MMMMagazin MANIACMANSIONMANIA

<u>12</u> 2014

Preis: 2,64\$

#6



Themen im Heft

Endres'
Tutorial
- Teil 2

Lösungen: Classic Solutions

Das eigene Projekt sichern

Hast du Sprit? Oder eine elektrische Kettensäge?

INHALT

Artikel aus der ganzen Welt	4
Lösungen	6
Endres' Tutorial - Teil 2	9
Lösung – Episode 87	16
Lösung – Episode 81	17
Das eigene Projekt sichern	18
Hilfreiche Funktionen in MMM	21

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Rulaman

VERLAGSLEITUNG

Rulaman

CHEFREDAKTEUR

Rulaman

REDAKTION

Rulaman

COVER

-none-

LAYOUT

Scribus

COMIC

-none-

FREIE MITARBEITER

N/A

SCREENSHOTS, FOTOS

Rulaman

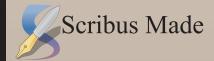
LEKTORAT

Yalinter

VERTRIEB

Internet

Wiederverwertung des Inhaltes in Printmedien oder anderer kommerzieller Form nur mit Zustimmung der Community, soweit die Rechte der Inhalte bei dieser liegen. In anderen Fällen kann keine Genehmigung erteilt werden.







Weihnachten ist da und wir blicken in diesem Heft zurück auf zwei weitere Jahre Maniac Mansion Mania. Vieles hat sich getan. Wir haben jetzt zum Beispiel einen Newsletter der die Community per Mail mit den wichtigsten Neuigkeiten versorgt. Bòógieman hat eine Anleitung veröffentlicht mit der man MMM Episoden auf Android Geräten installieren kann. Die 9. Staffel wurde mit der Episode 90 (Kofferpacken) von cmdr geschlossen. Des Weiteren haben Ron Gilbert und Gary Winnick ihr neues Adventure Game, mit dem Namen Thimbleweed Park auf Kickstarter angekündigt. Mehr dazu im Heft.

Außerdem gibt es hier im Magazin Nummer 6 eine Weiterführung von Endres' Tutorial und die bisher unveröffentlichte Lösung zu Episode 81, Bernard bricht aus. Außerdem wird erklärt was ein Repository ist und wie einem das Programm Tortoise Hg bei der Erstellung von Episoden nützlich sein kann.

Yalinter

QR-Code



Nebenstehender QR-Code führt euch direkt auf die MMM-Hauptseite. Einfach mit dem Smart-Phone scannen und die Seite (nicht Smartphone optimiert [haha] anschauen)

Artikel aus der ganzen Welt

Thimbleweed Park - Das neue Classic Adventure

Am 18. November startete eine Kickstarter Kampagne, mit der sicherlich niemand gerechnet hätte. Ron Gilbert und Garry Winnick kündigten ihr neues Projekt Thimbleweed Park an und setzten ein Ziel von 375 000 Dollar, welches aber bereits nach sechs Tagen erreicht wurde. Bereits im Trailer erkennt man die bekannten Anspielungen auf andere Lucasarts Spiele. So gibt es zum Beispiel ein Edmund Hotel und die fleischfressende Pflanze steht auf einem Tresen. Das Spiel ist liebevoll detailliert, im üblichen Pixelstil gestaltet und man kann wie bei "Maniac Mansion" oder "Day of the Tentacle", zwischen mehreren Charakteren wechseln. Diesmal soll es fünf Charaktere geben. Ron Gilbert und Garry Winnick versprechen:

"It's deep, it's challenging, it's funny, it's everything you loved about adventure games."

Das Spiel ist laut Kickstarter eine Art Zeitmaschine. Fans, die früher Maniac Mansion, Day of the Tentacle oder Monkey Island gespielt haben, bekommen jetzt die Chance, noch einmal ein gutes aber eben neues Point and Click Adventure von den beliebten Autoren zu spielen. Spendet man mindestens 20 Dollar erhält man eine digitale Kopie des Spieles, sobald es fertig ist. Für 25 \$ wird einem sogar seine Schuld verziehen, wenn man Maniac Mansion und Monkey Island seinerzeit nicht gekauft sondern raubkopiert hat und für 50 \$ kann man seinen Namen in das "In Game Telefonbuch" eintragen lassen und ist möglicherweise Teil des Lösungsweges. Auch Lösungswege soll es mehrere geben.

Die Story

Thimbleweed Park ist eine Kleinstadt, die früher von der größten Kissenfabrik des Bundeslandes geprägt war, aber nun recht heruntergekommen zu sein scheint. Es geht unter anderem um zwei Ermittler, die einen Mord am Stadtrand aufklären wollen. Während des Spieles versucht man herauszufinden, was überhaupt in der Stadt geschehen ist und was es mit der Leiche auf sich hat. Der Spieler kann jederzeit zwischen den Charakteren wechseln. Zwei von ihnen sind die beiden Ermittler, die anderen sind:

- Dolores, die in der rätselhaften Villa ihres verstorbenen Onkels lebt
- Franklin, der ohne Erinnerungen in einem Hotel aufwacht und merkt, dass er tot ist
- Ransome, der verfluchte Clown der sein Makeup nicht abnehmen kann

Ron Gilbert und Garry Winnick kündigten noch ein paar coole Zusatzziele [Stretch Goals] an wenn mehr Geld eingenommen werden sollte:

[425 000 \$] Übersetzungen: Das Spiel erhält eine deutsche, spanische, französische und italienische Übersetzung. Die deutsche Übersetzung wird von Boris Schneider Johne übernommen, der bereits die deutsche Übersetzung für Monkey Island machte.

[525 000 \$] Es wird eine iOS und eine Android Version des Spieles erscheinen.

[625 000 \$] Die englische Version des Spieles wird vollständig synchronisiert werden .

Wir können wohl gespannt sein wie der Nachfolger von Maniac Mansion sich entwickeln wird. Der voraussichtliche Releasetermin für Thimbleweed Park ist im Juni 2016.

Yalinter





From the Homepage

https://www.kickstarter.com/projects/thimbleweedpark/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweedpark/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweedpark/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweedpark/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweedpark/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-adverse-com/projects/thimbleweed-park-a-new-classic-point-adverse-com/projects/thimbleweed-com

Thimbleweed Park is the curious story of two washed up detectives called in to investigate a dead body found in the river just outside of town. It's a game where you switch between five playable characters while uncovering the dark, satirical and bizarre world of Thimbleweed Park.

Lost along a dusty stretch of highway, the town of Thimbleweed Park once boasted an opulent hotel, a vibrant business district and the state's largest pillow factory, but now teeters on the edge of oblivion and continues to exist for no real reason. It's a town that makes you itch and your skin crawl. It's a place no one ever looks for, but everyone seems to find.





MMM Classic Solutions

Lösung - Episode 08: Die Abfuhr

Es wäre so ein schöner Tag - Wenn nur Klaus nicht da wäre!

Also gut:

Schnappen Sie sich das grüne Buch in der Mitte des Bücherregals und lesen sie es sich durch und gleich danach öffnen Sie die obere rechte Schublade und holen das Blatt Papier und den Kugelschreiber raus. Mit dem Kugelschreiber zeichnen wir den Plan aufs Blatt und schauen uns den Plan nochmal an, danach noch das Kopfkissen auf dem Bett mitnehmen. Jetzt verlassen wir das Zimmer und stecken gleich den Lukenöffner ein und betreten das Schlafzimmer von Bernards Eltern und öffnen das rechte Nachttischschränkehen und nehmen den Kassettenrekorder raus. Wir müssen jetzt in Britneys Zimmer gehn und den Hamster mitsamt Laufstall aus dem Käfig rausholen. Die Treppe gehen wir hinunter und nehmen den Keilriemen Sportgerät ab, dann geht es weiter ins Esszimmer nach links und stecken noch den Faden vom Nähkästchen ein. In der Küche öffnen wir die eine rechte Schublade und holen den Dosenöffner daraus und betrachten uns die Spüle und öffnen zuletzt das linke untere Schränkchen, um einen Eimer zu erhalten. Mit der Schere schneiden wir die Federn aus dem Kopfkissen raus. Jetzt geht es wieder hoch zu der Dachluke, die wir mit dem Lukenöffner öffnen und betreten werden.

Auf dem Dachboden öffnen wir die Kiste und holen den Generator raus und nehmen noch die Dose, neben dem umgekippten Superkleber, danach nehmen wir noch den



Werkzeugkasten, den wir noch öffnen, um weitere Werkzeuge zu erhalten und stecken noch den Tritt und das Brett neben dem Regal ein. Jetzt gehen wir ins Wohnzimmer, nehmen den Ventilator und öffnen das Kassettenschränkehen und holen eine Kassette raus, die wir mit dem Kassettenrekorder benutzen. Jetzt gehen wir zur Haustür und benutzen den Akkuschrauber mit Plan A (das ist über der Tür). Dann benutzen wir die Dübel mit den Löchern. Nun benutzen wir das Scharnier mit dem Brett und stecken es in die Löcher mit den Dübeln rein. Danach den Bindfaden mit Brett benutzen und den Kleber in den Eimer reinschütten und auf das Brett stellen. Die Federn legen wir auf dem Tisch, stellen den Generator auf Plan B (das ist rechts neben dem Tisch), benutzen den Ventilator mit dem Generator und zu guter Letzt benutzen wir den Hamster mit dem Generator. Bernard geht in die Küche und benutzt den Kassettenrekorder und danach öffnen wir das Küchenfenster und benutzen den Rekorder wiederum mit diesem

Fenster.

Rayman - Dienstag, 10. April 2007 💥





maniacmansionmania

Lösung - Episode 09: Radioaktiv

Was für ein schöner Tag, da machen wir gleich mal das Fenster neben dem PC auf. Oh draussen sitzt grad Hoagie im Garten, mal fragen was er denn so treibt. Hoagie liest ein Buch, ganz was Neues, naja da wollen wir ihn nicht weiter stören. Schauen wir mal in den PC. Ohh Gott, Notendurchschnitt in Chemie nur 1,4 eine Tragödie. Schauen wir mal raus auf den Flur im ersten Stock. Was hängt denn da an Britneys Tür für Zettel? Oh wir haben Zimmerverbot von Britney, auch gut solange sie nicht herauskommt gibts keinen Stress. Dann schauen wir noch im Bad vorbei und packen das Abführmittel ein das dort rumsteht. Aha, aus der Dachluke hängt ein Stück vom Zelt.

Weiter gehts ins Erdgeschoss, ohh da klingelt grad das Telefon mal schauen was es Neues gibt. Der Bürgermeister höchstpersönlich schickt uns zu den Foxhöhlen, um ein radioaktives Phänomen untersuchen. Das ist natürlich eine feine Sache. direkt von der politischen Spitze so einen gloreichen Auftrag zu erhalten. Dir Frage ist nur wie kommen wir da hin? Wenn wir schon beim Telefon stehen, rufen wir doch gleich noch Hoagies Dad an, vielleicht borgt er uns sein Auto. Das war ja ein Kinderspiel, Hoagie wird mich hinfahren. Allerdings weiss er noch nichts davon, deswegen werd ich ihm gleich die Neuigkeit erzählen. Wir gehen zurück in Bernards Zimmer und reden wieder vom Fenster aus mit Hoagie. Ok Hoagie weiss Bescheid und kommt uns dann abholen

Jetzt müssen wir noch das Zelt vom Dachboden runterholen und das Strahlungsmessgerät aus dem Keller



mitnehmen, bevor es losgehen kann. In der Schublade im Schreibtisch ist ein Lineal und ein Kugelschreiber. Nehmen wir beides mit. Das sich immer und ewig drehende Perpetum Mobile packen wir auch ein. Man weiss nie wozu man es noch braucht. Mit dem Lineal versuchen wir gleich mal die Dachluke zu öffnen. Geht sich leider noch nicht aus, wir brauchen noch was wo wir uns draufstellen können. Was kommt da in Frage, hmm?? Das gute alte Micro müsste dafür eigentlich geeignet sein. Das holen wir uns schnell aus der Küche. Im Esszimmer liegt ein Zippo Feuerzeug. Das nehmen wir mit, ein Feuerzeug kann man beim Campen immer brauchen. Das Micro nehmen wir aus der Küche mit, das Sad Bull nehmen wir aus dem Kühlschrank. Vielleicht brauchen wir ia noch ein für bisschen Energie unser schwieriges Unternehmen. Also wieder in den Flur im oberen Stockwerk und den Micro unter die Dachluke stellen. Mal schauen, ob es sich jetzt ausgeht. Mit dem Lineal klappt es dann und wir haben endlich das Zelt eingepackt.

Fehlt nur noch das Strahlenmessgerät, aber das liegt im Keller

kontaminiert. dieser ist Möglicherweise gelingt es uns die Strahlung abzusaugen. Mums Staubsauger steht im Schlafzimmer, den nehmen wir mal mit. Auf dem Weg zur Kellertüre kommen wir im Wohnzimmer vorbei, da schauen wir doch gleich was es grade so Schönes im Fernsehen spielt. Aha Wired Ed hat seinen Hamster verloren, naja Pech für Ihn.Bei der Kellertüre drückt es schon die kontaminierte Luft nach oben. Allerdings nützt uns der Staubsauger alleine da noch nicht viel, wir müssen noch irgendeinen natürlichen Filter einbauen der das radioaktive Gift absorbiert. Schauen wir mal vors Haus. Ahja da links ist bisschen Moos auf Hausmauer, damit könnte es gehen. Wir nehmen uns ein wenig vom geben es in Moos und Staubsauger. Damit sind wir jetzt perfekt gerüstet gegen die Strahlung im Keller. Wir saugen die radioaktive Strahlung einfach auf. So dann können wir ja endlich in den Keller und da steht auch gleich das Messgerät, welches wir gleich einstecken. Gleich daneben unser nicht funktionierendes Chemieprojekt, naja darum kümmern wir uns

später.

Ohh es klingelt, das wird Hoagie sein der uns abholt, also nix wie raus und ins Auto. Ab zu den Fox-Höhlen. So da sind wir, gleich mal die Gegend sondieren. Ohje in die Höhle können wir leider nicht, die Strahlung ist zu hoch, das Messgerät schlägt an. Na gut dann wollen wir mal unsere Campingausrüstung aufbauen. Also das mit dem Zelt hab ich mir einfacher vorgestellt. Schaff einfach nicht es richtig aufzubauen und Hoagie steht daneben und grinst blöd. Na dann soll er doch mal zeigen was er kann. Wir geben Hoagie das Zelt und staunen nicht schlecht. Hoagie hat wohl einen Zeltaufbaukurs gemacht, unglaublich. Na gut das Zelt steht, schauen wir mal rein. Da drinnen ist ein Krug, den nehmen wir mit. Gut nur wie kommen wir jetzt in die Höhle? Den Staubsauger können wir hier nicht anstecken, also müssen wir uns was Anderes einfallen lassen. Vielleicht kann ich mich selber, gegen die Strahlung immunsieren. Schauen wir mal was wir uns da zusammenmixen können. Wir geben einmal die Abführmittel ins Sad-Bull, diese Mischung schütten wir in den Krug. So jetzt fehlt noch radioaktiver Träger der die Antikörper bildet.

Da haben wir 2 Möglichkeiten, entweder wir nehmen Staubsauger wieder auseinander und geben das jetzt mit Radioaktivität aufgeladene Moos in den Krug, oder wir brechen uns einen Ast vom dem Baum ab der hier rumsteht und geben den in den Krug. Gut die Mischung ist fertig, nur noch immer nicht optimal zum trinken. Damit die Stoffe alle wirklich zu einem harmonischen Getränk verschmelzen, müssen wir den Krug noch erhitzen. Da haben wir wieder 2 Möglichkeiten.

Die einfachere ist, wir verwenden das Zippo-Feuerzeug mit Feuerstelle und machen ein kleines Lagerfeuer. Die aufwendigere wäre, wenn wir wieder ins Auto steigen, nach Hause fahren den Microwellenherd wieder der Küche auf seinen Platz stellen und darin den Krug erhitzen. Jedenfalls haben wir den Krug jetzt erhitzt und die Mischung ist trinkfertig. Da Hoagie leider verweigert müssen wir das Gesöff selber trinken. Man das geht ja ab, so stürmen wir jetzt unversehrt in die Höhle und finden darin einen verseuchten Hamster. Trotz aller Geschwindigkeit erwischen wir den Hamster nicht mit den Händen. Zum Glück haben wir das Perpetum Mobile eingesteckt und stellen das in der Mitte der Höhle auf. Der Hamster hat das tatsächlich für sein Laufrad gehalten und ist reingesprungen. sofort brauchen wir ihn ja nur noch einzupacken und können die Heimreise antreten. War eh schon höchste Zeit, das Abführmittel hatte seine Wirkung nicht verfehlt.

Hoagie liefert uns brav wieder vor der Haustüre ab. Hmmmm, der sollte Hamster eigentlich genügend Energie für unser misslungenes Chemieprojekt liefern. Wir gehen in den Keller verwenden den Hamster Perpetum Mobile als Energiequelle. Funktioniert tadellos, jetzt brauchen wir noch die Schaltpläne, die Dad als

Strafe für die Kellerexplosion versteckt hat. Wir öffnen die Schublade unter dem Experiment und packen den Schraubenzieher ein. Im Verstecke finden sind wir gut und das es in Bibliotheken sehr oft lose Wandverkleidungen gibt, wissen wir auch nicht erst seit gestern. Also in die Bibliothek und siehe da, die Verkleidung rechts unten neben der Tür zum Flur ist lose. Mit den Fingern geht sie leider nicht auf, aber wir haben ja den Schraubenzieher und damit is es kein Problem. Wir öffnen die Schachtel und da drinnen sind Sie. Die Pläne für unser Chemieprojekt – Thermonukleare Kernfusion. Damit gehts wieder in den Keller, wo wir jetzt die Pläne am Projekt anwenden. Na toll es funkioniert jetzt hervorragend.

<Zwischensequenz>

Dann gleich mal ab in die Schule und mein Experiment präsentiert. War natürlich ein toller Erfolg. War ja klar das meiner mitreissenden Performance keiner wiederstehen konnte.

<Zwischensequenz Ende>

Gut, gehen wir also wieder ins Haus. Wieder klingelt das Telefon, wir heben ab und erzählen dem Bürgermeister von unserer heroischen Tat bei der Fox-Höhle. Der Bürgermeister war hörbar dieses Problem erleichtert das erledigt ist und wird vorschlagen, dass ein Einkaufszentrum nach mir benannt wird, was für eine Ehre.

Alternative Lösungen:

- Krugmischung -
- 1. Ast vom Baum
- 2. Moss vom Staubsauger
- Hamster verschicken –
- 1. Hamster normal verschicken
- 2. Hamster vorher in Micro und dann verschicken
- Krug erhitzen –
- 1. In der Micro
- 2. Am Lagerfeuer

maniacmansionmania

Sicherheitshalber gehen wir nochmal in unser Zimmer und schauen im Computer nach, ob unsere Note auch wirklich verbessert wurde. Alles in Ordnung, Notendurchschnitt wieder bei 1,0 mehr kann man wirklich nicht erwarten. Wie gehts jetzt mit dem Hamster weiter? Wir erinnern uns an die Fernsehsendung mit Wired Ed, der hatte doch seinen Hamster verloren. Na gut den leeren Karton

haben wir noch, da passt er ja haargenau rein. Mit dem Kugelschreiber schreiben wir die Adresse drauf und gehen zum Briefkasten. Es fehlt uns noch eine Briefmarke, wir suchen unter der Fussmatte bei der Eingangstür und haben Glück. Also Briefmarke auf den Karton und rein in den Briefkasten. <Zwischensequenz>Damit haben wir hoffentlich Wired

Ed glücklich gemacht und geniessen seine Erregung und das Livekommentar des Bürgermeisters am Fernsehschirm. <Zwischensequenz Ende> ENDE Rocco – Dienstag, 10. April 2007



Endres' Tutorial - Teil 2

Freitag, 07. Januar 2011 - Endres

Hotspots

Jetzt geht es daran, die Räume mit Leben zu füllen. Beginnen wir in Dave's Zimmer. Öffne dazu rechts oben den Baum bei "Room" und bei "Daves Zimmer". Dann auf "Edit Room" auf einen Doppelklick. Du bist jetzt im Raumeditor. Wenn du nun in der zweiten Auswahlbox statt "Nothing" "Hotspots" auswählst, siehst du, welche Hotspots in dem Raum eingerichtet sind. Das sind Bereiche im Hintergrund, auf die der Spieler dann später draufklicken kann, zum Beispiel die Tür oder das Bett. Der gerade ausgewählte Hotspot ist farbig markiert.

Wähle die Pinnwand aus (hPinnwand, ID; 7), klicke auf das Blitzsymbol, (siehe Screen) hier auf "Any Click on hotspot" und dort auf "...".

Der Scripteditor öffnet sich dann. Die ersten Zeilen sehen so aus:

```
if ( any_click_move(190, 123, eDirUp) )
{
   if ( UsedAction(eActWalkTo) )
   {
```

Die erste Zeile bestimmt, dass der Spieler erst an die Position (190, 123) auf dem Bildschirm geht, damit das passiert, was in den geschweiften Klammern (Tipp: Am besten den Inhalt von geschweiften Klammern immer einrücken, damit man sieht, wie weit dieser noch geht) auf dieser Ebene passiert. Die zweite Zeile sorgt dafür, welches Verb angeklickt sein muss, bevor das passiert, was innerhalb der geschweiften Klammern danach steht. Die Positionen werden im Room Editior auch angezeigt, wenn man den Mauszeiger über die Raumgrafik bewegt. In diesem Fall steht in der dritten "Funktionsebene" nur:

```
// Wait(5);
```



Und wie in jedem Heft, so auch hier: Der übliche Aufruf mitzuhelfen. Leute, schlagt Themen vor, reicht Texte ein und verewigt euch so in den Analen des MMM-Universums.

Arbeitet also aktiv am Heft mit und schreibt kräftig Lösungen und Beiträge (auch für die Homepage).

Dies ist ein auskommentierter Funktionsaufruf. Das heißt, dass AGS die Zeile nicht beachtet, als ob sie da nicht stehen würde. Das heißt, der Charakter geht nur bis zur Position und guckt nach oben, sonst nix – Er wartet nicht, weil es auskommentiert ist. Mehr tut er nur bei anderen Aktionen. Dass mehr nicht passiert, ist klar, denn der Aufrag an die Spielfigur lautete ja nur eActWalkTo, d.h. "Gehe zu". Möglich sind hier außerdem die folgenden Verben: eActLookAt (Schau), eActUse (Benutze), eActPickUp (Nimm), eActPush (Drücke), eActPull (Ziehe), eActOpen (Öffne) und eActClose (Schließe). Bei Charakteren gibt es auch noch die Aktion eActTalkTo (Rede) und bei Inventargegenständen eActGiveTo (Gebe), dazu später. Im Anhang findest du noch eine praktische Tabelle für den Überblick hierbei.

Da hier nicht mehr passiert, schauen wir uns also die nächste if-Fallunterscheidung an.

```
else if ( UsedAction(eActLookAt) )
{
    Wait(5);
    player.Say("Ja, auch ich hab so meine Pläne.");
    player.FaceDirection(eDirDown);
    player.Say("He, he, he.");
}
```

Dieser Code wird ausgeführt, wenn die Pinnwand angeschaut wird. Natürlich geht Dave auch wieder zur Pinnwand und schaut sie an, denn das war ja die erste Abfrage. Wichtig ist auf dieser zweiten Ebene, dass ab dem zweiten if-Block mit "else" eingeleitet wird, also "wenn das passiert oder sonst wenn das passiert". Dave wartet einen kurzen Moment und gibt dann zwei Kommentare ab, wozwischen er sich dem Charakter zuwendet. Es gibt die vier Richtungen eDirUp (nach hinten, also oben), eDirRight (nach rechts), eDirDown (nach vorne, also unten), eDir Left (nach links).

So geht das dann die Aktionen durch, die definiert sind. Beim letzten else steht dann noch:

```
else Unhandled();
```

Diese Zeile sorgt dafür, dass auch etwas passiert, wenn der Spieler etwas macht, was im Script nicht festgelegt wäre (z.B., wenn kein LookAt definiert wäre, würde Unhandled bei "Schau an Pinnwand" greifen). Unhandled lässt den Spieler nur einen passenden Standardkommentar sagen, wie "Nett".

Auf diese Weise können auch eigene Hotspots definiert werden. Beispiel: Du wählst nun im "Room 5"-Tab über die Auswahlliste rechts in der mitte unter "hPinnwand (Hotspot; ID 7)" hHotspot12 aus (den gibt es noch nicht im Raum) und zeichnest mit den Zeichenwerkzeugen eine der unteren Schubladen nach. Nun wählst du wieder das andere Symbol links neben dem Blitz aus und gibst in das Feld "Name" "hSchubladeUnten" ein,

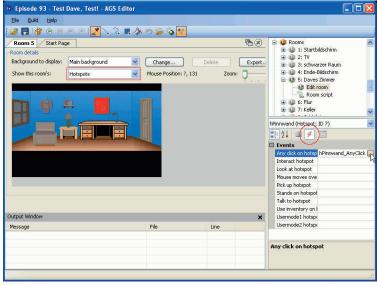


Abbildung 1

dieser Name wird im Script verwendet. Bei "Description" schreibst du "Schublade>l" rein. Diese Beschreibung wird im Spiel angezeigt. Das ">l" wird natürlich nicht gezeigt, sondern bedeutet, dass die Standardaktion für die rechte Maustaste

"Anschauen" ist. Es gibt hierbei >o (Öffnen), >c (Schließen), >l (Schau), >p (Nimm), >u (Benutze), >s (Drücke), >y (Ziehe) und in besonderen Fällen >t (Rede), >g (Gib), >v (Variabel, wie Türen Öffnen und Schließen) und >n (Normal). Wie gesagt, im Anhang eine Übersicht für die Aktionen. Schließlich drückst du bei dem Blitz und "Any click on hotspot" wieder auf "..." und schreibst rein:

```
if ( any_click_move(160, 123, eDirUp) )
{
   if ( UsedAction(eActLookAt) )
   {
      Wait(5);
      player.Say("Das alte Mistding klemmt die meiste Zeit.");
   }
   else Unhandled();
   }
```

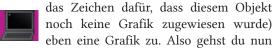
Dein erster Hotspot ist fertig. Erinnerst du dich daran, dass du alles mit F5 ausprobieren kannst, wenn du was geändert hast?

Objekte

Wenn du wieder in dem "Room 5"-Tab, dort wo wir "Hotspots" ausgewählt haben auf "Objects" klickst, kann du die Objekte in dem Raum bearbeiten.

Anders als Hotspots sind Objekte nicht Bereiche im Hintergrund, die man anklicken kann, sondern Grafiken, die praktisch auf dem Hintergrund liegen und z.B. verschoben oder mitgenommen werden können. Als Beispiel wollen wir auf Daves Tisch einen Laptop stellen. Erst erstellen wir durch Rechtsklick auf der ungefähren Position des Laptops ein neues Objekt.

Nun weisen wir der erscheinenden Tasse (das ist



wieder in die Eigenschaftsliste unten rechts, dort

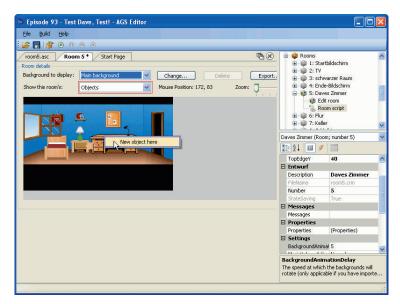


Abbildung 2

bei Image auf die bekannten drei Punkte. Du befindest dich in Dave's Raum, also navigierst du nach Räume und dann nach Daves Zimmer. Hier siehst du die Sprites, die in Dave's Raum schon vorhanden sind. Erst einmal kopierst du diese Grafik in die Zwischenablage:

Dann klickst du rechts auf einen freien Bereich im rechten Abschnitt und wählst "Paste new sprite from clipboard...". Öffnet sich folgendes Fenster, musst du nur noch auf "Import Whole Image" klicken. Ansonsten solltest du dir die Bilddatei herunterladen und stattdessen im Kontextmenü "Import new sprite from file..." wählen. Die Farbtiefe der Bilder wird bei diesem Vorgang gleich an das Spiel angepasst, da AGS-Adventures den gewissen "Old-School"-Stil haben.

Jetzt klickst du nur noch doppelt auf den importierten Laptop, und schon sollte er am Schreibtisch stehen. Du kannst nun noch die Position durch ziehen des Objekts anpassen, außerdem solltest du ihm eine Beschreibung (z.B. Laptop) und einen Namen (z.B. oLaptop) geben, dies funktioniert wie bei den Hotspots.

Damit Dave damit auch was machen kann, müssen wir wieder das Skript erweitern. Dazu gehst du auf den Blitz und dann bei "Any click on object" auf die drei Punkte und fügst folgendes Skript ein:

```
if ( any_click_move(187, 122, eDirUp) )
{
  if ( UsedAction(eActLookAt) )
     Wait(5);
     player.Say("Mein neuer Laptop.");
     else if ( UsedAction(eActPickUp) )
     {
        Wait(5);
        //ins Inventar
     }
     else if ( UsedAction(eActUse) )
     {
        Wait(5);
        player.Say("Dafür habe ich jetzt keine Zeit.");
     }
     else if ( UsedAction(eActOpen) )
        Wait(5);
        player.Say("Er ist bereits aufgeklappt.");
     else if ( UsedAction(eActClose) )
        Wait(5);
        player.Say("Der kann anbleiben.");
     }
     else if ( UsedAction(eActPull) || UsedAction(eActPush) )
     {
        Wait(5);
```

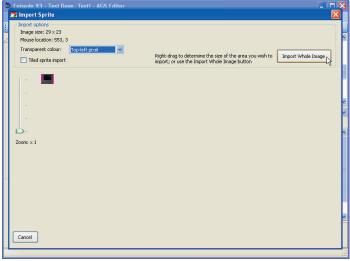


Abbildung 3

```
player.Say("Ich verrücke ihn jetzt nicht.");
}
else Unhandled();
}
```

Wenn Dave für verschiedene Aktionen an verschiedene Orte gehen soll, was in einigen Sonderfällen passieren kann, kann man das if mit der Position auch stattdessen in alle UsedAction-ifs einbauen, natürlich entsprechend mit angepassten Positionen. Hier ein gekürztes Beispiel. Beim benutzen geht er statt zum Laptop zur Tür:

```
if ( UsedAction(eActLookAt) )
{
    if ( any_click_move(187, 122, eDirUp) )
    {
        Wait(5);
        player.Say("Mein neuer Laptop.");
    }
}
else if ( UsedAction(eActUse) )
{
    if (any_click_move(273, 125, eDirRight))
    {
        Wait(5);
        player.Say("Dafür habe ich jetzt keine Zeit.");
    }
}
else if ( any_click_move(187, 122, eDirUp) ) Unhandled();
```

Inventargegenstände

Wie du vielleicht schon im Skript gesehen hast, war da noch keine Funktion zum nehmen des Laptops darin, lediglich ein Kommentar "ins Inventar" - aber so einfach ist das schließlich nicht.

Du kopierst dir also als erstes wieder diese Grafik (wenn du mal selbst eine Zeichnest - sie sollte 31x19 Pixel groß sein, theoretisch möglich wären aber auch 38x22 Pixel) in die Zwischenablage und öffnest dann oben rechts in



AGS den Baum "Inventory Items", worin du siehst, dass bereits eine Fernbedienung definiert wurde. Also klickst du rechts auf "Inventory Items"

Abbildung 4

und dann auf "New inventory item".

Auch hier musst du also wieder auf Image gehen und im Spritefenster in den Ordner "Inventar" gehen, dort das Sprite einfügen und auswählen. Die Beschreibung ("Laptop>u", zu diesem ">u" später mehr) und der Name ("iLaptop") sollte natürlich auch gesetzt werden.

Die Aktionen müssen wieder über den Blitz eingefügt werden. Der Unterschied hierbei ist, dass wir mehrere Funktionen aktivieren müssen, da es bei Inventargegenständen kein "Any click" gibt. Also erstellst du als erstes die "Look at inventory" Funktion:

```
Wait(5);
player.Say("Es läuft eine Kommandozeile.");
```

Dann die "Other click on inventory" Funktion. Hierbei ist wichtig, dass statt "Unhandled" zum Schluss "Unhandled_Inventory" verwendet wird, da wir hier ja einen Inventargegenstand vorliegen haben:

```
if ( UsedAction(eActOpen) )
{
    Wait(5);
    player.Say("Er ist bereits aufgeklappt.");
}
else if ( UsedAction(eActClose) )
{
    Wait(5);
    player.Say("Der kann anbleiben.");
}
else Unhandled_Inventory();
```

Und zu guter Letzt kommen wir nochmal zum ">u" zurück. Inventargegenstände sind ja immer mit dem Benutze-Befehl vorausgewählt. Warum habe ich also trotzdem nochmal dieses Kürzel drangehängt? Ganz einfach: Wir wollen den Laptop vielleicht später nochmal alleine benutzen, ohne zweiten Inventargegenstand. Und deshalb bedeutet das ">u" bei Inventargegenständen, dass das "Benutze mit" wieder zu "Benutze" wird. Dies machst du bei diesem Fall im "Use inventory on this item" Skript (Wenn rulaman es geändert hat, bitte hier Interact on this item verwenden!):

```
if ( UsedAction(eActUse) )
{
    Wait(5);
    player.Say("Vielleicht woanders.");
}
else Unhandled_Inventory();
```

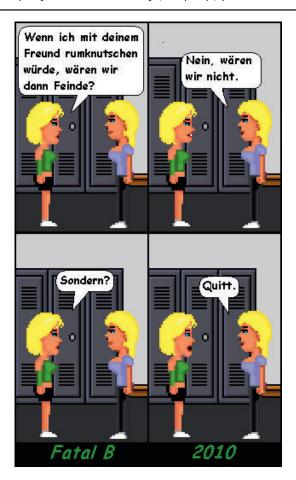
Man kann noch weitere else ifs für andere Inventagegenstände definieren, also wenn zum Beispiel ein USB-Stick mit dem Laptop benutzt werden soll sähe das etwa so aus:

```
if ( UsedAction(eActUse) )
{
    Wait(5);
    player.Say("Vielleicht woanders.");
}
else if ( player.ActiveInventory == iUSBStick )
{
    Wait(5);
    player.Say("Ich stecke den Stick mal rein ...");
}
else Unhandled_Inventory();
```

Natürlich haben wir jetzt aber noch das wichtigste vergessen. Denn immernoch ist in der "Any Click" Routine vom Objekt unser langweiliger Kommentar zu sehen, den du jetzt noch mit folgendem ersetzt, damit das Objekt verschwindet und in unser Inventar wandert, damit wir die ganzen definierten Funktionen auch verwenden können:

```
oLaptop.Visible = false;
PlaySound(4);
player.AddInventory(iLaptop);
```





Kaum hat das Jahr begonnen, da wird schon eine MMM-Episode zum Adventure des Jahres gewählt. Siehe hierzu auch den offiziellen Pressetext: (JPJFs Episode "DER ALLTÄGLICHE WAHNSINN" hat bei Leserbefragung des Online-Portals www.adventure-treff.de den 1. Platz beim Fanadventure des Jahres 2012 belegt! Dabei konnte diese MMM-Folge satte 42,6% der von den Usern abgegebenen Stimmen für verbuchen. Glückwunsch an JPJF und Co-Autor Rayman für dieses tolle Ergebnis!)

Die Kopfnuss

Das Wort bezeichnet eine Finte schlau gemacht mit Druckertinte oder auch die bunte Pracht die jedem Gärtner Freude macht

Lösung der letzten Ausgabe: Fall / Fall (Leo)

Lösung - Episode 87: Das Geheimnis des Blakes Hotel von Ronville

Sonntag, 01. Juli 2012 – ZAK



Rezeption

Betrete das Hotel und nach der Einleitung gehst du in den ersten Stock ins Zimmer hinten rechts und öffnest die Schublade am Spiegelschrank. Du erhältst einen Schraubendreher.

Weiter geht es in den zweiten Stock. Da gehst du in das Zimmer hinten links und ziehst am Vorhang und bekommst ein Seil. Dann gehst du in das Zimmer vorne rechts und öffnest die Schublade, du bekommst eine Steckdose. Dann gehst du gerade aus in die Suite, schaust dir den Kamin an und erhältst ein Brecheisen, nimmst den Eimer beim Bett mit und benutzt zweimal den Kamin. Vom Dach nimmst du die Plastikflasche mit und gehst runter in die Bibliothek.

Die Bibliothek

Aus der Bibliothek nimmst du dir die Sprungfeder mit und schaust dir auf dem Boden das vordere Buch an. Nun gehst du wieder in den Flur und dann ins Café. Dort öffnest du den Schrank vorne links und nimmst den Heizlüfter mit und vom Schrank das Salz

Weiter geht es in die Küche, da benutzt du die Sprungfeder mit dem Kühlschrank und ziehst am selbigem. Nimm das Kabel mit und gehe wieder in die Bibliothek. Da ziehst du an der losen Tapete, benutzt die Steckdose mit den Kabel. Dann benutzt du den Schraubendreher mit der Steckdose und danach das Kabel mit der Steckdose.

Draußen

Nun begibst du dich nach draußen, wo du den Heizlüfter mit dem Kabel verbindest und den Heizlüfter benutzt. Nimm die Schaufel und benutze sie mit der Klappe, dann das Brecheisen und öffnest die Klappe. Im Keller schaust du unter dem Schrank, du erhältst Handschuhe die du sogleich benutzt um an den Schlüssel zu gelangen. Wieder raus zum Häuschen und benutze die Schlüssel mit dem Vorhängeschloss, öffne die Tür und nimm die Dose und das Wappen mit.

Jetzt gehst du in die Küche, nimmst den Topf vom Haken und benutzt diesen mit dem Herd, öffne den Backofen und benutze den Dosenöffner mit der Dose, schütte die Suppe in den Topf und benutze den Herd. Nun kannst du versuchen den Topf zu nehmen, was dir aber nicht gelingt.



Wieder die Bibliothek

Gehe in die Bibliothek und benutze das hintere Buch vom Boden, gehe wieder in die Küche und siehe da, die Suppe ist verbrannt. Nun gehst du raus in den Flur, weiter ins Büro, benutzt das Wappen mit dem Holzschild. Gehe in den Geheimgang, nimm die Dose hinter dem Schrank mit. Wieder zurück in der Küche, öffnest du den Backofen und danach mit dem Dosenöffner die Dose, schütte die Suppe in den Topf, schalte den Herd an und nimm den Topf mit. Nun ziehst du am Eimer benutzt den Henkel mit dem Topf und begibst dich in den Keller. Benutzte den Topf mit der Suppe am Haken und es öffnet sich ein Geheimgang, gehe in durch Gang, weiter

nächsten Gang und benutze zweimal den Wagon.

Höhle

In der nächsten Höhle nimmst du dir den Trichter (links neben dem Fass) mit und schaust dir in der nächsten Höhle die Pflanzen an und begibst dich wieder in die Bibliothek. Dort benutzt du das vordere Buch vom Boden und gehst in die Küche.

In der Küche benutzt du den Eimer mit der Spüle, benutzt den Wasserhahn, dann die leere Dose mit dem Wasser, nimmst dir den Essig und benutzt diesen mit der leeren Dose, dann den Essig mit dem Eimer. Dieselbe Prozedur machst du mit dem Rum, Salz und dem Wasser. Dann benutzt du die Handschuhe und benutzt dann die Plastikflasche mit dem Pflanzengift.

Nun gehst du wieder in den Keller, benutzt da die Schlüssel mit dem Schrank welchen du nun öffnen kannst und bekommst einen Zerstäuber. Nun benutzt du den Trichter mit dem Zerstäuber, dann die Plastikflasche mit dem Pflanzengift an dem Zerstäuber mit dem Trichter und gehst wieder in die Höhle mit den Pflanzen und benutzt den gefüllten Zerstäuber mit den Pflanzen und kommst in eine weitere Höhle.

Da benutzt du das Seil mit der Kette und benutzt danach das Seil. Nun benutzt du das Brecheisen mit dem Medaillon. Nun begibst du dich zurück zur Rezeption und benutzt das Medaillon mit dem Tresen.

Lösung - Episode 81: Bernard bricht aus

Mittwoch, 06. Januar 2013 - Rulaman

Bernard wurde mal wieder in seinem Zimmer eingesperrt. Dabei muss er doch dringend zur Eierkopf Preisverleihung. Also ... nichts wie raus, aus dem Zimmer und dem Haus.

Bernards Zimmer

Der einfachste Weg ein Zimmer zu verlassen führt immer über die Tür. Also versuchen wir diese doch mal zu öffnen. Pech - ein Sicherheitsschloss. Also Suchen wir weiter im Zimmer. In einer Schublade ist leider nichts, die andere ist verschlossen. Schauen wir doch mal unter das Bett (Schau, Nimm). Wir erhalten einen Lukenöffner. Auf die Tür angewandt sagt er uns, dass wir die Tür nur mit dem passenden Schlüssel aufbekommen. Und dass sich der im Zimmer befindet, ist unwahrscheinlich. Also müssen wir einen anderen Weg aus dem Zimmer suchen. Das Laken und das Kissen nehmen wir mal vom Bett mit, wobei wir letzteres gleich mal untersuchen (Schau).

Das Fenster eignet sich doch prima, um als Fluchweg zu dienen. Also schlagen wir die Scheibe doch einfach mit dem Lukenöffner ein. Da Bernard nicht aus dem Fenster springen will, benutzen wir das Bettlaken. Wir schneiden es mit dem Taschenmesser in kleine Streifen und Bernard macht sofort ein Fluchtseil daraus.

Leider ist das Seil nicht fest genug. Wir müssen es verstärken. Außerdem wäre es doch ratsam, den Eierkopfpreis vom Vorjahr mitzunehmen. Quasi als Beleg. Zum Glück ist er nur angeklebt. Die Klebestreifen nehmen wir natürlich mit und benutzen sie mit dem Seil. Jetzt können wir das Seil mit dem Fenster benutzen und das Seil erneut alleine benutzen um das Zimmer zu verlassen.

Garage

Da Bernard nicht nach links gehen möchte und rechts nichts mehr ist. schauen wir doch einfach mal in die Garage.

Dort nehmen wir das Glas und den Behälter. Die Flüssigkeit im Glas schüttet Bernard einfach aus. Den Behälter müssen wir leider mit dem Taschenmesser öffnen. Dafür erhalten wir einen Schlüssel. Mit diesem öffnen wir die Tür und gehen durch. Wir finden unser Fahrrad, das aber leider abgesperrt wurde. Wieder zurück in der Garage suchen wir das Regal weiter ab und finden doch tatsächlich eine Tüte Chips hinter dem

War da nicht eine Mauseloch? Versuchen wir doch mal unser Glück. Leider klappt der Versuch die Chipstüte mit dem Loch zu verwenden nicht. Aber wenn wir die Chips in

Papierstapel.

das Glas füllen und dann vor das Loch halten, erhalten wir Bernard alte Laborratte. Von dieser nimmt er selbstständig den Draht und lässt die Ratte wieder laufen. Dann verwenden wir den Draht mit dem Schloss am Fahrrad und können zur Preisverleihung fahren.

Preisverleihung

Leider lässt uns die Dame nicht zur Verleihung, da unser Name nicht auf der Liste steht. Wir müssen also dafür Sorgen, dass er dort erscheint. Die Dame muss abgelenkt werden.

Hatte sie nicht Hunger? Locken wir sie doch in die Kantine. Schauen wir erst einmal auf die Zettel an der Wand. Dort erfahren wir, dass die Rezeptionistin gerne Fisch haben möchte.

Etwas weiter rechts finden wir einen Ventilator. Der wäre doch geeignet um einen fischigen Geruch zu verbreiten. Leider hat er kein Kabel. Aber die Lampe daneben. Diese neh-



men wir und berabeiten sie danach mit dem Taschenmesser. Danach benutzen wir das Kabel mit dem Ventilator. Perfekt. Doch woher bekommen wir unseren Fischduft.

Etwas weiter links war doch ein Mülleimer. Wir wühlen darin herum und entdecken eine Plastiktüte. Wir schauen sie an und merken, dass sie nach Fisch riecht. Also auf zum Ventilator und drübergestülpt.

Bernard trägt sich in die Liste ein und – Voilá.

Der Rest ist selbstlaufend. Genießen wir die Show.

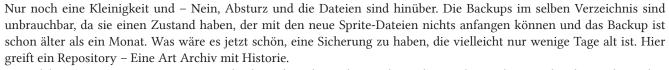
TortoiseHg

Das eigene Projekt sichern

Sonntag, 10. Februar 2013 - Rulaman

Installation

Das eigene Projekt schreitet schnell voran. Es ist schon fast fertig.



Ein solches Repository nimmt einem nicht die Arbeit des Sicherns ab. Sie bietet aber viele Vorteile, abseits der Sicherungsfunktion. Durch die Historie, hat man jederzeit Zugriff auf seinen Entwicklungsverlauf. Man sieht, was man gemacht hat. Man kann auf ältere Stände zurück und sich ansehen, was man verloren hat, falls etwas nicht mehr funktionieren sollte.

Wer sich bisher nicht abgeschreckt fühlt, der kann mit mir weiter auf eine Reise gehen, damit Fluchereien in Zukunft kürzer und weniger Intensiv ausfallen. – Nochmal. Ein Repository nimmt einem keine Arbeit ab. Im ersten Moment ge-

neriert es scheinbar mehr Arbeit. Aber im Endeffekt wird jeder, der sich darauf einlässt belohnt werden.

Zuerst ladet ihr die Repo-Software TortoiseHg von [1] herunter. Aktuell ist die Version 2.7 mit Mercurial Release 2.4.2

Folgt den Anweisungen zur Installation und voilá – Fertig. Das System ist jetzt fertig und zum Einsatz bereit.

Repository um das aktuelle MMM-Spieleverzeichnis Repository auf externe Platte oder USB-Stick klonen Repository als privat im Internet sichern

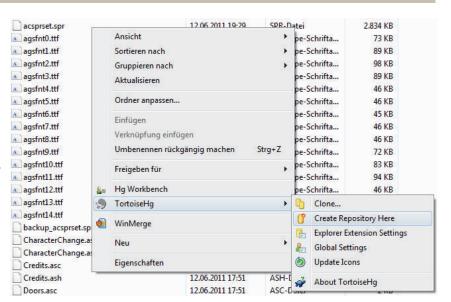
Sicherungsebenen

Begrifflichkeiten

Der Begriff Repository ist nicht mit einem speziellen Programm verknüft, sondern ist ein Oberbegriff für eine bestimmte Arten von Software. Es gibt bestimmte Art von Repositories. Es gibt zentrale und dezentrale (Ich gehe hier nicht darauf ein). Dann gibt es verschiedene Repo-Systeme. Als da wären (Auszug) git, Mercurial, cvs, svn, rcs, ... In diesem Tutorial geht es um das Repo-System Mercurial. Unter Windows vertreten durch TortoiseHg.

Arbeiten

Jetzt könnt ihr bereits mit dem Windows Explorer (oder jedem anderen Datei-Manager, der die Explorer-Shell-Erweiterung unterstützt) in das Verzeichnis wechseln, in dem ihr euer Spiel liegen habt. Jetzt wäre eine gute Gelegenheit nochmals die letzte Sicherung zu machen, bevor es ab in das Repo geht. Geht dahin, wo sich auch die Datei Game.agf befindet. Dort macht ihr Rechtsklick und fahrt mit der Maus über TortoiseHg - danach auf Create Repository here. Und schon haben wir ein Repository. Allerdings noch ohne Inhalt. Wenn wir jetzt den Inhalt hinzufügen würden, dann hätten wir alle Dateien im Repository, auch die, die wir nicht dort haben wollen.



Bei der Einrichtung eines Repos, haben wir TortoiseHg gesagt, dass wir eine spezielle Datei haben wollen (.hgignore). Dieser fügen wir nun ein paar Zeilen hinzu (siehe Kasten).

In dieser Datei stehen Anweisungen, die TortoiseHg sagen, welche Dateien das Repo ignorieren soll. Zum einen wären das Dateien, die im AudioCache-Verzeichnis stehen. Zum anderen Backup-Dateien und Executables.

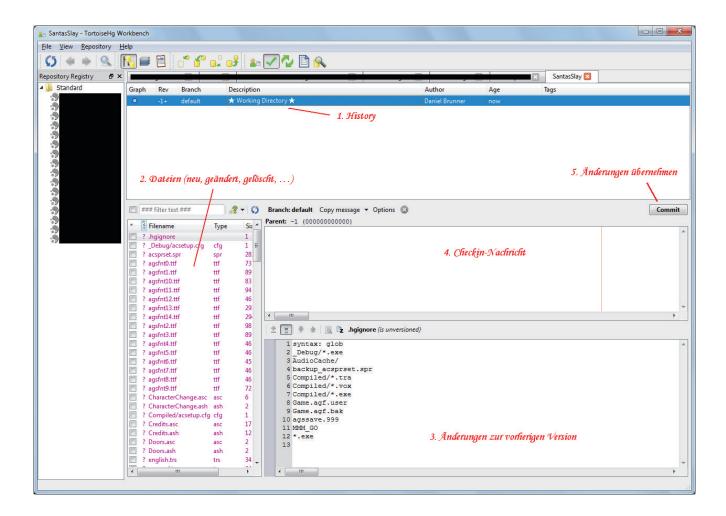


So, jetzt geht es los. Wieder geht es über den Explorer: Rechtsklick und dann *Hg Workbench* (siehe Bild). Der Bildschirm sieht bei euch vielleicht etwas ander aus, weil der linke Teil fehlen mag, aber der restliche Teil ist eh der wichtigste. Im oberen Teil seht ihr die Hostorie. Da noch nichts eingecheckt

wurde, steht hier nur ein Eintrag. Klickt diesen einmal an. Im unteren Teil des Fensters erscheint nun eine Dateiliste, die alle Änderungen anzeigt. Neue Dateien, geänderte Dateien, gelöschte Dateien, ... Nur durch die Farbe und einen Buchstaben davor unterschieden. Das Fenster daneben ist zweigeteilt. Im oberen Teil steh die Nachricht, die ihr dem System mitteilen müsst. Darunter sind die Unterschiede der aktuell gewählten Datei, zur Vorgängerversion. Schreibt also in den Teil mit der Nachricht folgendes: Erstcheckin. Wenn ich ein neues Repo aus einem bereits bestehenden Spiel anlege, dann schreibe ich immer Ersteckin, da ich keine Hostorie habe. Sonst schreibe ich auch gerne: Übernahme aus Starterpack xy. Wenn ihr mit eurem Text zufrieden seit, dann klickt ihr auf Commit (Übernehmen) und habt euren ersten Checkin-Vorgang erfolgreich absolviert.

Wenn ihr euch um Festplattencrashs nicht kümmert, oder euch die egal sind, dann könnt ihr jetzt aufhören weiterzulesen. Vergesst aber nicht, immer wieder (am Besten einmal am

syntax: glob _Debug/*.exe AudioCache/ backup_acsprset.spr Compiled/*.tra Compiled/*.vox Compiled/*.exe Game.agf.user Game.agf.bak agssave.999 *.exe



Tag, wenn ihr intensiv arbeitet, oder mindestens einmal in der Woche, wenn ihr daran gearbeitet habt, einzuchecken und einen passenden Text zu finden.

Sichern

Jetzt geht es daran, die Arbeit von vielen Eincheckvorgängen zu sichern. Sei es auf einen USB-Stick, oder auf eine externe Festplatte. (Die MMM-Starterpacks sind z.B. auch im Internet verfügbar, falls ich mich nicht mehr darum kümmern kann.)

Sucht euch auf einer externen Festplatte oder einem USB-Stick ein Verzeichnis, das ihr für eure Repositories hernehmen möchtet. (D:\Repositores\) In diesem Verzeichnis erstellt ihr z.B. folgende Ordnerstruktur. \MMM\Games\EpisodeX\. Dort erstellt ihr wieder ein Repository. Dieses Mal aber ohne .hgignore. Nehmt dazu einfach den Haken raus. Merkt euch den Pfad oder kopiert ihn (D:\Repositories\MMM\Games\EpisodeX).

Jetzt wird die obere Leiste interessant. Die Symbole sind (von links nach rechts) ankommende Änderungen prüfen (zeigt an, was aus einem entfernten Repositoryübernommen würde), ankommende Änderungen übernehmen (eigene historie wird um neue Einträge ergänzt), ausgehende Änderungen Prüfen (schauen, welche neuen Einträge hochgeladen werden würden), Daten hochspielen (schreibt neue Einträge in das entfernte Repo).

Die nächsten vier schalten teilweise in eine andere Ansicht um. Nur Ansicht, Commit,



- [1]: http://tortoisehg.bitbucket.org/
- [2]: http://www.maniac-mansion-mania.de/forum/index.php?topic=2144.0

Sync, Dateien im Repo, Suchen. Wir brauchen jetzt das dritte Symbol, der zweiten Gruppe (die zwei sich drehenden grünen Pfeile). Dort zeigt sich dann ein Text *Remote Repository:* Dieser, sowie das Feld darunter ist noch leer. Fügt dort den kopierten Pfad ein, der externen Festplatte, oder dem USB-Stick und drückt danach die Diskette am Ende der Zeile. Jetzt habe ihr beide Repos miteinander verbunden. Eure Daten könnt ihr nun hochladen (viertes Symbol der ersten Gruppe). Sollten noch Fragen sein, dann meldet euch einfach im Forum, oder schaut im Handbuch nach. Nach einer kleinen Einarbeitungszeit, wird euch die Arbeit mit dem Repo schnell von der Hand gehen.

Hilfreiche Funktionen in MMM

- **1.** Es wird immer nur die Interaction "Any click on ..." verwendet ... keine anderen!
- 2. Es gibt im Global Script definierte Funktionen, die in Interaction-Scripts verwendet werden können und die Scripts teilweise wesentlich verkürzen:

a) FaceDirection

Anstelle von FaceLocation kann FaceDirection verwendet werden, wenn der Character in eine bestimmte Richtung und nicht auf einen bestimmten Punkt schauen soll:

Code:

```
player.FaceDirection(eDirection dir);
```

Für dir sind folgende Werte möglich: eDirUp, eDirLeft, eDirRight, eDirDown Hierdurch wird das Script auch leichter lesbar.

b) EnterRoom

Anstelle von NewRoom kann der Playercharacter mit EnterRoom in einen neuen Raum an eine bestimmte Stelle geschickt werden.

Code:

```
player.EnterRoom(int room, int x, int y, eDirection dir);
```

Für "dir" werden die Konstanten von FaceDirection verwendet.

c) any_click_move

Die folgende Funktion bewegt den PlayerCharacter; die weitere Ausführung des Scripts wird unterbrochen. Diese Bewegung kann der Spieler durch Klicken mit der Maus abbrechen. Die Funktion gibt zurück, ob das Ziel erreicht oder abgebrochen wurde.

Code:

```
any_click_move(int x, int y, eDirection dir);
```

Bewegung auf Walkable Area zu den angegebene Koordinaten.

- 3. Scripts für die Interaction "any click on ..."
- a) Ein Hotspot oder Objekt, zu dem nur hingelaufen werden kann, für alle anderen Interactionen wird Unhandled aufgerufen:

Code:

```
if ( any_click_move(<x>, <y>, <dir>) == 0 )
{
```

```
Unhandled ();
}
dir: siehe FaceDirection; die Werte in <> müssen natürlich ersetzt werden.
b) Ein normaler Hotspot oder ein normales Objekt
Code:
   if (any_click_move(<x>, <y>, <dir>))
     if (UsedAction(eActWalkTo))
     {
        //Wait(5);
     }
     else if (UsedAction(eActLookAt))
        Wait(5);
        player.Say("");
     }
     else if (UsedAction(eActPickUp))
     {
        Wait(5);
        player.Say("");
     }
     else if (UsedAction(eActUse))
        Wait(5);
        player.Say("");
     }
     else if (UsedAction(eActOpen))
        Wait(5);
        player.Say("");
     else if (UsedAction(eActClose))
     {
        Wait(5);
        player.Say("");
     }
     else if (UsedAction(eActPull))
        Wait(5);
        player.Say("");
```

```
}
else if (UsedAction(eActPush))
{
    Wait(5);
    player.Say("");
}
else if (UsedAction(eActUseInventory))
{
    Wait(5);
    player.Say("");
}
else Unhandled();
}
```

4. Den Türen (oder ähnlichen Arten von Raumwechsel) widme ich einen eigenen Punkt.

Türen können entweder zu, offen oder verschlossen sein. Manche können einfach so geöffnet werden, für andere braucht man einen Schlüssel. Diese Begriffe lassen sich auch umdefinieren: Ein Gartentor, das eingerostet ist und sich daher nicht einfach so öffnen lässt ist verschlossen. Der Schlüssel ist vielleicht ein Ölkännchen.

Grundsätzlich werden Türen im Hintergrund als geschlossen gezeichnet, ein darüber gelegtes Objekt zeigt die geöffnete Türe. Das Häkchen vor "Object is initially visible" wird entfernt, an die Bezeichnung der Türe in object name wird ">v" angehängt.

Seit den neuen Starterpacks hat sich die Funktionsweise der Türen verändert – und vor allem – vereinfacht.

Zunächst einmal ist in der Datei Doors.ash für jede Tür eine Zeile einzuführen. Und zwar in der enum eDoorNum

Code:

```
enum eDoorNum
{
    eDoorNumHaustuer,
};
```

Hängt eure Tür einfach darunter (Komma nicht vergessen)

Weiter geht es mit der Datei Doors.asc. In der Funktion *void DoorSetup()* wird für jede Tür ein passender Eintrag gemacht. Die Positionen dürften selbsterklärend sein,.

Code:

```
Door[eDoorNumHaustuer].l_Direction = eDirUp;

Door[eDoorNumHaustuer].l_NewRoom = 6;
Door[eDoorNumHaustuer].i_NewXPosition = 69;
Door[eDoorNumHaustuer].i_NewYPosition = 133;
Door[eDoorNumHaustuer].l_NewDirection = eDirRight;

Door[eDoorNumHaustuer].s_LookAt = "Das ist die Haustür.";
Door[eDoorNumHaustuer].s_NewLookAt = "Die Haustür.";
```

Dort wird für jede Tür eingetragen, wo der Spieler im entsprechenden Raum stehen muss, oder präziser gesagt, hinlaufen muss, damit er in den neuen Raum an die Stelle gebracht wird.

In der "any click on hotspot"-Interaktion von Hotspot 3 in Raum 2 wird je nach gewünschter Öffnungsart eines der folgenden Scripts verwendet:

a) Normale Türe

Diese Türe lässt sich einfach von Hand öffnen und es ertönen die Standardsounds (2 beim Öffnen und 3 beim Schließen).

Code:

```
if ( Door[eDoorNumKamin].Click() == 0 ) Unhandled();
```

b) Spezielle Tür

Code:

```
if ( Door[eDoorNumKueche].ClickSpecial(2, 3, 1000, 0) == 0 ) Unhandled();
```

Hier kann nun allerdings die Sounds angegeben werden. (2, 3) Mit key (1000) wird das InvItem bezeichnet, das die Türe öffnet, wenn sie verschlossen ist. Ist key=-1, dann kann die verschlossene Türe auch von Hand geöffnet werden. Wird eine offene Türe geschlossen, dann bezeichnet closevalue (0) die Art: 0=zu, 2=verschlossen.

Bsp.: Verschlossene Tür

Die Tür kann in Raum 2 mit dem Schlüssel 7 aufgeschlossen werden, einmal aufgeschlossen, bleibt sie unverschlossen und kann künftig von Hand geöffnet werden.

```
Raum 2: Key = 7; closevalue = 0;
```

Raum 5: normale Tür

Bsp.: Haustüre

Zum Öffnen der Haustüre benötigt man in Raum 2 einen Schlüssel 7, in Raum 5 kann sie von Hand geöffnet werden:

```
Raum 2: Key = 7; closevalue = 2
Raum 5: Key = -1; closevalue = 2
```

Bsp.: Tür ist nur einseitig öffenbar, bspw. weil auf der anderen Seite kein Türgriff ist.

```
Raum 2: Key = -1; closevalue = 2
```

Raum 5: normale Tür