

SpaceMission 1.1 Dokumentation

Beschreibung:

SpaceMission ist ein klassisches Weltraumspiel, beidem Sie durch einen Kometenhagel fliegen, UFOs und andere Raumschiffe abschießen müssen. Es gibt in der Version 1.1 31 Levels, die von meinen Mitarbeitern erstellt wurden. Außerdem gibt es Zufallslevels, das heißt, dass Levels vom Computer durch Zufall erstellt werden. Diese Zufallslevels sind besonders gut. In der Version 1.1 gibt es nun auch einen neuen Leveleditor, mit denen Sie Ihre eigenen Levels erstellen können. Leider können die Levels von früheren Versionen nicht mehr eingelesen werden. Dafür wurde ein Levelcompiler programmiert. Er wandelt alte in neue Dateien um. (Aber nicht umgekehrt!) Für Spielstände wurde leider kein Compiler entwickelt. Viel Spaß mit SpaceMission.

Gute Levels gesucht:

Wenn Sie gute Levels erstellt haben und diese in der nächsten Version veröffentlichen möchten, senden Sie sie bitte per E-Mail an info@daniel-marschall.de. Wenn Sie gut sind, werde ich sie veröffentlichen.

Bedienung:

SpaceMission:

Im Menü wählen Sie den Menüpunkt mit den Pfeiltasten aus. Drücken Sie die Leertaste, um fortzufahren. *Im Spiel* steuern Sie das Raumschiff mit den Pfeiltasten. Mit der Leertaste schießen Sie.

Leveleditor:

Wählen Sie rechts einen Einheitentyp aus, unten können Sie die Leben einstellen. Kometen sind unzerstörbar und haben somit keine Leben. Anschließend setzen Sie mit der Linken Maustaste eine Einheit auf das Spielfeld. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Einheit, um sie zu löschen. Wenn Sie die Leben einer Einheit löschen möchten, müssen Sie sie löschen und wieder neu setzen.

Versionsgeschichte:

- Version 0.2: - Die erste Beta-Version von SpaceMission.
- Version 0.3: - Es wurden viele Fehler behoben.
- Version 0.4: - Nun auch mit einem Leveleditor.
- Es wurden viele Fehler behoben.
- Version 1.0: - Die erste vollständige Version von SpaceMission.
- Unzählige Fehler wurden behoben.
- Ein neuer Leveleditor wurde programmiert.
- Version 1.1: - Behebung diverser Bugs
- Veröffentlichung als OpenSource

Systemanforderungen:

- Prozessor mit 133 MHz oder höher
- Windows 95 oder höher
- DirectX 7.0 oder höher
- 32MB RAM empfohlen

Mitarbeiter:

Programmierung:

Daniel Marschall

Levels:

Patrick Büssecker
Andreas Kübelsbeck
Daniel Marschall

Beispiel & Ressourcen:

Hiroyuki Hori

Sprachunterstützung:

Borland (Turbo Delphi Explorer)
Hiroyuki Hori (DelphiX 2000)
PJSOFT (VersionInfo)
InnoSetup (Setup)

Grafik:

Daniel Marschall
SW-Software
Hiroyuki Hori
Creative
MD-Technologie

Sound:

SW-Software
Hiroyuki Hori
Garfield

Musik:

Savage Peachers Software

Programmsymbole:

Daniel Marschall
Hutchins
Westwood
Borland

Das Programm wurde mit Delphi 6 Personal entwickelt und wurde mit einigen VCLs verbessert! Das Installationsprogramm wurde mit InnoSetup erstellt.

Herkunft der SpaceMission-Levels:

Level	Ersteller	Herkunft
1	Daniel Marschall	D03
2	Patrick Büssecker	P01
3	Patrick Büssecker	P02
4	Patrick Büssecker	P03
5	Andreas Kübelsbeck	A01
6	Patrick Büssecker	P04
7	Andreas Kübelsbeck	A02
8	Patrick Büssecker	P05
9	Patrick Büssecker	P06
10	Patrick Büssecker	P07
11	Andreas Kübelsbeck	A03
12	Patrick Büssecker	P08
13	Patrick Büssecker	P10
14	Andreas Kübelsbeck	A04
15	Andreas Kübelsbeck	A05
16	Patrick Büssecker	P11
17	Andreas Kübelsbeck	A06
18	Andreas Kübelsbeck	A07
19	Andreas Kübelsbeck	A08
20	Andreas Kübelsbeck	A09
21	Andreas Kübelsbeck	A10
22	Patrick Büssecker	P09
23	Andreas Kübelsbeck	A11
24	Andreas Kübelsbeck	A12
25	Patrick Büssecker	P12
26	Patrick Büssecker	P13
27	Patrick Büssecker	P14
28	Daniel Marschall	D01
29	Daniel Marschall	D02
30	Daniel Marschall	D04
31	Daniel Marschall	D05

Aufbau von Leveldateien:

1.	Abschnitt:	<i>Header</i>	
	Zeile 1	Versionsstruktur	[L / S]*
	Zeile 2	Versionsstruktur	[L / S]*
2.	Abschnitt:	<i>Second Header</i>	
	Zeile 3	Länge der Karte	[L]*
3.	Abschnitt:	<i>Enemy Advent Table</i>	
	Zeile x	Klasse	[L / S]*
	Zeile x + 1	Linker Platz	[L / S]*
	Zeile x + 2	Oberer Platz	[L / S]*
	Zeile x + 3	Leben	[L / S]*

Regeln für die Leveldateien:

- Die Einheiten müssen nach X-Cor aufsteigend sortiert werden! [S]*
- Meteoriten (a = 4) müssen immer 0 Leben haben. [L]*
- X-Cor muss ohne Rest durch 48 teilbar sein. [L]*
- Y-Cor muss ohne Rest durch 32 teilbar sein. [L]*
- Alle Dateien müssen den Namen „Level [Level-Nr].lev“ haben. [L / S]*

Aufbau von Spielständen:

1.	Abschnitt:	<i>Header</i>	
	Zeile 1	Versionsstruktur	[S]*
	Zeile 2	Versionsstruktur	[S]*
2.	Abschnitt:	<i>Save Game</i>	
	Zeile 3	Punkte	[S]*
	Zeile 4	Leben	[S]*
	Zeile 5	Levelnummer	[S]*
	Zeile 6	Levelart	[S]*

Information zur Kompatibilität:

SpaceMission 1.1 arbeitet noch im Dateiformat von SpaceMission 1.0, da es in der neuen Version keine Formatänderungen gibt. Leider können die Dateien von älteren SpaceMission-Versionen (vor Version 1.0) nicht mehr eingelesen werden. Nutzen Sie den Levelcompiler, um die Dateien in das neue Dateiformat umzuwandeln.

[L]* relevant für den Leveleditor

[S]* relevant für das Spiel

[L/S]* relevant für den Leveleditor und das Spiel

Allgemeine Informationen:

Dieses Programm wurde am 9. März 2003 von Daniel Marschall veröffentlicht. Der Programmierer haftet nicht für Schäden, die durch das Programm entstehen. Das Programm ist Freeware und darf vervielfältigt werden, solange es unverändert bleibt!

Wenn Sie das Programm auf Ihren Server laden möchten oder wenn Sie vorhaben, das Programm auf eine CD zu packen, benachrichtigen Sie davor bitte erst den Autor.

Sollte der Autor Rechte einer anderen Person oder Firma mit diesem Programm verletzt haben, sollte die Person / Firma zuerst in Gespräch mit dem Entwickler aufnehmen.

Homepage: <http://www.daniel-marschall.de/>

E-Mail: info@daniel-marschall.de