



VEILEDNING

FOR



STRATEGI PROGRAMMER

Spectrum 48 K

Commodore 64

VELKOMMEN TIL STRATEGISPILL!

HVA GAR DET HELE UT PÅ?

Oppgaven går i korthet ut på å finne vegen til et definert mål. En kan tenke seg et system av rom, der en kan bevege seg rundt ved å gi datamaskinen enkle ordre. Undervegs vil brukeren bli stilt overfor oppgaver som må løses for å kunne komme videre. Mange ganger kan det være farer og feller som lurer på de forskjellige plassene. Tålmod og resonnement hjelper godt når en tar fatt på oppgaven.

Fordi strategiprogrammene krever mye av de som bruker dem, egner de seg godt for gruppelesing. En hyggelig familieaktivitet i de lange, mørke vinterkveldene.....

HVORDAN FUNGERER DET?

Videre kan en TA, SLIPPE, BÆRE (på seg) og FJERNE (ta av seg) gjenstander en finner undervegs. Datamaskinen er brukerens "forlengede arm" og forbundsfelle.

Datamaskinen har et relativt stort ordforråd, men av og til er det ord den ikke forstår - og den svarer at den ikke forstår det ordet. Prøv i så tilfelle et annet ord med liknende betydning (et synonym). ---Så går det --- kanskje...

Noen gjenstander MÅ en ha for å klare seg, andre er likegyldige eller til og med farlige å ha! Det gjelder derfor å velge rett! Deres partner, datamaskinen, forstår kommandoer som: TA KNIV, SLIPP SVERD, BÆR KAPPE, SPIS FISK o.l. Altså alltid et verb + et substantiv. En kan gi ordre som GA NORDOVER eller NORD eller ganske enkelt N. De fire første bokstavene i et ord er nok til at maskinen kjenner igjen ordet. Derfor er for eksempel SERV nok for ordet SERVANT o.a.

VIKTIG!

Første bud når en skal gå løs på et strategiprogram, er å bruke blyant og papir til å holde rede på alle informasjonene en får.

Tegn et kart ett@rhvært som De kommer fram

gennom programmet. Merk av "rommenes" særtrekk
— og alle gjenstander som finnes. Merk også av
hvor det er mulig å bevege seg, for eventuelt
senere å spare tid når en vil videre....
INGEN REKKER Å LØSE ET STRATEGISPILL PÅ KORT
TID. Programmet er derfor utstyrt med en LAGRE
(SAVE)- og en HENT (LOAD)-rutine. Vil en avbryte
programmet av en eller annen grunn, kan en LAGRE
de posisjoner en har i programmet i øyeblikket.
På denne måten unngår en å måtte begynne forfra
hver gang. Henter en så inn det originale pro-
grammet, kan en ved å taste LOAD som svar på
første kommandoppfordring ta inn de LAGREDE
posisjonene. En starter derfor på det "sted" der
en forlot spillet siste gang. ZX Spectrum 48K
kan brukes sammen med band. CBM 64 brukes enten
med band eller diskett.

Dette programmet De har her er laget ved hjelp
av "The QUILL".

Det kan hende De også har en ide om et godt
strategiprogram. Ved å skaffe Dem "The QUILL",
vil De -- uten spesielle forkunnskaper -- være
istand til å framstille kanskje enda bedre
strategiprogram enn det De har sett til nå....
"The QUILL" er et uunnværlig redskap for de
som måtte ønske å lage lynraske strategipro-
grammer i maskinkode til eget bruk, eller til
salg.

Har De laget et program De synes er godt, ber
vi om at "The QUILL", samt vårt firma nevnes i
innledningen av programmet.

Vi er Dem behjelpelig med å vurdere Deres pro-
gram med henblikk på utgivelse.

Send oss en KOPI av programmet, komplett kart
og fullstendig løsning sammen med frankert og
adressert returemballasje, og vi lover å vurde-
re ALLE innsendte programmer. Behandlingen vil
naturligvis være konfidensiell, og vi vil gi de
programforfattere vi finner gode nok tilbud om
distribusjon av programmene.

Vi samarbeider med flere utenlandske kompanier
og vi kan også foreta oversettelser om det
skulle vise seg aktuelt.

NB!

Skulle programmet by på uoverstigelige proble-
mer, kan vi mot frankert og adressert retur-
konvolutt sende Dem et "HJELPEARK..."

Vi tror likevel at De -- om enn med noe besvær-
vil være istand til å finne vegen fram til mål.

LYKKE TIL, !!!!

=====

NORACE ^A/_S

N 2830 RAUFOSS

NORGE

061-92 915