

ACTION REPLAY UTILITY DISK

DER ACTION REPLAY DEMO MAKER

Diese Programmsammlung funktioniert in Verbindung mit Action Replay und ermöglicht Ihnen, "Demos" zu erstellen, die aus Szenen Ihrer Lieblingsspiele bestehen. Sie können dazu Musik und Nachrichten hinzufügen.

Eine Demo enthält vier Hauptbestandteile, nämlich Bild, Musik, Nachricht und Zeichensatz. Diese Komponenten werden als getrennte Files erstellt und dann kombiniert, um Ihre persönliche Ladesequenz zu erstellen.

Einige Worte zum Copyright: Sie können den SCENE STEALER und den MUSIC HACKER von Action Replay benutzen, um Grafiken und Musikstücke aus kommerziellen Programmen zu entnehmen. Sie dürfen diese Daten aber nur zu Ihrer eigenen Unterhaltung benutzen und nicht an Dritte weitergeben. Das Copyright gilt nämlich nicht nur für das gesamte Programm, sondern auch für Programmteile.

Das Hauptprogramm besteht aus einem Texteditor zur Erstellung Ihrer persönlichen Nachrichten und den Hilfsmitteln zum Laden, Betrachten und Speichern der Demos. Zu Ihrer Erleichterung sind einige Musikstücke, Zeichensätze und Szenen beigelegt. Sie können weitere Files mit dem SCENE STEALER und dem MUSIC HACKER (s.u.) erstellen.

Am besten lernen Sie den Demomaker kennen, indem Sie ihn einladen und mit ihm herumspielen. Installieren Sie also Action Replay's Fastload und laden "AR.DEMOMAKER". Mit SPACE verlassen Sie den Titelschirm und gelangen in den Texteditor. Hier sehen Sie den Text, der vorher über den Bildschirm wanderte.

Mit den Funktionstasten F1 und F3 können zwei Menüs aufgerufen werden. Mit den Cursorstasten werden die Optionen ausgewählt und mit RETURN ausgeführt. Sie verlassen die Menüs entweder mit RUN/STOP oder einer Funktionstaste.

Drücken Sie nun bitte F1, um das erste Menü aufzurufen und führen die Option RUN aus. Sie starten damit die aktuelle Demo, die zunächst der Titelschirm vom Demomaker selbst ist. Mit SPACE gelangen Sie wieder in den Texteditor. Drücken Sie wieder F1 und wählen CLEAR TEXT aus. Nun können Sie Ihre eigene Nachricht eingeben, wobei Ihnen die normalen Editierfunktionen (Cursorstasten, Insert/Delete etc.) zur Verfügung stehen. Mit RETURN beenden Sie die Eingabe. Ihre Nachricht wandert nun über den Bildschirm. Dabei können Sie mit dem Kontrollmenü die Form der Nachricht verändern. Die einzelnen Optionen werden wie üblich mit den Cursorstasten ausgewählt. Mit den Tasten + oder - werden die Werte der jeweiligen Option geändert. Die meisten Optionen erklären sich selbst. Bei der Option REVERSE VID können Sie mit der Taste X zwischen normaler und reverser Darstellung hin- und herschalten.

Mit RETURN gelangen Sie in den Editor. Sie können nun die Demo mit der Option RUN im F1-Menü starten.

Das Speichern Ihrer Nachricht erfolgt über das F3-Menü. Drücken Sie also F3, wählen die Option SAVE MESSAGE aus. Legen Sie eine formatierte Diskette ins Laufwerk und geben einen Filenamen ein. Die Nachricht wird nun abgespeichert.

Neben den normalen Nachrichten können Sie mit dem Demomaker Nachrichten erstellen, die in Form von Sprites den Bildschirmrand entlangwandern. Wählen Sie dazu im F3-Menü die Option LOAD MESSAGE. Es werden daraufhin die Nachrichten, die sich auf der Diskette befinden, angezeigt. Wählen Sie MSG.SPRITESCROLL und drücken RETURN. Das Kontrollmenü für Spritenachrichten unterscheidet sich leicht vom oben beschriebenen. Mit DROP SPEED kontrollieren Sie die Scrollgeschwindigkeit und mit DROP DELAY die Zeit zwischen den Durchgängen.

Beachten Sie, daß Ihre alte Nachricht überschrieben wird, wenn Sie neue Nachrichten einladen. Speichern Sie also vorher Ihre Arbeit ab.

Musik und Zeichensätze werden mit den entsprechenden Optionen im F3-Menü hinzugefügt. Auf der Diskette befinden sich bereits einige Musikstücke und Zeichensätze.

Eine komplette Demo kann vom F3-Menü aus in zwei Formen abgespeichert werden, nämlich als DEMO oder als LOADER. Eine DEMO ist ein vom Demomaker und von Action Replay unabhängiges Programm, das normal geladen und mit RUN gestartet werden kann. Es wird mit SPACE beendet. Ein LOADER dagegen lädt und startet ein zweites Programm, wenn Sie SPACE drücken. Die kann ein Action Replay Backup, eines Ihrer eigenen Programme oder eine weitere Demo oder Loader sein. Wenn Sie im F3-Menü SAVE AS LOADER auswählen, müssen Sie deshalb auch den Namen des Programms eingeben, das Sie nachladen wollen. Beide Formen können auch mit der MULTICOLOUR SLIDESHOW (s.u.) geladen und betrachtet werden.

Demo und Loader werden immer mit dem Präfix 'SS.' abgespeichert. Dadurch können Demomaker und Slideshow entsprechende Files erkennen und einladen.

Sie sollten nun mit der Arbeitsweise vom Demomaker vertraut sein. Bald werden Ihnen aber die beigefügten Grafiken und Musikstücke nicht mehr genügen. Deshalb enthält diese Diskette zwei Programme, mit denen Sie neues Material aus anderen Programmen entnehmen können, um Sie in Ihre Demos einzubauen.

DER SCENE STEALER.

Dies ist ein spezieller Action Replay "PARAMETER", der in ein Programm geladen wird, nachdem es von der Cartridge eingefroren wurde. Er hat zwei Funktionen: A. Es werden alle Informationen bzgl. Grafik, Sprites und Farben, die zum Zeitpunkt des Einfrierens dargestellt wurden, abgespeichert.

B. Zeichensätze werden abgespeichert.

Scene Stealer gibt es in zwei Formen:

1. Für die Professional Cartridge: Parameter "E.SS"
2. Für die MK 4.0 oder 4.1: Parameter "SSTL"

A. "KLAUEN" EINER SZENE: Laden Sie das entsprechende Programm und frieren es ein, sobald die gewünschte Szene erscheint. Mit F7 wird die eingefrorene Szene angezeigt. Bei Spielen werden häufig Rasterinterrupts benutzt, um verschiedene Videoeinstellungen auf einem Bildschirm unterzubringen. In solchen Fällen werden Teile des Bildschirm im eingefrorenen Zustand inkorrekt dargestellt und Abspeichern wird sich hier nicht lohnen. Wollen Sie nun eine eingefrorene Szene abspeichern, so wählen Sie im Freezermenu PARAMETERS, legen diese Diskette ins Laufwerk und geben den Code für Ihre Cartridge ein (s.o.). Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Szene wird als ein 'SS.'-File abgespeichert. Sie kann also direkt vom Demomaker oder der Slideshow benutzt werden. Scene Stealer funktioniert in jedem Grafikmodus und mit beliebigen Programmtypen. Wenn Sie also beispielsweise einige Multicolour-Bilder haben, die Sie früher mit Action Replay abgespeichert haben, so können Sie diese aus dem Programm, mit dem Sie die Bilder anzeigen, mit dem Scene Stealer herausklausen und für die weitere Verwendung im Demomaker abspeichern.

B. ZEICHENSÄTZE: Gehen Sie vor wie oben und wählen die Option B, nachdem der Parameter eingeladen ist. Sie können nun den gesamten Speicher nach Zeichensätzen durchsuchen. Adventurespiele enthalten häufig gute Zeichensätze. Der Zeichensatz wird als ein 'CS.'-File abgespeichert und kann damit vom Demomaker benutzt werden.

Der Demomaker benutzt die ersten 64 Zeichen eines Zeichensatzes für die primären alphanumerischen Zeichen und für die Piktationszeichen. Gelegentlich begegnet man Zeichensätzen, die die Zeichen 64 - 96 für das Alphabet die Zeichen bis 63 für den Aufbau von Grafiken benutzen. Deshalb enthält die Diskette auch ein Programm namens "CHARED", mit dem Sie die Position eines Zeichens innerhalb des Zeichensatzes oder das Zeichen selbst verändern können. Sollten Sie bereits ein Sammlung von Zeichensätzen haben, so können Sie diese im Demomaker verwenden, wenn Sie zu den Filenamen das Präfix 'CS.' hinzutügen.

DER MUSIC HACKER.

Dieses Programm erstellt 'MUS.'-Files, die Musikstücke für Ihre Demos enthalten. Es funktioniert NUR BEI SPEZIFISCHEN STÜCKEN - es ist unmöglich, automatisch aus beliebigen Programmen die Musikstücke abzuspeichern. Zur Zeit kann aus folgenden Spielen die Musik abgespeichert werden: Crazy Comets, Monty On The Run, Delta, Thing On A Spring, Indiana Jones, Internationa Karate Plus (+), Iball, Mega Apocalypse, Auf Wiedersehen Monty, The Last Ninja und W.A.R.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Laden und starten Sie eines der obigen Programme. Wenn Sie Besitzer der Professional Cartridge sind, drücken Sie nun gleichzeitig die CBM-Taste und den RESETKNOPF. Andernfalls drücken Sie den FREEZERKNOPF und wählen FASTLOAD.

2. Laden und starten Sie von dieser Diskette "MUSICHACK". Das Programm speichert den entsprechenden 'MUS.'-File ab oder informiert Sie, wenn keine Musik gefunden werden konnte. Das Programm hängt stark von der genauen Struktur und der Position im Speicher des jeweiligen Musikstückes ab. MÖGLICHERWEISE liegen einige der obigen Titel in überarbeiteten Versionen vor, die sich leicht von den Versionen unterscheiden, die wir bei der Erstellung dieses Programms benutzten. In solchen Fällen kann das Programm versagen. Sollte die Musik in einem anderen Speicherbereich liegen, so wird sie nicht gefunden. Sollte Sie verändert worden sein, so wird das Programm wahrscheinlich abstürzen.

Einige der Musikstücke enthalten verschiedene Melodien und Variationen. Mit den Tasten in der obersten Reihe der Tastatur können Sie häufig die Melodien wechseln. Es lohnt sich also, ein wenig zu experimentieren und verschiedene Tasten zu drücken, während die Musik spielt. Versuchen Sie es insbesondere bei W.A.R. und Auf Wiedersehen Monty. Auch die eckigen Klammern (neben der 'L'-Taste) führen häufig zu Melodiewechseln.

Nun ist es soweit. Sie können Ihre eigenen Demos mit Musikuntermalung, Grafiken aus Ihren Lieblingsspielen und Ihrer eigenen Nachricht erstellen. Viel Spaß!

DIE MULTICOLOUR SLIDESHOW.

Dies ist die Mk 2 Version unserer Multicolour Slideshow, mit der Sie Multicolour-Bilder, Scene Stealer ("SS.")-Files und Demos, die mit dem Demomaker erstellt wurden, wie in einer Diashow ablaufen lassen können. Action Replay Professional kann Multicolour-Bilder in vielen verschiedenen Formaten abspeichern. Dieses Programm kann sämtliche Formate anzeigen.

Laden und starten Sie "SLIDESHOW V2". Drücken Sie F3 und die Namen der Bildfiles und "SS."-Files werden angezeigt. Das Programm erkennt die Files am Präfix oder Suffix, wodurch die verschiedenen Bildformate gekennzeichnet werden. Sollten Sie also einige Ihrer Files umbenannt haben, so werden Sie nicht erkannt. Umgekehrt wird das Programm beliebige Files für Bildfiles halten, wenn sie nur das entsprechende Prä- oder Suffix im Namen enthalten. Dies kann durchaus zum Absturz des Programms führen. Stellen Sie also sicher, daß nur Bildfiles solche Silben enthalten.

Die anzuzeigenden Bilder werden mit den Cursorstasten oder dem Joystick (hoch/runter) ausgewählt. Mit RETURN oder dem Feuerknopf wird das Bild geladen und angezeigt. Nun können Sie mit RETURN und dem Feuerknopf ins Menu zurückkehren oder mit + und - (oder Joystick links/rechts) das nächste oder vorherige Bild laden. Bei "SS."-Files und Demos müssen Sie mit SPACE ins Menu zurückkehren.

Bilder im "Image System"- und "Vidcom"-Format werden möglicherweise mit der falschen Hintergrundfarbe angezeigt. Um diese korrekt in der Slideshow anzuzeigen, sollten Sie sie mit Action Replay in einem anderen Format abspeichern. Mit den Funktionstasten können während der Bildanzeige Hintergrund- und Randfarben geändert werden.

DER PRO-SPRITE EDITOR.

Mit diesem Programm können Sie Sprites verwalten, betrachten und editieren.

Mit den Tasten I,J,L,M wird der Cursor bewegt, mit der Taste K werden Punkte gesetzt bzw. gelöscht. Auf dem Titelfeldschirm können Sie die Tasten auch undefinieren. Außerdem können Sie ein Joystick in Port 1 benutzen. Mit CLR/HOME platzieren Sie den Cursor in die linke obere Ecke. SHIFT und CLR/HOME löscht die Spritetitel. Die Tasten F5 und F7 wählen Optionen im Menu aus, die mit RETURN gestartet werden können.

Pro-Sprite besteht aus zwei Hauptbildschirmen, nämlich dem EDITOR BILDSCHIRM, wo Sie die Sprites betrachten und editieren und dem EINGANGSBILDSCHIRM, wo Sie Ihre Sprites speichern, laden und manipulieren.

DER EDITOR BILDSCHIRM

Sie haben die folgenden Hauptkommandos zu Verfügung:

1. ENTER: Hiermit gelangen Sie auf den EINGANGSBILDSCHIRM (s.u.).
2. SCRUB: Entfernt das aktuelle Sprite aus Ihrer Bibliothek.
3. MODE: Schaltet zwischen Standardmodus und Multicolourmodus um. 4. NEXT: Geht zum nächsten Sprite in Ihrer Bibliothek. Drücken Sie die Shifttaste und dann Return, um zum vorherigen Sprite zu gelangen. Wenn Sie das aktuelle Sprite verändert haben sollten, bekommen Sie noch die Möglichkeit, es abzuspeichern.
5. ANIMATE: Hiermit gelangen Sie zum ANIMATIONSBILDSCHIRM (s.u.).
6. EXPAND: Vergrößert oder verkleinert das Sprite horizontal oder vertikal.
7. COLOUR: Hiermit gelangen Sie ins Farbauswahlmenu. Mit RETURN verändern Sie die Spritelfarbe, mit SHIFT/RETURN die Hintergrundfarbe, mit CBM/RETURN Multicolour 0 und mit CTRL/RETURN Multicolour 1 (wenn Sie im Multicolourmodus sind). Im Multicolour-modus werden die drei Kontrollfarben am unteren Ende des Kommandomenus angezeigt. Die Invers angezeigte Farbe ist die aktuelle Zeichenfarbe. Wollen Sie die aktuelle Farbe ändern, so bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Farbe und drücken RETURN.

DER EINGANGSBILDSCHIRM

Hier wird das aktuelle Sprite sowohl normal als auch invers und vergrößert dargestellt. Unten befindet sich das aktuelle Sprite der Bibliothek.

MIRROR: Erstellt ein Spiegelbild des aktuellen Sprites.

FLIP: Stellt das aktuelle Sprite auf den Kopf.

ROTATE: Dreht das Sprite um 90 Grad. Diese Option ist nur verfügbar, wenn in jeder Zeile des Sprites die äußeren rechten drei Pixel gelöscht sind.

REPLACE LIBRARY SPRITE: Ersetzt das aktuelle Bibliothekssprite durch das aktuelle Sprite.

NEXT FREE BLOCK: Trägt das aktuelle Sprite in den nächsten freien Platz in der Bibliothek ein.

EDITOR: Bringt Sie auf den Editorbildschirm.

CREATE DATA: Legt das aktuelle Sprite in Form von Basic-Datenzeilen in die Datenfile ab. Sie können beliebig viele Sprites in einem Datenfile ablegen.

SAVE DATA: Datenfile auf Diskette oder Cassette speichern. Die nächsten Datenfiles beginnen mit der nächsten Basic-Zeilenummer, so daß verschiedene Files nacheinander zusammengefügt werden können (s.u.).

SAVE LIBRARY: Aktuelle Bibliothek auf Disk oder Tape speichern.

LOAD LIBRARY: Bibliothek laden.

ANIMATION

Zunächst müssen Sie angeben, aus wievielen Bildern Ihre Animation bestehen soll. Im Animationsteil haben Sie folgende Befehle zur Verfügung:

NEXT: Zum nächsten Bild gehen. Das Sprite ganz rechts ist das aktuelle Bild, das editiert wird. Das linke Sprite ist das vorherige Bild, das zum Vergleich mit dargestellt wird.

RUN: Zeigt die Bilder nacheinander an. Die Geschwindigkeit kann mit den Tasten + und - kontrolliert werden.

SAVE: Speichert die Animation als Datenblock von \$3400 aufwärts ab. Mit LOAD"NAME",8,1 können Sie den Datenblock in eigene Programme laden.

COLOUR: Ändert nur die Spritfarbe. Die Farbe wird im letzten Byte eines Bildes (Byte 63) abgelegt.

DATENFILES AN EIGENE PROGRAMME ANHÄNGEN

Datenfiles haben Zellennummern von 63000 aufwärts. Mit der folgenden einfachen Methode verbinden Sie eigene Programme mit den Datenfiles, vorausgesetzt Ihre Programme haben Zellennummern unter 63000:

1. Laden Sie Ihr Programm und geben ein: POKE 43,PEEK(45)-2 : POKE 44,PEEK(46)

2. Datenfile laden.

3. POKE 43,1 : POKE 44,8 eingeben.

Besitzer von Action Replay können natürlich einfach das APPEND-Kommando benutzen.

Da PRO-SPRITE lange vor Action Replay geschrieben wurde, enthält es kein Kommando, um Sprites zu laden, die mit Action Replay gespeichert wurden. Deshalb müssen Sie einen kleinen Umweg gehen. Frieren Sie Pro-Sprite ein und wählen im Freezermenu VIEW SPRITES. Positionieren Sie den Speicherzähler auf \$3800. Hier beginnt die Bibliothek von Pro-Sprite. Tauschen Sie nun einfach das gewünschte Sprite aus und fahren mit Pro-Sprite fort. Das Sprite ist nun in der Bibliothek und kann editiert werden. Umgekehrt können Sie natürlich genauso verfahren. Action Replay kann beliebige Sprites von Pro-Sprite abspeichern und in beliebige andere Programme einbauen.

ALL COPYRIGHTS BY DATEL ELECTRONICS ENGLAND
DISTRIBUTING FOR GERMANY: EUROSYSYSTEMS



**This was brought to you
from the archives of**

<http://retro-commodore.eu>