

Graphic Adventure Creator

Deutsche Anleitung

INHALT

Einleitung	3
Kapitel 1 / Ladeanweisung	3
Ladeinstruktion Kassette	3
Ladeinstruktion Diskette	4
Kapitel 2 / Wie schreibe ich Adventures	6
Planen des Adventures	6
Kapitel 3 / Grafik	14
Kontrollfunktionen	17
Kapitel 4 / Prioritäten	17
Bedingungsteil	18
Aktionsteil	19

EINLEITUNG

Mit dem Graphic Adventure Creator wird Ihnen eines der stärksten Tools für den Schneider/Amstrad Computer in die Hand gegeben. Wo hier eine klare Trennung zwischen Anwenderprogramm, Programmgenerator oder künstlicher Intelligenz zu suchen ist, wird von der Anwenderfreundlichkeit und der Kapazität des GAC ziemlich verwischt.

Um die Handhabung des Programms deutschen Anwendern so einfach wie möglich zu gestalten, haben wir uns die Mühe gemacht und die Anleitung ins Deutsche übersetzt. Sie erhalten zusätzlich zu dieser Anleitung jedoch auch noch das englische Original. Dies liegt darin begründet, daß Teile dieser Anleitung sehr auf das Beispiel-adventure Advinman bezogen sind. Dies gilt insbesondere für Kapitel 5. Dieses Kapitel benötigt allerdings auch keine besondere Übersetzung, da es nur beschreibt, wie der Programmierer dieses Demo-Adventure erstellt hat.

Ansehen sollten Sie es sich jedoch einmal, da die Form, wie Eingaben gemacht werden müssen, hier ziemlich klar aufgezeigt wird.

Auch die Referenzkarten in den Anhängen der Originalanleitung ließen sich nicht übersetzen bzw. hätten dann ihren Sinn verloren.

Der Übersetzer hat jedoch innerhalb eines Vormittags die Handhabung des GAC erlernt, und auch für ungeübte Programmierer sollte es hier keine Probleme geben. Das Programm kommt Ihnen sehr entgegen und erklärt sich zum größten Teil durch klare Gliederung und verständliche Kommandos von selbst.

Versuchen Sie einmal, ein kleines Textadventure mit wenigen Handlungen zu kreieren. Versehen Sie es danach mit Grafiken und lassen Sie sich dadurch überraschen, mit welcher Geschwindigkeit und Professionalität das von Ihnen konstruierte Spiel abläuft. Vergessen Sie nicht, daß niemand zum Programmieren geboren ist, und daß Sie wiederholter Umgang mit dem Programm in Ihrer Sicherheit bestärkt.

Übung macht den Meister!

(Thomas Morgen)

KAPITEL 1

Instruktionen zum Laden:

Dieses Programm wurde durch das Lenslock(*)-System geschützt. Bitte lesen Sie die Instruktionen sorgfältig und bewahren Sie Ihre Code-Brille an einem sicheren Ort auf - sie ist der einzige Schlüssel zu Ihrem Programm.

1. Laden von Band:

- a) Legen Sie das Band in Ihren Datacorder und spulen Sie es zurück.
- b) Wenn Sie einen 664 oder 6128 Computer besitzen, so geben Sie ein TAPE (ENTER).
- c) Drücken Sie gleichzeitig die CTRL- und die kleine ENTER-Taste des Zehner-Blocks.
- d) Auf dem Monitor erscheint die Aufforderung: "Press play then any Key...". Betätigen Sie nun die Play-Taste Ihres Datacorders, gefolgt von irgendeiner Taste Ihres Rechners.

- e) Das Programm wird geladen und automatisch gestartet.
- f) Ein großes "H" mit der Unterschrift "GRAPHIC ADVENTURE CREATOR" sowie der Meldung <CONTRACT EXPAND>, wird am Bildschirm sichtbar.
- g) **ABB. 1** Nehmen Sie Ihre Lenslock-Brille und legen Sie sie, wie in Bild 1 dargestellt, auf den Bildschirm. Adjustieren Sie das "H" mit den Cursortasten, bis die Breite der beiden vertikalen Balken der Länge der Lenslock-Brille entspricht. Danach drücken Sie eine beliebige Taste.
- h) **ABB. 2** Ein Muster erscheint auf dem Monitor.
 Falten Sie die Brille wie in **ABB. 2** und halten Sie sie unter Beachtung der "This side out" und "Oben" Markierungen auf dem Bildschirm.
- i) **ABB. 3** Schließen Sie ein Auge und sehen Sie aus ca. 30 cm Entfernung durch die Schlitzlöcher der Lenslock-Brille. Positionieren Sie die Brille mit der Unterkante auf der horizontalen Linie des H. Danach können Sie die Buchstabenkombination "OK" erkennen.
- j) Halten Sie die Brille in dieser Position und betätigen Sie eine Taste Ihres Rechners. Zwei weitere Buchstaben erscheinen auf dem Bildschirm. Tippen Sie diese beiden Buchstaben über Ihre Tastatur ein und der Rechner gibt den Zugang zum Graphic Adventure Creator frei.
- k) Sind Sie zu langsam oder benutzen einen falschen Code, so erscheinen zwei weitere Buchstaben auf dem Bildschirm, und Sie können einen weiteren Versuch vornehmen. Nach drei Fehlversuchen wird der Rechner zurückgesetzt und Sie müssen von vorn beginnen.

2. Laden von Disc:

- a) Tippen Sie RUN" GAC gefolgt von Enter in Ihren Rechner.
- b) Fahren Sie bei Schritt F der Bandladeanweisungen fort.

BAND/DISKETTEN-INHALTSVERZEICHNIS

Sowohl Band als auch Diskette enthalten jeweils vier Dateien: den GAC, eine Befehlsbibliothek, ein Beispieldatenfile sowie Ransom, ein eigenständiges Demoadventure mit Grafiken. Der Inhalt von Ransom entspricht dem im Handbuch beschriebenen Demoabenteuer.

Die Reihenfolge der Dateien auf Band ist wie folgt:

Seite 1 "GAC" "QS"

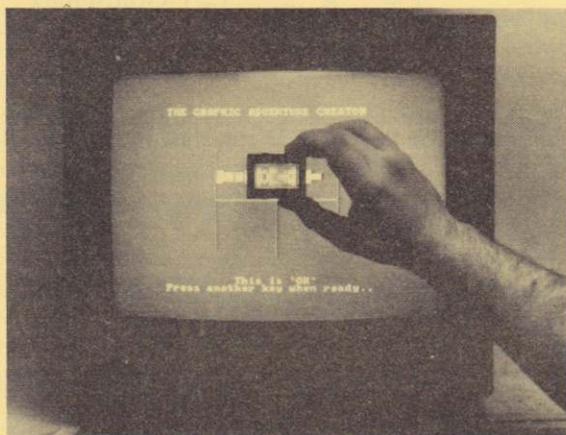
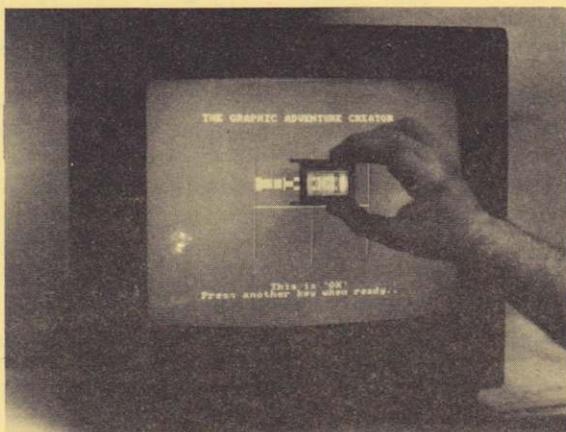
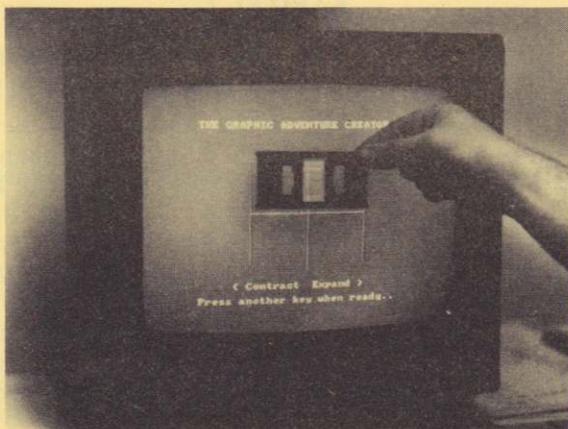
Seite 2: "ADVINMAN" "RANSOM"

Die Diskette des GAC enthält folgende Dateien:

"GAC.BAS" "QS.ADV" "ADVINMAN.ADV" "RANSOM.BIN"

Die Dateien GAC und RANSOM können mit RUN" dateiname gestartet werden, während QS und ADVINMAN Dateien sind, die von GAC benötigt werden.

(*) LENSLOCK ist ein eingetragenes Warenzeichen der ASAP Developements Ltd.



KAPITEL 2

Wie schreibe ich Adventures?

1. Planen des Adventures:

Willkommen in der Welt des Graphic Adventure Creators.

Bitte lassen Sie den Computer jetzt noch ausgeschaltet. Bevor Sie mit dem Schreiben eines Abenteuers beginnen, sollten Sie sich erst einmal Gedanken und Pläne darüber machen, um was es in diesem Abenteuer überhaupt gehen soll. Das ist genauso, als ob Sie einen Kuchen backen wollen und sich nicht darüber im klaren sind, ob es ein Geburtstagskuchen oder eine Torte werden soll. (Wenn Sie wirklich nicht abwarten können, so spielen Sie erst einmal ein wenig mit dem Grafikeditor aus Kapitel 3 und kehren danach zu dieser Sektion zurück.)

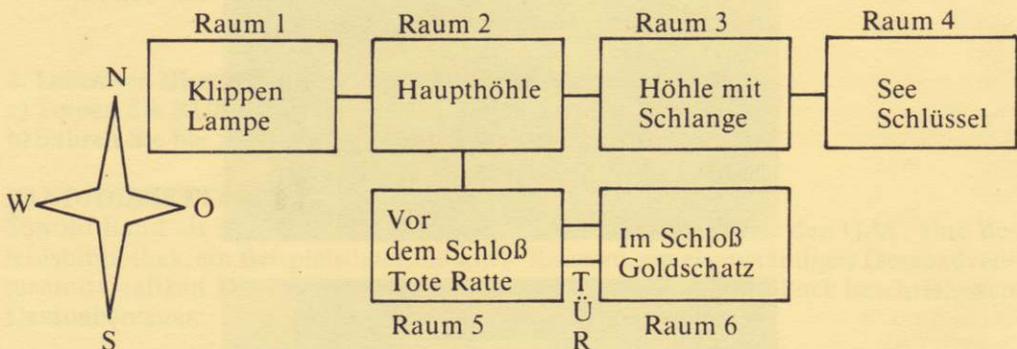
Bevor Sie also anfangen, sollten Sie wissen, was der Spieler überhaupt zu tun hat. In den meisten Adventures gibt es hierfür eine Standardhandlung: Finden Sie aus einem Höhlensystem und nehmen Sie einen Schatz mit, oder retten Sie das schöne Monster vor der blutrünstigen Prinzessin.

In diesem Kapitel erfahren Sie nun an einem Beispiel, wie man ein solches Adventure plant.

Lassen Sie uns zunächst einmal eine Aufgabe festlegen. Unser Held soll einen Goldschatz finden!

Danach entwerfen wir einen Plan der Welt, in der sich unser Held bewegen kann und wo diverse Objekte zu finden sind, die ihm bei der Lösung der Aufgabe helfen.

Dieser Plan sieht folgendermaßen aus:



Hier folgt nun eine Grundbeschreibung der Räume:

Raum 1:

Sie sind auf irgendwelchen Klippen. Im Osten sehen Sie einen Höhleneingang.

Raum 2:

Sie sind in einer großen Höhle. Wege führen nach Osten, Westen und Süden.

Raum 3:

Sie sind in einer Höhle. In der Ecke schläft eine Schlange. Ausgänge sind nach Osten und Westen.

Raum 4:

Sie sind in einer kleinen Höhle.
Der einzige Ausgang führt nach Westen.

Raum 5:

Sie sind in einer kleinen Höhle. Ein Tunnel führt nach Norden. Im Osten sehen Sie eine große Tür.

Raum 6:

Sie befinden sich in der Schatzkammer. Im Westen sehen Sie eine offene Tür.

Bitte beachten Sie, daß sich die Objekte, die unser Held finden kann, noch nicht in der Beschreibung der Räume befinden. Dies liegt darin begründet, daß diese Objekte beweglich sind und von Raum zu Raum getragen werden können. Wenn Sie in Raum 3 gehen, werden Sie von der Schlange gefressen, insofern Sie nicht die tote Ratte bei sich haben, mit der sich der Hunger der Schlange stillen läßt.

Die Tür muß erst mit einem Schlüssel aufgeschlossen werden, bevor Sie von Raum 5 nach Osten gelangen können.

Da Sie eine schlafende Schlange nicht aufnehmen können, (sie würde aufwachen und Ihrem Unterfangen ein schnelles Ende bereiten), brauchen wir diese Aktion nicht einzuplanen. Es gibt also zunächst einmal vier Objekte: die Lampe, die Ratte, den Schlüssel und das Gold. Allerdings kann die Lampe zwei Zustände haben: AN und AUS. Wir machen es uns leichter, wenn wir von fünf Objekten sprechen und eine eingeschaltete und eine ausgeschaltete Lampe rechnen.

Da es die eingeschaltete Lampe zu Beginn unseres Abenteuers noch nicht gibt – sie muß ja erst vom Helden aktiviert werden – plazieren wir sie im Raum 0.

Raum 0 ist für "tote" oder "ungeborene" Objekte vorgesehen, die nicht gefunden werden können, sondern sich erst aus einer Aktion des Helden ergeben.

Diese Objekte sind also:

OBJ1: eine Lampe	liegt in Raum 1 und wiegt	10 Einheiten
OBJ2: eine tote Ratte	liegt in Raum 5 und wiegt	20 Einheiten
OBJ3: ein Schlüssel	liegt in Raum 4 und wiegt	1 Einheit
OBJ4: ein Goldschatz	liegt in Raum 6 und wiegt	100 Einheiten
OBJ5: eine leuchtende Lampe	liegt in Raum 0 und wiegt	10 Einheiten

Das Gewicht der Objekte bezieht sich auf eine vorher festzulegende Obergrenze von dem, was der Held maximal tragen kann. Wir setzen diese Grenze auf 110; somit ist unser Held nicht in der Lage, Ratte, Lampe und Gold auf einmal zu tragen.

Als nächste Aktion müssen wir die Verbindungen der Räume untereinander festlegen. Der Durchgang von Raum 1 nach Raum 2 läßt sich nicht von vorneherein festlegen, da es im Raum 2 sehr dunkel ist und vorher die Bedingung "Held trägt angeschaltete Lampe" erfüllt sein muß. Genauso verhält es sich mit der Verbindung von Raum 5 nach Raum 6, da hier erst die Bedingung "Geöffnete Tür" erfüllt werden muß. Diese Einträge gehören in die Bedingungstabelle, zu der wir später noch kommen.

Die Verbindungen lauten:

VON RAUM 1: (KEINE)

VON RAUM 2: OST TO 3
VON RAUM 3: WEST TO 2
VON RAUM 4: (KEINE)
VON RAUM 5: (KEINE)
VON RAUM 6: WEST TO 5

Die Verbindung von Raum 6 besteht; denn wenn Sie in Raum 6 sind, müssen Sie die Tür ja logischerweise schon geöffnet haben.

Die nächste Sektion enthält all jene Daten, die das Spielen eines Adventures erst ermöglichen: die Bedingungen. Wir unterscheiden hierbei mehrere Gruppen von Bedingungen. Lokale Bedingungen, die nur in speziellen Räumen vorkommen. Bedingungen mit hoher Priorität, die für das ganze Spiel gelten und erfüllt sein müssen, bevor der Spieler seine Eingaben macht.

Bedingungen mit niedriger Priorität, die erst auftreten, nachdem der Spieler seine Eingabe gemacht hat.

Um die Unterschiede zu verdeutlichen, folgen nun die lokalen Bedingungen für unser Adventure, wie sie in klarem Deutsch ausgesprochen werden.

Raum 1:

Wenn Sie OST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 2 gehen.

Raum 2:

Wenn Sie WEST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 1 gehen.

Wenn Sie SÜDEN eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 5 gehen.

Raum 3:

Wenn Sie NIMM SCHLANGE eingeben, soll der Computer sagen: "Sie wurden gebissen und sind tot" und das Adventure stoppen.

Wenn Sie OST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 3 gehen.

Raum 4:

Wenn Sie WEST eingeben, so soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 3 gehen.

Raum 5:

Wenn Sie eingeben: TÜR AUFSCHLIESSEN, soll der Computer dies bestätigen und auf ein Kommando warten.

Wenn Sie OST eingeben und die Tür auf ist, dann soll der Computer nach Raum 6 gehen.

Wenn Sie OST eingeben und die Tür geschlossen ist, so soll der Computer dem Spieler mitteilen, daß der Durchgang versperrt ist, und auf ein neues Kommando warten.

Wenn Sie NORD eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 2 gehen.

Um dem Spieler Dinge zu sagen, müssen die Messages (Nachrichten) erstellt werden. Es sollte für jede mögliche Eingabe eine Nachricht vorhanden sein, um das Adventure so spannend wie möglich zu gestalten. Im Moment sollten Sie jedoch nicht mehr als 250 Nachrichten erstellen.



Hier finden Sie die Nachrichten für unser Adventure:

MESS. 1:

Es ist eine kleine Batterietaschenlampe.

MESS. 2:

Es ist eine frisch verstorbene Ratte. Sieht lecker aus.

MESS. 3:

Es ist ein kleiner, silberner Schlüssel.

MESS. 4:

Es sieht sehr wertvoll aus.

MESS. 5:

Es ist eine kleine, sehr helle Lampe.

MESS. 7:

Sie können nicht durch geschlossene Türen gehen!

MESS. 8:

Die Schlange erwacht, beißt Sie und beendet hiermit Ihr Leben. Sie sind TOT!

MESS. 9:

Gut gemacht! Sie sind mit dem Gold aus dem Schloß entkommen. Sie sind jetzt reich!

MESS. 10:

Die Tür läßt sich aufschließen und schwingt auf.

MESS. 13:

Die Schlange wacht auf, frißt die Ratte und legt sich wieder schlafen.

MESS. 14:

Die Schlange dreht sich um und beißt Sie unerfreulicherweise. Das Gift bringt Sie um.

MESS. 15:

Die Lampe leuchtet hell.

MESS. 16;

Die Lampe geht aus.

MESS. 17:

Schmeckt noch besser als es aussieht. Köstlich!

MESS. 18:

Sie finden nicht sehr viel.

MESS. 19:

Ich weiß auch nicht, was das ist.

MESS. 20:

Sie hören schlurfende Schritte näherkommen.



MESS. 21:

Eine häßliche Riesenspinne springt aus dem Schatten und reißt Ihnen den Kopf ab, bevor sie Sie auffrißt.

Nun lassen Sie uns die Bedingungen mit den niedrigen Prioritäten ansehen. Sie werden dazu verwandt, Eingaben zu interpretieren und die Adventure-Handlung zu modifizieren. Sie sind nicht auf bestimmte Räume bezogen, sondern gelten generell für das ganze Adventure. Zur besseren Darstellung auch hier wieder eine klare deutsche Beschreibung.

- a) Wenn das Wort PUNKTE vorkam, zeige die Punktzahl und die Anzahl der bisher gemachten Züge.
- b) Wenn das Verb NIMM (irgendwas vorkam, dann nimm es auf).
- c) Wenn das Verb LEGE (irgendwas vorkam, dann lege es ab).
- d) Wenn das Verb UNTERSUCHE (irgendwas vorkam, so gebe eine detaillierte Beschreibung des Gegenstandes aus).
- e) Wenn das Verb QUIT vorkam, so breche das Adventure ab.
- f) Wenn das Verb SCHAUUE vorkam, so gib eine detaillierte Beschreibung des momentanen Raumes.
- g) Wenn der Befehl ISS RATTE eingegeben wurde, so lege das Objekt ab, lösche es aus der Objektliste und gebe Nachricht 17 aus.
- h) Wenn PICTURES eingegeben wurde, so schalte in den Grafik-Adventure-Modus.
- i) Wenn TEXT eingegeben wurde, so schalte in den Text-Adventure-Modus.
- k) Wenn SCHALTE LAMPE eingegeben wurde und Sie haben eine ausgeschaltete Lampe (OBJEKT 1), dann schreibe Nachricht 15, tausche Objekte 1 und 5 und addiere 20 zur Punktzahl.
- l) Wenn LAMPE AUS eingegeben wurde und Sie haben eine leuchtende Lampe (OBJEKT 5), dann schreibe Nachricht 16, tausche Objekt 5 und 1 und ziehe 20 von der Punktzahl ab.

Dies sind die ganzen Bedingungen mit niedriger Priorität, die wir für unser Adventure benötigen. Sie bilden auch gleichzeitig den kompletten Wortschatz, den der Rechner versteht. Das Vokabular setzt sich aus Worten (NOUNS) zusammen, die zumeist Objekte beschreiben, VERBEN, die Aktionen wie NIMM, GEHE, LEGE, ISS etc. beschreiben und ADVERBEN, die beschreiben, wie eine bestimmte Tätigkeit ausgeführt werden soll.

In den Sätzen "Öffne die Tür vorsichtig" und "Lege den Schraubenzieher in die Schachtel" sind die Worte "vorsichtig" und "in" die ADVERBEN.

In unserem kleinen Adventure kommen keine Adverben vor. Aber die NOUNS und VERBEN lauten folgendermaßen:

NOUNS:

- 1 FACKEL/LAMPE
- 2 RATTE
- 3 SCHLÜSSEL
- 4 GOLD, SCHATZ, GOLDSCHATZ

5 SCHLANGE, NATTER

6 TÜR

255 ES

(Wenn Sie ES als Wort anerkannt haben wollen, so sollten Sie ihm immer die Nummer 255 geben).

VERBEN:

(Alle Verben der Quickstart-Datei, die einen Grundwortschatz der am häufigsten benötigten Verben enthält.)

16 AN, ANSCHALTEN

17 AUS, AUSSCHALTEN

18 AUFSCHLIESSEN

19 PUNKTE

20 ISS

Beachten Sie, daß Worte, die das gleiche bezeichnen, auch die gleiche Nummer haben. So können mehrere Bedeutungen für ein Ding gleichzeitig abgefragt werden, was das Adventure flexibler macht und Programmierarbeit spart.

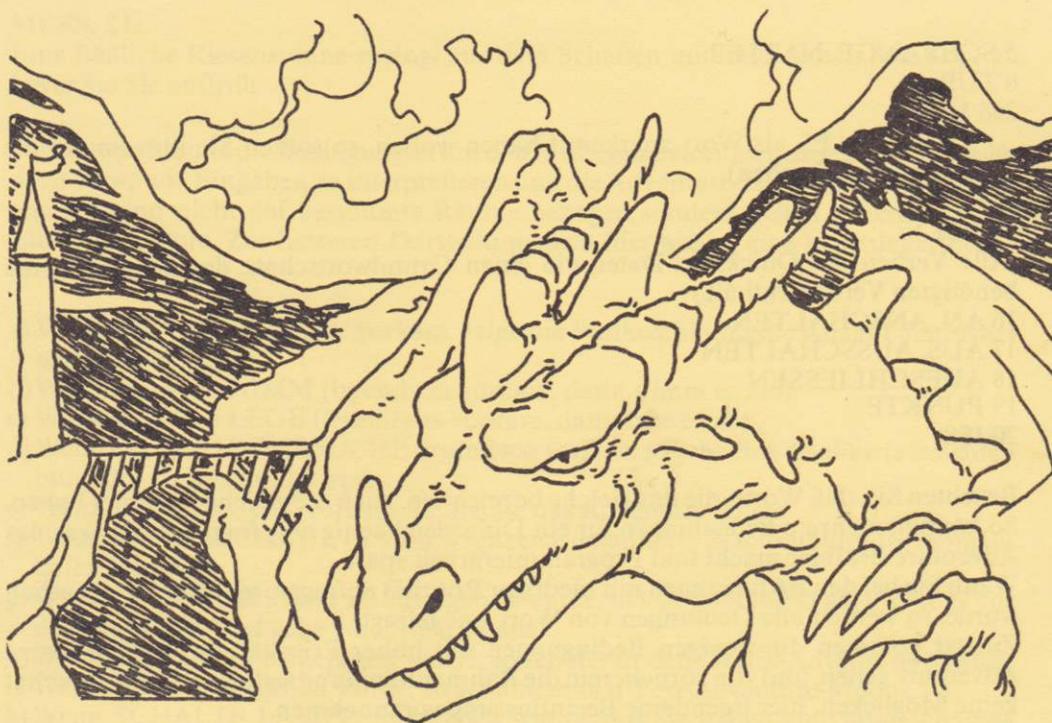
Wenn Sie bei den Bedingungen mit niedriger Priorität abfragen, ob Wort 1 eingegeben wurde, so werden alle Deutungen von Wort 1 abgefragt.

Zuletzt kommen die wenigen Bedingungen mit hoher Priorität, die für das ganze Adventure gelten, und von vorneherein die Rahmenhandlung festlegen. Der Spieler hat keine Möglichkeit, hier irgendeine Beeinflussung vorzunehmen.

Auch diese "HIGH-PRIORITY CONDITIONS" hier in einer klaren deutschen Schreibweise:

- a) Wenn dies der erste Zug ist, dann setze die Spielerstärke auf 110, setze die Anzahl der erlaubten Züge im Dunkeln auf 3 und merke Dir, daß der erste Zug hiermit abgeschlossen ist.
- b) Wenn Sie in Raum 3 sind und haben die Ratte nicht dabei und die Schlange hat die Ratte noch nicht gefressen, so gebe die Nachricht aus, daß der Spieler gebissen wurde und beende das Spiel.
- c) Wenn Sie in Raum 3 sind und haben die Ratte dabei, so bewege sie nach Raum 0 (LIMBO), schreibe die Nachricht, daß die Ratte von der Schlange gefressen wurde und merke dir das.
- d) Wenn Sie in Raum 1 sind und haben Objekt 4 (den Schatz) bei sich, so gib die Nachricht 9 aus und beende das Spiel.
- e) Wenn Sie die Lampe haben, so setze Merker 2, anderenfalls lösche ihn.
- f) Wenn Sie ohne Lampe im Dunkeln sind, so erniedrige die Nummer der im Dunkeln erlaubten Züge.
- g) Wenn Sie nur noch einen Zug im Dunkeln übrig haben, so gib Nachricht 20 aus.
- h) Wenn Sie keinen Zug mehr im Dunkeln übrig haben, so gib Nachricht 21 aus und beende das Spiel.

Dies waren alle Bedingungen und Worte, die das Adventure kennen muß. Wie sie genau eingegeben werden, erfahren Sie in Kapitel 4. Weiter geht es mit Kapitel 3 der Grafik.



KAPITEL 3

Grafik:

Dies ist der wohl schönste Teil des Adventure-Schreibens, weil Sie hier sehen können, wie die Dinge langsam Gestalt annehmen.

Allerdings kann man sich darüber streiten, ob es nun mehr Spaß macht ein kompliziertes Adventure ohne Grafiken oder ein leicht zu lösendes mit tollen Bildern zu spielen. Um den Umgang mit dem Grafikeditor auszuprobieren, laden Sie den GAC und betätigen im Hauptmenue die Taste G. Das Menue verschwindet und es erscheint ein Window, ein sehr kompaktes Menue und die Frage: "Which Picture Number?".

Hier wird danach gefragt, welches Bild Sie editieren möchten. Drücken Sie nun die 1 und dann ENTER.

Danach verschwindet die Frage, und in der Mitte des Grafikwindows erscheint ein kleiner Cursor.

Versuchen Sie nun einmal, diesen Cursor mit den Pfeiltasten über dem Zehnerblock Ihres Rechners zu bewegen.

Der Cursor wird sich pixelweise in dem Window bewegen. Drücken Sie nun zusätzlich zu den Pfeiltasten noch die Shift-Taste, so macht der Cursor acht Pixel weite Sprünge. Je nachdem, ob Sie nun fein zeichnen wollen oder sich nur über den Bildschirm bewegen wollen, selektieren Sie jeweils nach eigenem Ermessen die Steuerungsart.

Drücken Sie nun die Taste "D" für DOT (PUNKT).



Im Menue sehen Sie das Wort DOT aufleuchten. Bringen Sie auf diese Weise mehrere Punkte auf den Bildschirm, und betätigen Sie danach einmal die DELETE-Taste (DEL).

Der zuletzt gezeichnete Punkt verschwindet wieder vom Bildschirm. Mehrmaliges Drücken der DEL-Taste löscht die Punkte in der umgekehrten Reihenfolge, in der Sie eingegeben wurden. Wie Sie sehen, merkt sich der GAC all Ihre Eingaben und speichert sie. So können Sie auf einfache Weise irrtümlich gezeichnete Details wieder entfernen. Kommen wir nun zum Zeichnen von Linien.

Betätigen Sie die COPY-Taste und Sie werden sehen, daß in dem am rechten Bildschirmrand dargestellten Sinnbild der Stift auf das Papier gesenkt wird. Sie sind jetzt im Zeichenmodus. Bewegen Sie den Cursor wieder mit den Pfeiltasten über den Bildschirm und Sie werden sehen, wie er eine Linie hinter sich herzieht. Nochmaliges Drücken der COPY-Taste hebt den Farbstift wieder vom Papier und fixiert die von Ihnen gezeichnete Linie im Window. Probieren Sie auch dies mehrmals aus, und löschen Sie danach die gezeichneten Linien wieder mit DEL.

Linien sind ein wertvolles Hilfsmittel zum Zeichnen von Adventurebildern. Richtig interessant wird die Sache jedoch erst, wenn sie in mehreren Farben erfolgt.

Betätigen Sie die I-Taste für INK (FARBE).

Danach erscheint die Frage: "WHICH INK (0...3)?" Auf der linken Bildschirmseite sehen Sie ein kleines Auswahlmeneue mit mehreren farbigen Quadraten und entsprechenden Nummern. Dies sind alle Farben, die Sie in Ihrem Bild verwenden können.

Wählen Sie eine dieser Farben aus. Das Piktogramm auf der rechten Seite wechselt die Farben und Sie haben einen neuen Farbstift zur Verfügung. Probieren Sie auch dies mehrmals aus, und ziehen Sie ein paar Linien in mehreren Farben.

Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihr Bild fertig ist und Sie wollen das nächste beginnen, betätigen Sie ESC. Danach erscheint wieder die Aufforderung nach der Bildnummer. Geben Sie eine Zahl größer 1 ein und das Window wird gelöscht. Machen Sie sich keine Gedanken über das Bild Nummer 1, es ist immer noch im Rechner. Sollten Sie sich plötzlich im Hauptmenue wiederfinden, so macht dies auch nichts, Sie haben wahrscheinlich nur zweimal auf die ESC-Taste gedrückt, was ein Verlassen des Grafikeditors bewirkt. Durch erneutes Drücken von G kommen Sie in den Grafikmodus zurück, und Ihre Bilder sind immer noch nicht verloren.

Zeichnungen in mehreren Farben sind zwar schon ganz interessant, aber so richtig professionell sehen sie erst aus, wenn die Flächen in einer soliden Farbe aufgefüllt sind. Dazu bietet der GAC den Befehl FILL (Taste F). Dieser Befehl hat allerdings besondere Eigenschaften, die wir zunächst erläutern müssen. Da ist zuerst einmal die Tatsache, daß der Fill-Befehl nicht nur mit einer Farbe arbeitet, sondern immer zwei Shades zum Erzeugen einer Mischfarbe benötigt. Dieses Shading muß vor dem Fill-Befehl erst einmal festgelegt werden. Drücken Sie S für Shades und Sie bekommen die Frage: "WHICH TWO INKS TO SHADE WITH (0...3)?" Hier müssen Sie also die entsprechenden Zifferntasten betätigen, die wieder in dem Farbmeneue an der linken Bildschirmseite festgelegt sind. Sie müssen jedoch nicht unbedingt eine Mischfarbe verwenden. Geben Sie denselben Farbcode zweimal hintereinander ein, so wird in der entsprechenden Grundfarbe aufgefüllt. Diese Option ermöglicht es Ihnen, weit mehr als nur vier Farben bei der Erstellung Ihres Bildes zu verwenden.

Bewegen Sie nun den Cursor, zeichnen Sie ein Quadrat am Bildschirm und positionieren Sie den Cursor in dessen Mitte. Drücken Sie nun F. Das Quadrat wird in der durch Shade bestimmten Farbe ausgefüllt. Probieren Sie das ein paarmal aus, indem Sie mehrere Quadrate am Bildschirm ausfüllen. Die Fill-Routine ist so ausgelegt, daß sie Flächen mit allen Randformen (auch unregelmäßige) schnell ausfüllen kann. Diese schnelle Arbeitsgeschwindigkeit hat jedoch auch ihren Preis. So kann es vorkommen, daß Sie eine Fläche mit besonders unregelmäßigen Formen mehrmals füllen müssen. Bleibt beim Fill-Befehl ein Teil der zu füllenden Fläche leer, so bewegen Sie einfach den Cursor an die Stelle, die noch gefüllt werden soll, und betätigen nochmals F. Auf dem endgültigen Bild fällt dies hinterher gar nicht mehr auf. Wollen Sie die Farben für den Fill-Befehl wechseln, so benutzen Sie dazu jedesmal das Shade-Kommando. Die letzte Fill-Farbe wird jedoch zwischengespeichert und muß nicht jedesmal neu eingegeben werden. Die Grundbelegung der Farben kann mit C für Colour neu festgelegt werden. Dieser Vorgang wird genauso wie der INK-Befehl gehandhabt. Sie geben einfach den INK-Wert an, und danach die neue Farbzuordnung. Alle Werte der Farben finden Sie im Anhang "Referenzkarte".

Alles was wir bisher gemacht haben, hat mit geraden Linien zu tun. Genauso einfach ist es jedoch auch, Kreise und Ellipsen zu zeichnen. Bewegen Sie den Cursor in die Mitte des Bildschirms und betätigen Sie E für Ellipse. Es erscheint ein flachgedrückter Kreis, dessen Form und Radius mit den Cursortasten um den Mittelpunkt geändert werden kann. Sind Sie mit der Darstellung Ihres Kreises zufrieden, betätigen Sie noch einmal E, und das Ergebnis wird auf den Bildschirm gebannt.

Diese Kreise können wieder mit dem Fill-Befehl verschönert werden. Genauso leicht ist es, Quadrate und Rechtecke am Bildschirm zu zeichnen. Die entsprechende Taste ist R (Rectangle).

Kontrollfunktionen:

In der rechten, oberen Bildschirmecke steht das Wort LAST mit einem Charakter darunter. Dieser Charakter entspricht der Taste Ihrer zuletzt ausgeführten Aktion und kennzeichnet die Spitze Ihres Bilderstacks.

Mit CTRL und den Cursortasten können Sie in diesem Stack (Stapel) blättern oder editieren. Ähnlich wie beim Programm-Editor des Locomotive-Basic gibt es hier Tastenfunktionen, die folgendes bewegen:

Tastenkombination:

CTRL LINKS
CTRL RECHTS
CTRL HOCH
CTRL RUNTER
DEL
SHIFT >
W

Aktion:

Ein Programmschritt zurückblättern
Ein Programmschritt vorblättern
Fünf Programmschritte zurück
Fünf Programmschritte vor
Letzten Stapelbeitrag löschen
Alles bis zur Stapelspitze löschen
Bild wieder aufbauen

Dieser Teil des Programms ist zwar so ziemlich der schönste, aber seine Handhabung ist am kompliziertesten zu erklären. Denken Sie daran, daß niemand (na gut, ganz wenige Ausnahmen) zum Künstler geboren ist. Perfektion im Umgang mit dem Grafikeditor bekommen Sie nur durch ständiges Üben. Wenn Ihre Bilder einmal zu komplex werden und Ihnen der Speicherplatz ausgeht (der Rechner teilt Ihnen das rechtzeitig mit), so fangen Sie einfach ein neues Bild an, und mergen mit der Taste M erst das bisher Gezeichnete hinein. Beim Ablauf des Programms geben Sie einfach die Nummer des fertigen Bildes an und alles Weitere geschieht automatisch.

KAPITEL 4

Prioritäten:

Die Prioritäten entscheiden, um was es in dem Adventure überhaupt geht. Wie in Kapitel 2 schon erwähnt, gibt es drei verschiedene Arten von Prioritäten: lokale, hohe und niedere. Sie werden in folgender Reihenfolge "ausgeführt":

- Startraumbeschreibung ausgeben
- hohe Prioritäten
- Spielerkommando entgegennehmen
- Verbindungen prüfen
- lokale Prioritäten
- niedere Prioritäten

Um diese Prioritäten einzugeben, verwenden Sie weder Deutsch noch Englisch, sondern eine besonders einfach handzuhabende Programmiersprache, die ausgelegt ist wie Basic, jedoch wesentlich mächtigere Befehle hat und mit so wenig Eingaben wie

möglich auskommt. Tatsächlich kann man eine Prioritätszeile nicht als Programmschritt, sondern eher als Formel bezeichnen.

Die Formel für: "Wenn SCHAUE eingegeben wurde, so beschreibe den momentanen Aufenthaltsort", würde zum Beispiel:

IF (VERB 7) LOOK WAIT END

lauten. Die generelle Form der Eingabe ist:

IF (irgendein Zustand) tue irgendwas END

Wenn der Zustand wahr (TRUE) ist, so werden festgelegte Aktionen ausgeführt.

VERB 7 ist wahr, wenn SCHAUE eingegeben wurde

LOOK beschreibt den neuen Aufenthaltsort

WAIT wartet auf eine neue Eingabe des Spielers

Folgende Befehle und Worte können in den Prioritätsformeln verwandt werden:

1. Bedingungsteil:

VERB n	Wurde Verb n eingegeben (n bezieht sich auf Verb-Nummer)
NOUN n	Wurde Noun n eingegeben (siehe Verb)
ADVE n	Wurde Adverb n eingegeben (siehe Verb)
HERE n	Ist Objekt Nummer n hier
CARR n	Wird Objekt Nummer n getragen
AVAI n	Ist Objekt n verfügbar
x IN n	Ist Objekt n in Raum X
WEIG n	Gewicht von Objekt n
SET? n	Ist Merker n gesetzt
RES? n	Ist Merker n nicht gesetzt (es gibt 256 Merker, die zum Zwischenspeichern von Informationen verwandt werden können)
CTR n	Wert von Zählernummer n
x EQU? n	Hat Zählernummer n den Wert x (es gibt 128 Zähler, die bis auf drei Ausnahmen vom Anwender benutzt werden können. Zähler 0 enthält den Punktestand, Zähler 126 und 127 enthalten die Anzahl der bisher gemachten Züge)
TURN	Anzahl der Züge ausgeben
ROOM	Momentane Raumnummer ausgeben
AT n	Ist wahr, wenn Sie gerade in Raum n sind
AND	Ist wahr, wenn zwei Bedingungen wahr sind
OR	Ist wahr, wenn eine der beiden Bedingungen wahr ist
XOR	Ist wahr, wenn eine Bedingung wahr ist und die zweite falsch
NOT	Ist wahr, wenn beide Bedingungen falsch sind (die letzten logischen Vergleichsoperationen dienen dem Verknüpfen von Bedingungen)
x < y	x kleiner y?
x > y	x größer Y?
x = y	x gleich y?
RAND x	Zufallszahl zwischen 0 und x-1 ausgeben
VBNO	Nummer des Verbs in Spielereingabe ausgeben
NO1	Nummer des ersten Nouns
NO2	Nummer des zweiten Nouns

Aktionenteil:

LOOK	Raumbeschreibung ausgeben
DESC n	Raumnummer n beschreiben
PICT	Bildausgabe einschalten
TEXT	Bildausgabe ausschalten
GET n	Objekt Nummer n aufnehmen
DROP n	Objekt Nummer n ablegen
x SWAP y	Objekte x und y vertauschen
OBJ n	Objekt Nummer n beschreiben
LIST n	Objekte in Raum Nummer n auflisten
LIST WITH	Inventory ausgeben
x TO n	Objekt Nummer x in Raum Nummer n bewegen
SET n	Setze Marker n
RESE n	Setze Marker n auf 0
x CSET n	Setze Zähler n auf x
INCR n	Addiere 1 zu Zähler n
DECR n	Subtrahiere 1 von Zähler n
GOTO n	Gehe nach Raum n und beschreibe ihn
CONN n	Überprüfe die Verbindungen von Raum n
STRE n	Maximale Spielerstärke setzen
BRIN n	Bringe Objekt n in momentanen Raum
FIND n	Suche Objekt n und gehe an dessen Aufenthaltsort
SAVE	Speichere Spielstand auf Kassette oder Diskette
LOAD	Lade Spielstand von Kassette oder Diskette
WAIT	Warte auf ein neues Kommando
OKAY	Schreibe "OKAY" und warte auf ein neues Kommando
EXIT	Spiel stoppen
QUIT	Spiel anhalten, mit der Möglichkeit zu stoppen
MESS n	Gebe Nachricht n aus
PRIN n	Gib Zahl n aus
LF	Zeilenvorschub
WITH	Objekt dabei?
HOLD n	Spiel für n/50stel Sekunden unterbrechen
x + y	x plus y
x - y	x minus y

Alle Zahlwerte für obige Angaben müssen nicht unbedingt feststehen, sondern können sich auch errechnen. (2 + 2 ergibt das gleiche wie 4.) Alle Angaben müssen jedoch in Klammern erfolgen. Dabei ist der GAC so intelligent, eventuell fehlende Klammern selbst einzusetzen.

Aus:

IF (VERB 3) GET 1 OKAY

wird dann automatisch:

IF (VERB(3)) GET (1) OKAY END

Die Arithmetik bei der Abfrage entspricht der des Locomotive-Basic und muß nicht weiter erklärt werden.

© Incentive Software LTD,
54 London Street, Reading RG14SQ
Vertrieb Deutschland:
DMV-Verlag - Fuldaer Str. 6 - 3440 Eschwege