editar los mensajes espacio nen (Figura 4-8).

Si no se establece un número de línea, todas las seis líneas del especificada salida del bloque de texto. líneas en blanco al final por lo tanto se omite. Si, sin embargo, un número de línea está definida, procede Edición de esta línea al final de la fila siguiente, el

Placa final (flecha hacia arriba) contiene.

Situado inmediatamente después de este comando una de las siguientes

Comandos: Mostrar Mensaje Mostrar un mensaje, salto

al espacio o al final secuencia de carga, aparece después de anzeige-

TH mensaje de texto, pulse la tecla '. Aquí está la salida de texto

parado tanto tiempo hasta que el jugador del botón de disparo o la izquierda se pulsa el botón del ratón.

Ver 4.6.7 mensaje general

Detrás de este comando es un número de texto como un parámetro entre

'S' 0 'y' F 'especificado. De lo contrario, el comando es idéntico

, Muestra el mensaje '.

4.6.8 salto al espacio

El comando de este parámetro proporciona un número de habitación entre

\$ 01 y \$ 7F representa. ¿El analizador para este comando, salta al

el área especificada. It todos los bloqueos se pasan por alto. la

espacio dado debe existir en cualquier caso, de lo contrario se rompe

el analizador de un error de carga del juego. Antes de que el nuevo espacio

es cargado, el bloque de acción actual se copia. Si después de

el comando de salida al espacio no pudo encontrar más acciones

, Éstos se llevan a cabo después de cargar el nuevo espacio.

Dado que se sobrescribe los datos del antiguo espacio, consulte la

ahora nuevas medidas en la sala de recién cargada. Es por lo tanto

posible salida de un texto de la zona objetivo o un objeto

poner allí.

4.6.9 Juego encima

¿El programa de análisis de este comando, el juego actual se termina
chen, emitió un Juego encima mensaje y la secuencia de introducción
recargada. Los comandos a Juego encima se pasan por alto. la
Mensaje depende del valor del parámetro, véase la Tabla 4-2.
Este parámetro se utiliza para establecer el valor hexadecimal a la derecha
clics. Si se debe usar este comando, que si alguna vez
Situaciones permiso, en el que el juego termina antes de tiempo, es una pregunta
filosofía personal.

mensaje de parámetros

0 Juego encima!

1 Juego encima (Sniff!)

2 El juego ha terminado!

3 (sin mensaje)

Tabla 4-2

Reproducción de mensajes cuando se suministra jugador

Cargar secuencia final 4.6.10

Este comando no requiere ningún parámetro adicional. ¿El analizador
este comando, se muestra el mensaje, pulse el botón.
El jugador presiona el botón de disparo o pulse el botón izquierdo del ratón
botón, aparece en la primera línea de la pantalla el mensaje, huevo
NEN esperar ', y la secuencia SQ final se recarga.
Después de la carga, la música desaparece y los segundos
secuencia comenzó.
Con la terminación editor de secuencia que viene con el sistema, puede
generar un créditos apropiados. Cómo sabe que con el ensamblador
ler, por lo que también puede crear su propia secuencia final. la
El archivo debe estar en el rango de \$ 4.000 a máx. \$ C000 son y serán
\$ 4000 comenzó.

4.6.11 Espere pulsación

¿El programa de análisis de este comando, el mensaje pulse el botón representada y el juego se interrumpe hasta que el jugador de Se pulsa el botón. Este comando se necesita raramente, si es que la salida de texto inmediatamente otro comando de salida de texto, Cambio de habitación o la secuencia final sigue automáticamente en una NEN pulsación de tecla de espera.

Capítulo 5

consejos

Las siguientes son las cosas importantes aufgefäl- mí al probar el editor
len. Este pequeño capítulo también contiene algunos consejos y sugerencias.

5.1 Objeto y \$ 7F \$ Bandera 3f

El último objeto (\$ 7F) y la última bandera (\$ 3f) son únicas entradas
Restricciones aplicables cuando: Bandera \$ 3F se puede consultar solamente
que, si se establece. El objeto \$ 7F solamente el inventario del jugador
se insertan, no en una habitación. En una condición, que puede
Sólo debe ponerse en posición B. Cuando se utiliza, debe ser lo
ser marcado inmóvil.

Esto es debido a la codificación del objeto y Flagnummern y
porque el valor de \$ ff como situación de desconexión o una conexión
La posición del objeto en el mapa sujeto se le aplican.

5.2 espacios como escenas

Hablamos en este manual Aunque Archivos espacio y el espacio números, pero si el juego tiene un curso de tiempo, es que aufzu- una buena idea, los archivos de espacio como escenas o situaciones captar.

Suponiendo que la primera sección de la aventuras juega un día, la segunda por la noche. En ambas secciones, el movimiento del espejo ler en los mismos lugares. Ahora queremos crear todas las ciudades dos veces adaptar y las dos copias a la situación, así que con comparables imágenes diferentes para el día y la noche, y posiblemente con diferente la gente Chen, objetos y texto. Necesitamos ordenados la genética de que en el momento adecuado, los archivos se cargan espacio adecuado y aparecen los objetos correctos. Hay dos opciones para empresas que tienen diferentes ventajas y desventajas:

Partes del mapa espacio

Una de ellas es el mapa de espacio en dos zonas de 8x8 Räu- Compartir los hombres, por ejemplo, la mitad izquierda de la días y el derecho equipamiento consecuencia en cada mitad de la noche y las habitaciones XX.

Debido a que la versión día y noche de un área para el sistema de dos completamente diferentes espacios, sino que también puede con di- diferentes objetos para ser ocupadas. Los objetos que en un día Espacio disponible y por la noche ya no, o viceversa

Sólo por ahí por la noche, son simplemente en el editor en consecuencia colocado. Incluso los objetos inanimados, que siempre están presentes, puede ser fácilmente fijado en las dos versiones del espacio.

Uno objetos de reciclaje problema que día a mediano jugador puede tomar o poner en una habitación, pero no es necesario, y los cuales pueden no estar disponibles de acuerdo a la noche o.

Para esto, desafortunadamente no hay solución elegante. En general, usted debe Evitar estos casos y el flujo de juego diseñados de manera que uno nada se puede tomar un día y necesidades en la noche, debe traer la fuerza antes de progresos. el co tomar ni dejar caer otros objetos se puede prevenir

o dar al jugador una indicación de que,
Noche otros objetos en las habitaciones son.

Si no consiguen cosas necesarias que un objeto en el día o en
la noche se puede tomar, no es una solución, la conductora
de alguna obra hace:

- El objeto se encuentra en ambas versiones del espacio en la placa-Editor
ed.

- En Salón social, en la que el objeto se puede tomar capturas,
para tomar el comando adecuado con una condición de.

En las acciones eliminado el objeto desde el espacio, añade
en un inventario, muestra un mensaje y establece un indicador, con
donde el juego se señaló que se tomaron del artículo
de.

- A continuación, se toman todas las instalaciones vecinas de un espacio nocturno
antes de, de la que el objeto debe ser eliminado si es necesario. El comando
ir a (dirección correspondiente) con un revestimiento
condición interceptado que consulta de forma simultánea, si el indicador se establece
es. En las acciones es el primer veces al salto a las instalaciones
el área de destino y luego mediante la supresión en la habitación
Objeto eliminado.

Si el objeto no ha estado en el Salón social, la bandera

No ajuste. La condición de este modo no golpea, y el espacio

alternativamente realizada por el automatismo del motor. Puesto que el objeto

proyecto en el editor en el día y se colocó en el ambiente durante la noche, aparecerá
También en el sitio de la noche - todo clara.

Si el objeto se tomó en Salón social, por lo que la bandera de GE
conjuntos es el turno de espacio es ejecutado por la acción, y
el objeto de distancia.

El caso inverso, de que un objeto en el día o en el

Noche puede poner en una habitación que funciona de forma análoga.

En este ejemplo, se supone que todas las habitaciones dos veces
existir. También podría ser que en ambos lugares

las fases del juego tienen el mismo aspecto. Por ejemplo, una extensa
Bodegas que el jugador puede entrar en el día o en la noche.

Supongamos sala de \$ 33 tiene por objeto ser la entrada del sótano, un lugar al aire libre, que variará durante el día y por la noche. la noche

Versión sería tan Espacio \$ 3b. Mover Oriente para llegar al sótano

(Habitación \$ 34), que siempre tiene el mismo aspecto. necesidades de este espacio

ahora no es necesariamente una segunda copia en el espacio \$ 3c. uno

También se puede utilizar para pasar la noche en el sótano \$ 34 cuando

asegura que se introduce en la noche y el sótano

puede salir. Esto funciona de la siguiente manera:

- Nos reservamos una bandera está desactivada inicialmente y el

Transición se establece en la noche.

- En la entrada del sótano de la noche (habitación \$ 3b) comenzamos el comando

Al este por condición de habitación y saltar al espacio \$ 34

- En el sótano (sala de \$ 34) comenzamos el comando del oeste por el espacio

condición de, también se requerirá la condición de que esta

El indicador se establece y saltar en este caso en el espacio \$ 3b.

Se divide en dos lados del disco

Hay una segunda posibilidad de que las características del disquete

basado tenfunktionen. Se puede jugar en dos Diskettensei-

° distribuir un "lado diurno" y un "lado oscuro". tener esta

mismas ubicaciones en ambos lados del mismo número de habitación. esta conseguido

aparecerá automáticamente en ambas versiones del espacio, el mismo objeto

proyectos. Los objetos que se pueden tomar o poner al jugador,

este método por lo tanto no problemática. En su lugar, usted tiene que

truco si otros objetos de la transición del día a

a cambiar durante la noche, si por ejemplo, ser otros disponibles

debería. De manera similar a lo anterior se puede entrar en un espacio noche

intercepción por la condición lógica y algunos objetos de la

establecer o eliminar espacio.

El juego tiene la transición del día a la sección de la noche,

saltando en una habitación, el presente sólo en el lado nocturno

handen es. Por lo tanto, un cambio de disco se hace cumplir. la

habitación anterior del lado del día se encuentra ahora en caché de espacio (los extremos

motor siempre almacena el espacio más visitado recientemente entre los dos). por lo tanto

la mitad permitió que el espacio, el cual es visitado siguiente, no es lo mismo

número de habitación como el espacio en caché.

Los siguientes puntos a tener en cuenta:

- Todas las habitaciones y la música tienen en el respectivo disquete su página esté disponible, ya que durante un período de juego sin cambio de disco quiere. Por cierto, la música de manera diferente puede tecleado ser.

- El jugador puede simplemente girando el disco a la cambiar otra sección de juegos. Aseguramiento de los stands de juegos No es un problema si usted tiene los lados del disco con el TT han numerado generador (véase el capítulo 8), porque después de guardar o cargar la partida guardada de nuevo la derecha Se requiere lado del disco del juego.

5.3 intercambiando textos en habitaciones separadas

Este concepto, considere un espacio de archivos como una situación puede También nos referimos a situaciones cortas y temporales. usted Lo mismo ocurre para una situación particular en un salto espacio extra y luego de vuelta otra vez. Un uso importante para este la externalización de los textos.

Supongamos que desea en una situación de juego en particular, pasar mayor cantidad de texto, como en la sala todavía está disponible. usted Añadir una lata estos textos en una habitación diferente. En la acción bloque ción en la que estos textos han de ser emitidos, salto En primer lugar, en esta sala, a continuación, dar algunos textos de y saltar más tarde de nuevo a la zona de salida.

5.4 La gestión de los objetos en el juego

Uno podría pensar que cada objeto tiene exactamente una posición.

Por lo general, hay una lista de aventuras en el que cada objeto se indica, la posición en la que este objeto es: en casa Ventar, en una habitación o "nada".

En el sistema D42 existe en cambio un conjunto fijo de posiciones

NEN: ocho en todas las habitaciones y el inventario. Cada una de estas posiciones

puede estar vacía o contener un número de objeto. las acciones la caída de un objeto en una habitación o en el inventario, überprüfen no sabe si el objeto ya está ahí, pero es imprudentemente crea otro "copia" de la misma. que es por lo tanto fácilmente posible que un objeto en una habitación o inventario múltiple o que el mismo objeto en varias ubicaciones coexiste; "Bilocación", por así decirlo.

Esto significa, por un lado, que usted tiene que asegurarse de que usted No inserte accidentalmente un objeto en un espacio / en el inventario, que ya está presente allí. Por otro lado necesita múltiple otros objetos emergentes como una puerta o piezas de oro sólo una vez hacia abajo.

5.5 Tenga cuidado al colocar los objetos en una habitación

Si el objeto de la acción no se ejecutará en el espacio , Como ya ocho objetos están en el espacio, sucedido nada más. Ahora desea que los jugadores en algunas situaciones dar a los objetos. Si en tal caso, simplemente el objeto proyecto se puede insertar en el espacio, pero la habitación ya son ocho Objetos, no se inserta el objeto, pero desaparece simplemente, que puede conducir a un callejón sin salida en el juego. Con el fin de evitar este tipo de situaciones, las siguientes reglas deben ser tenga en cuenta:

- No añade ningún objeto añadido, pero los intercambia, que extraída con anterioridad un objeto para hacer espacio para la nueva crear.
- Si sabe de antemano que puedas en un espacio determinado el juego va a insertar un objeto más adelante, puede por habitación prohibir la condición de que el jugador se descarta objetos allí. Para ello se crea una condición de espacio del verbo perder sin consulta previa que muestra un mensaje que aquí puede poner cualquier cosa.
- Se le da al jugador el objeto directamente (Insertar en el hogar

Ventar). Hay espacio para 128 elementos, por lo menos para todos ningún objeto pueda entrar en el inventario varias veces.

limitar 5.6 Número de objetos

Algunos objetos no son en un cierto punto en el juego

ya sea necesario. Piense en estos objetos para usar

Quitar. Además, no tienen ningún objeto que en la realidad

sería llevado, poder recibirse en el juego. Dar a los jugadores la calma

Que a veces la respuesta no es necesario!. Esta es la casa

Ventar manejable y el número de posibles comandos menos.

Esto ayuda al jugador, especialmente si él aún no sabe cómo, y

También te, ya que ahorra consultas. También puede tomar unos pocos inventario tarobjekten escribir un juego interesante.

5.7 Múltiples objetos del mismo nombre

¿Recuerdas el estado de las banderas en el principio y el

Por la puerta cerrada? No era el estado de un objeto

(A puerta cerrada o abierta) yecto almacenada en una bandera

sílex, que fue solicitado al uso de comandos puerta.

Un método alternativo es a dos objetos diferentes para

utilizar la puerta, tener el mismo nombre, pero menor

haber diferentes números de objeto y por lo tanto distinguirse internamente

la lata. Supongamos objeto 1 es la puerta cerrada y

Objeto del 2 desbloqueado. En el editor, se coloca el objeto 1 es

Habitación. En el juego se ha sustituido la tecla Comando Uso

1 objeto fuera por objeto 2. En el comando de uso con objeto 1

reaccionas a la cuestión, la puerta está bloqueada para utilizar

con objeto 2 hacia el jugador se pone en una habitación diferente.

Este método tiene ventajas y desventajas en comparación con el uso ción de las banderas:

- Se ahorra una bandera, sino que requiere un objeto adicional.
- En las condiciones ninguna bandera debe ser consultado. Llegada

Por otra parte, no es posible afirmar independiente desde la consulta de objeto.

- Puesto que internamente son diferentes objetos, debe Consultas que son independientes del Estado, representada de conformidad ser duplicado.

- De la misma manera, tres o más objetos pueden ser los mismos son nombre completo con un estado diferente, el cual no es posible con una bandera.

5.8 Trucos con Sprites

Los Sprites se ofrecen incluso para objetos que no son portátiles podría ser en realidad firmemente integrado en la imagen. una rápida Los diseñadores gráficos pueden dibujar el objeto en la pantalla, además de superponer Sprite y así ampliar las formas de color o con un sprite contrata a añadir algunos detalles.

Recuerde también que un objeto no es necesariamente el objeto Sprite debe representar proyecto, que está asociado. Una vez que un objeto en la habitación tenga, que no puede ser quitado, se puede asignar un Sprite y en cualquier punto de la imagen en el espacio lugar.

5.9 El uso del espacio y general mensajes

El evento, mostrar el mensaje "se refiere a los textos de las habitaciones. este Textos se almacenan en el archivo de espacio y por lo tanto son también sólo en cada habitación. Mostrar un Mensaje se refiere a los textos globales en los datos generales se almacenan. Estos 16 textos son, por tanto, en el juego para Disponible. Normalmente uno se encuentra en las condiciones de la sala utilizar el espacio y el texto de las condiciones generales general mis mensajes. Pero si en una habitación que carece de un texto y en los mensajes generales todavía está libre, que sin duda puede

ocupar un texto general, aunque sólo en una habitación las necesidades. Lo contrario es, en un estado general de una dar salida espacio de texto, no usará normalmente.

O de lo contrario es bastante y puede dar efectos interesantes.

Por ejemplo, usted podría todo el juego un loro tener con ellos, que pueden ser sensibles y en todas las habitaciones es otro dicho de sí mismo. Con el fin de realizar esto, pudo para reservar el espacio de texto 0 para el loro y un general condición de establecimiento, el discurso del comando con este loro salidas de texto espacio.

05:10 influir en el Bedingungsauswer-
ción

Puede evaluar ordena al jugador una limitada control de periféricos. Tal vez usted es el pequeño en el Editor de condiciones Signo más por debajo de los avisos de campo para Verbabfrage? aquí puede para especificar qué debe ocurrir cuando la condición actual (Nm mer n) se satisface y se han realizado las acciones:

+ Este ajuste es el caso normal, si el ambiente actual o condición general es satisfecha, la acción correspondiente es ejecutado bloque ción y termina el análisis de comandos. Si la condición waktionen \$ n \$ satisfecho, el subsecuente bloque de acción ejecutada, se saltó la siguiente condición n + 1 gen, y el bloque de acción posterior también ejecutaron. por lo tanto, no se evalúa Condición n + 1. Si la condición n no se cumple, al lado, como condición habitual n + 1 una evaluación y, en su caso, las acciones correspondientes ejecutado.

Siguiente Tal vez usted no quiere terminar el análisis del sistema, si la condición se cumple n. Esta configuración es la

Evaluación definitivamente n a la siguiente condicional + 1, que además tergeführt si la condición actual es verdad o no.

¿Por qué necesitamos esto?

El ajuste de w. Acciones es especialmente útil para las alternativas tiva permite al juego comandos. La Figura 5-1 muestra un ejemplo de la aventura de demostración. No puede utilizar el comando abrir botella de vino y una botella de vino Utilice una botella copa de vino. En lugar de dos comandos tienen cada uno una completa para crear bloque de condición / acción con las mismas acciones, su compromiso con una condición para la primera variante de la instrucción, que ofrece w. Acciones y deja que su parte de acción vacía. directamente detrás luego sigue una condición para la segunda variante, esta vez con el las acciones necesarias, es decir, una cadena de texto, la eliminación de la Botella de vino y insertar una botella vacía.

Figura 5-1

Configuración de acciones adicionales: Si el comando Abrir la botella de vino es, son las acciones llevadas a cabo en el Bloque 4 y 5. La Fig. Si no es así, que está al lado del Comando Uso probado botella de vino.

Otro uso es el bloque de acción de una Condición n para extender. Si la condición n no se cumple, $n + 1$ se evalúa como condición habitual y también, posiblemente, la Acciones realizadas. Normalmente, el estado $n + 1$ Por tanto, un valores imposiblemente. Éste no obstante, absolutamente.

formas mixtas también son posibles, por ejemplo, un Befehlsvariante, cuando se utiliza en el bloque de acción de las primeras acciones de variante están usando, para ser llevados a cabo en esta variante.

Con la configuración impide aún más la evaluación procesamiento termina cuando la condición actual es satisfecha y acciones han sido ejecutadas. Así, es posible, por ejemplo, eventos de fondo simular, consultas y acciones adicionales que reflejan después de cada leration a punto de expirar. La Figura 5-2 muestra un extracto de la compañía Ejemplo Aventura "Desactivar" en el que el jugador debe desactivar una bomba. deberá después de cada intento fallido algunas consultas se ejecutan, la bomba de una pieza más cerca de explotar.

Con dos ajustes para que pueda lograrse efectos interesantes AIM - sobre todo si no se tiene cuidado.

Con un salto a otra habitación, estos dos Ajustes desactivados, aunque hayan sido seleccionadas en el Editor la, que el bloque de acción actual se copia y exclusivamente para terminar , tras la evaluación de los últimos jugadores mandato finaliza en cada caso.

05:11 conteo

Aquí se puede en el sistema D42 no está en la versión actual . recuento El ejemplo Aventura "Desactivar" muestra un método en el cual son simplemente "sacrificado" bandera n de contar hasta n . Usted recibe este Ejemplo para el editor.

Pero podemos interrogar hasta tres banderas en una condición y establecer o eliminar las acciones también. A continuación se muestra

Figura 5-2 D

Que detalle:

En este ejemplo,
uno trata de una
Bomba para desactivar
fen. Siempre y cuando se
no el derecho
Wire ha tomado
bomba de tiempo
más y potencialmente
diert opcionalmente
También.

se describe una variante con dos o tres banderas una Bi-närzähler simula con cuatro u ocho estados. suponer el jugador se coloca en una habitación con una bomba y debe cuatro trenes tienen tiempo para desactivarla. Las banderas 0 y 1 son para inicio borrado (Tabla 5-1).

Si el jugador consigue la idea, el cable rojo a llevarse corte, que se guarda. Esto se logra mediante la primera condición conocido. De lo contrario, en las condiciones del 1 al 4 son cada uno un texto la producción y establece los indicadores.

Las banderas 0 y 1 pasan sucesivamente a través de las combinaciones es decir, 00, 01, 10 y 11. Contamos en binario de 0 a 3. Después de cuatro movimientos El estado "FLAG0 = 1 y Flag1 = 1" se alcanza, y cuando el Los jugadores de la solución todavía no ha reconocido, es el juego terminado.

Tenga en cuenta el orden inverso de las condiciones. esta llegada La regulación es necesaria, si usamos el truco de la Sección 5.10 el proceso de condiciones adicionales en paralelo y para contar quiere len. Entonces, el jugador puede hacer las mismas todo tipo, tales como recoger objetos. La condición 4, que para el primer tren es responsable, está detrás de la Condición 3, porque el estado en 00

bloque

0 Condiciones Combine corte diagonal con el cable rojo

Acciones de texto `` Enhorabuena, lo tienes

hecho! "

1 condiciones verbo independientemente flag1 = 1, FLAG0 = 1

Acciones texto `` Kawumm !!! "

juego encima

2 condiciones verbo independientemente flag1 = 1, FLAG0 = 0

Acciones texto `` Rápido, rápido! "

FLAG0 = 1

3 condiciones verbo independientemente flag1 = 0, 1 = FLAG0

Acciones texto `` Rápido, rápido! "

FLAG0 = 0

Flag1 = 1

4 condiciones verbo independientemente flag1 = 0, = 0 FLAG0

Acciones texto `` La bomba no se detiene en! "

FLAG0 = 1

Tabla 5-1

Ejemplo de una

Zählmechanis-

mus, con banderas de

un contador binario

simulado y cuatro

Mueve la cuenta atrás.

Estado 01 interruptores y la condición de único estado 3 01

el próximo tren saldrá a. Lo mismo se aplica a la condición 1,

2 y 3. La Tabla 5-2 muestra las transiciones de estado.

Condición en un estado tras otro

4 00 01

3 01 10

2 10 11

1 11 Juego encima

Tabla 5-2

Secuencia de los Estados del pabellón en el mecanismo contador de la Tabla 5-1: El

Ziffernpaa-

re que corresponde a los estados de las dos banderas, como 01 = 1 Bandera suprime la

bandera 0

establecer.

Capítulo 6

el jugador

El "jugador" es el programa con el que el jugador de Aventura juega. Después de iniciar el jugador, realizan los siguientes pasos:

1. Se inicia el cargador. Si en el disco un Trackload-Tabla (tt Archivo) existe, se carga y más carga directa de archivos utilizado. Entre otras cosas, en su caso, la jugadores pide que inserte el disco correcto lado.
2. Las condiciones generales y textos, objetos y objetos jektsprites carga (Archivos de BA, DO, O2).
3. La tarjeta de elemento con la asignación de objetos Cargando (Archivo NW).
4. Aparece la habitación Intro. Para ello se carga el espacio 00, Viendo el espacio de la imagen y el espacio de ocho textos ejecutar uno tras

otra en desplazador de texto por. Después de que el jugador pulsa el fuego ha, se realizan las acciones de la primera condición de almacenamiento.

Aquí, entonces, debería ser una orden de salto de espacio en el comienzo real de los cambios espaciales. Antes de que pueda el espejo ler todavía poner objetos en su inventario o manipular las banderas.

5. Juego-bucle principal: la imagen y el texto de la actual zona son la pantalla (Figura 6-1). Después de pulsar un botón aparece

Verbo y objeto de menú (Figura 6-2 y la Figura 6-3), en

el cual se introducen los comandos. Selección de juegos

menú Opciones de reinicio o el Juego de Acción

Con el se lleva a cabo, el procedimiento vuelve al paso 3. estos

bucle se ejecuta hasta que la secuencia final de carga actuación realizada es.

6. Fin de secuencia: El archivo se carga SQ, cualquier programa

con la carga y la dirección de partida \$ 4000, así como la Endsequenz-generator produce.

6.1 El menú Opciones

La figura 6-4 muestra el menú de opciones. En este caso, la puntuación almacena o se carga o el juego se reinicie.

Además, puedes aquí la música de vez en cuando.

6.2 Guardar y cargar partidas guardadas

La puntuación incluye el mapa sujeto, el inventario, las banderas

y algunos otros parámetros, en particular el actual de la habitación y

Directorio de la Cabecera del último disco de lectura. para una rápida

Guardar en el medio, una puntuación almacenada en la RAM

van por supuesto pierde cuando el ordenador.

Figura 6-1

La vista de la habitación.
después de embarque
una habitación o
en la selección de la
Mirada de comandos en
aparece el menú verbo
El espacio y el
en el campo de texto de
Descripción del texto.

Figura 6-2

El menú verbo. El comando mirar la imagen y el espacio Raumbeschrei-
la publicidad en. Opciones conduce a menú de opciones. Las flechas a la derecha
Página aparecen por primera vez en la compartida en las direcciones espaciales actuales.
La habitación que se muestra es como Sólo la dirección este puesto en libertad. Como se
puede ver,
pero también puede seleccionar las direcciones no aprobados por la
Cursor sobre el punto adecuado posicionado.

Figura 6-3

Después de seleccionar un verbo, el menú de objetos.

Figura 6-4

En el menú de opciones del juego se puede cargar o guardar el juego, nuevo iniciar o la música dentro y fuera.

Al guardar en el disco, la ventana de selección se muestra en la distancia la educación 6-5. 8 Las puntuaciones se pueden almacenar por disco, correspondientes a los archivos G1 a G8. Si la función seleccionada ya estaba en su lugar, se eliminará el antiguo.

Al cargar el disco de la misma ventana de selección.

El disco no será analizado, parece todos aquí ocho botones de selección. Si selecciona una partitura, no en el

Figura 6-5 D

Al guardar

o de carga

Es un disco

de ocho posibles

partidas guardadas emitidos

selecciona.

El disco está presente, aparece un mensaje de error, ya partir de entonces de nuevo la selección de partituras.

Después de guardar o cargar un juego guardado, el jugador es se le solicite el lado del disco, la parte delantera de la tienda fue insertado (Figura 6-6). En este caso, la Directiva almacenado toryheader utiliza. El último carácter de la identificación del disco de cinco caracteres se muestra como un número de página. En una muestra recién formateado cadena es por lo general una A; para los discos que responden a la pista generador de carga fueron tratados, un número (véase el capítulo 8). Después de insertar un disco en el que los directorios de cabecera con el almacenado en comparación, y sólo en caso de igualdad, el disquete

Figura 6-6 D
después de un almacenamiento
guardarlos o Sube
una partida guardada
el jugador
preguntó de nuevo
el disco del juego
insertar.

te aceptada. El disco no debe, por tanto, rebautizado posteriormente
ser.

6.3 música

El reproductor reproduce la música de una sola velocidad con la inicialización en \$ 1000 y
Juega en \$ 1003a El número musical que se puede configurar en el editor
la lata, tiene dos funciones: \$ yx significa "archivo de carga y MX
entregar el valor de y durante la inicialización ". De esta manera,
También se utilizan las puntuaciones que contienen múltiples piezas. la
Valor \$ ff significa que no hay música. La inicialización se realiza con Ida
\$ 0y ldx # 0 # 0 ldy JSR \$ 1000, jugando con Ida # 0
ldx # 0 # 0 ldy JSR \$ 1003a La música puede el área de almacenamiento
la evidencia de \$ 1000- \$ 25ss y el uso de las áreas de Página Cero,
no cubierta por los accesos jugador o disco meollo se utilizan
el. El jugador tiene las siguientes posiciones de memoria cero Página: \$ 02-
\$ 04 \$ 16- \$ 2d \$ 64- \$ 6f \$ \$ e1 e2, eb \$ \$ ec. La duración máxima de
el juego insultos son 70 líneas de trama.

Para adaptar el volumen durante la entrada y salida de Música se puede ser, antes de llamar a la rutina de la música SID oculto, de modo que la rutina jugador subyacente en la RAM escriba. A partir de ahí, los valores de registro en el SID son copiados. Este método puede causar problemas con melodías describe Chen, el SID se registra varias veces o con la sincronización especial. Escribir

En el menú de opciones, la música se puede desactivar para cargar guardar dezeit o nervioso.

6.4 La cargadora

Al cargar un espacio es el espacio que está cargado en la memoria RAM caché. Por lo tanto, la carga no se aplica si usted directamente regresa a la habitación anterior.

El cargador examina cada archivo por primera vez en el lado del disco actual. en un juego que abarca varias páginas de disco, puede existen archivos con el mismo nombre en varias páginas, al jugador para salvar el intercambio de disco. Aquí se debe Los archivos pueden no ser necesariamente el mismo: por ejemplo, puede en la página 2 otro

esos resultados ajustados se utilizan archivos y espacio puede diferir. Esto engaña se describen en la Sección 5.2 bien posible.

Por desgracia, el cargador también tiene algunos puntos débiles:

- Los módulos de FastLoad o congelador pueden causar problemas y debe ser cerrado después de que el jugador tienda.
- Sólo puede manejar 35 pistas (porque es un bus lanzas puros es decir, es decir, que utiliza las rutinas de DOS para el posicionamiento en el disco y para la lectura de los sectores).
- Se compara al navegar por los directorios sólo la primera dos caracteres de cada nombre de archivo y no se da cuenta cuando es una entrada más tiempo. Si, por ejemplo, el Directorio de la habitación 08 un archivo llamado 08/15, por lo que la carga de este lugar lo

ocasionaría fallos en el reproductor.

- Al igual que hizo caso omiso del tipo de entradas de directorio: Cuando una existe la entrada de un archivo eliminado, los dos primeros Carácter ajuste, esta entrada será utilizado para la carga.

Los dos últimos puntos que tienen que representan necesariamente cuando se trabaja octavo! Supongamos que desea probar algo, ir a la

Editor, invitar a los datos de rendimiento y realizar un cambio en el All- de datos común. Para mantener la versión antigua, que BA benennst por floppy con el fin ALT BA y luego se ahorrará la nueva conexión sión de BA. Por lo general, este nuevo archivo en el directorio está detrás BA tierra ALT. A continuación, cuando se inicia el reproductor a los cambios ción para poner a prueba, se le sorprendió, ya que el cargador es BA-ALT Licencia en lugar de su versión modificada. Incluso la supresión de BA-ALT no ayudará al principio, porque la entrada de directorio persiste.

Octava Así que tal nombre no coincide

ocurrir. Si usted tiene un problema que zurückfüh- hacia adelante s deja que se carga una versión antigua de un archivo, a pesar de que ya no es visible en el directorio, tener un editor de directorios y examinar el Directorio de elementos invisibles eliminados Archivos. En lugar de ello, también se puede realizar una Validar.

capítulo 7

El generador de secuencia final

El generador de secuencia final es una pequeña demostración independiente fabricante de fuera del editor D42 que le deja con un reductor

Crear una imagen de fondo y una música para su juego

Puede que se parece a la Figura 7-1.

Después de iniciar el programa, aparece el menú principal (Figura la educación 7-2).

Básicamente, te mueves con las teclas de cursor a través de la

Menús y seleccione con el retorno a un punto. En una situación de emergencia que pueda

Las funciones con el botón de restauración (no Ejecutar / Detener Restaurar) abortan

Chen. Todas las operaciones de disquete se refieren a la unidad 8; donde

Se requiere un nombre de archivo, con la tecla F3 del Directorio

emitido y mediante la introducción de un nombre de archivo vacío (Retorno

Clave), se cancelará la función.

Figura 7-1 D

La secuencia final de la
ejemplo aventuras

7.1 prueba de secuencia de final

Si se selecciona esta opción de menú, la secuencia final es so-
comienza a medida que se muestran después de la aventura. con una
La presión sobre el botón de restauración se termina de nuevo en el menú principal.
recursos

puertas no por favor, en combinación con la tecla Marcha / Parada, se
de lo contrario se ejecuta como de costumbre arranque en caliente básico.
Apaga el ordenador desde, por ejemplo, debido a problemas con la música,
puede después de un restablecimiento del editor con un sys \$ 8000 (SYS
32768) volver a iniciarla. ¿No este método,
debería ser posible para cargar el editor de nuevo sin la
Eliminación de ScrollText.

Cargar la imagen en la memoria 7.2

Para cargar una imagen de fondo, hay que elegir la primera
Formato de imagen. Los formatos soportados son de pintura mágica, Koalapa-

Figura 7-2 D
El Menú Principal
la Endsequenz-
generador

entre otras, la pintura y Amica CIF16. A continuación, aparece un Eingabeaufforderung. A continuación, se introduce el nombre del archivo. Para cancelar, sólo tiene que pulsar Retorno.

El formato CIF se detecta automáticamente y la normal Configuración de colores cargado. Cambios de color exactas deben hacerse innerhalb el editor. Sólo puede el formato CIF16 se cargan en el tamaño de 40x25x16 Multi. Otros formatos CIF primero deben ser convertidos a este formato CIF ser.

7.3 Cargar conjunto de caracteres nuevo

Al igual que en las fotos, un carácter independiente establecido aquí caracteres de doble altura se cargan. Esto necesita \$ 400 Bytes (128 caracteres) de largo, todos los bytes restantes son ignorados. la Códigos de \$ 00 a \$ 3F están haciendo la parte superior Escritura constituyen len, el código de \$ 40 a \$ 7F la parte inferior. Los personajes pueden

plena ser de 16 píxeles de alto, como cuando se juega de cinco píxeles vacía línea entre dos líneas de texto.

7.4 Música cargar desde \$ 1,000

En este caso, cualquier tipo de música en el \$ 1.000 a máx. \$ 2.000 de carga. La música se inicializa en \$ 1000 y como Play-vector se supone \$ 1003a ¿La pieza de música de otros vectores res, este debe ajustarse antes de la carga. situado en no hay música en la memoria o está contenida en la memoria Música probablemente se ejecuta, los dos vectores son cambió eso no se toca música.

7.5 Parámetros de posición

Este elemento de menú se abre un submenú. En la parte inferior de Pantalla puede ver la configuración actual de Sinusver-desplazamiento, la velocidad de desplazamiento y la posición desplazarse leer. lo Los siguientes elementos de menú se pueden seleccionar:

Texto mueve sinusoidal:

El texto de desplazamiento se mueve ahora de forma sinusoidal a través de la pantalla. Los parámetros de desplazamiento sinusoidales ahora debe ser considerado.

Texto izquierda / centrado / justificado a la derecha:

El texto de desplazamiento ahora se mueve exactamente en el margen izquierdo, en el medio

o la derecha de la pantalla para la parte superior, sin horizontales ejecutar el movimiento.

cambiar el desplazamiento sinusoidal:

Después de seleccionar este elemento, puede introducido un valor hexadecimal ben ser indica el número de píxeles del seno a través de los caracteres de texto Le moverse. Los siguientes valores deberán ser juzgados: 00, 01, 41, 3f, 7F, 20, 40 '.

Cambio de velocidad de desplazamiento:

Este punto le permite introducir un número hexadecimal que la Velocidad de desplazamiento determinado. Los valores razonables son 1,2,4 y 8. La figura.

7.6 Configuración de color

Aquí el color del borde y el fondo puede ajustar la actualidad imagen cargada se puede cambiar. estar en el borde inferior respectivamente, aparece el color actual. Cada vez que se pulsa Retorno el color cambia a un sitio.

Editar 7.7 ScrollText

Con esta opción de menú que aterrice directamente en el editor de texto (figura 7-3). Si todavía no ha salido ningún texto, primero debe una vez con Shift + Clr borrar la memoria de texto. además Key asignación, verifique la tabla 7-1.

Figura 7-3 D

El editor de texto
la Endsequenz-
generador

función de la tecla

Teclas de cursor para mover el cursor sobre el área de texto y datos

Inicio Mueve el cursor al principio del texto

Clr Borra el texto y establece todos los colores en blanco

Volver Mueve el cursor a la siguiente línea al principio del texto

Run / Stop Mueve el cursor al principio de los datos

Del Borra el carácter a la izquierda del cursor

Ins Inserta un carácter en la posición del cursor

Sale de F1 Editor de texto

F2 Lee la información de color en un tampón

F4 Escribir el buffer de la información de color actual

F3 inserta una fila en la posición actual

F5 Elimina la línea actual

Centros F7 la línea actual

Tabla 7-1

Llaves en Endse-

editor de la frecuencia de texto.

Las filas número hexadecimal detrás del campo de texto indicando cada uno la información de color de Weil para uno de los sprites en la correspondiente Lote. Cada sprite corresponde a tres caracteres de texto. La importancia los números que se ven en la tabla Tabla 7-2.

Hex efecto de valor de color

00-0F Los 16 colores normales C64

10-17 8 diferentes gradientes de flash

18-1f

20-27

28-2f

En cada caso, los mismos ocho colores parpadean algunas posiciones compensado nen

Tabla 7-2

Los códigos de color

Terminar editor de secuencias.

Para horizontalmente algunos efectos pueden ser producidos. formación
Trate de mérito en cualquier caso.

Guarde 7,8 secuencia final

Después de introducir cualquier nombre de archivo es el Endse- acabada secuencia almacenada en el disco insertado. es antes de guardar la secuencia final editada con un nivel normal Packer.

Capítulo 8

La pista de carga del generador

El TT-Generator es un programa básico de que la pista de carga-TA
belle creado. Esta tabla (TT File) se da para cada archivo de la primera
dos caracteres del nombre, la posición inicial en el disquete
y el número de la parte de disco. Los lados de disco
en el orden en que lo hace einlegst, numerada. la
cheque número después de la parte superior derecha de la cabeza Directorio.
La tabla de cargas pista es utilizado por el jugador para herauszu-
encontrar en qué lado del disco en un archivo está siendo
si es necesario para solicitar esta página; Además, la operación de búsqueda en
Directorio de guarda, que el proceso de carga a unos pocos segundos
puede acelerar.

Antes de guardar la tabla de pista carga el programa pregunta
si el juego se ha completado o que aún se edita. Desde un importante
Gen razón: si un archivo se sobrescribe con una nueva versión
Es decir, este puede, en determinadas circunstancias en una posición diferente en
tierra de disco. La información de la posición en la tabla de la pista de carga

entonces no válida, por lo que la mesa de carga de la pista durante el desarrollo También des- realmente inútil, y se producen sólo cuando el juego ha terminado.

Para un múltiplo del juego que lo necesite, pero entonces para la prueba durante el desarrollo, de modo que el jugador sabe en qué lado del disco son los archivos. Para este caso, no es la Opción "seguir editando". El jugador utiliza la tabla a continuación, solamente, al lado del disco mirar hacia arriba y buscar la parte superior de pista / -Sector en Directorio.

Capítulo 9

Preparación de la versión final

Mientras trabajaba en su juego se permiten algunos Dateilei- linea chen, por ejemplo, , Se han acumulado espacios no utilizados o música. Además, los archivos son probablemente fragmentados. por lo tanto debe volver juntos los archivos en los discos recién formateadas tellen hombre.

¿Qué significa "fragmentación"? Si hay varios archivos de nuevas versiones son reemplazados, casi siempre cambia su longitud. A la larga, el resultado es que los pequeños en las áreas libres de disco distribuidos surgen archivos Che y adventicias en estas lagunas se almacenan. Los archivos están fragmentados y, por tanto, la Comprar allí ewegungen innecesaria Kopfb. estar en discos duros desfragmentar los sectores de los archivos se mueven, por lo Floppy es el método más simple, los archivos necesarios en una para copiar el programa de copia de archivos a un disco nuevo. Si el juego tiene varias páginas, los archivos de intentar tan To- sammenzustellen que el jugador después de tan Diskjo-

ckey debe jugar. Un archivo puede existente en varias páginas de disco sea el: El cargador se ve en la tabla Pista cargar siempre de la cara del disco actual. Por lo que hace a cada lado del disco todo el mu- riesgos copia necesitados por las habitaciones en este disco con la cara ser. Además, una región contigua debería de Las habitaciones están en el mismo lado del disco, si es posible. si su juego contiene un número de situaciones que una de las series después de pasar a través, uno se pregunta si tiene un lado del disco para cada situación lío, cada uno que contiene los archivos necesarios. Recientemente se genera entonces la pista de carga de archivos. Si lo desea, el Directorio a continuación, utilizando un programa como Asistente de disco o DirDesigner ser de estilo. Las entradas para el jugador y el TT-archivo deberá permanecer en el directorio, cualquier otra pueden ser quitados.

Kapitel 10

Schlusswort

Wir wünschen dir beim Erstellen deines eigenen Adventures viel Spaß, Erfolg und genügend Ausdauer. Du wirst sehen, dass du nach kurzer Einarbeitungszeit mit dem Editor quasi auf du-und-du bist und dir die Arbeitsschritte schnell von der Hand gehen. Mit einigen Tricks, von denen manche hier beschrieben wurden und du andere neu entdecken wirst, sind deinem Adventure eigentlich kaum Grenzen gesetzt. Bring dieses in Vergessenheit geratene Genre für einen der besten Computer der Welt wieder zu neuem Glanz. Schreib dein Adventure. Und lass uns mitspielen!

Apéndice A

estructuras de datos

Tal vez usted quiere mientras se utiliza el editor, pero su ser

Escribe relacionados con reproductor a su aventura más individualidad

para dar. También puede hacer que las piezas de la base con el intérprete de

tomar la lógica del juego desde el código fuente y la superficie de la

Los jugadores vuelven a escribir. Teniendo en cuenta que aquí se describen las estructuras de datos

ben, componen la aventura.

Algunas estructuras y ubicaciones de dirección son algo engorroso

o absurdo, pero por el desarrollo gradual de modo

sido creado y mantenido de modo que los juegos existentes

seguirá funcionando.

Las direcciones corresponden a la situación en la memoria C64, los archivos

cada uno que contiene la dirección de inicio.

A.1 espacial e información general

Un archivo de espacio consta de:

- descripción de la habitación y de la imagen, número de la música y las coordenadas
- Sprites de objetos
- ocho textos de seis líneas
- Condiciones de 32 habitaciones
- direcciones bloqueadas

Los datos generales se construyen más sencillamente: contienen meramente

Lich 64 Condiciones Generales y 16 textos generales.

El mapa de memoria exacta se muestra en la Tabla A-1 y la Tabla A-2 describe la codificación de texto en el cuadro A-3.

Descomprimir el espacio de archivos

Las habitaciones son envasados en un formato RLE simple: La primera Byte es un Markerbyte, con el resto de los archivos lleno segundos se introducen frecuencias. Dicha secuencia es embalado de tres bytes: marcadores, número de repeticiones y de bytes.

Suponiendo que la Markerbyte es \$ ea, por lo que una secuencia de 100

Así bytes nulos representados como ea 64 00a

Si la propia Markerbyte se produce en cualquier lugar de los datos, se representa como ea ea 01. El archivo termina con la Endeken-marcador de la, 0, 0^a

A.2 datos de objetos

Los datos de objeto incluye:

- descriptores de objetos con los nombres y las características del objeto
 - proyectos
 - Sprites y coordenadas Sprite
 - y la distribución de los objetos en los espacios
- hay un descriptor para cada objeto. Este contiene el nombre
- hombres, dos banderas que indican si se trata de una persona

contenido de dirección

Descripción de la habitación 8000-818f (10 * 40 caracteres)

81e0 bloqueado direcciones:

1 - Norte, 2 - Oriente, 4 - sur, 8 - West

81e1 Musiknr.

81e2-81e9 Sprites X-Table

Tabla 81ea-81f1 Sprites Y

Sala de texto 8200-82ef 1

... ..

Sala de Texto 8 8900-89ef

8a00-8bff 32 condiciones

8c00-8ddf RAM de vídeo: 12x40 bytes

8e00-8fdf Colorram: 12x40 bytes

8FFF color de fondo

Mapa de bits 9000-9eff: 12x320 bytes

Tabla A-1

Estructura de la habitación

datos de la memoria

contenido de dirección

a000-64 a3ff condiciones

a400-a4ef texto general 1

... ..

b300-b3ef texto general 16

Tabla A-2

Estructura de la general

datos comunes en

memoria

caracteres hexadecimales

\$ 00 o \$ 20 Espacio

\$ 1e marca de fin de texto

....

Tabla A-3

textos como

Fuera de la pantalla de códigos

con tiendas

Bytes nulos como Space

aplicar y la flecha

Top (\$ 1e) como

Final del texto de la marca.

y si el objeto se puede sacar y, con la primera 56
Los objetos, información de color para la visualización de sprites. Tabla A-4 muestra la estructura detallada.

función byte (offset)

0-14 de objetos, códigos de pantalla rellena con espacios

15 Bit 0 0: objeto puede ser tomada, 1: real

propiedad

15 Bit 0 1: Objeto 1: Persona

15 Bit 2 0: la contratación a los sprites, 1: Multicolor de sprites

15 Bit 3 Reservado

15 Bits 4-7 Sprite color

Tabla A-4

Construcción de un objeto

jeiktdescriptors

Los descriptors y los sprites son archivos en el DO y O2 guardada (Tabla A-5), las coordenadas de estos sprites son situado en el espacio de archivos. La distribución de los objetos a la Locales se introduce en la ficha de producto (NO).

Objetos \$ 40- \$ 7F (Archivo O2)

contenido de dirección

5000-53ff descriptors de objetos \$ 40- \$ 7F

Objetos \$ 00- \$ 37 (Archivo DO)

sprites 6400-71ff para los objetos \$ 00- \$ 37

643f, 647f colores Sprite Multicolor

7200-757f descriptors de objetos \$ 00- \$ 37

7580-75ff libre

Tabla A-5

La estructura de la

DO archivos y O2

y la situación en

memoria

Estructura del mapa están sujetas

Como ya se mencionó, en un espacio hasta ocho Gegenständen se almacenan. Por consiguiente, existe un área de almacenamiento con

8x128 entradas, véase el cuadro A-6. Las direcciones son después
Fórmula ranura \$ 0C00 + objeto * 128 + RoomNr. formado, por ejemplo,
son los ocho objetos en el espacio 01 en las direcciones \$ 0c01, 0c81 \$,
\$ 0d01, ..., \$ 0f81.

Los menores de siete bits de cada entrada que contenga Objektnum-
mer. Donde \$ 7F para "no objeto"; Por esta razón, se puede
No coloque este objeto en el espacio. El bit 7 especifica si el objeto es
que se mostrará como Sprite (0) o no (1). el sprite
desde el número de objeto determina la posición basada en la cooperación
ordinatenliste en Archivo espacio. Esto funciona porque inicialmente una
relación fija entre la lista de coordenadas y el mapa del espacio
son - si un objeto, por ejemplo, el editor en el primer lugar en
espacio añadido y luego el sprite se posiciona para
las coordenadas introducidas también en la parte superior de la lista. si
el objeto sólo cae durante el juego en la sala, hay gérmenes
na forma para asignar coordenadas del sprite.

función de dirección

objeto 0c00-0c7f 0 para los locales 00-7F

... ..

objeto 0f80-0fff 7 para los locales 00-7F

Tabla A-6

La estructura de la

cartas de Objeto

(Al noroeste del archivo

Condiciones A.3 y acciones

Una habitación o estado general es un bloque de condiciones

Gen y las acciones que se ejecutan cuando las condiciones

verdadera. La parte de condición contiene un Verbangabe y tres estados

condiciones de ajuste, cada uno de los cuales es o bien un objeto o

Bandera se puede consultar. Si se cumplen las condiciones,

las acciones llevadas a cabo. Lo que sucede entonces, es ajustable:

Normalmente, se completa el procesamiento del giro.

Pero también se puede procesar con la siguiente condición

continuará como si la corriente no se aplica o las acciones

ejecutar la siguiente condición.

Tabla A-7 muestra la construcción de una condición de todo / acción bloques. Tabla A-8, A-9 y A-10 define la codificación de la carga dingungsteils y la Tabla A-11 y A-12 a las acciones.

Offset (Bytes, desc.) Condición / acción

0 Bit 0-5 verbo

0 Bit 6-7 Procedimiento para realizar las acciones

1 Estado de la propiedad E o Flagbedingung

2 Estado de la propiedad B o Flagbedingung

Condición 3 Propiedad R o Flagbedingung

4 a 5 en acción con parámetros

6-7 Acción 2 con los parámetros

8-9 Acción 3 con los parámetros

10-11 Acción 4 con parámetros

12-13 Acción 5 con parámetros

14-15 Acción 6 con parámetros

Tabla A-7

La estructura una condición / bloque de acción

los bits de valor 7/6 Significado

realizar 00 acciones y finales

realizar 10 acciones y más

11 realizar acciones y seguir, pero la prueba de
Saltar siguiente condición

Tabla A-8

La importancia bit 7 y 6 de Verbbedingung

condición de valor

\$ 00- \$ 7F comprobar si el objeto existe en el comando

E: en el espacio o inventario

B: propiedad (artículo de inventario)

R: en dormitorio

\$ 80- \$ bf prueba si se ha establecido la bandera

prueba \$ C0-\$ Fe si se borra la bandera

Saltar \$ ff prueba

Tabla A-9

La codificación de la Objeto / Flagbedin-condiciones

Código (desc.) Verbal

- 0 estado no válido
- 1 Abra
- 2 desplazamientos
- 3 A
- 4 Examine
- 5 uso
- 6 Combinación
- 7 Dar
- 8 Registro
- 9 Perder
- 10 habla
- 11 norte
- 12 East
- 13 sur
- 14 oeste
- 63 la materia verbal

Tabla A-10

El Verbcodes. cero significa que el condición nunca alcanzado se llena. 63 parte significa que el superado Verbabfrage se omite, la Condición etc. cada verbo encaja.

Código (desc.) Parámetros de acción

- 0 es omitido
- 1 sujeto en posesión (*) Referencia N°.
- 2 Eliminar la posesión Referencia N°.
- 3 Eliminar objeto espacial no.
- 4 Bandera establece Flagnr.
- Claro 5 Bandera Flagnr.
- 6 Mensaje gasto \$ yx y = 0 / 1-6, x = 0-7
- 7 Mensaje general gastan \$ yx y = 0 / 1-6, x = 0-F
- 8 salto a RoomNr espacio.
- 9 Juego encima no. Del mensaje
- 10 secuencia de extremo de carga -
- 11 Esperar Botón -
- 12 RoomNr objeto en el espacio.

Tabla A-11

Las acciones y sus parámetros

Parametertyp Wertebereich

Objektnr. \$ 00- \$ 37, \$ 40 y \$ 7F

Flagnr. \$ 00- \$ 3f

Raumnr. \$ 00- \$ 7F

Textnr. \$ yx

y = 0: Textblock x ausgeben

y = 1-6 Textblock x ab Zeile y bis Endezeichen ausgeben

Juego encima Textnummer (0-3)

Tabla A-12

Die Wertebereiche der Aktionspara metros

A.4 Die Trackload-Tabla

Das TT-File (Tabla A-13) enthält im Wesentlichen 5 Tabellen mit je Bytes 256. Darin stehen für jedes von máxima 256 Archivos mueren ers-
die beiden Zeichen des Namens, morir derivado / Sektor-Posición auf der
Disquete und die Nummer der Diskettenseite, auf der sich das Archivo
befindet.

Der Lademodus en bestimmt \$ CD01, ob morir Spur- / Sektorposition
der Datei aus der Tabla oder dem Directorio kommt. während der
Spielentwicklung, wenn die sich Posición einer Datei noch ändern
Kann, setzt hombre diesen Wert auf Null.

Adresse Inhalt

C800-c8ff Dateiname 1. Zeichen

C900-C9FF Dateiname 2. Zeichen

Track-CA00 CAFF

cb00-CBFF Sektor

CC00-ccff Diskseite

CD00 Anzahl der Seiten

CD01 Lademodus

0: Pista / Sektor holen aus Directorio

1: Pista / Sektor aus Tabla holen

CD02-cd0f Firma del "SISTEMA DR.ZOOM"

44 52 2e 5a 4f 4f 4d 20 53 59 53 54 45 4d

Tabla A-13

Der Aufbau der Trackload-Tabla

Apéndice B

Las principales diferencias a D4

- Lo más importante, por supuesto, la posibilidad de que la puntuación en Para guardar en disco.
- Las imágenes del espacio puede ahora directamente en el editor de Amica-Cargar archivos de pintura o koalapad. Además, el movimiento alternativo color de fondo muestra correctamente; el antiguo sistema sólo podía Las imágenes con el mango negro color de fondo.
- El área de almacenamiento para música ha aumentado.
- El editor de textos se ha ampliado, incluyendo a las diéresis te y la posibilidad de insertar texto. La memoria de texto puede ser explotado de manera más eficiente.
- El número de banderas se ha aumentado de 16 a 64º Flagabfragen ahora puede estar en el editor introducida directamente a través de un menú el. Ahora puede introducir las banderas y nombres en el archivo FL se almacenan. Con el número de banderas tiene también Codificación Flagabfragen cambió como se muestra en la Tabla B-1 dar. Así, por ejemplo, la condición "Bandera \$ 00 suprime" en el viejo

Se está desactivada fijar la bandera

D4: 16 Banderas \$ 80- \$ 8f \$ 90- \$ 9f

D42: 64 Banderas \$ 80- \$ BF \$ C0-\$ Fe

Tabla B-1

Viejo y nuevo

codificación

Flagabfragen

Sistema de \$ 90 codifica lo D42 "bandera conjunto \$ 10" según la interpretación

T. Animal Bandera borra consultas en un juego D4 debe, por tanto, el medio ambiente están escritos para funcionar correctamente en el reproductor de D42.

- En las condiciones, en cada una de las posiciones E, B, y R un Flagbedingung son (en el antiguo sistema sólo tercero).
- termina Normalmente, el análisis del sistema, tan pronto como una condición bloque de unión es verdadera y ejecutar las acciones asociadas eran. En la nueva versión puede ser tanto la evaluación continuar con la siguiente condición, así como una acción onsbloek extender.
- Si un salto al espacio; acción que el restante sea AC-ción buffer del bloque de acción actual y después de la carga el nuevo espacio aún en marcha.
- Limitar el inventario de ocho objetos se cancela.

Uno puede llevar a 128 objetos en el ahora, para que todo esto fue precedido, es que no hay objetos múltiples entradas en el inventario el.

- En los viejos jugadores de todas las direcciones podrían elegirse, también aquellos que no han sido puestos en libertad en el espacio actual. En el nuevo son las únicas las direcciones mostradas, que están libres; los otros son invisible, pero todavía puede ser seleccionado.

Stephan Lesch vive y trabaja como desarrollador de software en Frankfurt Meno. Como co-fundador de fuera de servicio Softworks que es a día de hoy miembro activo TE de la escena a la Commodore 64. Además de la programada revisión del sistema D42 y se desarrolla nuevos juegos de aventuras.

Tobias Erbsland vive y trabaja como arquitecto de software en el Suiza. En los 90 años que él era un miembro activo de la escena C64 e instrumental en el desarrollo y programación de hoy aparece la revista digital disco Talk. 1994 publicó sola dimensión del sistema-4-aventura TEM.