

RoboQuest

COLLABORATORS

	TITLE : RoboQuest		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		August 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	RoboQuest	1
1.1	RoboQuest © JIPsoft 1997-1998	1
1.2	Kissan karvat levisivät kaikkien vaatteiteni päälle	1
1.3	Tyypillisesti se mitä ravintoloissa nähdään	1
1.4	Uusi vieras. Pelaa hieman... pelaa ikuisesti!	2
1.5	Palikka palikalta, esine esineeltä...	2
1.6	Rossum elää yhä...	3
1.7	René! Mitä sinä teet?	3
1.8	Niin se tehdään...	4
1.9	Vain pari pientä asiaa...	4
1.10	Raha maailmaa pyörittää	5
1.11	JIPsoft? Kukas hän on?	6
1.12	Ammattimainen leski	6
1.13	Takaisin tulevaisuutta varten, kuulen.	6

Chapter 1

RoboQuest

1.1 RoboQuest © JIPsoft 1997-1998

RoboQuestin kirjoitin minä, JIPsoft, syyskuusta 1997 tammikuuhun 1998 AMOSilla.

Tämä on loistavan ohjelmoitavan sokkelopelini, RoboQuestin, dokumentaatiotiedosto. Tässä on aiheet:

Yleensä	- millainen peli on?
Päävalikko	- mitä näet ensin
Pelin pelaaminen	- mihin käytät enimmän aikasi
Palikat ja esineet	- asiat, joista maailma on tehty
Robottien käyttö	- haluathan käyttää niitä, etkös?
Ohjelmaeditori	- todella mielenkiintoinen ohjelmointiosa
Musiikkituki	- soita sitä funkkia musiikkia
Vaatimukset	- no niin, tässä ovat vaatimukseni...
LÄHETTÄKÄÄ MINULLE RAHAA!	- kuulitte kyllä.

1.2 Kissan karvat levisivät kaikkien vaatteiteni päälle

RoboQuest on peli, jonka perustavoitteena on käyttää 4 erillistä robottia keräämään kaikki timantit kartalta. Kartta koostuu 40*40 neliöstä, jotka voivat koostua sekä peruspalikasta että niiden päällä olevista esineistä.

Robotteja käytetään ohjelmointikielen avulla. Tätä käsitellään tarkemmin ohjelmointikielen manuaalissa. On mahdollista pelata peliä ohjelmoimatta robotteja jossain välissä.

Mukana seuraa ohjelma nimeltään RoboEd, jolla luodaan ja/tai muutetaan RoboQuestin karttoja. Kuitenkin, tallettaaksesi luomuksesi, sinun täytyy rekisteröidä peli. Tämä ohjelma selitetään RoboEdin ohjetiedostossa.

Tarkempaa tietoa on seuraavissa noodeissa.

1.3 Tyypillisesti se mitä ravintoloissa nähdään

Kun ensin lataat pelin, näet hienon logokuvan ja viisi nappulaa. Nämä ovat, vasemmalta oikealle:

- Pelaa peliä. Sinulla täytyy olla karttatiedosto ladattuna tehdäksesi tämän.
- Lataa karttatiedosto levyltä. Käytä vain aitoja RoboQuestin karttatiedostoja.
- Poista tiedosto. Mikä tahansa tiedosto, ei vain RoboQuestin karttoja.
- Tilastoja. Kaikenlaista tietoa junanhuomaaajille.
- Lopeta peli. Mutta miksi haluaisit tehdä sen?

Klikkaa jotain nappia ja siitä mennään!

1.4 Uusi vieras. Pelaa hieman... pelaa ikuisesti!

RoboQuestia pelataan peliruudusta, yllättämättömästi. Tässä ruudussa on paljon erilaisia alueita. Suurin alue ruudun vasemmalla laidalla on karttaikkuna, jossa voit nähdä osan karttaa. Huomaa että voit nähdä vain ne neliöt, jotka olet tutkinut, tuntemattomat neliöt näkyvät harmaina.

Oikealla puolella ovat robottien ohjausnappulat. Painamalla "Edit"-nappuloita pääset ohjelmaeditoriin, kun taas painamalla "Run"-nappuloita voit ajaa robottien ohjelmat. Alempana ovat nappulat pelin tallettamista tai lopettamista varten, ja musiikkimoduulien lataamista ja soittamista varten.

Oikeassa alanurkassa on karttaikkunan vieritysnappulat. Nuolet vierittävät ikkunaa ympäriinsä, ja keskimäinen nappula keskittyy robottiin, jolla viimeksi teit jotain.

Äärimmäisenä alhaalla on tekstin tulostusruutu, riippumattomana peliruudusta. Tänne ilmestyy kaikki ohjelmiesi tekstitulostus. Tulostusruutu käyttää korkeaa resoluutiota (80 saraketta), ja 16 väriä.

Pelin päämäärä on kerätä kaikki timantit kartalla ja laittaa ne timantintallettimien päälle. Tehdäksesi tämän, sinun täytyy saada robottisi liikkumaan kaikkialla kartalla ja keräämään ja pudottamaan esineitä. Huomaa että kukin robotti voi kantaa vain 1 esinettä kerrallaan, ja niillä on polttoainevarasto, joka vähenee aina kun robotti liikkuu.

Kun olet kerännyt kaikki timantit kartalla, näet läpipääsyviestin. Jos karttatiedosto on suojattu salasanalla, saat myös oikean salasanan.

Robotteja ohjataan komennoilla, jotka selitetään ohjelmointikielen manuaalisissa. On mahdotonta ohjata niitä suoraan, ellet kirjoita rutiineja itse.

Pääosainen syöttölaite on hiiri. Tarvitset tietenkin näppäimistöä ohjelmiesi syöttämistä varten. Peliohjain on vain vaihtoehtoinen syöttölaite ohjelmiesi ajotilannetta varten.

1.5 Palikka palikalta, esine esineeltä...

RoboQuestin neliöt koostuvat palikkaosasta (alla) ja esineosasta (yllä). Palikoita on 16 ja esineitä 8. Nämä ovat seuraavat:

Palikat:

Tyhjä. Robotit eivät voi astua tälle tilalle lainkaan.

Lattia. Peruspalikka, matkustettavissa hienosti.

Heikko lattia. Kun robotit ylittävät tämän, se heikkenee, kunnes muuttuu tyhjäksi tilaksi, joka on läpipääsemätöntä.

Nuolet. Sallivat matkustamisen vain siihen suuntaan, johon ne osoittavat.

Vesi. Robotti ei voi astua tälle neliölle ilman venettä, jos neliöllä ei ole valmiina venettä kantavaa robottia.

Aavikko. Robotti ei voi astua tälle neliölle ilman ilmastointia, jos neliöllä ei ole valmiina ilmastointia kantavaa robottia.

Lukot. Avattavissa vain vastaavilla avaimilla, jotka häviävät lukkojen avaamisen jälkeen.

Viestipalikat. Nämä sisältävät erikoisia viestejä, jotka robotit automaattisesti lukevat ja varastoivat erikoiseen systeemimuuttuun.

Teleportit. Violetteja neliöitä. Nämä toimivat ovina kartan toisiin osiin. Jos robotti ei kanna teleporttisormusta, teleportti toimii automaattisesti. Muuten robotti voi käyttää sitä halutessaan.

Pyramidit. Kuten tyhjä tila, täysin kulkemattomissa.

Timantintallettimet. Sinisiä neliöitä keltaisilla merkinnöillä. Timanttien pudottaminen näille edistää peliä.

Esineet:

Ei mitään. Ei tarvinne enempää selittelyä.

Timantti. Perusesine. Ota tämä ja vie se timantintallettimeen pudottaaksesi sen. Timantti häviää prosessin aikana.

Polttoainetta. Ruskeita ympyröitä joissa lukee "F". Jokaisessa näistä palloista on 51 yksikköä polttoainetta, jotka nostavat robottien polttoainevarastot.

Avaimet. Avaavat lukkoja.

Vene. Matkusta vedessä.

Ilmastointi. Turkooseja ympyröitä joissa lukee "AC". Matkusta aavikolla.

Teleporttisormuksia. Kantaessaan näitä, robotit voivat välttyä joutumasta automaattisesti viskatuiksi pois astuessaan teleportteihin.

1.6 Rossum elää yhä...

RoboQuest käyttää 4 erillistä robottia, joita voidaan ohjelmoida erikoisella ohjelmointikielellä. Robotit voivat liikkua ympäri karttaa ja kerätä tai pudottaa esineitä.

Jokaisella robotilla on ohjauspaneeli peliruudulla, jossa on "Edit"- ja "Run"-nappulat, ja polttoainemittari (0:sta 255:een), ja rahtimittari. Rahti voi olla yksi kahdeksasta (no, oikeastaan seitsemästä) esineestä.

Aina kun robotti liikkuu, se käyttää 1 yksikön polttoainetta. Jos siltä loppuu polttoaine, se ei voi liikkua. Kuitenkin, se voidaan tankata jos toinen robotti pudottaa sille polttoainesäiliön, jonka robotti sitten poimii ja käyttää.

Jokaisella robotilla on erillinen 100 rivistä, jotka voivat olla korkeintaan 64 merkin pituisia, koostuva ohjelma. Kuitenkin, muuttujat jaetaan kaikkien robottien kesken. Ohjelma on se, joka robotteja varsinaisesti ohjaa.

Kun ajat ohjelmaa, hiiri on poissa käytöstä. Tämä näkyy hiiriosoittimen muuttumisena kelloksi. Kuitenkin, ohjelmat voivat lukea näppäimistöä ja peliohjainta (jos sinulla on sellainen). Kun ohjelma on loppunut, hiiriosoitin muuttuu nuoleksi ja hiiri palaa käyttöön.

1.7 René! Mitä sinä teet?

Ohjelmaeditori on erillisellä ruudulla peliruudusta. Se käyttää korkeaa resoluutiota (80 saraketta) ja sisältää joitain nappuloita, tietorivin, ja tietysti it-

se ohjelma-alueen.

Voit käyttää editoria hiirellä tai näppäimistöllä. Nappuloiden klikkaaminen aktivoi niiden toiminnot, ja ohjelma-alueella klikkaaminen siirtää kohdistinta. Voit myös käyttää nappuloita funktionäppäimillä F1...F9. Tässä käydään nappulat ja näppäimet läpi.

Nappulat:

- Save. Tallettaa ohjelmasi levyille.
- Load. Lataa ohjelmätiedoston levyltä. Vain 100 ensimmäistä riviä käytetään, ja niistä vain 64 ensimmäistä merkkiä joka riviltä.
- Delete. Poistaa tiedoston levyltä.
- Clear. Tyhjentää editorin senhetkisen ohjelman.
- Test. Tarkistaa ohjelman syntaksivirheiden varalta, varsinaisesti ajamatta sitä.
- Run. Ajaa ohjelman.
- Store. Tallettaa ohjelman erikoiseen muistileikekirjaan.
- Recall. Hakee ohjelman erikoisesta muistileikekirjasta.
- Exit. Palaa peliruutuun.

Käytettävissä olevat näppäimet:

- Kohdistinnäppäimet: liikuta kursoria ympäriinsä.
 - shiftin kanssa: hyppää sivu ylös- tai alaspäin.
 - ctrlin kanssa: siirry ensimmäiseen/viimeiseen paikkaan jossa on tekstiä.
 - altin kanssa: siirry ohjelman laiduille.
- Sarkainnäppäin: siirry seuraavaan sarkainasemaan.
 - shiftin kanssa: siirry edelliseen sarkainasemaan.
- Askelpalautin: poista kohdistimesta vasemmalle oleva merkki.
 - shiftin kanssa: lisää välilyönti riville.
 - ctrlin kanssa: poista rivi ja siirrä seuraavia rivejä yksi rivi ylöspäin.
- Delete: poista merkki kohdistimen kohdalta.
 - ctrlin kanssa: tyhjennä rivi.
- Rivinvaihto: siirry seuraavan rivin alkuun.
 - ctrlin kanssa: lisää ohjelmaan rivi.

Kaikki "tulostuvat" merkit (joiden ASCII-koodi on 32 tai enemmän) lisäävät tekstiä ohjelmaan. Näet "*" -merkin tietorivillä ohjelman nimen vieressä kertomassa että ohjelmaa on muutettu.

1.8 Niin se tehdään...

RoboQuest voi ladata ja soittaa moduuleita levyltä. Peli tukee kolmentyyppisiä moduuleita, ProTracker, MED ja AMOS. Moduulit tunnistetaan automaattisesti levyiltä ladattaessa. Voit käyttää "start/stop music" -nappulaa peliruudulla käynnistääksesi tai pysäyttääksesi musiikkimoduulin.

Jos moduulitiedosto on viallinen, sitä ei soiteta. Huomaa että AMOS-pankkien kanssa, tiedosto voi sisältää vain yhden pankin. Jos tiedosto poistaa tiedon jota RoboQuest tarvitsee muistissa, peli loppuu automaattisesti.

1.9 Vain pari pientä asiaa...

Yksinkertaista, itse asiassa. Kaikki mitä vaaditaan on:

- Amiga-tietokone (mikä tahansa malli ≥ 500).
- Vähintään 1.2 megatavua vapaata muistia.
- Hiiri (ja näppäimistö, mutta useimmissa Amigoissa on tämä jo).
- Tiedostojen RoboData1.abk ja RoboData2.abk läsnäolo.
- Karttatiedosto, jos haluat tehdä jotain pelissä.
- Perustiedot (vitsi tahallinen) ohjelmoinnista tehdäksesi jotain hyödyllistä pelissä.
- Sähköä. Ei sinulle, hupsu, Amigallesi.

1.10 Raha maailmaa pyörittää

Tähän asti, olen saanut pari rekisteröintiä aikaisemmista peleistäni, Excavationista ja Cubical Worldsista, mutta jostain mysteeriestä syystä en yhtään viimeisimmästä pelistäni, Mr UFOsta. Joka tapauksessa olen jatkanut avaintiedostojärjestelmää Mr UFOsta tähän peliin.

RoboQuestista itsestään on tässä julkaisussa täysi versio. Kuitenkin, RoboEdin (karttaeditorin) ShareWare-versio kieltäytyy tallettamasta karttoja. Rekisteröidäksesi ohjelman, tarvittavat avaintiedostot.

Avaintiedostot kirjoitetaan henkilökohtaisesti kaikille henkilöille, jotka rekisteröivät pelin. Henkilön nimi liitetään avaintiedostoon, ja voi olla korkeintaan 20 merkkiä pitkä. Avaintiedostot voidaan myös suojata salasalla estämään valtuuksettomia henkilöitä pelaamasta pelin rekisteröityä versiota. Käyttääksesi tätä piirrettä, liitä mukaan korkeintaan 20 merkistä koostuva salasana rekisteröidessäsi.

Voit ostaa avaintiedoston Mr UFOon, RoboEdiin, tai molempiin. Tässä ovat mahdolliset rekisteröintitavat:

Rekisteröintitapa	SEK	FIM	DEM	USD	GBP
Vain 1 avaintiedosto, sähköpostitse	10	7	2.30	1.30	0.80
Vain molemmat avaintiedostot, sähköpostitse	15	10	3.30	1.80	1.10
Vain 1 avaintiedosto, levykkeellä 1)	17	12	4.00	2.20	1.35
Vain molemmat avaintiedostot, levykkeellä 1)	22	15	5.00	2.70	1.65
Vain 1 avaintiedosto, levykkeellä 2)	25	17	5.60	3.10	1.90
Vain molemmat avaintiedostot, levykkeellä 2)	29	20	6.60	3.60	2.25
Kaikki pelini, levykkeellä 1)	32	22	7.30	4.00	2.45
Kaikki pelini, levykkeellä 2)	47	32	10.60	5.80	3.55

1) Liität mukaan omat levykkeesi (1 DD-levyke avaintiedostoille, 2 DD-levykettä kaikille peleille)

2) Minä tarjoan sinulle levykkeet

Jos rekisteröit "kaikki pelit" -tavalla, saat seuraavat pelit: The Butterflies!, Self Defense, Maze Mania, Fantasy Trade, The Secret of Arcturus, Super Daleks, Lactose Intolerance, L, ZombieZ, StrateQ, Excavation, Cubical Worlds, Mr UFO ja RoboQuest. Kaikki ne tulevat olemaan rekisteröityjä versioita, tietysti. Se tekee vain 2.29 SEK, 1.57 FIM, 0.52 DEM, 0.29 USD tai 0.18 GBP peliä kohti! Mistä muualta voit saada pelejä näin halvalla? Et monista paikoista, se on varmaa.

Jos haluat rekisteröidä, lähetä minulle sähköpostia osoitteeseen:

palaste@cc.helsinki.fi

Tai kirjoita minulle osoitteeseen:

Joona Palaste

Toppelundintie 3B 19
02170 Espoo

Odotan innolla rekisteröintejänne!

1.11 JIPsoft? Kukas hän on?

JIPsoft vataa allekirjoittanutta, Joona Palastetta.
Tässä ovat hänen tämänhetkiset tilastotietonsa:

Ikä: 21 vuotta
Kansallisuus: suomalainen
Koulutus: Opiskelija Helsingin Yliopistossa, Tietojenkäsittelytieteen La-
toksella
Tietokone: Al200 jossa on 6 MT muistia & 1033 MT:n KL
Uusi tuleva tyttöystävä: Laura Kalli (mutta älkää kertoko hänelle sitä)

Olen myös julkaissut muita pelejä, kuten:

- Self Defense, tekstiseikkailu
- Lactose Intolerance, toimintapeli
- Super Daleks, toinen toimintapeli
- The Secret of Arcturus, puoliroolipeli
- Strateq, shakkijohdannainen
- Excavation, maanalainen toiminta/strategiapeli
- Cubical Worlds, mielenkiintoinen toiminta/ongelmapeli loistavassa 3D:ssä!
- Mr UFO, "painovoimalento"-tyyppinen peli, jossa on 8 tasoa.

Olen myös RRR-tiimin osa-aikajäsen. Katso mitä tahansa RRR:n tuotosta yksityis-
kohtia varten.

1.12 Ammattimainen leski

Jotkut ihmiset ihmettelevät miksi yhä käytän AMOSta. Joskus ihmettelen itse sa-
maa. Ilmaistakseni sen lyhyesti, AMOS on yksinkertainen, mutta aika tehokas kie-
li. Sen suurin haittapuoli on sen kykenemättömyys toimia standardilla Intuition-
ruudulla, tarvitsematta avata ei-systeemiruutu joka kerta. Mutta olen iloinen
siitä, etten ole maailman ainoa ihminen, joka ohjelmoi pelejä AMOSilla. Lue vain
Readers' Games -osaa Amiga Formatista, ja näet paljon muita AMOS-pelejä. No,
muutaman, ainakin. Sääli että EuroPress on täysin unohtanut AMOSin olemassaolon.
Vinkki EuroPressille: Oikea PC-versio AMOSista, ei sellainen kuin typerä
Klik'n'Play, varmasti saisi lisää ostajia. Kysykää François Lionetilta, hänellä
on varmasti joku hämärä muistikuva AMOSista mielensä nurkassa, huolimatta vuosi-
en ranskalaisen konjakin juonnista sen unohtamisen yrittämiseksi. =)

1.13 Takaisin tulevaisuutta varten, kuulen.

Vuoden 1997 suuri uutinen oli, tietysti, että Amiga on tullut takaisin. Juhuu.
Gateway2000 yrittää markkinoida Amigaa. Niinkuin Viscorp ennen sitä. Ja Escom
ennen sitä. Onnistuuko se? Ehkä Iso-Britanniassa, tai Saksassa, mutta epäilen

että Suomessa myytäisiin yli 5 Amigaa seuraavan vuosikymmenen aikana, ja niistäkin, yli puolet tulevat Isosta-Britanniasta tai Saksasta. Diagnoosi: ihmiset Suomessa eivät tiedä Amigan olemassaolosta. Ehdotettu parannuskeino: * MAINOSTAKAA SITÄ TUOTETTA TV:SSÄ JA SANOMALEHDISSÄ! * Tosiaan. Kuinka vaikeaa on saada tuotenimi mainituksi jossain? Jossain missä henkilö, jolla on vähemmän kuin 10 vuoden kokemus Amigasta voisi nähdä sen? Liian vaikeaa, näemmä. Sääli.