Hallo lieber BCC – Interessierter,

hier ist ein Spiel für den BCC-Contest 38. Thema ist die Erstellung von Levels.

Steuerung:

|  |  |
| --- | --- |
| W oder Cursor oben | nach vorne laufen |
| A oder Cursor unten | nach hinten laufen |
| S oder Cursor links | nach links laufen |
| D oder Cursor rechts | nach rechts laufen |
| Maus | Figur drehen |
| Linke Maustaste | Schießen |
| 1-5 | Waffe auswählen |

Contest-Hinweise:

Alle Grafiken und Sounds wurden selber von Grund auf erstellt mit den Programmen Gimp und Audacity. Die Programmierung begann erst nach dem Start des Contests. Der Quellcode wurde gecruncht mit dem Super Code Cruncher von mpmxyz. Der Quellcode hat eine Größe von 12.438 Bytes. Der ungecrunchte Quelltext liegt bei. Beim ausführen des Programmes werden 4 Dateien im Programmordner angelegt. Diese Dateien sind für den Contest zum begutachten der automatisch erstellten Karte. Die mapcol.map sollte sehr aussagekräftig sein.

Einstellungen:

In der Datei config.txt können Einstellungen für die Anzeige gemacht werden. Für die Auflösung 1280x800 mit 32 bit und 60 Hz sieht das ganze so aus:

|  |
| --- |
| 1280  800  32  60 |

In der Datei Map.txt werden Einstellungen für die Map gespeichert. (Herumspielen mit den Werten ist sehr interessant)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Zeile | Bezeichnung | Empfohlene Werte (Standard) |
| 1 | Anzahl der Wege | 500 – 20000 (10000) |
| 2 | Mindestlänge der Wege | 5- 25 (5) |
| 3 | Maximale länge der Wege | 25-100 (50) |
| 4 | Mindestbreite der Wege | 1-2 (1) |
| 5 | Maximale Breite der Wege | 2-5 (2) |
| 6 | Raumgröße | 10-25 (15) |
| 7 | Häufigkeit der Räume | 10-1000 (100) |

Lg. Jan\_