



Durch diese hohle Gasse...

Die Spannung wächst, wenn im Computerspiel Descent bedrohliche Roboter um die Ecke biegen und durch die Gänge rattern. Aber bald sind alle Labyrinth erforscht. Wer mehr aus diesem Actionspiel machen möchte, muß selbst Hand anlegen und eigene Levels bauen.

Computerspiele machen die meisten Anwender süchtig. Beliebte sind vor allem Spiele, in denen man durch die Gänge eines Labyrinths streicht und erst dann in den nächsten Level gelangt, wenn eine Mission erfüllt ist. So gilt es beispielsweise, Gefangene zu befreien, feindliche Roboter zu atomisieren und die Schaltzentralen des Gegners zu vernichten. Im Spiel *Descent* beispielsweise haben sich Arbeitsroboter selbständig gemacht und auf fernen Planeten ganze

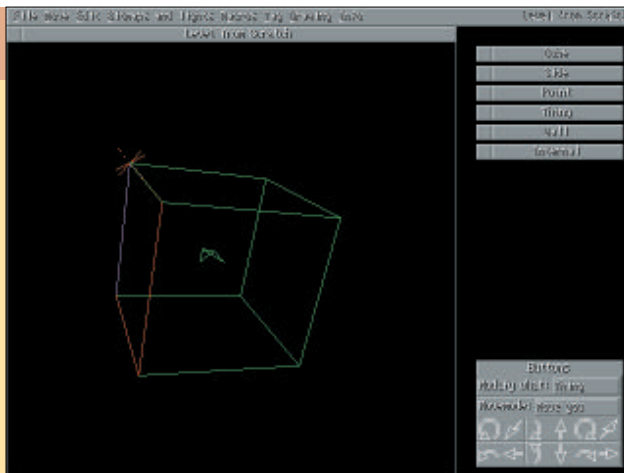
Bergbauminen an sich gerissen. Jetzt stellen sie sich dem Spieler bei den einzelnen Missionen in den Weg.

Mit dem Programm *Devil* können Sie Descent erweitern, indem Sie selbst neue Labyrinth entwerfen. Das Programm ist Freeware – es kostet Sie also keinen Pfennig. Achim Stremlat, Student an der Universität Karlsruhe, hat Devil entwickelt. Sie finden Devil auf der CHIP-Monats-CD, bei Compuserve im CHIP-Forum (GO CHIP) und im Shareware-

versand, etwa bei CDV in Karlsruhe. Wer Descent erst einmal selbst modifiziert und am Bau neuer Levels Spaß gefunden hat, benötigt stets die neuesten Informationen von den Entwicklern. Deshalb ist es empfehlenswert, die folgende WWW-Seite im Internet aufzurufen: <http://www.rz-stud.rz.uni-karlsruhe.de/~ubdb/index.html>. Dort können Sie viele Utilities und Tools per Modem abrufen, die man zur Erweiterung von Descent und zum Bau neuer Levels benötigt.

1.

Devil eröffnet die Partie mit einem Würfel. Nicht nur die Konstruktion eines Spielelevels fängt an dieser Stelle an, auch im Spiel *Descent* beginnt von hier aus die Exkursion des Labyrinths. Zu Beginn mag die Orientierung in den dreidimensionalen Gebilden noch schwerfallen, aber mit etwas Übung findet man sich selbst in verschachtelten Gängen zurecht.



Installation

Das Freewareprogramm *Devil* arbeitet nur mit der Vollversion von Descent zusammen. Damit der Download per Modem schnell vonstatten geht, liegt das Programm Devil als gepackte Datei vor. Der Dateiname lautet – je nach Versionsnummer – etwa DEVIL20C.ZIP. Da Devil ständig aktualisiert wird, kann der Dateiname auch anders lauten. Die alte Version 1.02 allerdings ist gänzlich verschieden zur hier verwendeten Fassung.

Kopieren Sie die gepackte Datei in das Verzeichnis von Descent, also zum Beispiel nach C:\GAMES\DESCENT. Um die Datei zu entpacken, benötigen Sie das Sharewarprogramm PKUNZIP.EXE, das ebenfalls im Verzeichnis bereitstehen muß; es sei denn, in der Datei AUTOEXEC.BAT steht unter »path=« das Verzeichnis, in dem sich DOS-Programm PKUNZIP.EXE befindet.

Mit dem Befehl

»PKUNZIP DEVIL20C.ZIP -D« installieren Sie automatisch im Verzeichnis DESCENT das Unterverzeichnis DEVIL20. Dieses enthält auch die Verzeichnisse LEVELS, DOCS, MACROS

und CONFIG. Unter DOCS finden Sie Anleitungen – quasi ein Handbuch – für die Benutzung von Devil sowie lizenzrechtliche Regelungen.

Starten Sie das Programm mit der Eingabe von »DEVIL«. Sollte danach der Bildschirm schwarz bleiben, haben Sie meist Probleme mit dem Bildschrmtreiber und müssen diesen anpassen.

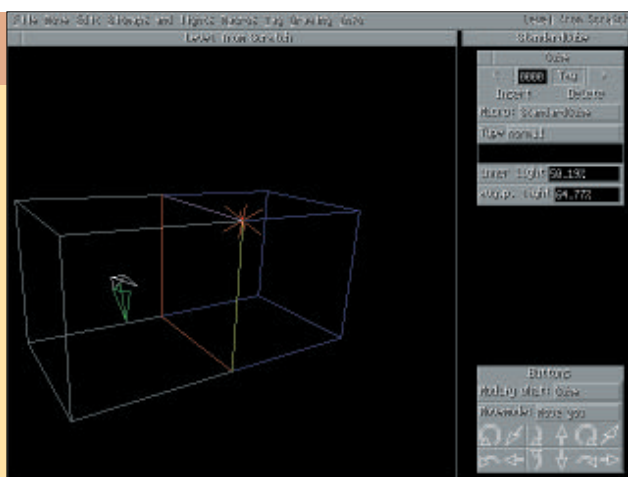
Laden Sie dazu die Datei DEVIL.BAT im Verzeichnis DEVIL20 in einen Editor, entweder ein Textverarbeitungsprogramm oder ein Utility wie das in MS-DOS enthaltene EDIT.COM. Gleich zu Beginn sehen Sie mehrere Vorschläge, die auf Ihre Grafikkarte zutreffen könnten. In der Regel funktioniert die Einstellung in der neunten Zeile »set grx20drv=vesa« mit jeder Grafikkarte. Probieren geht hier über Studieren.

Sollten nach dem Programmstart von Devil einige Fehlermeldungen erscheinen, ist meist der Treiber EMM386.EXE daran schuld. Schalten Sie deshalb diesen Treiber aus, indem Sie in der Datei CONFIG.SYS in der entsprechenden Zeile zu Beginn ein »REM« schreiben, gefolgt von einem Leerzeichen. Nun haben Sie alle Hürden genommen, und das Freewareprogramm Devil läuft tadellos.

2.

Der schnellste Weg, an den Startwürfel weitere Gänge anzubauen, geht über Makros. Sowohl einzelne Würfel derselben Größe als auch lange Gänge oder größere Räume können als Makro ins Programm *Devil* geladen und beim Bau eines Spielelevels angefügt werden.

Die Stelle, an der der Bau weitergeht, ist durch die andersfarbigen Kanten des Würfels gekennzeichnet.



Aber anstatt diese neu zu zeichnen, benutzen Sie vorgefertigte Bauelemente aus dem Makroverzeichnis. Klicken Sie mit der linken Maustaste in der oberen Menüleiste auf »Macros« und wählen Sie »load old macro«. Die verfügbaren Bauelemente wurden nämlich mit der älteren Version 1.02 von Devil erstellt und unterscheiden sich von den Devil-2.0-Makros. Wählen Sie »Cube1.rmc« aus, und klicken Sie auf »OK«.

Als Bestätigung leuchtet kurz die Meldung »Macro Standard Cube loaded«

auf. Bevor der Würfel angehängt wird, müssen Sie die Seite festlegen, an welcher der Gang des Labyrinths weitergehen soll. Dazu können Sie entweder mit der linken Maustaste eine Ecke des Würfels anklicken, oder Sie klicken in der rechten Spalte des Bildschirms die Option »Side« mit der rechten Maustaste an, und zwar im linken Quadrat neben »Side«.

Es öffnet sich ein Pulldown-Menü, in dessen oberster Spalte durch Anklicken der beiden Richtungsknöpfe eine Seite ausgesucht wird. Die gewählte Seite ist dann an den unterschiedlichen Farben der Seitenkanten zu erkennen: Die beiden roten, eine violette und eine gelbe Kante zeigen an, an welche Seite der Würfel angefügt wird.

Das kann auf zwei Arten erfolgen: Entweder per Maus, indem Sie unten rechts unter der Option »Modify what« die Einstellung »Cube« wählen und dann oben rechts mit der rechten Maustaste das Quadrat bei »Cube« anklicken sowie im Pulldown-Menü einfach »Insert« wählen. Die bessere Variante: Drücken Sie [Shift] und [Einf] gleichzeitig.

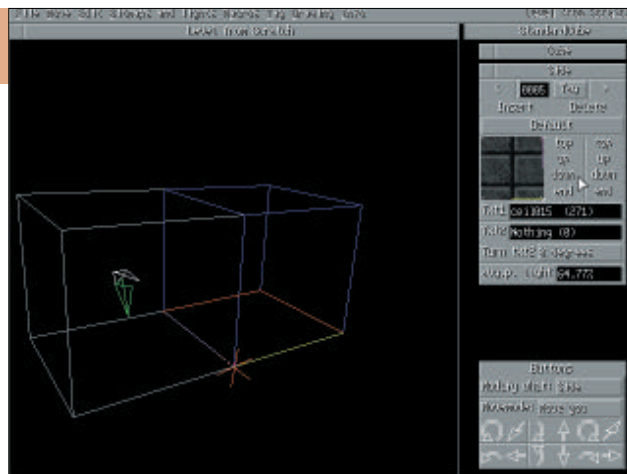
Gänge bauen

Nach erfolgreichem Programmstart sehen Sie auf dem Bildschirm einen Würfel. Dieser bildet den Ausgangspunkt Ihres neuen Levels. Und solch ein Würfel – im Programm als »Cube« bezeichnet – bildet das Grundelement, mit dem Labyrinth gebaut werden. Im Grunde fügen Sie immer nur Würfel aneinander.

3.

Boden verlegen

Die Wände des angefügten Würfels sind noch immer grau. Devil hält über 500 verschiedene Muster, sogenannte Texturen, parat, mit denen Sie die Wände in den Gängen selber gestalten können. Sollten Sie im vorherigen Arbeitsschritt



Ob Mauerwerk, zerschrammte Stahl-türen oder Lavafelder: Unter den mehr als 500 Texturen findet sich immer ein Muster, das Wände, Böden und Decken kleidet. Aber wählen Sie nicht zu viele verschiedene Texturen in einem Raum; es wird Sie im Spiel nur verwirren. Die

Orientierung im Labyrinth fällt leichter, wenn Texturwechsel sparsam eingesetzt werden.

Tip

► Wie in jedem Spiel gilt auch bei Devil: Speichern Sie Ihre Arbeitsergebnisse regelmäßig, um bei Systemabstürzen nicht zu verzweifeln. Geben Sie nach verschiedenen Arbeitsschritten auch unterschiedliche Dateinamen für das entstehende Level ein, damit Sie an diese Stellen bei Bedarf zurückkehren können. Wählen Sie zum Speichern »File | Save level«. Geben Sie in das schwarze Feld einen Dateinamen mit der Endung ».RDL« ein und drücken Sie anschließend die [Enter]-Taste. Erst dann können Sie mit »OK« sichern.

einen Würfel per Maus und Menüführung angefügt haben, so sind die beiden Würfel durch graue Wände getrennt. Um das aufzuheben, wählen Sie unter der Option »Modify what« die Einstellung »Side«. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Quadrat bei »Side«, um das Pulldown-Menü zu öffnen.

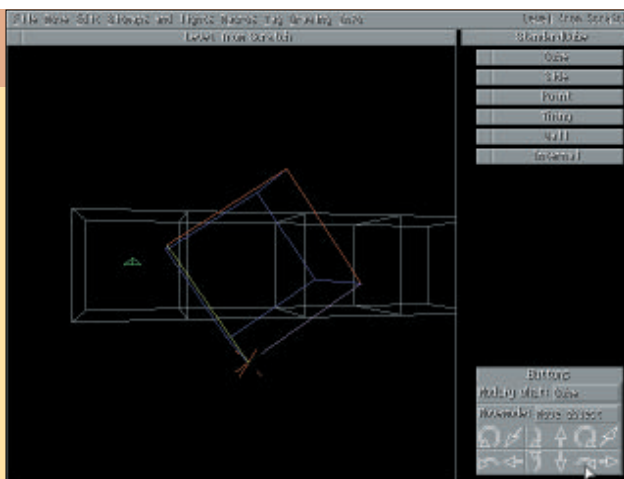
Markieren Sie die betreffende Seite zwischen den Würfeln. Klicken Sie dann auf »Tag« und »Delete«. Haben Sie hingegen den Würfel mit den Tasten [Shift] und [Einf] angefügt, so sind die beiden

Bauelemente ohnehin verbunden. Jetzt können Sie die Wände, Böden und Decken nach eigenem Gusto gestalten. Markieren Sie eine Wand, und klicken Sie im geöffneten Pulldown-Menü von »Side« wiederholt auf »down«. Sie sehen die Texturen im Fenster links daneben. Im Beispiel wurde die Textur 271 für den Boden ausgesucht. ►



4.

In *Devil* können Sie sowohl die Ansicht auf das entstehende Level als auch die Bewegungen der einzelnen Bauteile beeinflussen. Um jedoch alle Möglichkeiten auszuschöpfen, ist viel Übung nötig. Nur durch Probieren kommt man zum Ziel. Hier wird ein angefügter Würfel gedreht, weil die Fläche mit dem Fußbodenmuster an die Seite gerutscht ist.



Rechts unten am Bildschirmrand steht die Menügruppe »Buttons«. Darunter befindet sich die Option »Movemode:«, neben der Sie ein leicht hervorgehobenes Feld erkennen. Drücken Sie mit der linken Maustaste auf diesen Button, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie sie auf »Move you«.

Nun können Sie mit den Pfeiltasten Ihren Blickwinkel verschieben. Klicken Sie beispielsweise auf den nach oben weisenden Pfeil, so wandert Ihre Position

nach oben, und das Konstrukt vor Ihnen schiebt sich nach unten. Dieselbe Funktion erfüllen auch die Tasten im numerischen Block der Tastatur.

Sollten Sie ein Bauelement mittels Makro eingefügt haben und mit dessen Lage nicht zufrieden sein, dann wechseln Sie unter »Movemode:« auf »Move objects« und wählen unter »Modify what:« die Einstellung »Cubes«. Sie können den Würfel nun um die markierte Seite drehen. Das funktioniert allerdings nur, wenn das Objekt ohne Betätigen der [Shift]-Taste eingefügt wurde und somit noch alle vier Wände hat, also der Durchgang zum benachbarten Würfel nicht frei ist. Probieren Sie die unterschiedlichen Modi und Bewegungen der Pfeiltasten aus. Sie werden schnell entdecken, wie Sie damit einem Gang des Labyrinths auch leichte Kurven verpassen können. Für den gesamten Überblick wiederum ist die Zoomfunktion unerlässlich. Drücken Sie einfach [Z], und das gesamte Level wird verkleinert; mit [A] vergrößern Sie die Ansicht.

Überblick bewahren

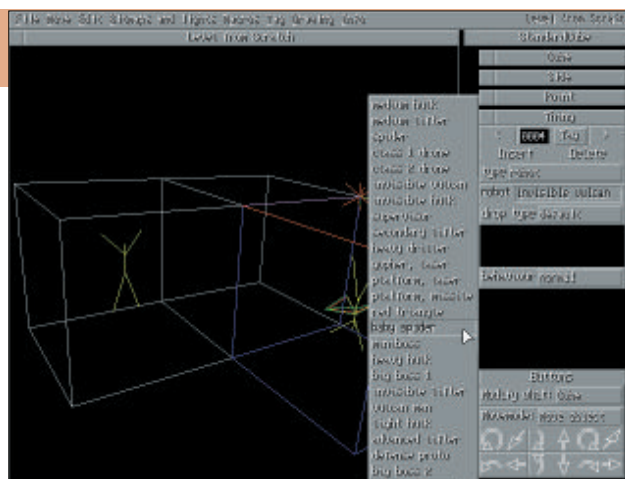
Sind erst einmal einige Würfel aneinandergereiht, schiebt sich das erste Stück des selbstgeschaffenen Tunnels schnell aus dem Arbeitsbildschirm. Das Gerippe des Labyrinths läßt sich aber zum Glück auf vielfältige Art drehen und verschieben, verkleinern und wieder vergrößern.

5.

Von Geiseln und Robotern

Nur durch die Gänge des Bergwerks zu schleichen wäre recht trist, gäbe es nicht auch ein paar Aufgaben zu erledigen. Beispielsweise sind da die außer Kontrolle geratenen Roboter, die völlig unverhofft im Weg stehen. Oder in einem Verlies warten Geiseln auf ihre Befreiung.

Auch für diese Personen oder Gegenstände sind einige Vorlagen vorbereitet. Einen Roboter in einem Planquadrat des Spiels auszusetzen ist denkbar einfach. Zunächst suchen Sie sich den Würfel aus, in dem eine Geisel auf ihre Rettung wartet oder ein Roboter das Reaktionsvermögen des Spielers fordern soll. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Quadrat links neben »Thing«. Im folgenden Pulldown-Menü wählen Sie unter »Type« aus, ob ein Roboter oder andere Objekte ins Spielfeld gerückt werden sollen, was durch Mausklick in das entsprechende Feld geschieht. In unserem Fall wird ein Roboter ausgesucht und mit gedrückter Maustaste »Robot« selektiert. Daraufhin lassen Sie die Maus-



taste wieder los. In der Spalte darunter eröffnet sich nach Betätigen der linken Maustaste ein Menü mit 24 metallenen Krieger. Wählen Sie auf keinen Fall zu viele aus, sonst werden die Bergwerksminen unüberwindbar. Haben Sie die Wahl getroffen, klicken Sie einfach auf »Insert«: Schon erscheint ein Strichmännchen oder eine ähnliche Zeichnung mitten im Würfel.

Möchten Sie eine Entscheidung später einmal rückgängig machen, dann stellen

Einige Blechbüchsen bevölkern die Gänge der Bergwerksmine. An verschiedenen Robotertypen herrscht kein Mangel. Die lästigen Maschinen werden in einzelnen Würfeln ausgesetzt und machen später dem Spieler von Descent das Leben schwer. Wie schwer, das

läßt sich unter dem Menüpunkt »Behaviour« in der rechten Spalte per Mausklick festlegen.

Sie rechts unten unter »Buttons« wieder »Modify what: | Thing« ein. Klicken Sie das Objekt im Würfel mit der Maus an. Gehen Sie in das Pulldown-Menü unter »Thing«, das wie gehabt mit der rechten Maustaste aktiviert wird. Klicken Sie rechts oben auf »Delete«, und schon ist ein Roboter weniger im Ring. ►

