

SPROCKET CONSTRUCTION KIT

INSTRUCTION
BOOKLET







PRESENTS

The Shoot 'Em Up Construction Kit

Original design and concept by Sensible Software.

Programming of the Amiga Version by Richard Leinfellner for IDS Consultants.

Manual written by Phil South and Simon Birre.
Deluxe Paint is a registered trade mark of Electronic Arts

SEUCK Demo Games

Design and graphics by Jonathon Hare for Sensible software.

Sound by Richard Joseph.

1. What Is S.E.U.C.K.?

Welcome to Shoot Em Up Construction Kit, affectionately known as SEUCK. Using this utility you can not only design and test your own shoot' em up arcade game, but you can save the game as a stand-alone program to be loaded by your friends or indeed any Amiga or ST user.

2. System Requirements

Commodore Amiga

SEUCK will run on a minimum configuration of 512K Amiga, with one disk drive, mouse and joystick. You can attach one extra drive to a 512K machine, or more if you have expanded memory. All functions of SEUCK are usable from the minimum configuration, but naturally an extra drive and expanded memory make certain copying functions quicker. If you are using a 512K Amiga it is advisable to cold-boot the program by switching the machine on when the disk is in the drive. On an expanded memory machine you can click on the Editor icon from Workbench. SEUCK will fill the RAM of your 512k machine almost completely, so any memory resident programs may prevent it from working.

Atari St

SEUCK will run on a minimum configuration of 512k ST with one disk drive, mouse and joystick. The editor is stored on the Disk as Editor.Prg. Put the disk in your drive after switching the machine on. When the GEM desktop appears double click on Editor.Prg. SEUCK will fill the RAM of your 512k machine almost completely, so any desk accessories may be enough to prevent it from working.

Backing Up

Before using the disk, you should make a back up and keep the originals somewhere safe. If you have a hard disk you can copy all the Editor and Game files over from the floppy. However, you will need the original disk as a 'key disk' every time you use the editor.

ST Extra Utilities

You can draw loading screens using the following art programs: Degas, Degas Elite, Art Studio and Neochrome. Any pictures must be in low resolution mode.

Amiga Extra Utilities

You can draw loading screens or digitise your own sounds using the relevant software provided that the files are saved in IFF format. For example, you may wish to save a loading screen you have created on DeluxePaint (saved as a 320x200, 32 colour SCREEN). SEUCK will recognise the data and display it as you drew it. There are some inexpensive sound digitisers around and public domain software is available to allow you to create your own samples very cheaply. If the software saves them as IFF format then SEUCK will recognise them and let you use the effects in your games.

3. Getting Started (The Quick'N'Dirty Guide)

Here's our 'Quick And Dirty' guide to help you get a feel for the way SEUCK works, we're going to walk you

through each function to give you an idea of what you need to produce a game. The process is quite simple to follow, and all you need is the SEUCK disk 1. Okay, here we go:

To start with, the best idea is to load one of the sample games to tinker with -you can examine all the component parts and see how they bolt together. Also it means you can try out a game or two so you can really see what's possible. To load a game on the Amiga select **Load Everything** from the **Load Data** option on the **Storage Menu**. On ST select the **Load Data** option from the **Storage Menu**, then click on the button marked **The Lot**. When the list of the games comes up click on the file called **Slapntickle.all**, and it will load at once. For the purposes of this quick demo we will just tinker a little with the examples just to show what's possible.

ii. Select **Edit Sprite** from the **Edit Sprite Menu**. Each sprite has a number, and the first one you'll see is number 0. Click the + and - buttons on the **Sprite Number Indicator** to step through the sprites. You make sprites by choosing colours from the palette and painting them into the grid. Press the **Exit** button to go back to the Main Menu. Each sprite is a frame of animation to be used in an object.

iii. Select **Edit Object** from the **Edit Object Menu**. Sprites are combined to make animated 'objects'. The objects are the things that you actually move around the screen. The current object is displayed on screen, as a series of frames of animation or sprites. Under the animating picture window at the bottom right of the the screen is a button marked **Direct** or **Animate**, depending on the mode. Directional animation is related to the motion of the joystick which you should have in port 2 on Amiga, port 1 on ST. If you have a joystick connected then move it to test the animation in the small preview window to the bottom right of the screen. (Try different objects by clicking on the + and - buttons to change the object number.) Click on the **Direct** button and it turns into the word **Animate**. This changes the animation display to show you 18 possible frames of animation. Test the effect by clicking the **Last Frame Indicator** up to a higher figure. When you've seen enough, click it back to **Direct** and click on **Exit**.

iv. Click on **Edit Enemy Bits** on the **Edit Object Menu**. This shows you the strength and ammo etc. available to each different enemy object. Don't alter any of the settings. Just click on Exit to get back.

v. The map over which you can play is actually a long strip of square graphics called **BLOCKS**. Click on **Edit Block** in the **Edit Background Menu**. Click through the various graphic blocks using the Block Number Indicator + and - buttons. When you've seen all of them, click the **Exit** Button to escape back to the main menu.

vi. Select **Edit Map**. This shows you the map for the level you're currently working on, and an unusual cursor. This is the Block Cursor, and to stamp the current block (the number in green) onto the map, you position it and click your mouse pointer on the number. Pressing the button on the + and - signs changes the block number so you get a different graphic. The arrows fast forward you to another part of the map. To escape press the right mouse button on the Amiga, or the Space Bar on the ST.

vii. Next select the **Edit Sound Effects** option (Edit IFF Sound Effects on Amiga).

Amiga: Click the + and - buttons, and look at the sound numbers at the top of the screen and you can see all the sound names assigned to each number. IFF samples can be loaded from any source, even ones you've made yourself, but to save you the hassle there are a number of high quality samples in the games disk included in the package.

ST: Examine the selections of sounds using the Sound Effects Number + and - buttons, and click on any area of the screen that isn't a button to hear them.

viii. Click on **Player Limitations Menu** and select **Player 1**. Now you can see all the attributes for your player, including the area of the screen it can occupy. Notice the players can be switched in or out, for choosing to design two or one player games. You have to be careful not to select a NO player game, however.

ix. Okay, enough noodling around. Test the game! Try it in **Cheat Mode** first, just so you can see the whole game without getting waxed yourself. (By all means take a few potshots at the enemy to keep your hand in.) See if you can spot all the sprites and blocks you saw in the editing windows, and how they're put together.

x. Now go back and change a few things willy nilly. Go ahead, enjoy yourself. You can't break anything by changing any of the settings, and who knows you might be able to work out how some of the functions work! But set the write protect tabs (open the little plastic cover on the top right right hand corner) on your disks to prevent saving anything to them by mistake.

Okay, now you've been dragged by the nose-ring through SEUCK's menus we'll take a short break. But join us in a few moments for the full explanation of how to make games with the Shoot Em Up Construction Kit.

4. The Guided Tour

An Overview Of SEUCK

If you look carefully at the structure of SEUCK, you can see there is a distinct hierarchy, where: sprites are basic single frame graphics and objects are a series of sprites animated together. The map of your game, the background, is best thought of as a long strip of block graphics. Any section of the map can be a Level. Levels can be scrolling or still. You can have level 1 in the middle and level 5 at the beginning, it doesn't matter. You could play the entire map capacity of the program as one level, even. It's entirely up to you. So to recap the pecking order is this:

Objects are made up of Sprites.

Levels are made from areas on the Map.

Throughout SEUCK numbers are assigned to sprites, objects and sounds tell the program which sound or picture belongs where, and to what. In addition, objects can be joined together to make big enemies. Virtually any type of shoot'em up is yours for the asking; you could be a spaceship flashing through the galaxy, or a robot tramping across a desert planet, or a commando crashing through the undergrowth. This time, for real, the only limit is your imagination.

Your game can be put on a separate disk and can be run independently of the SEUCK Master Editor Disk.

You can pass this finished game around to your friends and even to a software house! You can submit it to anyone as long as SEUCK appears in the credits provided that the game is all your own work, and doesn't contain anything from the SEUCK demo games.

Now we're going to take you through every menu option in turn, so you can dip into this section and find the bit you want without any tedious page flipping. Each menu selection has its own heading in the manual, plus subheadings for each submenu, so anything you want to know about SEUCK should be there. The menus can be selected with either joystick or mouse, and incidentally, don't worry if your mouse acts a little bit oddly on the menu selection screens. It has been re-programmed to stick to the menus on these screens, to help your aim. Also, in most of the editing screens, there is an Exit Button. If there isn't an Exit Button, clicking the right mouse button will exit. The exception here is the Cheat Test option, where pressing both buttons is the only way out. This is in case you have a joystick connected to the mouse port for a two player game.

Amiga: Should you at any time request a file and insert the disk late, you will be confronted by a Workbench tm. Click on the 'Put Behind' icon on the top bar of the Workbench screen. If you find yourself on a screen which is requesting a directory or file name and you do not wish to proceed, press the Return key.

c. The Preset Games

There are two ready-mixed games on the SEUCK data disk, and to load them you just need to LOAD EVERYTHING from the Storage menu on Amiga, or 'Load Data from the Storage Menu, and click on The Lot, the File name and Load on the ST. Studying and adapting these games is the best way to learn about SEUCK. In each one are several pretty lateral ideas on how to use the program to make really unusual games. But more details on this in the final chapter about Hints'N'Tips.

Blood'N'Bullets

This is a commando game, where you are a fearsome commando, stomping through the sub-tropical undergrowth taking out any enemies lurking in the bushes. They throw everything at you, tanks, pill boxes, motorcycles, cuddly toy, kitchen sink and a battalion of their finest men... but like Rambo you come through unscathed. Well, apart from that gash across your beefy chest, that is. Pick up medals for extra points, but watch out for those mines and hidden enemies. You can take it, soldier. "Okay suckers! Let's do it..."

Slap'N'Tickle

The ultimate shoot'em up. You are Slap Torg, the lone survivor of the Galactic Star Force, whose brave effort against the Empire was crushed like a bug. Pretty stupid, huh? But now you must go home by the back way, through the Tickle Zone. The Zone is a hyperspacial network spanning the entire rubber underlay of the galaxy, touching every point in the universe at once. You must battle your way through the space pirates which inhabit the Zone, in order to get home in time to warn your planet to head for the Hills Nebula. Good luck. You'll need it, bub.

5. The Menus

a. Edit Sprite

This where you create the basic graphics which you will later animate into game 'objects'. The options on this menu selection are Edit Sprite and Edit Colors, plus Erase Sprite on the Amiga.

Edit Sprite: Presents you with the sprite editor window. The 24 x 24 grid on the left represents a blank piece of screen on which you can draw your sprite characters. The small square to the top **right** contains an actual size representation of the sprite you are drawing. The current sprite on the screen will have a number, shown in the Sprite number indicator. Clicking the + or - buttons changes the sprite. You can select any sprite in memory by just clicking until its number appears in this window.

Simply click the colour you want on the palette down the centre of the screen, and then click the square on the grid you want to colour. (The current colour is shown in the PEN window.) You can hold the button down and move the mouse or joystick to fill more than one square with the selected colour.

The Mirror Buttons flip the sprite in the direction of the arrow. It's probably easier for you to try this rather than attempt to explain it.

The Slide buttons are for moving the image around in the grid. Clicking on any of the buttons moves the image one pixel in that direction.

The Undo Button does just that, undoes the last click. If you make a mistake, then hold everything until you click the undo to go back to how it was before you goofed. If you've done more than one click since the mistake then you'll have to correct it by hand.

The Flood Button flood-fills the grid with the selected colour, erasing all that was there. There is no Fill option, so if you want a large block of colour, it's best to flood the screen with the colour you want and chip away at it to get the shape you want. Before starting on a new sprite it is a good idea to flood the sprite with the first colour, which is transparent.

The Copy Button lets you copy one sprite's graphics into another sprite. Just set the Destination number to another number and click the Copy Button. Now that sprite will contain the same graphics as the current one. Handy if two sprites are to be similar but with small differences.

Edit Colors: This is very similar to the Edit Sprite window, but includes + and - gadgets for Red, Green and Blue (RGB) going from 0 to 7 on ST, and 0-15 on Amiga. Although you can only have eight colours for your sprites, you can choose which eight you use from the ST's palette of 512, or the Amiga's palette of 4096. Simply click on a colour to select it, then use the + and - buttons to adjust the selected colour to your taste. Basically you're mixing the colours, adding or subtracting amounts of red, green and blue to the colours, where 0 is none of the colour, and 7 or 15 is a lot of it.

Erase Sprite: (Amiga only) Does just that, flushes the current sprite graphic from memory, leaving you with a clean slate.

Exit: Takes you back to the main menu.

b. Edit Object

Once you have drawn all your Sprites you must combine them as 'objects' for continuous or directional animation during the game. The options open to you here are Edit Object, Copy Object and Edit Enemy Attributes.

Edit Object: Displays the object editing window. Now you can't actually alter any graphics here, but you can combine them to make an animated object for use as a player, enemy, bullet or explosion. Clicking on the + and - buttons marked Object Number will let you examine the currently stored objects (if any have been loaded or drawn). Notice the names of the objects, like Player 1, Player 2, Enemy Explosion, etc., are typed at the top of the screen as each object number is selected. These objects always perform the same function in every game, but the shape and animation is up to you. Make sure that you place the right graphics in the right objects. You wouldn't want to end up firing enemy ships at little bullets, now would you?

To place sprites in the object, just select a sprite graphic with the + and - buttons on Sprite Number, then click the mouse pointer on one of the object frames and the sprite will appear there with its number underneath. In Animate mode, the frames will be in rows, and in Direct mode the frames will be grouped in twos at all eight joystick directions.

The Direct button with the little picture over it is a window for testing animation. In Direct mode, the object in the window reacts to movement from the joystick. Notice that the graphics are arranged with two sprites at each of the eight joystick positions; left, right, up, down, centre, up-left, up-right, down-left, and down-right. The reason there is two graphics at these points is that they animate between the two when the joystick is in that position. In the preset example the two graphics at each point are the same, so they stay still. Try moving the joystick (in port 2 on Amiga, port 1 on ST) and check out the directional movement in the little window.

Clicking on the Direct button alters it to Animate, (and vice versa) and in Animate mode you can do an 18 frame animation within the object squares. Step up the Last Frame + and - buttons to set the amount of frames you want to animate, bearing in mind the first frame is 0. Once again, in Animate mode, you can preview the animation in the little window. The Delay Button sets the pause between sprites, less pause means the animation moves faster.

The No Hold Button is another toggle button like Animate/Direct. This control sets, when you push an object in a direction, whether it stays pointing in that direction or resets to pointing forwards when you release the joystick.

Copy Object: You can paste one object's graphics from the current number to any of the other numbers from 0-55 on Amiga, or 0-56 on ST. But... only if the object is of the same type, ie. Bullet, Enemy, etc. This can save a lot of redrawing if some of your objects are going to be fairly similar. The No Hold and Animate buttons won't work in this mode, by the way.

Edit Enemy Bits: This is the same as the 'player attributes' menu, with special switches to set amount of hits

the enemy can take, and various other personality traits like how many bullets it can have on screen at one time, rate of fire, direction of fire and so forth.

The Speed Option sets the speed of the enemy object along its path, on a range from 0 to 10. Setting the speed to 0 means the object is stationary.

Points sets the amount of points scored by the player when he blows this enemy up. The range is from 0-10000.

Hits To Kill is obviously the amount of times the player has to shoot and hit the enemy to blow it up, in a range of 1- 10.

Fire Direction describes the directions that the enemy fires, and clicking on the box moves it on to the next selection. Starting with a box (no firing) it goes to four- way (up, down, left, right) firing, four-way diagonal firing, firing up only, down only, left only, right only, up-left, up-right, down left, down-right only, plus R for random firing and D for directional. In Random the fire direction is randomly generated from all the above. In Directional firing, the enemy only fires in the direction of movement.

Fire Rate is the period between shots: 100 is equal to not much firing and 0 is very rapid firing, almost too fast.

Bullet Speed is the rate at which the bullets travel once released from the enemy. 0 is slow, and 15 is fast.

Use both these options to select a rate and speed suitable for your enemies.

In the same way that you can assign graphics to each bullet and explosion, you can also assign sound FX. The Explosion FX and Bullet FX buttons do this for you. All you have to do is select from the sound effects 0-49 which you'd like to represent the sounds of the enemy blowing up or the enemy firing, and these will be stored ready for the game.

The Explosion Object and Bullet Object buttons let you select which bullet graphics and explosion graphics you want to assign to the current object. The eight bullet objects lie between object 6 and object 13, and the eight enemy explosions lie between 14 and 21.

Collision Detection for this enemy is handled on the remaining Enemy To Ship and Enemy To Bullet buttons. Enemy To Ship tells the computer if you hit an enemy with your ship, whether the enemy will blow up, you blow up or you both blow up. If you want the enemy ship to blow up, click the Enemy die box to yes. If you want your ship to blow up, click the Ship die box to yes. If you want them both to blow up, click them both to yes. Obviously if you want them both to be intact after the collision, click them both to no.

Similarly, if you want the enemy to die on collision with a bullet, click the Enemy Die Box in Enemy to Bullet to yes. If you want the bullet to blow up too, then click Bullet Die to yes, too. If you'd like the enemy to be invulnerable, however (and why not?), then click the Enemy Die Box to no. If the same goes for your bullet, then click Bullet Die to no, too.

Exit: Yep, the same again, sending you back to the main menu.

c. Edit Background

This menu deals with the background map of your game. You can create the graphic 'blocks' which make up your 'map' and place them in a long strip ready for your game graphics to dance over. The options here are Select Block, Edit Block, Edit Colors, and Edit Map.

Select Block: In this mode you have access to all the blocks you've drawn so far. This is a handy function when you know what graphic you want and you know what it looks like, but you can't recall what the number is. Finding it is easy. Just plonk the big cursor over the block you want and click on the green number. The block is then stored in memory and the number appears in the green numbers. You can then go to Edit Block and alter it, or you can place it on your map with Edit Map. The + and - signs on the cursor scan you back and forth sideways through four or five lines made up of all your currently designed blocks laid in a line from left to right.

Edit Block: This window is fairly similar to the Edit Sprite window, except the grid is bigger at 32 x 32 dots. You are still limited to eight colours in the construction of your block, but fortunately it's another eight colours rather than the same palette as your sprites. Phew!

Edit Colours: The Edit Colours setup is the same as the Edit Block screen, except you have the colour palette on screen, and the RGB buttons for you to mix the colours with. As before 0 is no colour and the higher numbers are lots of it.

Edit Map: This is where you plonk your blocks to make up the map. The position on the map is always displayed on the centre of the screen on Amiga, the top left of the screen on ST.

Amiga: To stamp the currently selected block (the number in green) onto the map, you position the large square cursor where you want to place a graphic and click your mouse pointer on the green number itself. Pressing the button on the + and - signs changes the block number up and down so you can select a different graphic.

ST: The currently selected block is shown on the bottom left of the screen, together with arrow buttons to move up and down the map. To stamp the currently selected block onto the map, you position the large square cursor where you want to place the graphic and click. To select a new block, click on the currently selected block at the side of the screen.

The arrows fast forward you up and down to another part of the map. To escape from the map area just press the right mouse button.

Exit: Takes you back to the main menu.

d. Edit IFF Sound: Amiga only.

This menu allows you to load in and use IFF sound sample files to produce sound effects in your game. There are a total of three directories full of samples supplied with SEUCK. If this isn't enough you can load your own disk of samples that you have created and work on effects with these. The options in this menu are Edit IFF

Sound, New IFF Sound Directory, Load IFF Sound Files and Clear IFF Sound Files.

Edit IFF Sound Effects: This is the screen where you can take IFF sound samples, loaded into the SEUCK from the data disk or other disks of your own samples, and manipulate them into effects or FX for the sounds in your game.

First you select the Sound Effect number at the top of the screen. These can range from 0-49. That's 50 different sounds for your game.

The twin Replay Rate counters always show the same number, but increment in different amounts — notice the x100 and x1 labels for coarse or fine adjustment. Using these counters you can play any sound back at a different speed, totally altering the effect. Once selected the effect stays assigned to the sound effect number until changed. This is the tricky bit. You can assign as many different replay rates (speeds) to your sound as you like, so you get a lot of different effects from the same sample! Fiendishly clever, eh?

Effect Volume changes the loudness of the effect in relation to the other sounds. The range is from 0-64, and clearly 0 means the sound cannot be heard, and 64 means it blows your hat off.

Clicking on the Effect Button plays the current sound being edited. Different sounds can be called up from memory by clicking on the box next to Sample Name. The names come up in the box, and to use them as an effect you must assign the one in the box to the current sound number, simply by clicking the Use Button. Now you can twiddle its replay rate around and hear the effect by pressing the Effect Button.

The displays next to the Sample Button can't be altered, but are the original settings for the sound, should you get lost and want to hear the original settings.

The Free Sound RAM refers to how much memory is left for samples.

Of course, Exit takes you back to the main menu.

Load IFF Sound Files: This assumes the directory is sound1 unless changed (as above). All the files in the directory are listed on screen. Select the one you require with the cursor and load by clicking the left mouse button. NB: You may only display up to 24 filenames in any directory. Adding another file to a full directory will result in your new file or an old file in the directory being lost.

Clear IFF Sound: flushes the sound data from memory, leaving you with a clean slate. It asks you to confirm yes or no, just in case you selected this option by mistake.

Exit: Takes you back to the main menu.

d. Edit Sounds: Atari ST only.

Edit Sound Effects: This gives you a screen full of confusing buttons.

Because producing good sound effects is always hard, this is the most difficult, yet the most powerful section of SEUCK. There is room for fifty sound effects, numbered 0 to 49 in each game. What each sounds like will be determined by its list of numbers.

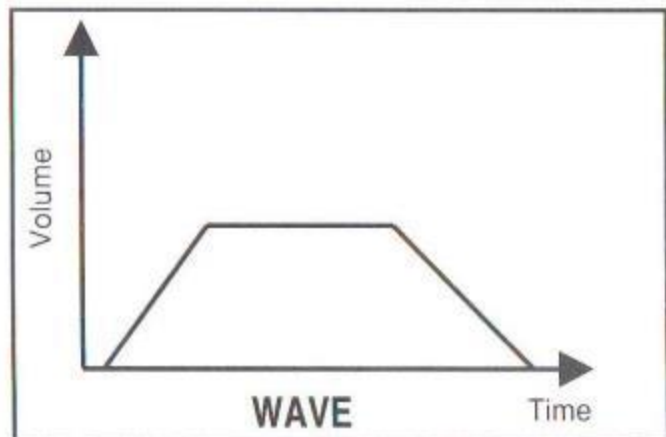
To give you a head start SEUCK includes a default library of useful sound effects. A good way to begin is to listen to these. Use the Sound Effect Number buttons to select one of the effects, and click on any area of the screen that isn't a button to hear the sound. There are enough effects there for any game you care to write, but if you feel adventurous then you can try altering those or designing you own from scratch.

There are two basic types of sounds available, tone and noise. A tone is musical, like the note from a piano. Noise resembles the static you hear on a radio that hasn't been tuned in and is used for making natural sounds, such as gunshots, explosions or waves. Both of these basic types can be manipulated to produce a huge range of possible sounds, as we shall see below.

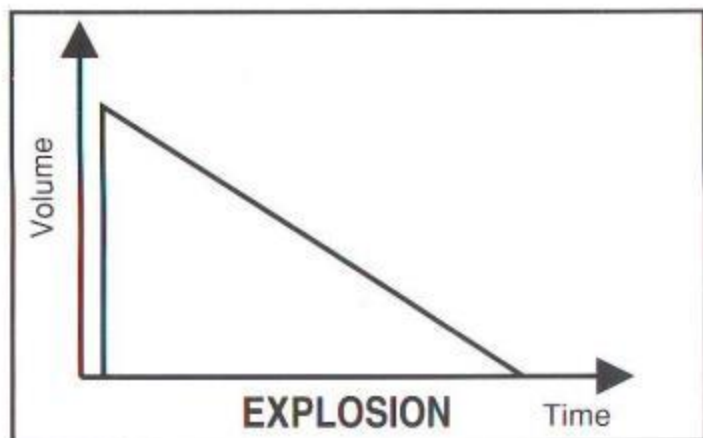
Each sound effect is some combination of a tone and a noise (None, Tone, Noise or Both), the first button on the screen Sound Type selects this. Each new sound effect will mix in with the ones that are already playing, but the sound chip places certain limitations on this. It can handle three tones playing simultaneously but each new noise will cancel the previous one.

The basic pitch of the sound effect is set by three controls: Coarse, Pitch, Fine Pitch and Noise Pitch. The first two adjust the pitch of the tone part of the effect, and the third adjusts the pitch of the noise part. Tones can have pitches from 0 to 4095, because of the large range both coarse and fine controls have been included. Noise pitches have a range from 0 to 31. A low pitch value corresponds to a low note at the bottom end of a piano, while a large value will give a high pitched squeaky sound. Changing pitch values will not produce pitch changes in the way you might expect. At the lower end of the scale, the pitch does not change much, even for big jumps in the value. In the range 3000-4000 there will be big jumps in pitch for quite small changes in value. This is to do with the relationship of musical notes to sound frequency, and I'm afraid life is too short for me to explain it here. Are you still following this? Here we start getting complicated.

Given a noise or tone of a particular pitch, we can produce very different sound effects by altering the volume shape, or 'envelope'. For example an explosion starts off suddenly with a loud volume and fades away to silence quite slowly. On the other hand the sound of a wave would fade in slowly, reach a peak, and then die away again. The envelopes look like these:

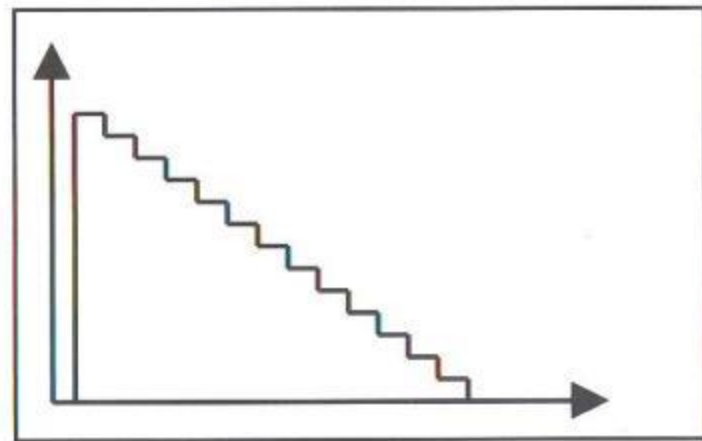
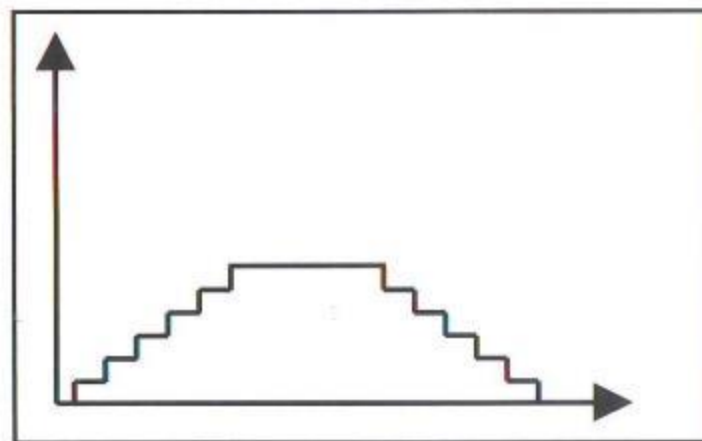


SEUCK envelopes have three phases, called Attack, Sustain and Decay. The sound, which can be a tone or a noise, will fade in during the Attack phase, stay at a constant volume during the Sustain phase and then fade out during the Decay phase. For the Sustain we have a control, Sustain Time, that simply defines how long the sound will remain in the middle phase at a constant volume. The units are in fiftieths of a second, a sustain time of 25 equals half a second.



The Attack and Decay phases are bit more complicated and have three controls each. In the Attack phase the volume increases in a certain number of steps (given by Attack Steps) from silence to the highest volume that the sound will reach. The size of each step's increase in volume is given by Attack Step Size, and how long each step takes is given by Attack Step Time. Long step times or small step sizes produce a sound that fades in slowly; this would be suitable for our wave. The explosion would have as short an Attack phase as possible; we could do this by having one step (Attack Steps=1), making it a large one (Attack Step Size = 15) and making it happen in the shortest possible time (Attack Step Time =0).

Decay works in exactly the same way, except that the steps are now going down from the volume level during sustain. Here are the SEUCK explosion and wave:



You can listen to the explosion and wave and see how the Attack, Sustain and Decay values work by altering them. They are sound effect numbers 6 and 48.

Still with me? There is a complication of course. The loudest volume that can be played is 15. What happens if we have a 5 steps, each with a step size of 4? This should mean that at the end of the Attack phase the sound effect will have reached a volume of 20. The computer can't do that, so when it is asked to play a volume of 16 it goes back to 0, and instead of 17 it will play a volume of 1, 18 becomes 2 and so on. A similar thing happens when the Decay phase tries to get quieter than 0; it becomes 15, which is maximum volume. Don't let anybody try to tell you that your ST is cleverer than you are.

Actually, this quirk can be pretty useful for making sound effects. Look at number 28, a motorbike. The Attack Phase is normal, but there are thirty Decay steps of size 4. Try changing the number of steps.

The last tricky feature is the Pitch Sweep. It needs no less than seven buttons: Pitch Sweep, Pitch Rise Steps, Pitch Rise Size, Pitch Rise Time, Pitch Fall Steps, Pitch Fall Size, Pitch Fall Time. Don't panic, if you understand Attack and Decay, then the Pitch Sweep is easy enough. As well as being able to change the volume of the effect as it happens, we can also change it's pitch. For example a laser gun (try out sound effect number 47) starts with a high pitch and drops to a low one. Think of Pitch Rise as equivalent to Attack, and Pitch Fall as equivalent to decay, and it should become obvious what to do. For the laser gun we have the pitch dropping in 6 steps, each of size 3. A siren would have a Pitch Rise as well; there's an example in sound effect number 49. There are two things to notice about this one. First of all, it repeats until the volume has faded out: Rise-Fall-Rise-Fall... Secondly the Pitch Rise and Pitch Fall numbers are the same, so the sound wavers about a constant pitch. This is a vibrato effect. If we have different Rise and Fall numbers then the sound will waver about a changing pitch. Try sound effect number 43 for a lovely example of this. The Pitch Sweep button determines whether the tone part, noise part or both have changing pitches. The Clear button is easy. It wipes out the effect that you're working on and fills in some sensible values for Attack, Decay and Sustain.

Clear Sound Effects: This option performs the equivalent of fifty presses of Clear, wiping the whole bank of sound effects. Bet you forgot to save them first...

We could write several books on the possibilities of this sound editor, but we have to stop somewhere. You will get the most out of it by experimentation, and by looking at and fiddling with the example sounds.

e. Player Limitations

In this menu you can edit the abilities and limitations of your player(s). Within the Player 1 and Player 2 menus are indicators to allow you to edit everything to do with the players. The options on the first menu are Player 1, Player 2 and Exit. On both player 1 and 2 they're are identical sub-menus of Edit Parameters, Edit Play Area and Edit Start Position.

Edit Parameters: This is where you edit the attributes of your player as you did in the Edit Enemy Attributes screen. The settings are essentially the same as that menu, except that you can select Player Enable, Lives and Ship Speed.

Player Enable allows you to switch the player in or out. This only really applies to Player 2, because if both players are disabled you won't have much of a game! If your ship doesn't appear on screen, then you may have switched both players out.

Lives is how many times you can get killed before the game ends, and this goes from 1-10.

Ship speed refers to the speed of your ship, that is to say how fast you can move back and forth and side to side. (The speed of the scrolling of the background under your ship is controlled in the Level Edit menu.)

Edit Play Area: Like the level selections, the player areas are selected and edited using the joystick. Edit Play

Area lets you select the area your player can inhabit on screen. To move the top or bottom markers, push the stick up or down, press and hold the button, and move them up or down. To move the side markers in or out, push the joystick left or right, press and hold the button, and move them left and right.

Edit Start Position: lets you position a cross on Amiga, or the player object on ST, where you want your player to appear after each level or after a crash. Contrary to popular belief it's much better to appear on the side of the screen and about a third of the way up. If you appear at the bottom and dead centre you're a sitting duck. Simply put the cross where you want to reappear, and press fire. There is a built-in 3 second period of invulnerability to help the player. Make sure your start position is inside the play area.

Exit: takes you back to you-know-what.

Player 2: These are almost exactly the same menu options as player 1's menu, except that it's labelled Player 2. Mind you don't get confused by this and check which one you're on. By the way, Player 2 doesn't appear on screen until you press the fire button.

f. Edit Attack Waves

The Attack Waves menu lets you place enemies on the map, and create their attack path using the joystick. The options are Insert Enemy, Join Enemies, Delete Enemy, and Flush Enemy List.

Insert Enemy: In this option you place the current enemy object on the map. You will see the graphic of the object, like the Edit Object screen. You select the object you want to place with the Object Number buttons, then click the PLACE button.

First you coarsely adjust its position with the joystick, making sure you stop just before the part of the map you want. Then you click the joystick button, and you are asked to 'fine place' the map position on the screen. (Warning: you can only push the map up at this stage, hence the bit about stopping before the section you want the enemy to be on. Don't worry about this too much. You'll suss the problem as soon as you use it.) Then you click the joystick button again. You now see the object you want to place on the screen. Place it on its starting position, and click the joystick button again. Now you can input the path the enemy will take, using the joystick to move it along that path. If you press fire on the joystick the enemy will pause at that spot in the game. Easy, huh? Then click the right mouse button to finish. Then you'll be asked to store the path you just created by pushing the stick left, or rejecting it by pushing the stick right. The screen will confirm your selection.

Note: If you place an enemy and make him walk up the screen he might not appear, as he will be walking at the same speed as the scrolling screen. You could walk him in from the side of the screen, but avoid upward movement unless you've gone down first.

Join Enemies: This is a very interesting feature in the SEUCK, and that is being able to join two or more enemy objects together to make either formations of enemies or big enemies. The only drawback with making big enemies is that when you shoot one bit of them, only that bit will explode, so each bit of the big enemy must be independent or it will look a bit funny.

To join enemies, select the option, select your object using the object number buttons, then click on the PLACE button. You'll be asked to place the enemy coarsely by using the joystick, just like the last option. Press fire. Then you'll be prompted to select a fine position using the joystick, again as before. Press fire. Now a big cross with arrows on the points will appear, and the prompt to 'Join to which enemy?'. Use the joystick to place the cross on the one you want the new object to follow. Click the joystick button. The object will now appear on screen and follow the selected other object.

WARNING: If you have a joined set of aliens and you delete the lead object, all the objects joined to it will become stationary.

Delete enemy: This will delete the currently selected enemy's position and movements from the game. You can now replace it if you wish.

Flush Enemy List: This clears all the enemy movement and positions out of the game, allowing you to place them all afresh. The computer prompts you to confirm yes or no, in case you select this option accidentally!

The Enemy Units and Path Units Free give you a running total of how much memory you have left to play with.

Exit: Oh dear, do we really have to tell you again?

g. Edit Levels

Here is where you edit the areas of the map that your levels occupy, and how each section behaves in play. There is also a small section devoted to your player's starting position and the amount of the screen it can move around in. The options here are Edit Level Parameters and Edit Current Level Map, plus Player Limitations on Amiga. Oh yes, and Exit again.

Edit Level Parameters: The level editor is surprisingly small and efficient, considering what it must do. It's here that you adjust the level number, scrolling speed (if any), the duration of the level, level type and what happens at the end of the level.

Level is the level number, and pushing the buttons selects the current level to work on, from 1-22.

Speed refers to the speed the background scrolls, if any scrolling is being done. This is a short range from 1-4, but sticking to 1 or 2 is best for most things, unless you really want to be mean.

Duration selects the duration of the level, if you want it to be time limited, that is. If you want no limit on the time, and want to give the level time to play out to the end, select duration to 2000 (or 255 on Amiga). (NB: clicking the - sign from 1 gets you to 255 or 2000, in case you were about to click it hundreds of times!)

Level Type toggles between scrolling, push scroll and still. Still means it's a one screen level, and doesn't scroll. Scrolling means it does scroll, and at the speed set by Speed before. Push scroll means the screen only scrolls when the player pushes against the top edge of his movement area on screen. (See Player Limitations)

End Of Level refers to what happens when your player reaches the end of the level. Again this box toggles through various options, continue, loop and redraw. Redraw means that when the level is finished the first screen of the next level will automatically appear. Continue means that the next level will scroll down. Loop will return the player to the beginning of level one.

Edit Current Level Map: Having selected the level type and speed, you can then select the area of the map that makes up the level. Pushing the joystick up takes you to the Finish Of Level marker, pushing down takes you to the Start Of Level marker. Pushing and holding the joystick button allows you to move the level markers up or down the map, so they cover the areas of the map you want. As soon as you've placed the markers, you can exit from this option by pressing the right mouse button on Amiga, or the Space Bar on ST.

Exit: Exit? Oh yes, back to the main menu!

h. Test Game

You can now test the game. The options are for a proper game or a cheat mode.

Proper Test: This gives you your first glimpse of your game as it will look to someone who plays it. All the movements, sounds and graphics you designed will be combined. After you've basked in your own wonderfulness enough, you can press both mouse buttons to return.

Cheat Mode: The same as proper test, except you have infinite lives. Try the Cheat Mode first, so you can see how the game is put together, without getting waxed before you reach the end. If the game doesn't work for any reason, then you can go back and fix it, then test the game again before you save it as a finished game. When you select cheat mode, the game will begin at the currently selected level in Edit Level Parameters.

The Free Memory counter on this menu will tell you how much chip memory you've got left in your computer. Obviously, this will be a larger amount of space on a 1Mb machine.

Exit: Aw, come on!

i. Disk Storage

To save your work or load bits you've worked on before, you must use one of these options, Load Data, Save Data, Erase Data, and of course everyone's favourite option, Exit.

Load Data

Amiga: This brings up a sub menu asking if you want to Load Background, Sprites, Objects, Attack Waves, Levels, Sound Effects or Everything. The Everything file is an entire game, and will wipe any data you already have in memory. The everything file is what you operate on to make a bootable finished game.

ST: The display produced allows you to catalogue and load different types of files. The current drive is shown at the top of the screen. Below this is the filetype (sprite file, sound file etc.) and any files of that type that are on the disk are displayed below in red. To change the filetype click one of the buttons in the group on the top right. For example, clicking on Levels would show all the Levels files on disk. The current

filename is shown at the bottom of the screen; this is the file that will be loaded when Load is clicked. If the filetype is sprites, the current filename is Hello and Load is clicked, then the editor will try to load a sprite file called Hello from the disk. To change the current filename, click on any filename displayed or click on the current filename itself to enter a new one from the keyboard.

The button marked The Lot is a special filetype. It consists of all the other filetypes joined together. Files must be stored in this way when you create your own games; the others are there to allow you to separately load and save different elements of the game such as the sprites or backgrounds. Clicking on the Load button itself will load the currently selected filename. The result of this operation is displayed on the status line at the bottom of the screen.

Save Data: Selecting this option brings up an identical menu as for Load, but with Save Background, Sprites, Objects etc.

Erase Data: This option allows you to free up space by junking files from your data disk. Hit it twice to erase.

New Drive: This option allows you to change the default disk drive eg. The current drive will be highlighted. To select another, simply click on it.

Exit: Takes you back to... BANG! The subject is dead.

j. Exit SEUCK

And whoever said there was no way out? Yes, this is the way out of SEUCK, and you are given the option to Go Ahead And Quit, or Cancel. This is just in case you selected this option by accident.

5. Making a finished game from SEUCK

Note: The method of making a game disk is very different on the Amiga and ST. For this reason, each machine has it's own section.

AMIGA

In order to make a finished game from one of your designs you must make a data disk or SEUCK Game Disk. This will be the disk you use for storing your own game data, plus it will contain everything you need to boot your game from scratch, or allow it to be started from an icon on the Workbench.

Making a SEUCK Game Disk

Load your Workbench disk and format a new blank disk (refer to your Amiga User Manual if you are unsure how to do this). After the disk is formatted select the option Rename from the Workbench menu bar, and rename your new formatted disk 'SEUCK Game Disk' at the prompt. This name must be exactly the same as it is here, with the first word in full capitals, and the two subsequent words beginning with a capital. There should be one space only between the three words.

If you did not format your disk from Workbench, you should now insert Workbench. Once it has loaded, remove your Workbench disk and insert the SEUCK disk two, and double click on the 'Make Game' icon.

Follow the on-screen instructions from here until you have finished. At this point you will have created a Skeleton Disk that will be fleshed out by your game. It will be useful to make copies of this skeleton disk in order to avoid having to go through the above process every time you wish to make a game.

Once you have made all the copies you wish, reset your machine and insert Workbench. It is from this point that you will begin in future, providing that you make copies of the Skeleton Disk. Once Workbench has loaded, load the Notepad from the 'Utilities' folder. From the Notepad, select the 'Open' option, and open the file DF0:S/Startup-sequence on the Skeleton Disk you have just created. The first line will read 'Loadwb'. Delete this line, and replace it with the name of your game twice. If, for example, your game is called 'Blaster', you would replace Loadwb with 'Blaster Blaster'. Save this out to your Skeleton Disk. Leave the notepad, make sure your Skeleton Disk is in drive 0, and double click on the SEUCK Game Disk icon. Now, click once on the SEUCK default icon, and using the rename option, change the name to the same as your game, in this instance, 'Blaster'. Finally, reload SEUCK the game, create a full game, and then save it onto your Skeleton Disk, remembering to save it as 'Save Everything'. The Skeleton Disk is now a fully fleshed out body.

ATARI ST

In order to make a finished game from one of your designs that can be played without loading the editor you will need a nice clean formatted disk. Load all of the separate files into the editor, and check that everything works with the test game option. When you're happy, put the new disk into whichever drive you have selected and choose Save Data from the Storage menu. Click on THE LOT as you want to save the data in one large file. Click on the current filename and type in a name for the game (maximum eight letters). Click on SAVE and all the data will be saved to disk.

Reset the computer to the GEM desktop. You should now copy the fields RUNGAME.PRG, DESKTOP.INF, LOGO.PC1 and STARTUP, SCK from SEUCK Disk 2 to your new disk. Copying files with GEM is easy, refer to your manual if you have any problems. Once you have done this, click on STARTUP.SCK on disk one to highlight it, and select SHOW INFO on the desktop menu. Change the STARTUP part of the name to the one that you used when saving THE LOT. Click on OK. For example if your game is called HELLO then you should be renaming STARTUP. SCK to HELLO.SCK.

You could also create a loading screen with the name HELLO using one of the compatible art packages (see Chapter 6) that will be shown when your game has loaded, and also between games. This should be saved in the EDITFILE folder on your disk. The filename extension, that is the three letters following the fullstop, will be determined automatically by each art package.

To play the game, reset the ST with the new disk in drive A. When the desktop appears, click twice on the file you rename (HELLO.SCK or whatever) and the game should load and run.

If you have a hard disk then you may well have a different copy of DESKTOP.INF to the one supplied with SEUCK. In this case you will need to copy your own DESKTOP.INF onto the disk and install RUNGAME.PRG as an application. To do this, click once on RUNGAME.PRG and select INSTALL APPLICATION from the OPTIONS menu. A window will appear. Where it says 'Document Type', enter the letters SCK and then click on OK. Now go to the OPTIONS menu again and SAVE DESKTOP. You should now be able to click twice on the HELLO.SCK file and your game will load and run.

6. SEUCK Hints And Tips For Advanced Users

Here are some interesting hints and tips which emerged during the construction of the demo games, which after you've mastered the basics you can utilise to give your games that professional touch. Most of it is just lateral thinking, so try to figure out odd ways of combining things to make new things.

- **Mixing Colours.** When you're mixing colours bear in mind that you can add white to a colour by making two of the values equal, like so:

	Amiga	ST	
RED	15	7	)
GREEN	5	2	) - Gives a dark pinkish hue...
BLUE	5	2	)
RED	15	7	)
GREEN	10	5	) - Gives a lighter pink hue!
BLUE	10	5	)

- **Don't waste sprites** if you can use one more than once. In some animations like walking cycles for example, you have certain frames that are the same. Save memory by using sprites for other objects too. Think of the sprite as a basic building block which you can use as you choose.

- **Amiga:** There are three sound directories on the SEUCK disk, so try checking them out for new sounds for your own games. They are sound1, sound2 and sound3. Try changing the speed of the samples, and right away you've got a whole new set of sounds!

- **If you need a sound effect to happen at a certain point in the game** you can use invisible objects. These are objects with no graphics in them, whose only goal in life is to trigger a sound effect. They can trigger the sound if they are shot, bumped into or they can just do it once and die. You could have an invisible object on

a bridge, for instance, which made a creak as the player trod on it.

Note: If an invisible sprite is shooting to make its sound, make sure the fire direction is away from the action, or ships will blow up randomly!

- The most dangerous objects are random firing ones. Use them sparingly.
- Objects don't have to fire or even be active enemies. They can be parts of the scenery or informative like the counter or the invisible sound effect ones.
- To make big enemies you can join objects together so they move in unison. If you want a squadron of single objects then join them with a slight vertical offset, and move the lead object quickly.
- There's no reason why each player has to be the same in ability. You could have a tank and a plane fighting the enemies on the same screen, and don't forget each player's play area could be different too!
- Shadows can be made from objects. Just copy the object to another object and fill it in with a neutral colour. Then move it away from the lead object as it moves to simulate the distance between it and the ground.
- If an object is tall and thin and you are looking at it from above, use a shadow out to the side to define it a little.
- When you mirror a sprite be sure to alter any shadows or shading accordingly as this will look odd otherwise.
- In any pseudo random area like sand or stars, use at least 5 different blocks to get a pleasing variation in texture.
- On push scroll levels the top of the play area should be sufficiently far down the screen to see where you are going.

Any Problems?

If you have problems loading S.E.U.C.K., then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.



PRÄSENTIERT

Das "Shoot 'Em Up Construction Kit"-Programm.

**Originaldesign und Konzept von Sensible
Software.**

Programmierung der Amiga-Version von Richard
Leinfellner für IDS Consultants.

Handbuch von Phil South und Simon Birre.

Deluxe Paint ist ein eingetragenes Markenzeichen von
Electronic Arts.

SEUCK-Demonstrationsspiele

Design und Grafiken von Jonathon Hare für Sensible
Software.

Sound von Richard Joseph.

1. Was ist S.E.U.C.K.?

Willkommen zum "Shoot 'Em Up Construction Kit", kurz SEUCK. Mit diesem Hilfsprogramm können Sie nicht nur Ihr eigenes Arcade-Spiel erstellen und testen, sondern das Spiel als ein alleinstehendes Programm sichern, daß dann sowohl von Ihren Freunden oder allen Amiga- oder ST-Benutzern geladen werden kann.

2. Systemerfordernisse

Commodore Amiga

SEUCK kann mit einer Mindestspeicherkapazität von 512K auf einem Amiga-Gerät betrieben werden, das über ein Laufwerk, eine Maus und einen Joystick verfügt. Sie können an ein 512K-Gerät ein zusätzliches Laufwerk anschließen. Haben Sie einen erweiterten Speicher, dann ist der Anschluß mehrerer Laufwerke möglich. Zwar können alle Funktionen von SEUCK mit einer Mindestspeicherkapazität betrieben werden, doch beschleunigt ein zusätzliches Laufwerk und ein erweiterter Speicher bestimmte Kopierfunktionen. Sollten Sie ein Amiga-Gerät mit einer Speicherkapazität von 512K benutzen, dann wäre es ratsam, wenn Sie das Programm "kaltstarten", indem Sie das Gerät einschalten, nachdem die Diskette in das Laufwerk eingelegt wurde. Bei einem Gerät mit erweitertem Speicher können Sie vom Workbench aus auf das Editier-Icon klicken. SEUCK wird den Großteil des Speicherplatzes eines 512K-Gerätes in Anspruch nehmen. Es kann also vorkommen, daß speicherresidente Programme den Betrieb dieses Programms verhindern.

Atari ST

SEUCK kann mit einer Mindestspeicherkapazität von 512K auf einem ST-Gerät betrieben werden, das über ein Laufwerk, eine Maus und einen Joystick verfügt. Das Editierprogramm befindet sich auf der "Editor.Prg."-Diskette. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk, nachdem Sie das Gerät eingeschaltet haben. Erscheint das GEM-Desktop, dann klicken Sie zweimal auf "Editor.Prg.". SEUCK wird den Großteil des Speicherplatzes eines 512K-Gerätes in Anspruch nehmen. Es kann also vorkommen, daß jegliches Desk-Zubehör den Betrieb dieses Programms verhindern.

Sicherungsdiskette anfertigen

Bevor Sie die Diskette benutzen, sollten Sie eine Sicherungsdiskette anfertigen und die Originaldisketten an einem sicheren Ort aufbewahren. Haben Sie eine Festplatte, dann können Sie alle Editier- und Spieldateien von der Diskette kopieren. Doch benötigen Sie jedesmal, wenn Sie das Editierprogramm benutzen möchten, die Originaldiskette als "Schlüsseldiskette".

Zusätzliche ST-Hilfsprogramme

Sie können mit Hilfe der folgenden Grafikprogramme eigene Ladebildschirme zeichnen: Degas, Degas Elite, Art Studio und Neochrome. Dabei müssen alle Bilder eine niedrige Auflösung haben.

Zusätzliche Amiga-Hilfsprogramme

Sie können mit Hilfe der entsprechenden Software eigene Ladebildschirme zeichnen oder den Sound digitalisieren, sofern die Dateien im IFF-Format gesichert sind. Als Beispiel möchten Sie vielleicht einen von Ihnen erstellten Ladebildschirm im "Deluxe Paint"-Modus sichern (als 320 x 200, 32 Farbenbildschirm

gesichert). SEUCK wird die Daten wiedererkennen und den von Ihnen erstellten Bildschirm daraufhin abbilden. Mit Hilfe preisgünstiger Sound-Digitalkonverter und frei benutzbarer Software (Public Domain Software) können Sie Ihre eigenen Stichproben ohne große Kosten erstellen. Sichert die Software diese im IFF-Format, dann wird das SEUCK-Programm die Stichproben wiedererkennen und Ihnen die Benutzung dieser Effekte in Ihren Spielen ermöglichen.

3. Start (Schnellstarthinweis)

Hier erhalten Sie einen Schnellstarthinweis, der Ihnen die Arbeitsweise von SEUCK erklären soll. Wir werden dazu jede Funktion behandeln, damit Sie eine Vorstellung davon bekommen, was Sie für die Produktion eines Spiels benötigen. Der Vorgang ist ziemlich einfach auszuführen. Sie brauchen dazu nur Ihre SEUCK-Diskette. Sind Sie bereit? Dann kann es losgehen:

i. Zu Beginn sollten Sie eines der vorgegebenen Stichprobenspiele zur Übung laden - Sie können dabei alle Komponenten untersuchen und erfahren, wie diese ineinandergreifen. Ferner möchten Sie vielleicht einige Spiele ausprobieren, um herauszufinden, welche Möglichkeiten Ihnen offenstehen. Um ein Spiel auf dem Amiga-Gerät zu laden, wählen Sie "Load Everything" (Alles laden) aus der "Load Data"-Option (Daten laden) des Speichermenüs. Bei ST-Geräten müssen Sie dagegen erst die "Load Data"-Option vom Speichermenü wählen und dann auf den Knopf "The Lot" (Alles) klicken. Daraufhin erscheint die Liste der zur Verfügung stehenden Spiele. Klicken Sie nun die Datei "Slapntickle.all" an, die dann automatisch geladen wird. Zum Zweck einer schnellen Demonstration, werden wir uns ein wenig mit den Beispielen befassen, an denen Sie erkennen können, welche Möglichkeiten Ihnen zur Verfügung stehen.

ii. Wählen Sie "Edit Sprite" (Sprite edieren) vom "Edit Sprite"-Bildschirm. Jeder Sprite ist mit einer Nummer markiert, und der erste, den Sie sehen werden, ist der Sprite mit der Nummer 0. Betätigen Sie die Plus- und Minusknöpfe auf der Sprite-Nummernanzeige, um durch die Sprites zu gehen. Sie schaffen Sprites, indem Sie Farben von der Palette wählen und diese dann im Gitter eintragen. Betätigen Sie den EXIT-Knopf, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Jeder Sprite stellt ein Einzelbild für die Animation dar, das dann für die Bildung eines Objekts benutzt wird.

iii. Wählen Sie "Edit Object" (Objekt edieren) vom "Edit Object"-Bildschirm. Eine Kombination von Sprites bildet ein animiertes "Objekt". Unter "Objekten" versteht man die Dinge, die über den Bildschirm bewegt werden. Das momentane Objekt ist als eine Kombination mehrerer Einzelbilder oder Sprites auf dem Bildschirm abgebildet. Unter dem Testfenster für die Animation unten rechts auf dem Bildschirm befindet sich ein Knopf mit der Bezeichnung "Direct" oder "Animate" (Richtung/Animieren) - abhängig vom Modus. Die Richtungsanimation bezieht sich auf die Bewegung des Joysticks, der an den Port 2 des Amiga-Gerätes und an den Port 1 des ST-Gerätes angeschlossen sein sollte. Haben Sie einen Joystick angeschlossen, dann bewegen Sie diesen, um die Animation im kleinen Testfenster unten rechts auf dem Bildschirm zu überprüfen. (Versuchen Sie verschiedene Objekte, indem Sie die Plus- und Minusknöpfe betätigen, um die Objektnummer zu verändern.) Klicken Sie den "Direct"-Knopf an, dann verwandelt sich dieser in das Wort "Animate" (Animieren). Dabei verändert sich das Animationsdisplay und führt Ihnen 18 mögliche Einzelbilder für die Animation auf. Testen Sie den Effekt, indem Sie die "Last Frame"-Anzeige (Letztes Einzelbild) durch

Anklicken auf eine höhere Zahl stellen. Möchten Sie den Vorgang abbrechen, dann gehen Sie zurück zu "Direct" und klicken auf EXIT.

iv. Klicken Sie auf "Edit Enemy Bits" (Zubehör des Gegners edieren) auf dem "Edit Object"-Menü (Objekt edieren). Daraufhin erhalten Sie einen Einblick in die Stärke und die Munition, die den einzelnen gegnerischen Objekten zur Verfügung stehen. Verändern Sie keine dieser Einstellungen. Klicken Sie stattdessen auf EXIT.

v. Die Karte, auf der Sie spielen, besteht aus einem langen Streifen quadratischer Grafiken - auch BLOCKS genannt. Klicken Sie auf "Edit Block" (Block edieren) im "Edit Background"-Menü (Hintergrund edieren). Gehen Sie mit Hilfe der Plus- und Minusknöpfe auf der "Block Number"-Anzeige (Blocknummer) durch die verschiedenen Grafikblöcke. Haben Sie alle eingesehen, dann klicken Sie den EXIT-Knopf an, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

vi. Wählen Sie "Edit Map" (Karte edieren). Hier erscheint sowohl die Karte für den Level, an dem Sie gerade arbeiten, als auch ein ungewöhnlicher Cursor. Dabei handelt es sich um den Blockcursor. Um den momentanen Block (die Nummer in Grün) auf die Karte zu übertragen, positionieren Sie ihn und klicken mit Ihrem Mauszeiger die Nummer an. Wenn Sie die Plus- und Minusknöpfe betätigen, verändert sich die Blocknummer, worauf eine andere Grafik erscheint. Mit Hilfe der Pfeile können Sie schnell auf einen anderen Teil der Karte zugreifen. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den rechten Mausknopf auf dem Amiga-Gerät oder die Leertaste auf dem ST-Gerät.

vii. Wählen Sie nun die Option "Edit Sound Effects" (Soundeffekte edieren). Auf Amiga-Geräten dagegen die Option "Edit IFF Sound Effects" (IFF-Soundeffekte edieren).

Amiga: Betätigen Sie die Plus- und Minusknöpfe. Wenn Sie nun einen Blick auf die Soundnummern oben auf dem Bildschirm werfen, dann werden Sie alle Soundnamen mit ihrer entsprechenden Nummer sehen. IFF-Stichproben, sogar die, die Sie selbst erstellt haben, können von einer beliebigen Quelle aus geladen werden. Um Ihnen jedoch unnötige Mühe zu ersparen, verfügt die der Packung beigelegte Spieldiskette über mehrere Stichproben höchster Qualität.

ST: Untersuchen Sie die Soundauswahl, indem Sie die Plus- und Minusknöpfe zur Änderung der Soundeffektnummer betätigen. Um diese dann abzuspielen, brauchen Sie nur eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm - außer den eben genannten Knöpfen - anzuklicken.

viii. Klicken Sie das "Player Limitations"-Menü (Einschränkungen für Spieler) an und wählen Sie "Player 1" (Spieler 1). Sie erhalten nun sowohl einen Einblick in die Eigenschaften für Ihren Spieler als auch das Gebiet auf dem Bildschirm, das dieser einnehmen kann. Beachten Sie, daß Sie die Spieler ein- oder ausschalten können, je nachdem, ob Sie mit einem oder zwei Spielern spielen möchten. Dabei müssen Sie jedoch aufpassen, daß Sie kein "No Player"-Spiel (Kein Spieler) wählen.

ix. Ok, genug davon. Testen Sie das Spiel! Versuchen Sie es vorerst im "Cheat"-Modus (Mogeln), um sich das gesamte Spiel einmal anzuschauen, ohne dabei selbst Schaden zu nehmen. (Natürlich können Sie zur Übung auch auf den Gegner schießen.) Versuchen Sie einmal, ob Sie alle Sprites und "Blocks", die Sie in

den Editierfenstern gesehen haben, entdecken können, und schauen Sie sich genau an, wie diese sich zusammensetzen.

x. Gehen Sie nun zurück und führen Sie beliebige Änderungen durch. Es kann losgehen - viel Spaß! Keine Sorge, beim Ändern der Einstellungen kann nichts schiefgehen. Wer weiß, vielleicht finden Sie dabei heraus, wie einige der Optionen funktionieren! Doch sollten Sie zunächst Ihre Disketten mit einem Schreibschutz versehen (öffnen Sie dazu den kleinen Plastikverschluß in der oberen rechten Ecke), um eine versehentliche Sicherung zu vermeiden.

Okay, nun sind wir alle SEUCK-Menüs durchgegangen und können eine kleine Pause einlegen. Wenden wir uns nun einer detaillierten Erklärung darüber zu, wie Sie mit dem "Shoot 'Em Up Construction Kit" selbst Spiele entwickeln können.

4. Genaue Anhaltspunkte

Ein Überblick über SEUCK

Wenn Sie sich die Struktur von SEUCK einmal genau ansehen, dann werden Sie eine deutliche Hierarchie entdecken können, in der Sprites einfache Einzelgrafiken und Objekte eine Reihe zusammengesetzter animierter Sprites darstellen. Die Karte Ihres Spiels - der Hintergrund - stellen Sie sich am besten als einen langen Streifen von Blockgrafiken vor. Jeder Abschnitt der Karte kann einen Level darstellen. Dabei wird zwischen scrollenden und unbeweglichen Levels unterschieden. Level 1 könnte sich in der Mitte und Level 5 ganz am Anfang befinden, es spielt wirklich keine Rolle. Sie könnten sogar die gesamte Kartenkapazität des Programms als einen Level spielen. Es bleibt ganz allein Ihnen überlassen. Um die Hackordnung also noch mal ganz klar zu erläutern:

Objekte bestehen aus Sprites.

Levels setzen sich aus Kartenabschnitten zusammen.

Das ganze SEUCK-Programm hindurch erhalten die Sprites, Objekte und Sounds bestimmte Nummern, um dem Programm genau mitteilen zu können, wo die einzelnen Sounds oder Bilder erscheinen sollen und wie sie kombiniert werden. Zusätzlich dazu können Objekte zusammengesetzt werden, um auf diese Weise "große Gegner" zu schaffen. Mit diesem Programm können Sie so gut wie jedes Shoot'em Up kreieren. Dabei könnten Sie ein Raumschiff sein, das durch die Galaxis schießt, ein Roboter, der über einen Wüstenplaneten daherstapft, oder ein Kommando, das sich durch dichtes Unterholz kämpft. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Ihr Spiel kann auf einer separaten Diskette gesichert und unabhängig von der SEUCK-Original-Editierdiskette betrieben werden. Sie können dann das vollendete Spiel an Ihre Freunde oder an ein Softwarehaus weitergeben! Dies ist jedoch nur gestattet, wenn SEUCK im Mitarbeiterverzeichnis aufgeführt wird, das Konzept des Spiels Ihr eigenes ist und keine Elemente aus den SEUCK-Demonstrationsspielen enthalten sind.

Nun werden wir der Reihe nach alle Menüoptionen durchgehen, damit Sie diesen Teil des Handbuchs

aufschlagen können und ohne großes Herumblättern den gewünschten Abschnitt finden. In diesem Handbuch verfügt jede Menüwahl über ihre eigene Überschrift. Alle wichtigen Informationen über SEUCK sollten Sie dort nachlesen können. Die Menüs können entweder mit dem Joystick oder mit einer Maus gewählt werden. Machen Sie sich dabei keine Sorgen, wenn sich die Maus auf den Optionsschirmen etwas seltsam verhält. Sie wurde so umprogrammiert, daß sie sich nur auf die Bildschirmmenüs konzentriert, um Ihnen die Wahl einer Option zu vereinfachen. Ferner verfügen die meisten Editierbildschirme über einen EXIT-Knopf. Dabei bildet die "Cheat Test"-Option (Mogeltest) jedoch eine Ausnahme, da Sie hier beide Knöpfe betätigen müssen, um den jeweiligen Vorgang abubrechen. Dies ist für den Fall, daß Sie für einen "2-Spieler"-Modus einen Joystick an den Mausport angeschlossen haben,

Amiga: Sollten Sie irgendwann einmal eine Datei abrufen und dabei die Diskette zu spät einlegen, dann erscheint ein Workbench™. Klicken Sie das "Put Behind"-Icon (Nachträglich einlegen) auf der oberen Leiste des Workbench-Bildschirms an. Sollten Sie sich dabei auf einem Bildschirm befinden, der Sie auffordert, einen Verzeichnis- oder Dateinamen einzugeben, und Sie möchten diesen Bildschirm abbrechen, dann betätigen Sie die RETURN-Taste.

c. Die voreingestellten Spiele

Auf der SEUCK-Datendiskette sind drei voreingestellte Spiele enthalten. Um diese zu laden, wählen Sie auf dem Amiga "Load Everything" (Alles laden) vom Speichermenü. Bei ST-Geräten müssen Sie dagegen erst die "Load Data"-Option vom Speichermenü wählen und dann "The Lot" (Alles), den Dateinamen und "Load" (Laden) anklicken. Wenn Sie diese Spiele studieren und durcharbeiten, lernen Sie am schnellsten alles Wichtige über SEUCK. In jedem Spiel sind mehrere einfallsreiche Ideen dazu enthalten, wie Sie das Programm zur Entwicklung ungewöhnlicher Spiele verwenden können. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie im letzten Kapitel unter "Hinweise und Tips".

Blood'N' Bullets

Dies ist ein Kommandospiel, in dem Sie die Rolle eines furchterregenden Kommandotrupps übernehmen, sich Ihren Weg durch subtropisches Unterholz schlagen und jegliche Gegner, die sich in den Büschen verstecken, unschädlich machen. Obwohl man Panzer, Pillendosen, Motorräder, Schmusetiere, Abwaschbecken und ein Bataillon der stärksten Männer gegen Sie einsetzt kommen Sie wie Rambo ungeschoren davon. Nur eine klaffende Wunde über Ihrer muskulösen Brust bleibt als Zeichen des Kampfes zurück. Sammeln Sie Medaillen auf, um zusätzliche Punkte zu erzielen, doch halten Sie Ausschau nach Minen und versteckten Gegnern. Sie werden sich schon behaupten können. "Ok, ihr Schwächlinge! Wir kommen...!"

Slap'N'Tickle

Das absolute "Shoot'em Up". Sie sind Slap Torg, ein einsamer Überlebender der galaktischen Sternenstreitkraft, deren mutige Bemühungen im Kampf gegen das Imperium zunichte gemacht wurden. Eine ziemlich komische Idee, nicht wahr? Doch nun müssen Sie auf dem Weg zurück nach Hause durch die "Kitzelzone". Bei dieser Zone handelt es sich um ein Hyperraumnetz, das sich über die gesamte Gummunterlage der Galaxis zieht und dabei alle Punkte des Universums gleichzeitig berührt. Sie müssen sich Ihren Weg an Weltraumpiraten vorbei erkämpfen, die diese Zone bewohnen, und nach Hause

zurückkehren, um Ihren Planeten zu warnen und Ihre Bewohner dazu zu veranlassen, sich zu den Nebulahügeln zu begeben. Viel Glück, Sie werden es brauchen!

5. Die Menus

a. Edit Sprite (Sprite edieren)

Hier kreieren Sie die grundlegenden Grafiken, die Sie später zu Objekten im Spiel animieren werden. Die Optionen dieses Menüs sind "Edit Sprite" und "Edit Colors" (Farben edieren), wobei auf dem Amiga die zusätzliche Option "Erase Sprite" (Sprite löschen) zur Verfügung steht.

Edit Sprite (Sprite edieren): Präsentiert Ihnen das Sprite-Editierfenster. Das 24 x 24 Gitter auf der linken Seite stellt einen leeren Bildschirmabschnitt dar, auf den Sie Ihre Sprite-Figuren zeichnen können. Das kleine Quadrat oben **rechts** zeigt den Sprite, den Sie gerade zeichnen, in seiner tatsächlichen Größe. Der momentan auf dem Bildschirm gezeigte Sprite ist mit einer Nummer markiert, die auch auf der "Sprite Number"-Anzeige (Sprite-Nummer) erscheint. Verändern Sie den Sprite, indem Sie die Plus- und Minuskнопfe betätigen. Sie können jeden gespeicherten Sprite abrufen, indem Sie diese Knöpfe anklicken, bis die entsprechende Nummer im Fenster erscheint.

Klicken Sie einfach die gewünschte Farbe auf der Palette in der Mitte des Bildschirms an und dann das Quadrat auf dem Gitter, das Sie mit dieser Farbe ausfüllen wollen. (Die momentane Farbe ist im "Pen"-Fenster (Zeichenstift) abgebildet. Sie können den Knopf gedrückt halten und die Maus oder den Joystick bewegen, um weitere Quadrate mit der gleichen Farbe auszufüllen.

Die "Mirror"-Knöpfe (Spiegel) versetzen den Sprite in die Richtung des Pfeils. Es ist höchstwahrscheinlich leichter für Sie, es einfach mal auszuprobieren, als daß wir versuchen, es hier genauer zu erklären.

Mit Hilfe der "Slide"-Knöpfe (Schieben) können Sie das Bild über das Gitter ziehen. Durch Klicken einer der Knöpfe wird das Bild ein Pixel weit in diese Richtung bewegt.

Der "Undo"-Knopf macht den zuletzt vorgenommenen Schritt rückgängig. Haben Sie einen Fehler begangen, dann betätigen Sie sofort diesen Knopf. Haben Sie jedoch nach dem Fehler eine weitere Eingabe vorgenommen, dann müssen Sie den Fehler per Hand korrigieren.

Der "Flood"-Knopf füllt das Gitter in der gewählten Farbe aus und löscht dabei alles, was Sie vorher gezeichnet haben. Da das Programm über keine Fülloption verfügt, ist es einfacher, den gesamten Bildschirm mit einer bestimmten Farbe auszufüllen, wenn Sie einen Großteil in dieser Farbe haben möchten. Sie können dann wieder Teile des Gitters mit einer anderen Farbe übermalen. Bevor Sie jedoch mit einem neuen Sprite beginnen, wäre es ratsam, wenn Sie ihn mit der ersten Farbe transparent ausfüllen.

Der "Copy"-Knopf (Kopieren) ermöglicht Ihnen, die Grafiken eines Sprites in einen anderen Sprite zu kopieren. Ersetzen Sie einfach die Zielnummer durch eine andere Zahl, und drücken Sie dann den Kopierknopf. Der neue Sprite wird nun dieselben Grafiken enthalten. Das ist vor allem dann praktisch, wenn zwei Sprites einander bis auf wenige geringfügige Unterschiede gleichen.

"Edit Colors" (Farben edieren): Diese Funktion gleicht im wesentlichen dem "Edit Sprite"-Fenster, verfügt aber außerdem über Plus- und Minusknöpfe für die Einstellung von Rot, Grün und Blau (RGB) von 0 bis 7 auf ST und von 0 bis 15 auf Amiga. Sie können bis zu acht Farben für Ihre Sprites benutzen. Dabei haben Sie jedoch die Wahl zwischen 512 Farben der ST-Palette oder 4096 der Amiga-Palette. Haben Sie eine Farbe ausgewählt, dann klicken Sie diese einfach an und stellen Sie sie mit Hilfe der Plus- und Minusknöpfe entsprechend ein. Dabei mischen Sie im Grunde genommen die Farben, indem Sie Rot, Grün und Blau hinzugeben bzw. entfernen, wobei 0 "keine Farbe" bedeutet und 7 oder 15 "viel Farbe".

Erase Sprite (Sprite löschen): Nur für Amiga! - Entfernt den momentanen Sprite vom Speicher und Sie können von neuem beginnen.

"Exit" (Abbrechen): Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

b. Edit Object (Objekt edieren)

Haben Sie alle Ihre Sprites gezeichnet, dann müssen Sie sie zu Objekten kombinieren, um sie später für Dauer- oder Richtungsanimationen im Spiel benutzen zu können. Folgende Optionen stehen Ihnen dabei zur Verfügung: Objekt edieren (Edit Object), Objekt kopieren (Copy Object) und Eigenschaften der Gegner edieren (Edit Enemy Attributes).

"Edit Object" (Objekt edieren): Zeigt Ihnen das entsprechende Fenster. Hier ist es Ihnen zwar nicht möglich, Grafiken zu ändern, doch Sie können sie kombinieren, um sie als Spieler (Player), Feind (Enemy), Geschloß (Bullet) oder Explosion (Explosion) zu animieren. Wenn Sie mit Hilfe der Plus- oder Minusknöpfe die Objektnummern anklicken, erfahren Sie, welche Objekte momentan vorhanden sind (falls bereits welche geladen bzw. gezeichnet wurden). Beachten Sie, daß der Name des Objekts, z.B. Spieler 1 (Player 1), Spieler 2 (Player 2), Explosion der Gegner (Enemy Explosion) usw., am oberen Bildschirmrand erscheint, sobald seine Nummer gewählt wird. Die Objekte haben in jedem Spiel die gleiche Funktion. Ihre Gestalt und Animation bleibt jedoch in jedem Fall Ihnen überlassen. Versichern Sie sich, daß Sie die richtigen Grafiken für die entsprechenden Objekte verwenden. Denn Sie wollen doch nicht etwa feindliche Schiffe mit winzigen Geschossen bekämpfen, oder?

Um die Sprites in ein Objekt einzubauen, wählen Sie einfach mit Hilfe der Plus- und Minusknöpfe die Nummer eines gewünschten Sprites. Dann klicken Sie mit dem Mauszeiger eines der Objektbilder an. Der Sprite wird daraufhin mit seiner entsprechenden Nummer erscheinen. Im Animationsmodus (Animate Mode) werden die Einzelbilder in Reihen gezeigt, während sie im Richtungsmodus (Direct Mode) paarweise in allen acht Joystickrichtungen gruppiert sind.

Der Richtungsknopf (Direct Button) mit dem kleinen Bild darüber zeigt Ihnen ein Fenster für die Animationstests. Im Richtungsmodus reagiert das Objekt im Fenster auf die Bewegung des Joysticks. Beachten Sie, daß die Grafiken paarweise auf jede der acht Joystickpositionen verteilt sind: links, rechts, oben, unten, Mitte, links oben, rechts oben, links unten und rechts unten. Der Grund für die Besetzung einer Position mit zwei Grafiken ist, daß die Animation zwischen beiden hin- und herschaltet, wenn sich der Joystick in dieser Position befindet. In unserem Beispiel sind die beiden Grafiken in jeder Position dieselben,

so daß sie still bleiben. Bewegen Sie den Joystick (Port 2 auf Amiga, Port 1 auf ST), und überprüfen Sie die Richtungsbewegung im Testfenster.

Klicken Sie den Richtungsknopf an, dann schalten Sie den Animationsmodus ein (oder aus). Im Animationsmodus können Sie innerhalb der Objektquadrate Animationen mit bis zu 18 Einzelbildern erstellen. Erhöhen Sie die Nummernanzeige mit Hilfe der Plus- oder Minuskнопfe des letzten Einzelbildes, um die Anzahl der zu animierenden Bilder festzulegen. Denken Sie daran, daß das erste Bild die Nummer 0 trägt. Im Animationsmodus können Sie dann wiederum die Animation im Testfenster überprüfen. Der Verzögerungsknopf (Delay Button) legt die Pausen zwischen den Sprites fest. Kleinere Pausen lassen die Animation schneller ablaufen.

Der "No Hold"-Knopf ist ein weiterer Schalter zwischen Animation/Richtung. Wenn Sie einem Objekt eine bestimmte Richtung geben, legt diese Funktion fest, ob das Objekt in die vorgegebene Richtung zeigend verharret, oder ob es die Richtung wieder ändert und vorwärts zeigt, sobald Sie den Joystick loslassen.

"Copy Object" (Objekt kopieren): Sie können die Grafiken eines momentan abgebildeten Objekts einem beliebigen anderen Objekt der Nummern 0 bis 55 auf Amiga oder 0 bis 56 auf ST anfügen. Das geht aber nur, wenn es sich dabei um gleiche Objekte handelt, z.B. Geschosse, Gegner usw. Dies kann Ihnen eine Menge Arbeit ersparen, wenn Ihre Objekte einander sehr ähneln. Der "No Hold"- und der Animationsknopf haben in diesem Modus keine Funktion.

"Edit Enemy Bits" (Zubehör des Gegners editieren): Diese Funktion gleicht dem Menü der Spielereigenschaften ('Player Attributes'). Es verfügt über spezielle Optionen, mit denen Sie die Anzahl der Treffer, die der Gegner überleben kann, und einige andere Eigenschaften der Personen festlegen können, z.B. wie viele Geschosse sie zu einem gegebenen Zeitpunkt auf dem Bildschirm haben können, die Feuerrate, die Schußrichtung usw.

Mit der Geschwindigkeitsoption (Speed) können Sie bestimmen, wie schnell sich ein Objekt des Gegners bewegt. Die Skala reicht hier von 0 bis 10. Setzen Sie die Geschwindigkeit auf 0, so bedeutet das, daß sich das Objekt nicht bewegt.

Mit der Punkteoption (Points) legen Sie fest, wie viele Punkte der Spieler erzielt, wenn er einen bestimmten Gegner außer Gefecht setzt. Sie können dabei zwischen 0 und 10.000 Punkte vergeben.

Mit "Hits To Kill" (Tödliche Treffer) wird die Zeit bestimmt, die einem Spieler zur Verfügung steht, um auf den Gegner zu schießen oder ihn zu treffen, um ihn außer Gefecht zu setzen.

Die "Feuerrichtung" (Fire Direction) beschreibt die verschiedenen Richtungen, in die der Gegner schießen kann. Klicken Sie den Kasten an, dann bewegt er sich auf die nächste Wahl. Beginnen Sie mit dem Kasten "No Firing" (Kein Feuer), dann bewegt er sich auf "Four-Way Firing" (Feuer in vier Richtungen) ("up" (oben), "down" (unten), "left" (links), "right" (rechts)), "Four-Way Diagonal Firing" (Feuer in vier Diagonalrichtungen), "Firing up only" (Feuer nach oben), "Firing down only" (Feuer nach unten), "Firing left only" (Feuer nach links), "Firing right only" (Feuer nach rechts), "Firing up-left only" (Feuer nach links oben), "Firing up-right only"

(Feuer nach rechts oben), "Firing down-left only" (Feuer nach links unten), "Firing down-right only" (Feuer nach rechts unten) sowie "R" (Random Firing) für zielloses Feuer und "D" (Directional Firing) für Richtungsfeuer. Das ziellose Feuer setzt sich aus allen anderen, eben beschriebenen Feuerarten zusammen. Das Richtungsfeuer kann der Gegner nur in die Richtung abgeben, in die er sich gerade bewegt.

Die "Feuerrate" (Fire Rate) stellt die Zeit zwischen den Schüssen dar: 100 bedeutet, daß die Schüsse in großen Abständen abgefeuert werden, 0 dagegen Schnellfeuer - fast zu schnell.

Die "Geschoßgeschwindigkeit" (Bullet Speed) gibt an, wie schnell sich die vom Gegner abgefeuerten Geschosse durch die Luft bewegen, wobei 0 langsam bedeutet und 15 schnell.

Benutzen Sie die beiden letzten Optionen, um die für Ihre Gegner passende Feuerrate und Geschoßgeschwindigkeit einzustellen.

Auf dieselbe Weise, auf die Sie für jedes Geschoß und jede Explosion Grafiken erstellen, können Sie auch Soundeffekte erzeugen. Dabei helfen Ihnen der Explosionseffekte- (Explosion Object Button) und Geschoßeffekte-Knopf (Bullet Object Button). Sie müssen lediglich die Soundeffekte (0 bis 49) wählen, die für Ihre feuernden Gegner oder deren Explosion am besten geeignet scheinen. Diese werden dann für Ihr Spiel gespeichert.

Die Knöpfe für die Explosion der Objekte (Explosion Object) und die Schußobjekte (Bullet Object) helfen Ihnen, die Explosions- und Geschoßgrafiken auszuwählen, die Sie Ihrem derzeitig bearbeiteten Objekt zuweisen wollen. Die acht Schußobjekte tragen die Nummern 6 bis 13 und die acht Explosionsobjekte die Nummern 14 bis 21.

Die Kollisionsermittlung (Collision Detection) des Gegners wird mit Hilfe der beiden verbleibenden Knöpfe (Enemy To Ship/Enemy To Bullet) für Aktionen gegen den Feind per Schiff oder mit Geschossen betätigt. Durch "Enemy To Ship" erfährt der Computer, ob Sie den Gegner mit Ihrem Schiff gerammt haben, ob der Gegner explodiert, ob Sie selbst oder gar beide explodieren. Möchten Sie, daß das Schiff des Gegners explodiert, dann klicken Sie im Kasten "Ship Die" (Schiff sinkt) auf "yes" (ja). Wollen Sie dagegen, daß beide Schiffe explodieren, dann klicken Sie in beiden Kästen auf "yes". Umgekehrt klicken Sie natürlich in beiden Kästen auf "no" (nein), wenn Sie möchten, daß beide Schiffe nach der Kollision noch intakt sind.

In gleicher Weise klicken Sie im Kasten "Enemy Die" (Gegner zerstört) der Option "Enemy To Bullet" (Gegner mit Geschoß bekämpfen) auf "yes", wenn Sie möchten, daß der Gegner durch Ihr Geschoß getötet wird. Wollen Sie, daß auch das Geschoß explodiert, dann klicken Sie auch im Kasten "Bullet Die" (Geschoß zerstört) "yes" an. Möchten Sie, daß Ihr Gegner unverwundbar ist - warum auch nicht - dann klicken Sie im Kasten "Enemy Die" auf "no". Soll dasselbe für Ihr Geschoß zutreffen, klicken Sie auch im Kasten "Bullet Die" auf "no".

"Exit" (Abbrechen): Ja, genau, bringt Sie wieder zum Hauptmenü zurück.

c. Edit Background (Hintergrund edieren)

Dieses Menü steht für die Hintergrundkarte Ihres Spiels zur Verfügung. Sie können die Grafikblöcke für Ihre Karte erstellen und sie dann in einer langen Reihe zur Aufnahme in die Spielgrafiken bereitstellen. Dabei stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung: Block auswählen (Select Block), Block edieren (Edit Block), Farben edieren (Edit Colors) und Karte edieren (Edit Map).

Block auswählen (Select Block): In diesem Modus erhalten Sie Zugang zu allen bisher von Ihnen entworfenen Blöcken. Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie wissen, welche Grafik Sie möchten und wie sie aussieht, sich aber nicht mehr an ihre Nummer erinnern können. Hier ist es leicht, sie zu finden. Bewegen Sie einfach den großen Cursor auf den gewünschten Block und klicken Sie die grüne Zahl an. Der Block wird daraufhin gespeichert, und seine Nummer erscheint unter den grünen Zahlen. Nun können Sie zu "Edit Block" übergehen und den Block verändern. Sie können ihn aber auch sofort mit "Edit Map" in Ihre Karte aufnehmen. Mit Hilfe der Plus- und Minusanzeige auf dem Cursor können Sie von links nach rechts (oder umgekehrt) durch die vier oder fünf Reihen Ihrer bisher erstellten, hintereinander erscheinenden Blöcke gehen.

Block edieren (Edit Block): Dieses Fenster gleicht dem "Edit Sprite"-Fenster. Der einzige Unterschied besteht darin, daß das Gitter hier mit 32 x 32 Punkten größer ist. Ihnen stehen auch für die Konstruktion Ihrer Blöcke nur acht Farben zur Verfügung, aber glücklicherweise sind es nicht dieselben acht Farben wie für Ihre Sprites.

Farben edieren (Edit Colors): Diese Einstellung ähnelt dem "Edit Block"-Schirm, außer daß sich hier die Farbpalette sowie die RGB-Knöpfe zur Mischung der Farben auf dem Bildschirm befinden. Auch hier bedeutet 0 "keine Farbe", die höheren Zahlen dagegen "viel Farbe".

Karte edieren (Edit Map): Hier bauen Sie die Blöcke in Ihre Karte ein. Die Position der Blöcke auf Ihrer Karte wird auf dem Amiga stets in der Mitte des Bildschirms gezeigt, auf ST dagegen am oberen linken Bildschirmrand.

Amiga: Um den gewählten Block (die grüne Zahl) auf die Karte zu übertragen, bewegen Sie den großen, quadratischen Cursor auf die Stelle, an der die Grafik erscheinen soll. Klicken Sie den Mauszeiger auf die grüne Zahl. Drücken Sie den Knopf auf den Plus- oder Minusanzeigen, dann ändert sich die Blocknummer, so daß Sie andere Grafiken auswählen können.

ST: Der gewählte Block erscheint gemeinsam mit den Pfeilknöpfen zum Auf- und Abrollen der Karte im unteren linken Bildschirmabschnitt. Um den Block nun auf die Karte zu übertragen, bewegen Sie den großen, quadratischen Cursor auf die gewünschte Position und klicken ihn an. Um einen neuen Block zu wählen, klicken Sie den gerade gewählten Block am Bildschirmrand an.

Mit Hilfe der Pfeile erhalten Sie schnellen Zugriff auf andere Teile der Karte. Um die Karte zu verlassen, drücken Sie den rechten Mausknopf.

"Exit" (Abbrechen): Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

d. IFF-Sound edieren (Edit IFF Sound): Nur für Amiga!

Dieses Menü erlaubt Ihnen, Dateien mit IFF-Soundstichproben zu laden und für die Erzeugung von Soundeffekten in Ihrem Spiel zu benutzen. Bei SEUCK gibt es insgesamt drei Verzeichnisse dieser Stichproben. Sollten diese nicht ausreichen, dann können Sie Ihre eigene Diskette mit selbst erzeugten Stichproben laden und mit deren Hilfe neue Effekte herstellen. Hierbei stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung: IFF-Sound edieren (Edit IFF Sound), Neues IFF-Soundverzeichnis (New IFF Sound Directory), IFF-Sound-Dateien laden (Load IFF Sound Files) und IFF-Sound-Dateien löschen (Clear IFF Sound Files).

IFF-Soundeffekte edieren (Edit IFF Sound Effects): Auf diesem Bildschirm können Sie IFF-Sound-Stichproben abrufen, nachdem Sie diese von der Datendiskette oder von Ihren eigenen Stichprobendisketten in das SEUCK-Programm geladen haben. Dann können Sie sie in Soundeffekte für Ihr eigenes Spiel abwandeln.

Wählen Sie dazu zunächst die Nummer des entsprechenden Soundeffekts vom oberen Bildschirmrand. Die Nummern reichen von 0 bis 49. Ihnen stehen also 50 verschiedene Soundeffekte zur Verfügung.

Die beiden Wiederholungsratenzähler zeigen zuerst dieselbe Zahl, nehmen aber dann in unterschiedlichem Maß zu. Beachten Sie die Markierungen x100 und x1 für die Grob- bzw. Feineinstellung. Mit Hilfe dieser Zähler können Sie jeden Sound mit einer unterschiedlichen Geschwindigkeit wiederholen, wodurch der Effekt vollkommen geändert werden kann. Wenn ein Effekt einmal ausgewählt wurde, behält er seine Nummer so lange, bis eine Änderung erfolgt. Dies ist ziemlich kompliziert. Sie können für Ihren Sound so viele verschiedene Wiederholungsraten (Geschwindigkeiten) festlegen wie Sie möchten. Dadurch erhalten Sie eine Menge unterschiedlicher Effekte von derselben Soundprobe. Clever, nicht wahr!?

Mit "Effect Volume" können Sie die Lautstärke der Effekte im Verhältnis zu den anderen Sounds regeln. Die Skala reicht hier von 0 bis 64, wobei 0 bedeutet, daß der Sound nicht hörbar ist und 64, daß Ihnen wahrscheinlich das Trommelfell platzt.

Wenn Sie den "Effect"-Knopf betätigen, ertönt der gerade edierte Sound. Sie können die verschiedenen Sounds aus dem Speicher abrufen, indem Sie den Kasten neben dem Namen der Stichprobe anklicken. Die Namen erscheinen dann in diesem Kasten. Um eine Probe als Effekt zu nutzen, müssen Sie sie der Nummer des gerade edierten Sounds zuordnen. Dazu klicken Sie einfach den "Use"-Knopf an. Sie können nun seine Wiederholungsrate einstellen. Drücken Sie danach den "Effect"-Knopf, dann können Sie sich den Soundeffekt anhören.

Die Anzeigen neben dem "Sample"-Knopf können nicht geändert werden. Hierbei handelt es sich um die Originaleinstellungen für den Sound, falls Sie durcheinander kommen sollten und den Sound in der Originaleinstellung hören wollen.

Der Soundspeicher (Free Sound RAM) zeigt an, wieviel Speicherplatz für die Stichproben übrig ist.

Mit "Exit" gelangen Sie natürlich wieder zum Hauptmenü zurück.

IFF-Sound-Dateien laden (Load IFF Sound Files): Werden keine Veränderungen vorgenommen (siehe oben),

so wird angenommen, daß das Verzeichnis "Sound 1" ist. Alle Dateien in diesem Verzeichnis werden auf dem Bildschirm aufgeführt. Wählen Sie die gewünschte Datei mit dem Cursor und laden Sie sie durch Drücken des linken Mausknopfes. Beachten Sie, daß Sie nur bis zu 24 Dateinamen in jedem Verzeichnis speichern können. Sollten Sie versuchen, eine weitere Datei in ein volles Verzeichnis aufzunehmen, so kann diese oder eine ältere Datei dadurch verlorengehen.

IFF-Sound-Dateien löschen (Clear IFF Sound Files): Mit dieser Funktion können Sie die Sounddaten aus dem Speicher entfernen. Sie erhalten danach einen leeren Schirm. Zuvor werden Sie jedoch gefragt, die Funktion mit "yes" (ja) oder "no" (nein) zu bestätigen - für den Fall, daß Sie diese Option versehentlich gewählt haben.

"Exit" (Abbrechen): Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

d. Sound edieren (Edit Sounds): Nur für Atari ST.

Soundeffekte edieren (Edit Sound Effects): Sie erhalten einen Bildschirm mit einer Vielzahl von Knöpfen. Da das Erzeugen guter Soundeffekte immer einige Schwierigkeiten bereitet, ist dies der wichtigste und zugleich auch schwierigste Abschnitt des SEUCK-Programms. Es wird Platz für 50 Soundeffekte geboten, die in jedem Spiel von 0 bis 49 numeriert werden. Dabei wird die Art des Sounds durch seine Nummern angezeigt.

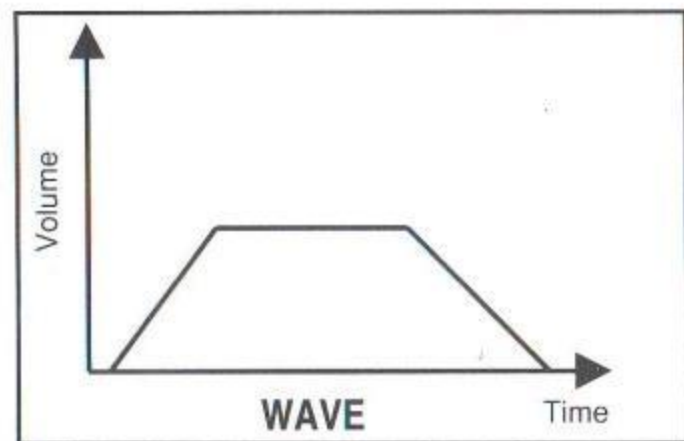
Um Ihnen eine Vorgabe zu liefern, enthält SEUCK bereits eine vorgegebene Auswahl nützlicher Soundeffekte. Sie fangen am besten damit an, sich diese Effekte anzuhören. Wählen Sie einen Effekt, indem Sie den entsprechenden Nummernknopf (Sound Effect Number Buttons) betätigen und danach irgendwo zwischen den Knöpfen klicken, um den Sound abzuhören. Ihnen stehen genügend Effekte für jedes Spiel zur Verfügung, das Sie entwickeln möchten. Fühlen Sie sich sicher genug, dann können Sie natürlich auch die Effekte verändern bzw. ganz neue Effekte produzieren.

Ihnen stehen zwei wesentliche Soundtypen zur Verfügung: Ton und Geräusch. Ein Ton ist melodisch, wie eine Klaviernote. Ein Geräusch dagegen ähnelt den Störungen, die man in einem nicht eingestellten Radio hören kann. Damit ist es Ihnen möglich, natürliche Sounds wie Schüsse, Explosionen und Wellen erzeugt werden. Sie können beide dieser Soundtypen manipulieren und auf diese Weise eine ganze Reihe verschiedener Sounds erzeugen (siehe unten).

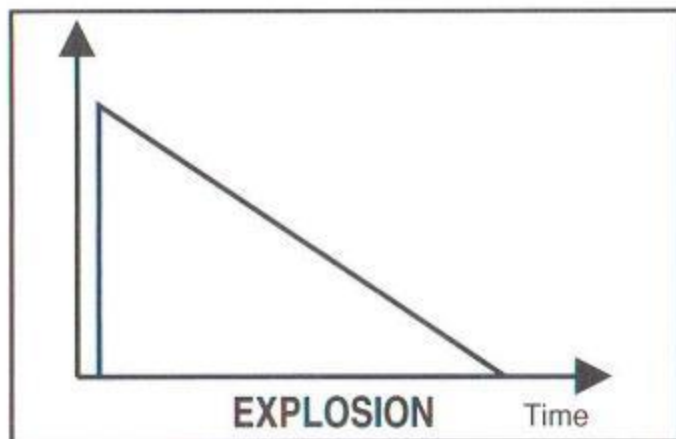
Jeder Soundeffekt ist eine Kombination von Ton und Geräusch (Ton, Geräusch, beides oder nichts), die Sie mit dem ersten Knopf auf dem Soundtypenschirm (Sound Type Screen) bestimmen. Jeder neue Soundeffekt wird mit den bereits gespielten gemischt, dabei setzt der Soundchip hier jedoch Grenzen. Er kann drei Töne gleichzeitig spielen, aber jedes neue Geräusch schaltet das vorherige aus.

Die grundlegende Tonhöhe eines Soundeffekts wird von drei Steuerungen festgelegt: Grob-, Fein- und Geräuschabstimmung. Die beiden ersten regeln die Höhe des Tonteils des Effekts, die dritte die Höhe des Geräuschteils. Die Höhe der Töne variiert aufgrund des weiten Bereichs der Grob- und Feinabstimmung von 0 bis 4095. Die Höhe der Geräusche reicht von 0 bis 31. Ein niedriger Zahlenwert korrespondiert mit einem tiefen Ton am unteren Ende eines Klaviers, während ein höherer Wert für einen hohen Quietschton steht. Das Variieren der Tonhöhenwerte wird das Geräusch nicht immer Ihrer Erwartung entsprechend verändern.

Am unteren Ende der Skala ändert sich die Tonhöhe kaum, sogar bei großen Sprüngen im Wert. Im Bereich zwischen 3000 und 4000 dagegen erzeugt eine geringe Wertveränderung große Sprünge in der Tonhöhe.



Dies liegt an der Beziehung zwischen musikalischen Noten und Tonfrequenzen, aber mein Leben ist leider zu kurz, um sie hier zu erklären. Kommen Sie noch mit? Jetzt wird es kompliziert. WAVETimeVolumeMit einem Geräusch oder Ton in einer bestimmten Höhe können sehr verschiedene Soundeffekte erreicht werden, indem wir die Form der Lautstärke oder 'Hüllkurve' (envelope) verändern. Eine Explosion beginnt z.B. plötzlich mit großer Lautstärke und wird langsam immer leiser. Das Geräusch einer Welle dagegen nimmt langsam zu, erreicht einen Höhepunkt und nimmt dann wieder ab. Die Hüllkurven sehen folgendermaßen aus:

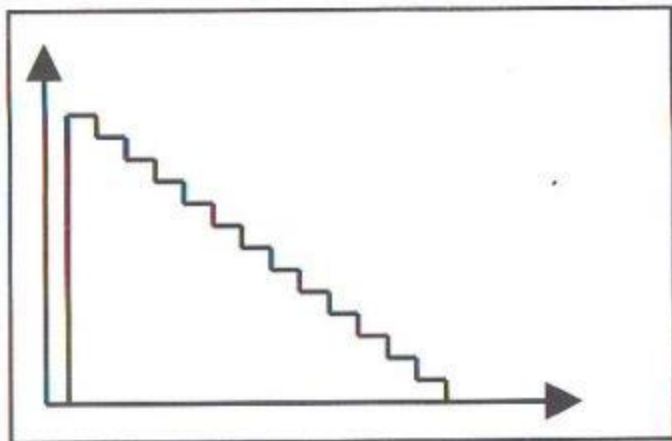
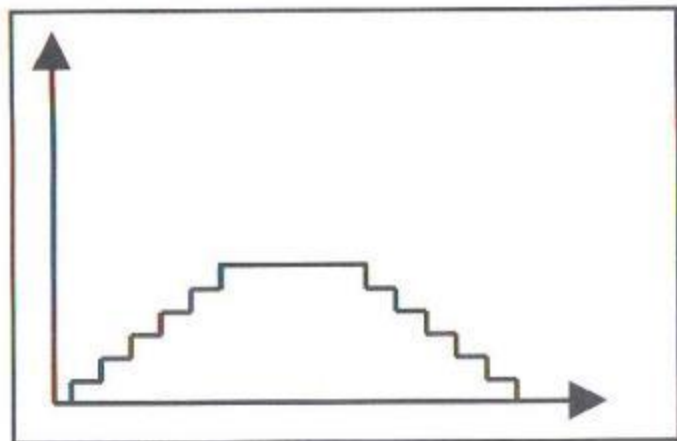


SEUCK-Hüllkurven haben drei Phasen, die als Angriff (Attack), Halten (Sustain) und Rückgang (Decay) bezeichnet werden. Der Sound, der ein Ton oder ein Geräusch sein kann, nimmt während der Angriffsphase zu, bleibt während der Haltephase auf gleicher Lautstärke und nimmt dann in der Rückgangsphase wieder ab. Für die Haltephase gibt es eine Steuerung, Haltezeit (Sustain Time), die festlegt, wie lange der Sound bei gleichbleibender Lautstärke auf der mittleren Phase gehalten wird. Die Zeiteinheit ist eine Fünfzigstelsekunde. Damit entspricht eine Haltezeit von 25 einer halben Sekunde.

Die Angriffs- und Rückgangsphasen sind etwas komplizierter und haben je drei Steuerungen. In der Angriffsphase steigt die Lautstärke in einer bestimmten Zahl von Schritten an (als Angriffsschritte - Attack Steps - angegeben), von völliger Stille bis zur höchsten Lautstärke, die der Sound erreichen soll. Wie stark die Lautstärke bei jedem Schritt ansteigen soll, wird durch die Angriffsschrittgröße (Attack Step Size) bestimmt, während die Länge jedes Schritts mit Hilfe der Angriffsschrittzeit (Attack Step Time) festgelegt wird. Lange Schrittzeiten oder kleine Schrittgrößen erzeugen einen Sound, der langsam ansteigt; er würde sich für unsere Welle eignen. Die Angriffsphase der Explosion würde so kurz wie möglich sein; dies kann erreicht werden, indem wir einen Schritt haben (Attack Steps=1), der sehr groß ist (Attack Step Size=15) und in der kürzestmöglichen Zeit abläuft (Attack Step Time=0).

Der Rückgang funktioniert ebenso, nur daß hier die Lautstärke von ihrem höchsten Punkt in der Haltephase

schrittweise abnimmt. Als Beispiel dienen wieder die SEUCK-Explosion und die Welle:



Sie können sich die Explosion und die Welle anhören und ausprobieren, wie die Werte für Angriff, Halten und Rückgang funktionieren, indem Sie sie verändern. Diese Soundeffekte haben die Nummern 6 und 48.

Sind Sie immer noch dabei? Es gibt natürlich eine Schwierigkeit: Die Lautstärke reicht nur bis zum Wert 15. Was passiert, wenn unser Sound 5 Schritte mit einer Größe von jeweils 4 macht? Dies würde bedeuten, daß der Soundeffekt am Ende der Angriffsphase eine Lautstärke von 20 erreicht hätte. Der Computer kann diese nicht ausführen und geht daher zurück auf 0, wenn er aufgefordert wird, eine Lautstärke von 16 zu spielen. Statt einer 17 spielt er Lautstärke 1, statt der 18 die 2 usw. Etwas ähnliches passiert, wenn die Rückgangsphase unter 0 absinken würde: Sie springt auf 15, also höchste Lautstärke. Niemand soll sagen, daß Ihr ST schlauer ist als Sie.

Diese Eigenheit kann übrigens beim Erzeugen von Soundeffekten ganz nützlich sein. Sehen Sie sich Nummer 28 an, ein Motorrad. Die Angriffsphase ist normal, aber es gibt dreißig Rückgangsschritte Größe 4. Versuchen Sie, die Zahl der Schritte zu ändern.

Die letzte komplizierte Einstellung ist die Tonhöhenkurve. Sie benötigt nicht weniger als sieben Knöpfe: "Pitch Sweep" (Tonhöhenkurve), "Pitch Rise Steps" (Tonhöhenanstiegsschritte), "Pitch Rise Size" (Tonhöhenanstiegsgröße), "Pitch Rise Time" (Tonhöhenanstiegszeit), "Pitch Fall Steps" (Tonhöhenabstiegsschritte), "Pitch Fall Size" (Tonhöhenabstiegsgröße), "Pitch Fall Time" (Tonhöhenabstiegszeit). Keine Panik, denn wenn Sie Angriff und Rückgang verstanden haben, ist die Tonhöhenkurve relativ einfach. Genau wie die Lautstärke des Effekts können wir auch die Tonhöhe verändern. Ein Lasergewehr (probieren Sie Soundeffekt Nummer 47 aus) beginnt zum Beispiel mit einem hohen Ton und sinkt auf einen tiefen ab. Stellen Sie sich den Tonhöhenanstieg wie den Angriff und den Abstieg wie den Lautstärkerückgang vor, dann sollte das Prinzip klar sein. Für das Lasergewehr sinkt die Tonhöhe in 6 Schritten der Größe 3 ab. Auch eine Sirene hätte einen Tonhöhenanstieg. Ein Beispiel dafür ist Soundeffekt Nummer 49. Zwei Dinge sind in diesem Fall beachtenswert. Erstens wiederholt sich der Effekt,

bis die Lautstärke ganz abgesunken ist: Anstieg-Abstieg-Anstieg-Abstieg... Zweitens ist die Anzahl der Tonhöhenanstiegsschritte die gleiche wie die der Abstiegsschritte. Der Sound bewegt sich daher ständig um eine Tonhöhe herum. Daraus ergibt sich eine Vibrato-Wirkung. Ist die Schrittzahl von Anstieg und Abstieg verschieden, dann bewegt sich der Sound in verschiedenen Tonhöhen. Soundeffekt Nummer 43 ist ein gutes Beispiel dafür. Der "Pitch Sweep"-Knopf legt fest, ob sich die Tonhöhe im Tonbereich, im Geräuschbereich oder in beiden verändert. Der Gebrauch des "Clear"-Knopfes (Löschen) ist einfach: Er löscht den Effekt, an dem Sie gerade arbeiten, und setzt geeignete Werte für Angriff, Rückgang und Halten ein.

"Clear Sound Effects" (Soundeffekte löschen): Diese Option ersetzt fünfzig Knopfdrücke auf "Clear" und löscht den gesamten Vorrat an Soundeffekten. Ich wette, Sie haben vergessen, sie vorher zu sichern...

Wir könnten über die Möglichkeiten dieses Sound-Editors mehrere Bücher schreiben, aber irgendwo müssen wir aufhören. Am meisten haben Sie davon, wenn Sie experimentieren, sich die Soundbeispiele anhören und daran herumbasteln.

e. Player Limitations (Einschränkungen für die Spieler)

Auf diesem Menü können Sie die Möglichkeiten und Einschränkungen für Ihre(n) Spieler bestimmen. In den Menüs für Spieler 1 und Spieler 2 befinden sich Anzeigen, mit denen Sie alles, was mit den Spielern zu tun hat, einstellen können. Die Optionen des ersten Menüs sind "Player 1" (Spieler 1), "Player 2" (Spieler 2) und "Exit" (Abbrechen). Für "Player 1" und "Player 2" gibt es jeweils die Untermenüs "Edit Parameters", "Edit Play Area" und "Edit Start Position".

"Edit Parameters" (Parameter edieren): Hier legen Sie die Eigenschaften Ihres Spielers fest, wie Sie es auf dem Bildschirm zur Editierung der Eigenschaften der Gegner (Edit Enemy Attributes Screen) getan haben. Die Einstellungen entsprechen im Prinzip jenem Menü. Allerdings gibt es hier die zusätzlichen Optionen "Player Enable", "Lives" und "Ship Speed".

Mit "Player Enable" (Spieler aktivieren) können Sie den Spieler ein- oder ausschalten. Dies gilt im Grunde nur für Spieler 2, denn wenn Sie beide ausschalten, wird kaum ein Spiel zustande kommen. Wenn Ihr Schiff nicht auf dem Bildschirm erscheint, haben Sie vielleicht beide Spieler ausgeschaltet.

Unter "Lives" (Leben) können Sie bestimmen, wie oft Sie getötet werden können, bevor das Spiel zu Ende ist. Die Anzahl reicht von 1 bis 10.

"Ship Speed" (Schiffsgeschwindigkeit) bezieht sich auf die Geschwindigkeit Ihres Schiffes, das heißt wie schnell Sie sich vor und zurück oder zu beiden Seiten bewegen können. (Die Geschwindigkeit, mit der der Hintergrund unter Ihrem Schiff scrollt, wird auf dem "Level Edit"-Menü festgelegt.)

"Edit Play Area" (Spielgebiet edieren): Die Spielgebiete werden, wie die Levels, mit dem Joystick gewählt und ediert. Mit "Edit Play Area" können Sie das Gebiet wählen, in dem sich Ihr Spieler auf dem Bildschirm bewegen darf. Um die oberen und unteren Markierungen zu verschieben, ziehen Sie den Joystick nach oben oder unten und halten dabei den Knopf gedrückt. Um die seitlichen Markierungen nach innen oder außen zu verschieben, ziehen Sie den Joystick nach links oder rechts, während Sie den Knopf gedrückt halten.

Edit Start Position (Startposition edieren): Damit können Sie auf dem Amiga ein Kreuz, auf dem ST das Spielerobjekt an die Stelle setzen, an der Ihr Spieler nach jedem Level oder nach einem Zusammenstoß wieder erscheinen soll. Entgegen anderslautenden Meinungen ist es viel günstiger, an der Bildschirmseite, ungefähr in einem Drittel Höhe, wieder aufzutauchen. Wenn Sie am unteren Bildschirmrand in der Mitte auftauchen, sind Sie eine lebende Zielscheibe. Setzen Sie das Kreuz einfach dorthin, wo Sie wieder erscheinen wollen, und drücken Sie "Feuer". Eine Schonzeit von 3 Sekunden ist eingebaut, um dem Spieler zu helfen. Achten Sie darauf, daß sich die Startposition innerhalb des Spielgebietes befindet.

Exit: Damit gehen Sie zurück zum Sie-wissen-schon-wohin.

Player 2: Diese Menüoptionen entsprechen fast genau denen des Menüs für Spieler 1, nur daß sie mit "Player 2" bezeichnet sind. Lassen Sie sich nicht verwirren, und überprüfen Sie, auf welchem Menü Sie sich befinden. Übrigens erscheint Spieler 2 erst dann auf dem Bildschirm, wenn Sie den Feuerknopf drücken.

f. Edit Attack Waves (Angriffswellen edieren)

Mit dem Angriffswellen-Menü können Sie Gegner auf der Karte einsetzen und mit Hilfe des Joysticks deren Angriffsweg festlegen. Die Optionen lauten "Insert Enemy", "Join Enemies", "Delete Enemy" und "Flush Enemy List".

"Insert Enemy" (Gegner einsetzen): Mit dieser Option setzen Sie das momentan gewählte gegnerische Objekt auf die Karte. Sie sehen dabei die Grafik dieses Objekts wie auf dem "Edit Object"-Bildschirm. Wählen Sie zuerst mit den "Object Number"-Knöpfen das gewünschte Objekt und klicken Sie dann den PLACE-Knopf an.

Bringen Sie das Objekt zunächst mit Hilfe des Joysticks in die ungefähre Position. Halten Sie dabei kurz vor dem Teil der Karte an, den Sie sich ausgesucht haben. Wenn Sie nun den Joystick-Knopf drücken, werden Sie aufgefordert, die Position auf der Karte genauer anzugeben ("fine place"). (Warnung: Hier können Sie die Karte nur nach oben bewegen, daher die Anweisung, vor der Stelle anzuhalten, auf der Sie den Gegner aufstellen wollen. Keine Angst, sobald Sie dies ausprobieren, werden Sie schon damit zurechtkommen.) Drücken Sie nun erneut den Joystick-Knopf. Jetzt sehen Sie das Objekt, das Sie auf der Karte aufstellen wollen. Setzen Sie es auf seine Startposition und betätigen Sie wieder den Joystick-Knopf. Nun können Sie mit den entsprechenden Joystick-Bewegungen den Weg festlegen, den der Gegner zurücklegen soll. Wo immer Sie den Feuerknopf drücken, hält der Gegner im Spiel an. Ganz einfach, oder? Nun zum Beenden den rechten Mausknopf drücken. Danach werden Sie aufgefordert, den gerade erstellten Weg zu sichern, indem Sie den Joystick nach links ziehen, oder abzulehnen, indem Sie den Joystick nach rechts ziehen. Ihre Wahl wird auf dem Bildschirm bestätigt.

Hinweis: Wenn Sie einen Gegner einsetzen und ihn den Bildschirm hinaufgehen lassen, erscheint er möglicherweise nicht, da der Bildschirm ebenso schnell scrollt wie der Gegner marschiert. Er kann von der Seite her den Bildschirm betreten, aber lassen Sie ihn nur nach oben marschieren, wenn Sie vorher den Bildschirm nach unten gescrollt haben.

"Join Enemies" (Gegner vereinen): Mit dieser interessanten SEUCK-Option können Sie zwei oder mehr gegnerische Objekte entweder zu Formationen oder zu großen Gegnern zusammenfügen. Der einzige

Nachteil bei großen Gegnern besteht darin, daß immer nur das Einzelteil von ihm explodiert, auf das Sie schießen. Der große Gegner muß also aus unabhängigen Teilen bestehen, sonst sieht es ein bißchen merkwürdig aus.

Um Gegner zu vereinen, wählen Sie zuerst die Option und dann mit den "Object Number"-Knöpfen Ihr Objekt und klicken den PLACE-Knopf an. Wie bei der letzten Option werden Sie aufgefordert, den Gegner ungefähr an die richtige Stelle zu bringen. Drücken Sie "Feuer", um mit dem Joystick die Feineinstellung vornehmen zu können (wieder wie zuvor). Wenn Sie nun erneut "Feuer" drücken, erscheinen ein großes Kreuz mit Pfeilen an den Enden und die Frage "Join to which enemy?" (Mit welchem Gegner vereinen?). Setzen Sie mit Hilfe des Joysticks das Kreuz auf den Gegner, mit dem Sie das Objekt vereinen wollen. Drücken Sie den Joystick-Knopf. Daraufhin erscheint das Objekt auf dem Bildschirm und folgt dem gewählten anderen Objekt.

WARNUNG: Haben Sie eine Anzahl von Aliens zusammengesetzt und löschen das führende Objekt, dann werden alle damit verbundenen Objekte unbeweglich. ****Ist dies beim ST und Amiga so üblich?***

"Delete Enemy" (Gegner löschen): Damit werden die Position und die Bewegungen des momentan gewählten Gegners aus dem Spiel entfernt. Sie können ihn nun ersetzen, wenn Sie wollen.

"Flush Enemy List" (Liste der Gegner vernichten): Damit werden alle Bewegungen und Positionen der Gegner aus dem Spiel entfernt, so daß Sie alle neu positionieren können. Der Computer fordert Sie auf, diese Option zu bestätigen ("Yes") oder abzulehnen ("No"), falls Sie sie versehentlich gewählt haben!

Unter "Enemy Units Free" (Freie Gegner-Einheiten) und "Path Units Free" (Freie Weg-Einheiten) wird Ihnen laufend mitgeteilt, wieviel Speicherplatz Ihnen noch zur Verfügung steht.

"Exit": Oh nein, müssen wir Ihnen das wirklich nochmal erklären?

g. "Edit Levels" (Levels edieren)

Hier bestimmen Sie, welche Gebiete der Karte Ihre Levels einnehmen sollen, und wie sich jeder Bereich im Spiel verhalten soll. Außerdem befaßt sich ein kleiner Abschnitt mit der Startposition Ihres Spielers und dem Bildschirmbereich, in dem er sich bewegen kann. Die hier zur Verfügung stehenden Optionen sind "Edit Level Parameters" und "Edit Current Level Map" sowie "Player Limitations" auf dem Amiga. Ach ja, und wieder "Exit".

"Edit Level Parameters" (Parameter für den Level edieren): Der Level-Editor ist überraschend klein und leistungsfähig, wenn man bedenkt, wie viele Aufgaben er bewältigen muß. Mit ihm legen Sie die Anzahl der Levels fest, die Scroll-Geschwindigkeit (wenn sie gebraucht wird), die Dauer eines Levels, Art des Levels und was am Ende eines Levels geschieht.

"Level" setzt die Anzahl der Levels fest. Durch Drücken des entsprechenden Knopfes, von 1-22, wählen Sie den Level, auf dem Sie arbeiten wollen.

"Speed" (Geschwindigkeit) bezieht sich auf die Geschwindigkeit, mit der der Hintergrund scrollt, wenn diese Funktion gewünscht wird. Die Geschwindigkeit reicht von 1-4, aber Sie sollten in den meisten Fällen bei 1

oder 2 bleiben, wenn Sie nicht besonders gemein sein wollen.

"Duration" (Dauer) setzt die Dauer eines Levels fest, falls Sie eine Zeitbegrenzung einbauen möchten. Wünschen Sie keine zeitliche Begrenzung, damit der Level so lange andauert wie nötig, dann wählen Sie eine Dauer von 2000 (oder 255 auf dem Amiga). (Anm.: Wenn Sie von 1 aus das '-' anklicken, gehen Sie direkt auf 255 oder 2000 - nur falls Sie vorhatten, die Option Hunderte von Malen anzuklicken!)

Mit "Level Type" (Leveltyp) können Sie zwischen "Scrolling", "Push Scroll" und "Still" hin- und herschalten. "Still" bedeutet, daß der Level nur einen Bildschirm besitzt, der nicht gescrollt wird. "Scrolling" heißt, daß der Bildschirm mit der vorher angegebenen Geschwindigkeit scrollt. Bei "Push Scroll" muß der Spieler erst gegen den oberen Rand seines Spielfeldes auf dem Bildschirm stoßen, damit er scrollt. (Siehe Spieler-Einschränkungen)

"End of Level" (Levelende) bezieht sich darauf, was passiert, wenn Ihr Spieler das Ende des Levels erreicht. Auch dieser Kasten umfaßt verschiedene Optionen, nämlich "Continue", "Loop" und "Redraw". "Redraw" bedeutet, daß nach Beendigung des Levels automatisch der erste Bildschirm des nächsten Levels erscheint. "Continue" heißt, daß zum nächsten Level gescrollt wird. Mit "Loop" kehrt der Spieler zum Anfang von Level 1 zurück.

"Edit Current Level Map" (Karte des laufenden Levels editieren): Nach Auswahl des Leveltyps und der Geschwindigkeit können Sie nun den Kartenbereich bestimmen, den der Level umfassen soll. Das Ziehen des Joysticks nach oben bringt Sie zur Markierung des Levelendes (Finish of Level), das Ziehen nach unten zur Anfangsmarkierung (Start of Level). Durch Drücken und Festhalten des Joystick-Knopfes können Sie die Markierungen auf der Karte hinauf- oder hinunterbewegen, um den gewünschten Kartenbereich abzugrenzen. Sobald die Markierungen gesetzt sind, können Sie durch Betätigen des rechten Mausknopfes auf dem Amiga oder der Leertaste auf dem ST diese Option verlassen.

"Exit": Exit? Ach ja, zurück zum Hauptmenü!

h. Test Game (Spieltest)

Nun können Sie das Spiel testen. Sie können dabei zwischen den Optionen "Echtes Testspiel" und "Cheat"-Modus (Mogeln) wählen.

"Proper Test" (Echtes Testspiel): Damit erhalten Sie einen ersten Eindruck davon, wie sich das Spiel dem Spieler darstellt. Alle Bewegungen, Soundeffekte und Grafiken, die Sie entworfen haben, sind jetzt verbunden. Nachdem Sie Ihr eigenes Genie genug bewundert haben, können Sie die Option durch Drücken beider Mausknöpfe verlassen.

"Cheat Mode" (Mogeln): Genau wie der echte Test, nur daß Sie eine unbegrenzte Zahl von Leben haben. Probieren Sie diesen Modus zuerst aus, damit Sie sehen, wie das Spiel im Zusammenhang abläuft, ohne vor Spielende abserviert zu werden. Funktioniert das Spiel aus irgendeinem Grund nicht, können Sie zurückgehen und das Problem beheben, bevor Sie das Spiel noch einmal testen und als fertiges Spiel sichern. Wenn Sie den "Cheat"-Modus gewählt haben, beginnt das Spiel auf dem mit der Option "Edit Level Parameters" festgesetzten Level.

Der Zähler für bereitstehenden Speicherplatz ("Free Memory") gibt Ihnen an, wieviel Chip-Speicherplatz auf Ihrem Computer noch frei ist. Auf einem 1MB-Gerät ist natürlich mehr Raum vorhanden.

"Exit": Also wirklich!

i. Disk Storage (Sichern auf Diskette)

Um Ihre Arbeit zu sichern oder Teile zu laden, an denen Sie vorher gearbeitet haben, benutzen Sie eine der folgenden Optionen: "Load Data", "Save Data", "Erase Data" und natürlich unsere Lieblingsoption, "Exit".

"Load Data" (Daten laden)

Amiga: Damit rufen Sie ein Untermenü ab, das Sie fragt, ob Sie den Hintergrund (Background), Objekte (Objects), Angriffswellen (Attack Waves), Levels, Soundeffekte oder alles (Everything) laden wollen. Die "Everything"-Datei umfaßt ein gesamtes Spiel und löscht alle Daten, die sich bereits im Speicher befinden. Mit dieser Datei arbeiten Sie, um ein abgeschlossenes Spiel zum Booten fertigzustellen.

ST: Mit dem gezeigten Display können Sie verschiedenartige Dateien katalogisieren und laden. Das momentane Laufwerk wird oben auf dem Bildschirm angezeigt. Darunter befindet sich der Dateityp (Sprite-Datei, Sound-Datei usw.). Alle Dateien der jeweiligen Kategorie auf dieser Diskette sind darunter in Rot aufgeführt. Um den Dateityp zu wechseln, klicken Sie einen der Knöpfe in der Gruppe oben rechts an. Durch Anklicken von "Levels" können Sie z.B. alle Level-Dateien auf dieser Diskette sehen. Der augenblickliche Dateiname wird unten auf dem Bildschirm angezeigt. Diese Datei wird nach Anklicken von "Load" geladen. Ist der Typ der Datei "Sprites", der Name "Hello", und wird dann "Load" angeklickt, wird das Editierprogramm versuchen, eine Sprite-Datei namens "Hello" von der Diskette zu laden. Um den augenblicklichen Dateinamen zu ändern, klicken Sie einen der gezeigten Dateinamen oder den augenblicklichen Dateinamen selbst an, um dann mit der Tastatur einen neuen einzugeben.

Der Knopf mit der Aufschrift "The Lot" (Alles) bezeichnet eine besondere Art von Datei. In ihr sind alle anderen Dateitypen verbunden. Dateien müssen auf diese Weise gespeichert werden, wenn Sie Ihre eigenen Spiele gestalten. Mit den anderen Dateien können Sie verschiedene Elemente des Spiels wie Sprites oder Hintergrundbilder einzeln laden und sichern. Durch Anklicken des "Load"-Knopfes wird der momentan gewählte Dateiname geladen. Das Ergebnis dieses Vorgangs wird in der Statuszeile unten auf dem Bildschirm angezeigt.

"Save Data" (Daten sichern): Mit dieser Option rufen Sie ein Menü wie für "Load" ab, aber Hintergrund, Sprites usw. werden gesichert ("Save").

"Erase Data" (Daten löschen): Mit dieser Option können Sie Speicherplatz schaffen, indem Sie Dateien von Ihrer Datendiskette entfernen. Zum Löschen zweimal anklicken.

"New Drive" (Neues Laufwerk): Mit dieser Option können Sie das Standardlaufwerk neu bestimmen. Das momentane Laufwerk wird markiert. Um ein anderes zu wählen, klicken Sie es einfach an.

"Exit": Bringt Sie zurück zum... PENG! Das Thema ist gestorben.

i. Exit SEUCK (SEUCK verlassen)

Und wer hat behauptet, es gäbe keinen Ausweg? Ja, hier können Sie SEUCK verlassen, und Sie haben die Wahl, den Abbruch zu bestätigen ("Go Ahead And Quit") oder den Befehl zurückzunehmen ("Cancel"), falls Sie diese Option aus Versehen gewählt haben.

5. Erstellung eines neuen Spiels mit SEUCK

Hinweis: Die Methode zur Erstellung eines Spiels auf Amiga und ST ist unterschiedlich. Daher wird sie für jedes Gerät getrennt beschrieben.

AMIGA

Um von einem Ihrer Designs ein neues Spiel zu erstellen, müssen Sie zunächst eine Datendiskette oder SEUCK-Spieldiskette anfertigen. Auf dieser Diskette speichern Sie Ihre eigenen Spieldaten und alles, was Sie zum Booten Ihres Spiels bzw. zum Starten des Spiels von einem Icon der Workbench aus benötigen.

Anfertigung einer SEUCK-Spieldiskette

Laden Sie Ihre Workbench-Diskette und formatieren Sie eine leere Diskette. (Lesen Sie dazu in Ihrem Amiga-Handbuch nach.) Wenn die Diskette formatiert ist, wählen Sie die Option "Rename" (Neu Benennen) von der Workbench-Menüleiste, und geben Sie nach Aufforderung den Namen "SEUCK Game Disk" (SEUCK-Spieldiskette) ein. Der Name muß in dieser Form bleiben (das erste Wort in Großbuchstaben und die beiden folgenden Worte mit einem großen Anfangsbuchstaben). Zwischen den drei Wörtern sollte jeweils nur eine Leerstelle sein.

Haben Sie Ihre Diskette nicht von der Workbench aus formatiert, dann sollten Sie jetzt die Workbench-Diskette einlegen. Nach dem Laden entfernen Sie diese Diskette und legen die SEUCK-Diskette 2 ein. Klicken Sie das "Make Game"-Icon (Icon zur Spielerstellung) zweimal an. Folgen Sie nun den Bildschirmanweisungen. Damit haben Sie eine Basisdiskette erstellt, auf der Sie nun Ihr Spiel speichern können. Es ist nützlich, von der Basisdiskette Kopien anzufertigen, um den eben beschriebenen Vorgang nicht jedesmal wiederholen zu müssen, wenn Sie ein neues Spiel erstellen wollen.

Haben Sie genügend Kopien angefertigt, dann stellen Sie Ihr Gerät neu ein und laden die Workbench. Sie beginnen zukünftig von diesem Punkt aus, vorausgesetzt Sie haben Kopien der Basisdiskette angefertigt. Ist die Workbench geladen, dann laden Sie als nächstes "Notepad" vom "Utilities"-Ordner. Wählen Sie vom "Notepad" die Option "Open" und öffnen Sie die Datei "DF0:S/Startup-sequence" von der Basisdiskette, die Sie gerade angefertigt haben. Die erste Zeile darin lautet "Loadwb". Löschen Sie diese Zeile und ersetzen Sie sie zweimal durch den Namen Ihres Spiels. Heißt Ihr Spiel z.B. "Blaster", dann ersetzen Sie "Loadwb" durch "Blaster Blaster". Sichern Sie diese Zeile auf Ihrer Basisdiskette. Verlassen Sie "Notepad", vergewissern Sie sich, daß sich Ihre Basisdiskette im Laufwerk 0 befindet, und klicken Sie das "SEUCK Game Disk"-Icon zweimal an. Klicken Sie nun das vorgegebene "SEUCK"-Icon einmal an und geben Sie mit Hilfe der Option "Rename" den Namen Ihres Spiels (z.B. "Blaster") ein. Laden Sie schließlich erneut SEUCK, erstellen Sie Ihr Spiel und sichern Sie es auf Ihrer Basisdiskette unter "Save Everything" (Alles sichern). Die Basisdiskette ist nun eine richtige Spieldiskette.

Um Ihr neu erstelltes Spiel zu betreiben, stellen Sie Ihr Gerät neu ein und legen die Spieldiskette in das Laufwerk. Das Spiel sollte dann automatisch gebootet werden. Auf dem Bildschirm kann jedoch auch erscheinen: "Cannot Open File" (Datei kann nicht geöffnet werden). Ignorieren Sie dies einfach. Ihr Spiel wird nun geladen.

ATARI ST

Um von einem Ihrer Designs ausgehend ein neues Spiel zu erstellen, das betrieben werden kann, ohne vorher den Editor laden zu müssen, benötigen Sie eine leere formatierte Diskette. Laden Sie alle Dateien in den Editor und überprüfen Sie, ob alles mit der Option "Test Game" (Spieltest) korrekt funktioniert. Sind Sie damit zufrieden, dann legen Sie die neue Diskette in ein beliebiges Laufwerk ein und wählen Sie "Save Data" (Daten sichern) vom Speichermenü. Klicken Sie "THE LOT" (Alles) an, wenn Sie die Daten in einer Gesamtdatei sichern wollen. Klicken Sie nun den momentanen Dateinamen an und geben Sie den Namen des Spiels ein (max. acht Buchstaben). Klicken Sie danach "SAVE" (Sichern) an, woraufhin alle Daten auf Diskette gespeichert werden.

Stellen Sie nun Ihr Gerät auf GEM Desktop ein. Sie sollten folgendes von der SEUCK-Diskette 2 auf Ihre neue Diskette kopieren: RUNGAME.PRG, DESKTOP.INF, LOGO.PC1 und STARTUP.SCK. Das Kopieren der Dateien mit Hilfe von GEM ist einfach. Falls Sie dennoch irgendwelche Probleme damit haben, lesen Sie in Ihrem Handbuch nach. Nach dem Kopieren klicken Sie "STARTUP.SCK" auf der Diskette an, um die Datei zu markieren, und wählen dann "SHOW INFO" vom Desktop-Menü. Ersetzen Sie den Namen "STARTUP" durch die Bezeichnung, die Sie zum Sichern mit "THE LOT" benutzt haben. Klicken Sie danach "OK" an. Heißt Ihr Spiel z.B. "HELLO", dann sollten Sie "STARTUP.SCK" in "HELLO.SCK" umbenennen.

Sie können auch einen Ladebildschirm mit dem Namen "HELLO" erstellen, indem Sie eines der kompatiblen Grafikprogramme benutzen (siehe Kapitel 6). Der Bildschirm erscheint beim Laden Ihres Spiels bzw. zwischen einzelnen Spielen. Dieser Schirm sollte im Ordner "EDITFILE" auf Ihrer Diskette gesichert werden. Die Erweiterung des Dateinamen (d.h. die drei Buchstaben nach dem Punkt) wird in jedem Grafikprogramm automatisch bestimmt.

Stellen Sie den ST zum Spielen neu ein und legen Sie die neue Diskette in das Laufwerk A. Erscheint Desktop, dann klicken Sie die umbenannte Datei (HELLO.SCK o.a.) zweimal an, woraufhin das Spiel geladen und betrieben wird.

Wenn Sie eine Festplatte besitzen, dann können Sie eine Kopie von der SEUCK-Datei DESKTOP.INF anfertigen. Sie kopieren diese Datei auf die Festplatte und installieren RUNGAME.PRG als Anwendungsprogramm. Dazu klicken Sie RUNGAME.PRG einmal an und wählen INSTALL APPLICATION (Anwendungsprogramm installieren) vom Optionsmenü. Daraufhin erscheint ein Fenster. Geben Sie unter "Document Type" (Texttyp) die Buchstaben "SCK" ein und klicken Sie danach "OK" an. Gehen Sie nun wieder zum Optionsmenü und zu "SAVE DESKTOP" (Desktop sichern). Klicken Sie jetzt HELLO.SCK zweimal an, dann sollte Ihr Spiel geladen und betrieben werden.

6. Hinweise und Tips für erfahrene Benutzer von SEUCK

An dieser Stelle noch einige interessante Hinweise und Tips, die uns während der Erstellung der Demonstrationsspiele nützlich erschienen. Wenn Sie die Grundlagen des Programms beherrschen, können Sie mit Hilfe folgender Tips Ihre Spiele professionell gestalten. Versuchen Sie, Bekanntes auf andere Weise zu kombinieren, um Neues zu schaffen.

- Farben mischen. Beachten Sie beim Mischen von Farben, daß Sie einer Farbe Weiß hinzufügen können, indem Sie zwei Werte gleichsetzen, wie z.B.:

	Amiga	ST
ROT	15	7)
GRÜN	5	2)-Ergibt einen dunklen Rosaton...
BLAU	5	2)
ROT	15	7)
GRÜN	10	5)-Ergibt einen hellen Rosaton!
BLAU	10	5)

- Verschenden Sie keine Sprites, wenn Sie einen auch mehrmals verwenden können. In einigen Animationen, wie z.B. Bewegungsabläufe, stehen Ihnen bestimmte Einzelbilder derselben Form zur Verfügung. Sparen Sie Speicherplatz, indem Sie die Sprites auch für andere Objekte benutzen. Stellen Sie sich einen Sprite als Grundbaustein vor, den Sie je nach Bedarf einsetzen können.
 - Amiga: Es gibt drei Sound-Verzeichnisse auf der SEUCK-Diskette. Probieren Sie sie zur Erstellung neuer Sounds für Ihre eigenen Spiele aus. Die Verzeichnisse heißen "Sound 1", "Sound 2" und "Sound 3". Ändern Sie die Geschwindigkeit der Soundproben, und schon stehen Ihnen völlig neue Sounds zur Verfügung.
 - Wenn ein Soundeffekt an einer bestimmten Stelle im Spiel ertönen soll, dann können Sie dafür unsichtbare Objekte benutzen. Dabei handelt es sich um Objekte ohne Grafiken, deren einziger Zweck darin besteht, einen Soundeffekt auszulösen. Dies geschieht immer dann, wenn sie angeschossen oder umgerempelt werden. Der Sound kann auch nur einmal ertönen, worauf das Objekt stirbt. Ein unsichtbares Objekt kann sich z.B. auf einer Brücke befinden, die knarren soll, wenn ein Spieler sie betritt.
- Hinweis: Soll ein unsichtbares Objekt schießen, um seinen Sound ertönen zu lassen, dann vergewissern Sie sich, daß es nicht auf den Ort der Handlung zielt. Ansonsten könnten z.B. Schiffe willkürlich versinken.
- Die gefährlichsten Objekte sind die willkürlich feuernenden. Benutzen Sie sie daher nicht zu oft!
 - Objekte müssen nicht unbedingt schießen oder aktive Gegner sein. Sie können ebenso Teil der Landschaft oder informative Elemente wie Anzeigen oder unsichtbare Objekte zur Soundauslösung sein.
 - Um große Gegner zu erstellen, können Sie Objekte kombinieren, die sich synchron bewegen. Möchten Sie eine Gruppe einzelner Objekte schaffen, dann versetzen Sie sie in vertikaler Richtung zueinander und bewegen Sie das Leitobjekt schnell.

- Es spricht nichts dagegen, daß jeder Spieler mit denselben Fähigkeiten ausgestattet wird. Sie können also einen Panzer und ein Flugzeug auf demselben Schirm gegen Feinde kämpfen lassen. Denken Sie auch daran, daß die Spielgebiete unterschiedlich sein können.
- Schatten können mit Hilfe der Objekte erstellt werden. Kopieren Sie einfach ein Objekt auf ein anderes und füllen Sie es mit einer neutralen Farbe aus. Bewegen Sie es danach vom Leitobjekt weg, um seine Distanz zum Boden während der Bewegung zu simulieren.
- Ist ein Objekt groß und schmal und Sie schauen von oben darauf, dann benutzen Sie einen seitlichen Schatten, um es erkenntlicher zu gestalten.
- Benutzen Sie das Spiegelbild eines Sprites, dann ändern Sie die Schatten entsprechend, damit das Bild nicht merkwürdig wirkt.
- In einem Gebiet mit Sand oder Sternen benutzen Sie am besten 5 verschiedene Blöcke, um eine wirklichkeitsgetreue Struktur zu simulieren.
- Auf verschiebbaren Scrollevels sollte sich der obere Spielfeldrand weit genug im Bildschirm befinden, damit Sie sehen können, wohin Sie gehen.

Probleme?

Sollte es beim Laden von S.E.U.C.K. zu Problemen kommen, so geben Sie das Programm an den Händler zurück, bei dem Sie das Programm gekauft haben, oder aber senden Sie es an Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Sollten Sie Fragen zu dem Spiel haben, dann können Sie zwischen 14:00 und 16:00 h englischer Zeit, Telefon 0742 753423.

Urheberrechte

Copyright 1992 durch Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.

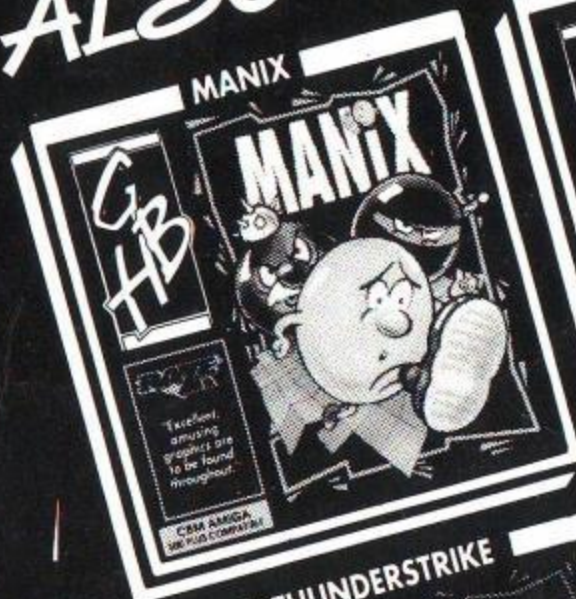
NOTES

NOTES

NOTES



ALSO AVAILABLE



FROM...

GBH, CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423

