

PacMan96_Deutsch

Oberdorfer Andreas

Copyright © 1996 ALCATRAZ Entertainment Software

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> PacMan96_Deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Oberdorfer Andreas	August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	PacMan96_Deutsch	1
1.1	PacMan'96 Guide 1.0 ©1996 ALCATRAZ Entertainment Software	1
1.2	PacMan'96 Dokumentation - Einführung	2
1.3	PacMan'96 Dokumentation - Systemanforderungen	2
1.4	PacMan'96 Dokumentation - Rechtliches	3
1.5	PacMan'96 Dokumentation - Installation	3
1.6	PacMan'96 Dokumentation - Benützung	4
1.7	PacMan'96 Dokumentation - 1P/2P START	5
1.8	PacMan'96 Dokumentation - PAUSE MENU	6
1.9	PacMan'96 Dokumentation - Musik/PAUSE	6
1.10	PacMan'96 Dokumentation - MUSICVOLUME/PAUSE	6
1.11	PacMan'96 Dokumentation - SOUNDVOLUME/PAUSE	7
1.12	PacMan'96 Dokumentation - END GAME	7
1.13	PacMan'96 Dokumentation - OPTIONS	7
1.14	PacMan'96 Dokumentation - P1 JOYSTICK	8
1.15	PacMan'96 Dokumentation - P2 JOYSTICK	8
1.16	PacMan'96 Dokumentation - Musik/OPTIONS	9
1.17	PacMan'96 Dokumentation - MUSICVOLUME/OPTIONS	9
1.18	PacMan'96 Dokumentation - SOUNDVOLUME/OPTIONS	10
1.19	PacMan'96 Dokumentation - TASKPRI	10
1.20	PacMan'96 Dokumentation - Daniel	10
1.21	PacMan'96 Dokumentation - SCREENMODE	11
1.22	PacMan'96 Dokumentation - LOAD LEVELS	11
1.23	PacMan'96 Dokumentation - SAVE OPTIONS	12
1.24	PacMan'96 Dokumentation - RETURN	12
1.25	PacMan'96 Dokumentation - HISCORE/SCORING/PRODUCT	12
1.26	PacMan'96 Dokumentation - EDITOR	13
1.27	PacMan'96 Dokumentation - EXIT	16
1.28	PacMan'96 Dokumentation - Programm / Probleme	16
1.29	PacMan'96 Dokumentation - Any-Ware	19
1.30	PacMan'96 Dokumentation - Autoren	19
1.31	PacMan'96 Dokumentation - Entwicklungsgeschichte	21

Chapter 1

PacMan96_Deutsch

1.1 PacMan'96 Guide 1.0 ©1996 ALCATRAZ Entertainment Software

PacMan' 96

©1996 ALCATRAZ Entertainment Software

Einführung

- Mal sehen was das ist

Systemanforderung

- Sonst geht nichts

Rechtliches

- No risk, no fun

Installation

- No disk, no run

Benützung

- Wie läuft's ab

Programm/Probleme

- Wenn nichts funktioniert

Any-Ware

- Wichtiger Sachverhalt

Autoren

- Wer, was, wo
-

Geschichte
- Wie die Zeit vergeht...

1.2 PacMan'96 Dokumentation - Einführung

PacMan'96 Einführung:

PacMan ist wohl eines der bekanntesten und legendärsten Computerspiele der Welt. Leider mußte man immer wieder feststellen, daß es für Amiga keine brauchbare Version von Pacman gibt. So wiederfährt es mir als A4000/40 Benutzer immer wieder, daß die meisten (Shareware) PacMan Umsetzungen den Rechner kräftig zum Abstürzen bringen bzw. völlig unmotiviert umherruckeln.

Deshalb eines gleich mal vorweg:

Alle Amos/Basic/Schrott-Programmierer können von heute an die Finger von einer PacMan Umsetzung lassen ;).

PacMan'96 hat folgende Eigenschaften:

- * In C++/Assembler programmiert
- * Enforcer-Hit frei
- * Läuft im Multitasking
- * Läuft auf einem ziehbaren Bildschirm
- * Bildschirmmodus ist frei wählbar
- * Läuft treiberunabhängig(!) auf allen Grafikkarten
- * Läuft im Fenster auf der Workbench(!)
- * Taskpriorität ist einstellbar
- * Einstellbare Steuerung (lowlevel.library support)
- * Alle Ressourcen werden 100% systemkonform angefordert und wieder freigegeben
- * Alle Optionen werden auch gespeichert (Oh Wunder!)

1.3 PacMan'96 Dokumentation - Systemanforderungen

PacMan'96 Systemanforderungen:

Minimalanforderungen sind:

- * Amiga OS 2.0 (V36)
- * 68020 Prozessor
- * ~400 kB freies ChipRam
- * ~500 kB freies FastRam

Diese Anforderungen mögen etwas hoch scheinen, für ein derart technisch simples Spiel. Dies hat damit zu tun, daß das Spiel 100% systemkonform läuft und deshalb etwas mehr Ressourcen braucht als ein direkt Hardware programmiertes Spiel.

Rein theoretisch wäre es schon möglich eine Version für OCS 68000 Amigas zu schreiben, jedoch glaube ich, daß eine 10 Jahre alte Konfiguration nicht mehr Zeitgemäß ist und auch nicht mehr unterstützt werden muß.

1.4 PacMan'96 Dokumentation - Rechtliches

Garantie:

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, wie sie ist, ohne jegliche Gewährleistung irgendeiner Art, sei es ausdrücklich oder implizit. Durch die Benutzung von PacMan'96 sind Sie damit einverstanden, jegliches Risiko, das die Verwendung von PacMan'96 mit sich bringt, selbst zu tragen. In keinem Fall wird der Autor von PacMan'96 Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden verantwortlich sein, einschließlich jegliche allgemeinen, speziellen, zufälligen oder Folgeschäden die durch korrekte oder auch falsche Benutzung dieses Paketes entstehen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Verlust von Daten oder Verluste die durch Sie oder Dritte erlitten werden), auch dann nicht, wenn der Besitzer oder Dritte auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurden.

PacMan'96 ist vor der Veröffentlichung ausgiebig getestet worden, falls Sie dennoch Fehler finden sollten, bitte ich Sie mir diese mitzuteilen.

Warenzeichen:

Workbench (TM), Intuition (TM), und Amiga (TM) sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Besitzers.

Für das Programm PacMan'96 und dieses Manual gilt:

Copyright ©1996, Oberdorfer Andreas.
All Rights reserved.

Siehe auch

Any-Ware
Konzept.

1.5 PacMan'96 Dokumentation - Installation

Installation auf Festplatte:

Ziehen Sie die PacMan96 Schublade in das von Ihnen gewünschte Verzeichnis.

Start von Festplatte:

Öffnen Sie die PacMan96 Schublade und starten Sie durch Doppelclick auf das PacMan96 Piktogramm.

In der PacMan96 Schublade befinden sich ein "s" und ein "c" Verzeichnis, welche für eine Installation auf Diskette gebraucht werden. Wenn Sie ein paar Bytes auf Ihrer Festplatte einsparen wollen, können Sie diese beiden Verzeichnisse löschen.

Installation auf Diskette:

Kopieren Sie den gesamten Inhalt der PacMan96 Schublade auf eine leere Formatierte Diskette.

* Nur bei spec. X-Mas release:

Da der Speicher auf Diskette nicht ausreicht, brauchen Sie folgende Dateien nicht kopieren:

X-Mas96
X-Mas96.info
X-MasMan
X-MasSmpl

Vergessen Sie nicht die Diskette Bootfähig zu machen z.B. in der Shell "Install df0:".

Start von Diskette:

Legen Sie die Diskette in ein Diskettenlaufwerk und starten den Computer neu.

Oder:

Bei geladener Workbench öffnen Sie die PacMan Diskette und starten durch Doppelclick auf das PacMan96 Piktogramm.

An alle EGS Benutzer:

Um PacMan'96 vernünftig auf EGS Karten spielen zu können, ist es unbedingt notwendig, EGSPPlus zu installieren.

EGSPPlus befindet sich im Aminet® im gfx/board Verzeichnis unter dem Namen EGSPPlus.lha.

EGSPPlus modifiziert die EGS Workbench Emulation in einer Weise, daß diese auch mit den standard Anforderungskriterien von FriendBitmaps umgehen kann. Bitte entpacken Sie das Archive und benutzen Sie den dazugehörigen Installer um EGSPPlus zu installieren. Für weitere Fragen sehen sie bitte in die EGSPPlus Dokumentation.

(Stay tuned for Jürgen's EGSPPlus V2 !)

1.6 PacMan'96 Dokumentation - Benützung

PacMan'96 Benützung:

Nach dem Start von PacMan'96 erscheint das Hauptmenü:

Sie können mit dem Joystick oder den Cursortasten die Pfeile, die die aktuelle Position im Menü anzeigen, auf und ab bewegen.

Wenn Sie den Knopf am Joystick oder die Return-Taste drücken gelangen Sie in den jeweils ausgewählten Programmabschnitt.

Durch Drücken der ESC-Taste können Sie jeden Programmabschnitt wieder verlassen und gelangen in das Hauptmenü zurück.

Im Hauptmenü gibt es folgende Menüpunkte:

```
->  
1P START  
<-
```

OPTIONS

HISCORE

EDITOR

EXIT

Drücken Sie im Hauptmenü die ESC-Taste gelangen Sie logischerweise in den

```
EXIT  
-Menüpunkt.
```

1.7 PacMan'96 Dokumentation - 1P/2P START

PacMan'96 1P/2P START:

Durch Drücken der links/rechts Cursortasten bzw. am Joystick können Sie im Hauptmenü zwischen <1P START> oder <2P START> (ein oder zwei Spieler) wählen.

Durch Auswahl dieses Menüpunktes starten Sie das eigentliche Spiel. Das Spielprinzip sollte bekannt sein und wird hier auch nicht erklärt (Faulheit).

- * Oben am Bildschirm steht die Punkteanzahl der Spieler P1 bzw. P2 und in der Mitte die höchste erreichte Punktezahl (HiScore, 1. Platz).
- * Die Früchte am Bildschirmrand zeigen an welche Früchte im Level erscheinen können.
- * Unten am Bildschirm stehen die restlichen Leben der Spieler.

Für Spieler eins gelten alle Anzeigen links und

für Spieler zwei alle Anzeigen rechts.

Während des Spiels können Sie durch Drücken der ESC- oder P-Taste bzw. des Knopfes am Joystick oder des Pause-Knopfes am Joypad in das Pausemenü gelangen.

Im Pausemenü gibt es folgende Menüpunkte:

```
->
  PAUSE MENU
<-

      POPMAN

MUSICVOLUME 64

SOUNDVOLUME 64

      END GAME
```

1.8 PacMan'96 Dokumentation - PAUSE MENU

PacMan'96 PAUSE MENU:

Durch Auswahl dieses Menüpunktes beenden Sie das
Pausemenü
und gelangen in das Spiel zurück.

Dies können Sie auch durch Drücken der ESC- oder
P-Taste bzw. des Pause-Knopfes am Joypad an einem
beliebigen Punkt im
Pausemenü
erreichen.

1.9 PacMan'96 Dokumentation - Musik/PAUSE

PacMan'96 Musik/PAUSE:

Mit diesem Menüpunkt können Sie ein Musikstück
genauso wie im
Optionsmenü
aber während des
Spiels auswählen.

1.10 PacMan'96 Dokumentation - MUSICVOLUME/PAUSE

PacMan'96 MUSICVOLUME/PAUSE:

Mit diesem Menüpunkt können Sie ein die Lautstärke des ausgewählten

Musikstücks
genauso wie im

Optionsmenü
aber während des Spiels verändern.

1.11 PacMan'96 Dokumentation - SOUNDVOLUME/PAUSE

PacMan'96 SOUNDVOLUME/PAUSE:

Mit diesem Menüpunkt können Sie ein die Lautstärke der Soundeffekte genauso wie im

Optionsmenü
aber während des Spiels verändern.

1.12 PacMan'96 Dokumentation - END GAME

PacMan'96 END GAME:

Durch Auswahl dieses Menüpunktes beenden Sie das das aktuelle Spiel für beide Spieler.

Sie gelangen dann in die
HISCORE
-Liste und
in weiterer Folge in das
Hauptmenü
.

1.13 PacMan'96 Dokumentation - OPTIONS

PacMan'96 OPTIONS:

In diesem Menü können Sie alle Einstellungen von PacMan'96 vornehmen und vor allem auch speichern.

Im Optionsmenü gibt es folgende Menüpunkte:

P1 JOYSTICK2

P2 KEYBOARD

POPMAN

MUSICVOLUME 64

SOUNDVOLUME 64

TASKPRI 1

SCREENMODE

LOAD LEVELS

SAVE OPTIONS

RETURN

Sollte es nicht möglich sein, diese Einstellungen zu verändern, lesen Sie das Kapitel Probleme

.

1.14 PacMan'96 Dokumentation - P1 JOYSTICK

PacMan'96 P1 JOYSTICK:

Mit diesem Menüpunkt können Sie die Art der Steuerung für den ersten Spieler festlegen.

Durch Drücken der links/rechts Cursorstasten bzw. am Joystick können Sie zwischen <P1 JOYSTICK1>, <P1 JOYSTICK2> oder <P1 KEYBOARD> wählen.

<P1 KEYBOARD>

PacMan'96 wird mit den Cursorstasten auf der Tastatur gespielt. Die RETURN-Taste entspricht dem Knopf am Joystick.

<P1 JOYSTICK1>

PacMan'96 wird mit dem Joystick/Joypad an Port 1 des Amigas gespielt.

<P1 JOYSTICK2>

PacMan'96 wird mit dem Joystick/Joypad an Port 2 des Amigas gespielt.

Selbiges gilt für den darunterliegenden Menüpunkt für den

zweiten Spieler

.

1.15 PacMan'96 Dokumentation - P2 JOYSTICK

PacMan'96 P2 JOYSTICK:

Mit diesem Menüpunkt können Sie die Art der

Steuerung für den zweiten Spieler festlegen.

Durch Drücken der links/rechts Cursortasten bzw. am Joystick können Sie zwischen <P2 JOYSTICK1>, <P2 JOYSTICK2> oder <P2 KEYBOARD> wählen.

<P2 KEYBOARD>

PacMan'96 wird mit den Cursortasten auf der Tastatur gespielt. Die RETURN-Taste entspricht dem Knopf am Joystick.

<P2 JOYSTICK1>

PacMan'96 wird mit dem Joystick/Joypad an Port 1 des Amigas gespielt.

<P2 JOYSTICK2>

PacMan'96 wird mit dem Joystick/Joypad an Port 2 des Amigas gespielt.

Selbiges gilt für den darüberliegenden Menüpunkt für den

ersten Spieler

.

1.16 PacMan'96 Dokumentation - Musik/OPTIONS

PacMan'96 Musik/OPTIONS:

Mit diesem Menüpunkt können Sie eines von drei Musikstücken auswählen.

Durch Drücken der links/rechts Cursortasten bzw. am Joystick können Sie zwischen den entsprechenden Musikstücken umschalten.

Für jedes Musikstück kann man die Lautstärke des

Musikstücks
und der
Soundeffekte
getrennt

einstellen.

1.17 PacMan'96 Dokumentation - MUSICVOLUME/OPTIONS

PacMan'96 MUSICVOLUME/OPTIONS:

Mit diesem Menüpunkt können Sie ein die Lautstärke des ausgewählten

Musikstücks
verändern.

Durch Drücken der links/rechts Cursortasten bzw. am Joystick können Sie die Lautstärke von 0-64 regeln.

<0> Die Musik wird nicht gespielt.

<1> (sehr leise) bis <64> (volle Dröhnung).

1.18 PacMan'96 Dokumentation - SOUNDVOLUME/OPTIONS

PacMan'96 SOUNDVOLUME/OPTIONS:

Mit diesem Menüpunkt können Sie ein die Lautstärke der Soundeffekte verändern.

Durch Drücken der links/rechts Cursortasten bzw. am Joystick können Sie die Lautstärke von 0-64 regeln.

<0> Die Soundeffekte werden nicht gespielt.

<1> (sehr leise) bis <64> (volle Dröhnung).

1.19 PacMan'96 Dokumentation - TASKPRI

PacMan'96 TASKPRI:

Mit diesem Menüpunkt können Sie die Multitasking Priorität des PacMan'96 Programms verändern.

Durch Drücken der links/rechts Cursortasten bzw. am Joystick können Sie die Priorität von 0-5 regeln.

<0> Normale Priorität aller Programme.

<1> Voreingestellt, sollte ausreichen.

<2> bis <5> zum rumspielen (speziell für Daniel).

Beachten Sie: Je höher die Proiorität des PacMan'96 Programmes ist, umso weniger Rechenzeit steht den anderen Programmen im System zur Verfügung.

1.20 PacMan'96 Dokumentation - Daniel

Mr. Benchmark:

Daniel Mandic
Herrgottwiesgasse 68

8020 Graz
Austria

lord@vader.ping.at
Tel: +43/316/261910

Testet alles und jeden.

1.21 PacMan'96 Dokumentation - SCREENMODE

PacMan'96 SCREENMODE:

Durch Auswahl dieses Menüpunktes können Sie den Bildschirmmodus für PacMan'96 frei einstellen.

Durch Drücken der links/rechts Cursorstasten bzw. am Joystick können Sie zwischen <SCREENMODE> und <WINDOW ON WB> wählen.

Durch Drücken der RETURN-Taste oder des Knopfes am Joystick müssen Sie die Auswahl bestätigen.

<SCREENMODE>

Es erscheint eine Standard-Auswahlfenster auf der Workbench, in welchem Sie den gewünschten Bildschirmmodus auswählen können.

<WINDOW ON WB>

PacMan'96 versucht ein Fenster auf der Workbench zu öffnen.

Um näheres über diese Einstellungen und deren Einschränkungen zu erfahren lesen Sie bitte das Kapitel

Programm

.

1.22 PacMan'96 Dokumentation - LOAD LEVELS

PacMan'96 LOAD LEVELS:

Durch Auswahl dieses Menüpunktes können Sie eigens im

Editor

erstellte und gespeicherte Levels wieder laden.

Es erscheint eine Standard-Auswahlfenster auf der Workbench, in welchem Sie die gewünschte Leveldatei auswählen können.

Wenn Sie wollen, daß beim Start von PacMan'96 eine Leveldatei automatisch geladen werden soll, gibt es zwei Möglichkeiten:

Start von der Workbench:

Im PacMan96 Piktogramm muß folgender ToolType stehen:
CUSTOMLEVELS=MyPacMan.Levels

Start von der Shell/Cli:

Nach dem Programmnamen muß die Leveldatei stehen:
PacMan96 MyPacMan.Levels

In beiden Fällen wird versucht beim Start von PacMan96 die Leveldatei MyPacMan.Levels aus der Schublade in der das Programm PacMan96 ist, zu laden. Ist dies nicht möglich, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

1.23 PacMan'96 Dokumentation - SAVE OPTIONS

PacMan'96 SAVE OPTIONS:

Durch Auswahl dieses Menüpunktes werden alle Einstellungen auf die Festplatte/Disk gespeichert.

Es wird eine Datei Names "PacMan.Options" in die PacMan'96 Schublade gespeichert welche folgende Einstellungen enthält.

- * Steuerung der beiden Spieler
- * Taskpriorität
- * Bildschirmmodus
- * Fenstermodus
- * Fensterposition auf der Workbench
- * Musikeinstellung
- * Musik/Soundeffekt Lautstärke aller Musikstücke

1.24 PacMan'96 Dokumentation - RETURN

PacMan'96 RETURN:

Durch Auswahl dieses Menüpunktes oder durch Drücken der ESC-Taste an einer beliebigen Position im Optionsmenü gelangen Sie in das

Hauptmenü
zurück.

1.25 PacMan'96 Dokumentation - HISCORE/SCORING/PRODUCT

PacMan'96 HISCORE/SCORING/PRODUCT:

Durch Drücken der links/rechts Cursortasten bzw. am Joystick können Sie im Hauptmenü zwischen <HISCORE>, <SCORING> oder <PRODUCT> wählen.

HISCORE:

Auf diesem Bildschirm wird die HiScore-Liste angezeigt.

Wichtig:

Sie sollten PacMan'96 immer mit
EXIT
verlassen, da
nur dann die HISCORE-Liste gespeichert wird.

SCORING:

Auf diesem Bildschirm wird die Punktwertung angezeigt.

PRODUCT:

Auf diesem Bildschirm werden alle an PacMan'96 mitwirkenden Personen aufgeführt.

1.26 PacMan'96 Dokumentation - EDITOR

PacMan'96 EDITOR:

Hier können Sie eigene Levels erstellen, speichern oder laden. Diese Levels können Sie auch an Freunde weitergeben, oder auf das Aminet® laden.

Zum editieren von eigenen Levels benötigen Sie eine Maus, welche logischerweise an Port 1 des Amigas angeschlossen sein muß.

Durch Drücken der ESC-Taste oder durch Doppelclick auf das Notensymbol links oben am Bildschirm können Sie den Editor verlassen.

Im Editor befinden folgende Bedienungselemente:

```
ED: # XCV LEV:<01> SPD:<1> IQ:<1> L S
```

Darunter wird der aktuelle Level angezeigt.

```
ED: # Hier wird der aktuelle Editierblock angezeigt.  
Durch Drücken der linken Maustaste im Bereich  
des Levels wird der angezeigte Block an der  
Mausposition gesetzt.
```

Durch Drücken der rechten Maustaste im Bereich des Levels kann ein beliebiger Block an der Mausposition gelöscht werden.

Durch Drücken der linken/rechten Maustaste auf den Editierblock oder der Cursor auf/ab Tasten können Sie den Editierblock umschalten.

Es gibt folgende Editierblöcke:

Blauer Wandblock:

Damit können im Level Wände gezeichnet werden.

Kleiner gelber Punkt:

Durch Drücken auf das D im Text "ED:" werden, wenn der kleine gelbe Punkt als Editierblock angezeigt wird, alle leeren Felder im aktuellen Level mit dem kleinen gelben Punkt automatisch aufgefüllt.

Großer gelber Punkt:

Seien Sie sparsam beim Setzen dieses Punktes, damit nicht der Spielspaß verloren geht.

Geisteraugen:

Dieser Block kann von den Geistern, jedoch nicht von PacMan passiert werden.

Dieser Block wird während des Spiels nicht angezeigt, außer wenn PacMan diesen Block passieren will, wird kurz ein gelber Block angezeigt.

Damit sollte der Zugang zum "Geisterhaus" versperrt werden. Man kann diesen Block aber auch an anderen Stellen im Level benutzen.

PacMan:

Mit diesem Block legen Sie die Startposition und Startrichtung des PacMan fest.

Den PacMan Editierblock erhalten Sie nur, wenn Sie im Level mit der linken Maustaste auf den PacMan drücken.

Nun können Sie den PacMan an eine beliebige Position im Level setzen.

Durch Drücken der rechten Maustaste auf den PacMan im Level können Sie die Startrichtung verändern.

Geist:

Mit diesem Block legen Sie die Startposition und der Geister fest.

Den Geist Editierblock erhalten Sie nur, wenn Sie im Level mit der linken Maustaste auf den Geist drücken.

Nun können Sie den Geist an eine beliebige Position im Level setzen.

Sie sollten immer ein "Haus" um die Geister

bauen und den Eingang mit den Geisteraugen verschließen, damit der PacMan nicht an die Startposition der Geister herankommt.

XCV: Durch Drücken der linken Maustaste auf diese Buchstaben können Sie Levels kopieren/löschen.

X: Der angezeigte Level wird in den Kopierbuffer abgelegt und anschließend gelöscht (Cut).

C: Der angezeigte Level wird in den Kopierbuffer abgelegt (Copy).

V: Der angezeigte Level wird durch den Kopierbuffer ersetzt (Paste).

LEV: Hier wird die Nummer des aktuellen Levels angezeigt (1-32).
Durch Drücken der Cursor links/rechts Tasten oder durch Drücken der linken Maustaste auf die Pfeile neben der Levelnummer können Sie die Levelanzeige weiterschalten.

SPD: Hier wird die Spielgeschwindigkeit des aktuellen Levels angezeigt (1-2).
Durch Drücken der linken Maustaste auf die Pfeile neben der Nummer können Sie die Geschwindigkeit umschalten.

1: Normale Geschwindigkeit.
2: Doppelte Geschwindigkeit.

IQ: Hier wird die Startintelligenz der Geister für den aktuellen Level angezeigt (1-8).
Durch Drücken der linken Maustaste auf die Pfeile neben der Nummer können Sie die Startintelligenz umschalten.

1: sinnlos blöd (PC)
2: total vertrottelt
3: leicht dämlich
4: etwas verwirrt
5: relativ schlau
6: heimtückisch
7: hinterhältig
8: absolut feige

Beachten Sie, daß diese Zahl als Startintelligenz der Geister im aktuellen Level benutzt wird, und dann mit der Zeit diese Intelligenz erhöht wird. Das bedeutet, es ist auch sinnvoll eine niedrige Startintelligenz einzustellen, da die Geister ja während des Spiels im Level intelligenter werden.

L S: Durch Drücken der linken Maustaste auf einen dieser Buchstaben können alle Levels auf die Festplatte/Diskette gespeichert oder von der Festplatte/Diskette geladen werden.

Durch Drücken der rechten Maustaste auf einen dieser Buchstabe können einzelne Levels auf die Festplatte/Diskette gespeichert oder von der Festplatte/Diskette geladen werden.

L: Laden
S: Speichern

Es erscheint eine Standard-Auswahlfenster auf der Workbench, in welchem Sie die gewünschte Leveldatei auswählen können.

Wenn Sie im Editor den Knopf für Spieler 1 am Joystick drücken (ist die RETURN-Taste bei P1 KEYBOARD), können Sie den aktuellen Level direkt im Spiel testen. Nach Beendigung des Levels im Spiel kehrt PacMan'96 wieder in den Editor zurück.

1.27 PacMan'96 Dokumentation - EXIT

PacMan'96 EXIT:

Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Sie PacMan'96 wirklich verlassen wollen.

Durch Drücken der links/rechts Cursortasten bzw. am Joystick können Sie zwischen <YES> oder <NO> wählen. Durch Drücken der Return-Taste oder des Knopfes am Joystick wird die gewählte Antwort bestätigt.

Mit <YES> beenden Sie PacMan'96.
Mit <NO> gelangen Sie wieder in das
Hauptmenü

Wichtig:

Sie sollten PacMan'96 immer mit EXIT verlassen, da nur dann die

HIScore
-Liste gespeichert wird.

1.28 PacMan'96 Dokumentation - Programm / Probleme

PacMan'96 Programm / Probleme:

Wenn etwas nicht klappt, wird IMMER ein Requester auf der Workbench mit einer entsprechenden Beschreibung des Fehlers geöffnet. Diesen Requester kann man auch mit der RETURN- oder der ESC-Taste wieder schließen.

WINDOW ON WB:

PacMan'96 kann nur dann auf der Workbench gespielt werden, wenn diese mit 256 Farben läuft. PacMan'96 versucht mittels ObtainPen() 32 Farben linear von der Workbenchpalette zu reservieren. Sollte dies nicht möglich sein, wird ein Fehler mit der entsprechenden Beschreibung ausgegeben.

SCREENMODE:

Auf Grafikkarten kann PacMan'96 nur mit 8Bit Screens (256 Farben) gespielt werden. PacMan'96 kann NICHT auf 15/16/24Bit Screens gespielt werden, da das Farbfading mittels LoadRGB32() in diesen Modis mit den derzeit gängigen Treibern nicht funktioniert.

Joystick:

Im "PacMan96/libs" Verzeichnis befindet sich neben Anderen die lowlevel.library, welche zum Spielen mit dem Joystick oder dem JoyPad benötigt wird. Sollte es nicht möglich sein PacMan'96 mit dem Joystick zu benutzen, kopieren Sie die lowlevel.library in das "libs:" Verzeichnis der Workbench.

Musik/Soundeffekte:

Da PacMan'96 ALLE Ressourcen des Amigas systemkonform benutzt, werden die Audiokanäle mittels audio.device reserviert. Weiter wird zum Spielen der Musik ein CIA-Interrupt benötigt und angefordert. Sollten eine dieser Ressourcen nicht frei sein, erscheint ein entsprechender Requester. Beenden Sie alle (Musik)Programme, die die Audiokanäle oder CIA-Interrupts blockieren könnten und starten Sie PacMan'96 erneut.

Libraries:

PacMan'96 benötigt unbedingt die asl.library, welche für die File- und Screenmoderequester benutzt wird.

Ruckeln / Flickern / Doublebuffering:

Sollte PacMan'96 ruckeln, liegt es zumeist daran, daß im Multitasking andere Programme laufen. Gefährlich sind z.B. Uhren auf der Workbench oder ähnliche Programme. Die meisten Uhren z.B. zeichnen fälschlicher Weise ihre Anzeige jede Sekunde im Interrupt! Manche Uhren blockieren somit auf meinem A4000/40 den Blitter einen 3/4 Frame lang, was zur Folge hat, daß PacMan'96 und auch andere Programme, die den Blitter benötigen, während dieser Zeitdauer blockiert sind. In diesem Fall nützt es auch nichts die Taskpriorität von PacMan'96 zu erhöhen. Die einzige Abhilfe ist, diese Uhren zu schließen.

Sollte manchmal seltsame Flickereffekte auftreten, liegt es an meiner Doublebuffering Methode mittels ScrollVPort(). Laut AutoDocs ist diese Funktion vor allem auf AmigaOS kleiner 3.0 noch sehr langsam und verursacht diese Effekte. Mir ist jedoch keine bessere systemkonforme Doublebuffering Methode bekannt, die ab AmigaOS 2.0 funktioniert.

Ruckeln auf Grafikkarten:

PacMan'96 synchronisiert die Blidschirmausgabe nur mit der WaitTOF() Funktion der graphics.library. Ein leichtes Ruckeln auf der Grafikkarte ergibt sich aus der leider schlechten WaitTOF() Emulation der meisten Kartentreiber. Diese benutzen zur Emulation dieser Funktion einfach den Vertical Blank Interrupt der Amiga Videoausgabe. Dieser Interrupt hat aber nichts mit der wirklichen Position des Rasterstrahls der Grafikkartenausgabe zu tun.

Programmtechnisches:

PacMan'96 wurde mit Maxon C/C++ 3 programmiert. Lediglich die Musik/Soundeffekt Routinen und der Anim5-Player wurden in Assembler programmiert.

Die Grafikkartenunterstützung benötigt KEINE Zusatzlibraries der Kartentreiber. Die Abfrage, ob PacMan'96 auf einer Grafikkarte geöffnet wurde erfolgt mittels der graphics.library Funktion GetBitMapAttr(...) & BMF_STANDARD. Für den Fall, daß keine StandardBitMap vorliegt werden für alle Grafikobjekte FriendBitMaps via AllocBitMap() allokiert und die planaren Grafiken in die FriendBitMaps via BlitBitMap() kopiert. Damit erreicht man, daß die internen Grafiken und der Ausgabebildschirm das selbe Pixelformat haben. Alle Grafikoperationen werden mittels BlitBitMap()

durgeführt und erreichen so auch auf Grafikkarten im Chunkymodus enorm hohe Geschwindigkeitsresultate.

Einige Emulationen haben Probleme mit Friendbitmaps (z.B. die standard

EGS

Emulation). PacMan'96

erkennt solche Probleme und zeigt einen böartigen Text mittels Requester an.

1.29 PacMan'96 Dokumentation - Any-Ware

PacMan'96 Any-Ware Konzept:

Um das Produktionsteam in den Genuß von Unmengen an Alkohol, Zigaretten, o.ä. bringen zu können, seien Sie hiermit aufgefordert ein kleines Dankeschön, welcher Art auch immer, für die Entwicklung dieses für das weitere Bestehen des Amigas unverzichtbaren Spiels, den

Autoren

zu senden.

Sie sind also nicht darauf beschränkt uns unbedingt Geld zu senden, sondern können Ihrer Kreativität bei der Auswahl eines entsprechenden Geschenkes freien Lauf lassen. Es gilt: Je verrückt desto gut.

(Bitte versenden Sie keine lebendigen Tiere)

PacMan'96 Any-Ware Adresse:

Oberdorfer Andreas
Merangasse 40
8010 Graz
Austria

poseidon@sbox.tu-graz.ac.at
Tel: +43/316/338234

1.30 PacMan'96 Dokumentation - Autoren

PacMan'96 Autoren:

Jede Menge versoffene Seppeln!

Programmierung, Grafik, Musik, Design, Guide:

Oberdorfer Andreas
Merangasse 40
8010 Graz

Austria

poseidon@sbox.tu-graz.ac.at
Tel: +43/316/338234

Früchte, Animationen, Scannen:

Kutschera Thomas
Glacis 25
8010 Graz
Austria

tkutschera@sime.com
Tel: +43/316/378834

PacMan'96 HiScoreBild:

Dissauer Christopher
Merangasse 40
8010 Graz
Austria

dizzy@sbox.tu-graz.ac.at
Tel: +43/316/338234

Levels, Fehlersuche:

Gehmair Michael
Merangasse 40
8010 Graz
Austria

dizzy@sbox.tu-graz.ac.at
Tel: +43/316/338234

Programmierhilfe für Grafikkartenunterstützung,
englische Guideübersetzung:

Schober Jürgen
Muchargasse 35
8010 Graz
Austria

jschober@campusart.com
Tel: +43/316/674383

Grafikkarte gepumpt von:

Mandic Daniel
Herrgottwiesgasse 68
8020 Graz
Austria

lord@vader.ping.at
Tel: +43/316/261910

Der Zeichensatz wurde LowLife/Hotline-1993 zur Verfügung gestellt und um einige Sonderzeichen erweitert und das Speicherformat angepasst.

Das Musikstück PopMan basiert auf dem Module Popcorn von Hawk-1991 und wurde auf 3 Kanäle zusammengefaßt und speicheroptimiert.

1.31 PacMan'96 Dokumentation - Entwicklungsgeschichte

PacMan'96 Entwicklungsgeschichte:

* V1.0 Erste Veröffentlichung
Dezember '96 (Happy New Year!)

Tausende Features und Bugs programmiert.
