

RoboEd

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	RoboEd	1
1.1	RoboEd © JIPsoft 1997-1998	1
1.2	Suoritan nyt kabareenumeroni...	1
1.3	Siinä taitaa olla tarpeeksi Maanalaisen Armeijan vitsejä.	1
1.4	Se on palikoiden ja esineiden maailma	2
1.5	Raha maailmaa pyörittää	3
1.6	JIPsoft? Kukas hän on?	4
1.7	Ammattimainen leski	4

Chapter 1

RoboEd

1.1 RoboEd © JIPsoft 1997-1998

RoboEdin kirjoitin minä, JIPsoft syyskuusta 1997 tammikuuhun 1998.

Tämä on RoboEdin, ohjelman jolla editoidaan RoboQuestin karttoja, virallinen AmigaGuide®-dokumentaatiotiedosto. Valitse aihe:

- Editoriruutu
- Kartan editointi
- Palikat ja esineet
- Rekisteröinti

- RoboQuestin päädokumentaatiotiedosto

1.2 Suoritan nyt kabareenumeroni...

Karttaeditorissa, kaikki editointi tehdään editointiruudulla, joka on RoboEdin ainoa ruutu. Tämä editointiruutu toimii seuraavalla tavalla:

Suurin alue vasemmassa ylänurkassa on karttaikkuna, joka näyttää sinulle 20*20 neliön alueen koko 40*40 neliön kartasta. Oikealla puolella ovat editorin ohjausnappulat. Näiden alapuolella ovat nappulat karttaikkunan vieritstä varten (keskimmäinen nappula keskittää ikkunan) ja piirtotyökalut.

Ruudun vasemmalla puolella, karttaikkunan alla, on eri palikoiden ja esineiden paletti. Näistä oikealle on nappulat robottien asettamista kartalle varten. Huomaa että kartalla on kaikissa tilanteissa 4 robottia. Asettamisnappulat vain siirtävät robotteja ympäri karttaa.

Lue seuraavat noodit saadaksesi tietoa kuinka karttaa oikein editoidaan.

1.3 Siinä taitaa olla tarpeeksi Maanalaisen Armeijan vitsejä.

Tässä noodissa selitän nappulat ja piirtotyökalut editointiruudulla. Ohjausnappulat, ylhäältä alas, ovat seuraavat:

- Load a map. Lataa uuden RoboQuest-karttatiedoston levyltä. Jos karttatie-

dosto on suojattu salasanalla, sinulta kysytään salasanaa. Jos salasana on väärin, et pääse editoimaan, tai edes näkemään karttaa.

- Save this map. Tallettaa tämänhetkisen RoboQuest-kartan levyille. Sinulta kysytään kartan nimeä (joka kirjoitetaan tiedoston sisälle) ja salasanaa. Jos et halua suojata karttaa salasanalla, paina vain rivinvaihtoa kun sinulta kysytään salasanaa. Karttojen tallettaminen on mahdollista vain rekisteröidyssä versiossa.

- Delete a map. Tällä nappulalla voit poistaa karttatiedostoja, ja muitakin tiedostoja, levyiltä. Sinulta kysytään varmistusta.

- View this map. Näyttää koko 40*40 kartan eduksesi. Voit vierittää karttaa ylös ja alas kohdistinnäppäimillä, ja palata editoriin painamalla rivinvaihtoa.

- Check robots. Pelkästään tarkistaa millä kaikki 4 robottia seisovat, ja huomauttaa sinulle jos ne seisovat jollain jolla niiden ei todennäköisesti pitäisi seistä.

- Clear this map. Tyhjentää koko kartan. Ei vaikuta robotteihin. Sinulta kysytään varmistusta.

- Quit the program. Lopettaa editorin, oletettavasti. Mutta miksi haluaisit tehdä niin?

Editoidaksesi karttaa, piirrä karttaikkunalle kuudella piirtotyökalulla. Ne ovat seuraavat:

- Piste. Laittaa yhden palikan tai esineen kartalle. Viestejä ja teleportteja voi lisätä vain tällä työkalulla.

- Viiva. Piirtää viivan palikoita tai esineitä yhdestä pisteestä toiseen. Klikkaa kerran asettaaksesi lähteen, toisen kerran asettaaksesi kohteen.

- Ontto neliö. Piirtää onton neliön. Klikkaa kerran asettaaksesi yhden nurkan, toisen kerran asettaaksesi vastakkaisen nurkan.

- Täytetty neliö. Kuten ontto neliö, vain täytetty.

- Ympyrä. Piirtää onton ympyrän. Klikkaa kerran asettaaksesi keskipisteen, toisen kerran asettaaksesi säteen.

- Maaliruisku. Laittaa palikoita tai esineitä satunnaisesti klikkaamasi pisteen ympärille.

Kun asetat robottia, piirtotyökalut ovat tilapäisesti poissa käytöstä. Kun robotti on asetettu, ne palautuvat käyttöön.

1.4 Se on palikoiden ja esineiden maailma

Editorissa on käytettävissä 16 palikkaa ja 8 esinettä. Nämä ovat:

Palikat:

- Tyhjä. Täysin kulkukelvotonta roboteille.

- Lattia. Peruspalikka, robotit voivat liikkua tämän päällä.

- Heikko lattia 1. Kun robotti astuu tämän päälle, se muuttuu heikoksi lattiaksi 2.

- Heikko lattia 2. Kun robotti astuu tämän päälle, se muuttuu tyhjäksi tilaksi.

- Nuoli ylös. Robotit voivat liikkua vain ylöspäin tästä.

- Nuoli oikealle. Robotit voivat liikkua vain oikealle tästä.

- Nuoli alas. Robotit voivat liikkua vain alaspäin tästä.

- Nuoli vasemmalle. Robotit voivat liikkua vain vasemmalle tästä.

- Vesi. Robotit voivat astua veteen vain jos ne kantavat venettä, tai neliössä on jo venettä kantava robotti.

- Aavikko. Robotit voivat astua aavikolle vain jos ne kantavat ilmastointia, tai neliössä on jo ilmastointia kantava robotti.

- Punainen lukko. Voidaan avata punaisilla avaimilla.

- Vihreä lukko. Voidaan avata vihreillä avaimilla.
- Viestipalikka. Kun tämä lisätään, sinulta kysytään tämän palikan viestiä. Robotit voivat myöhemmin lukea viestin.

- Teleportti. Kun tämä lisätään, saat eteesi teleportinkohderuudun. Valitse teleportin kohde klikkaamalla hiirellä. Teleportin paikka ja sen tämänhetkinen kohde on merkitty ruudulle.

- Pyramidi. Kuten tyhjä tila, robotit eivät voi astua tälle.

- Timantintalletin. Timanttien tiputtaminen tälle on pelin päämäärä.

Esineet:

- Ei mitään. Niin kuin nimessä lukee, ei niin mitään.

- Timantti. Näiden tiputtaminen timantintallettimille edistää peliä. Timantti häviää prosessin aikana.

- Polttoaine. Säiliöitä jotka sisältävät 51 yksikköä polttoainetta roboteille.

- Punainen avain. Avaa punaisia lukkoja.

- Vihreä avain. Avaa vihreitä lukkoja.

- Vene. Veden päällä liikkumista varten.

- Ilmastointi. Aavikolla liikkumista varten.

- Teleporttisormus. Estää teleportteja toimimasta automaattisesti kun roboti astuu niille.

1.5 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 avaintiedoston.

Avaintiedostot kirjoitetaan henkilökohtaisesti kaikille henkilöille, jotka rekisteröivät pelin. Henkilön nimi liitetään avaintiedostoon, ja voi olla korkeintaan 20 merkkiä pitkä. Avaintiedostot voidaan myös suojata salasanaalla 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!

1.6 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.

1.7 Ammattimainen leski

Jotkut ihmiset ihmettelevät miksi yhä käytän AMOSia. Joskus ihmettelen itse samaa. Ilmaistakseni sen lyhyesti, AMOS on yksinkertainen, mutta aika tehokas kiel-
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 vuosien ranskalaisen konjakin juonnista sen unohtamisen yrittämiseksi. =)