

C.A.A.N.

Creador de Aventuras. Aventuras Nova

(c)1990 Hector Alarcón martinez

Versión PDF creada y publicada en Amstrad ESP
www.amstrad.es | www.amstrad-esp.com

INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR C.A.A.II.

La primera sorpresa que se llevará el comprador es que CAAN son 2 programas distintos a diferencia de otros creadores de aventuras, como el G.A.C. de Incentive, que ocupan un solo programa. Uno de los programas es el CAAN propiamente dicho, o sea, un programa que permite a una persona que puede no tener conocimientos de programación la realización de juegos de aventura. Dicho programa salva la aventura creada en forma de fichero que puede ser cargado por el otro programa para jugarla o bien, si la aventura ya esta terminada, para crear el juego cargable mediante RUN"-nombre-".

Aclarada esta cuestión ahora ya puedes cargar el primer programa que se encuentra en la cara A del disco, y que esta grabado con el nombre CAAN .BIII , despues de la carga aparecerá en pantalla el menu principal de CAAN que contiene 16 opciones, a saber ; -Crear gráficos-Ver gráficos-Cargar aventura-Grabar aventura-Descripción de localidades-Localidad de comienzo-Conectar localidades-Ver las conexiones-Conectar pantallas-Objetos-Inventario-Personajes-Mensajes y palabras-Descripción de objetos-Condiciones-Lista de personajes-.

1-CREAR GRAFICOS

Pulsando la tecla "1" del teclado alfanumérico se accede a esta opción que, como su nombre indica, nos permitirá crear los gráficos de nuestra flamante aventura.

Al seleccionar esta opción se borra la pantalla y aparece una ventana en la que dibujaremos los gráficos despues de decirle a CAAN el numero de la pantalla que vamos a crear.

Despues aparecerá en la ventana una crucecita que nos servirá para crear las líneas del dibujo (maximo 32). Dicha cruz se mueve con las teclas de movimiento del cursor. Para hacer una línea mover la cruz hasta el lugar de comienzo de la línea y pulsar la barra espaciadora, luego mover la cruz hasta el final de la

línea y volver a pulsar la barra, si estas probando a CAAN mientras lees esto habrás visto aparecer en la pantalla un indicador del número de líneas creadas.

CAAN da por terminada una pantalla cuando se pulsa RETURN mientras se esta dibujando o cuando ya se han creado 32 líneas.

2-VER GRAFICOS

Esta opción nos permite ver los gráficos creados mediante la opción 1, si alguna de las pantallas no te ha salido todo lo bien que querias puedes volver a hacerla con la opción 1 y la nueva pantalla sustituirá a la anterior.

3-CARGAR AVENTURA

CAAN te preguntará el nombre de la aventura (sin extensión) y la cargará si la encuentra en el disco introducido.

4-GRABAR AVENTURA

CAAN pregunta el nombre que se quiere dar a la aventura y la salva en disco en forma de fichero ASCII con la extensión .SAN

5-DESCRIPCION DE LOCALIDADES

Una localidad es cada uno de los lugares que podemos visitar en una aventura conversacional.

Si seleccionas esta opción CAAN te preguntará el número de la localidad a la que te refieres y después te pedirá su descripción, dicha descripción es el texto que aparecerá cuando se juegue con la aventura terminada y estes en esa localidad.

El número de la localidad varía entre 0 (cero) y 31, el máximo de caracteres (letras) en una descripción es de 255.

6-LOCALIDAD DE COMIENZO

Sirve para decirle a CAAN el número de la localidad de comienzo de la aventura terminada, el valor implícito es 0 (cero).

7-CONECTAR LOCALIDADES

Con esta opción podrás diseñar el mapa de tu aventura.

En una aventura hecha con CAAN las localidades pueden tener hasta un máximo de 8 salidas (norte, sur, este, oeste, subir, bajar, entrar y salir).

Al elegir esta opción CAAN pregunta el número de la localidad a la que se van a cambiar sus conexiones y después sus conexiones con otras localidades en el orden indicado anteriormente.

Si quieres que una determinada localidad no conecte al norte (por ejemplo) con ninguna localidad, cuando vayas a conectarla y CAAN te pregunte con que localidad conecta al norte debes introducir en lugar de un número entre 0 y 31 el número -1 (menos uno), cuando juegues con la aventura terminada y estando en esa localidad des la orden "VE AL NORTE" el párser responderá "No hay salidas al norte."

8-VER LAS CONEXIONES

CAAN pregunta el número de una localidad y dice sus conexiones con otras localidades (salidas).

9-CONECTAR PANTALLAS

Permite indicar a CAAN el gráfico que corresponde a cada localidad. CAAN asigna a todas las localidades la pantalla 0 (cero) a no ser que el usuario cambie las pantallas asignadas a las localidades mediante esta opción.

Si eliges esta opción CAAN te preguntará el número de una localidad, te dirá el gráfico que tenía asignado anteriormente y te preguntará el número de la pantalla que quieres asignarle.

0-OBJETOS

Una aventura hecha con CAAN puede tener hasta 12 objetos diferentes numerados del 0 (cero) al 11.

CAAN pregunta el número del objeto que se quiere crear y su nom

bre en el lenguaje. El nombre en el lenguaje es el nombre con el que el jugador nombrará al objeto. Después de introducir el nombre en el lenguaje CAAN preguntará el nombre en los mensajes. El nombre en los mensajes es el nombre con el que se nombrará al objeto en los mensajes. Por último CAAN te preguntará en que localidad está el objeto (si está en la localidad 5 se introduce el número 5, si está en la 6 pues el 6, si quieres que esté en el inventario al empezar la aventura introduce el número -1 y si no tiene que estar en ninguna parte ya que puede haber uno o varios objetos en poder de un personaje que puede entregarlos si el jugador realiza una acción determinada, introduce el número -2).

Un ejemplo:

Supón que quieres hacer una aventura en la que el jugador lleva al comienzo un escudo en su inventario.

CAAN te pregunta el número del objeto, como no has creado ningún objeto antes introduces el cero.

CAAN te pregunta el nombre en el lenguaje, introduces ESCUDO.

Ahora CAAN preguntará el nombre en los mensajes introduces UN ESCUDO (el nombre en los mensajes debe introducirse como se quiera que el pársar se refiera al objeto, así en este ejemplo debería introducirse "un escudo" en minúsculas porque de lo contrario si dejas el objeto en una localidad al entrar en dicha localidad el pársar informaría : "Puedes ver UN ESCUDO" en lugar de "Puedes ver un escudo").

Por último CAAN pregunta el número de la localidad en que se encuentra el escudo, como está en el inventario introduces -1.

F1-INVENTARIO

Pulsando la tecla "F1" (el 1 del teclado numérico) accederás a esta opción que te permitirá saber en todo momento los objetos

que has hecho así como sus nombres en los mensajes y en el lenguaje, sus números y las localidades en que se encuentran.

F2-PERSONAJES

En una aventura hecha con CAAN podrás encontrarte con varios personajes pseudo-inteligentes (hasta un máximo de 10) con personalidad propia que te hablarán, te escucharán, te harán regalos y (si no los tratas adecuadamente) puede que hasta te maten (en el juego naturalmente).

Al elegir esta opción CAAN pregunta el número del personaje a crear, su nombre y la localidad en que se encuentra.

F3-MENSAJES Y PALABRAS

Esta opción permite ampliar el vocabulario de CAAN y crear los mensajes que dicen los personajes o que se producen en situaciones determinadas.

CAAN permite hasta 32 mensajes distintos en una aventura (numerados del 0 al 31).

-Mensajes-especiales:

Son 2; el 30 y el 31, el mensaje 30 es (por decirlo de algún modo) el mensaje del "final feliz" o sea, el mensaje que aparece al completar la aventura cuando el I.C.ACC. llega a 99 (el I.C.ACC. es una variable que comienza valiendo 0 y se va incrementando o decrementando conforme realizas acciones buenas o malas para la resolución de la aventura, cuando su valor llega a ser 99 el parser da por resuelta la aventura, muestra el mensaje 30 y pregunta al jugador si quiere jugar otra partida).

El mensaje 31 aparece al comenzar una partida, justo arriba de la descripción de la primera localidad. En la aventura de regalo que se encuentra en la cara B del disco el mensaje 31 es "(c) Héctor Alarcón. Martínez 1990" si la cargas lo verás aparecer justo como he dicho antes.

Supongo que si has jugado a la aventura de regalo habrás notado

que los mensajes procedentes de personajes aparecen en otro color.

Para conseguir que el párser imprima un mensaje con ese color el primer caracter de dicho mensaje debe ser "" (para obtenerlo pulsa MAYS+7).

F4-DESCRIPCION DE OBJETOS

CAAN pregunta el número del objeto y luego su descripción. Siguiendo con el ejemplo indicado en las instrucciones de la opción "OBJETOS" (el ejemplo del escudo) si introduces la descripción del objeto 0 ; ("Es un escudo de escamas de dragon.") y una vez terminada la aventura y estando en la misma localidad que el objeto 0 o teniendolo en el inventario, si le dices al párser "examina el escudo" el párser responderá ; "Es un escudo de escamas de dragon."

F5-CONDICIONES

Esta es posiblemente la opción más importante de CAAN, ya que las condiciones son el alma de una aventura conversacional.

Las condiciones estan divididas en tres tipos:

-Tipo 1. Dar un objeto a un personaje.

CAAN pregunta el objeto que se da, a que personaje se le da, que objeto te da ese personaje (puede no dar ninguno), que mensaje se produce, si mueres o no, cuanto aumenta o disminuye el I.C.ACC., si aparece algun personaje y si desaparece algun personaje.

El máximo de condiciones tipo 1 es 12 (numeradas del 0 al 11). Si eliges crear una condición tipo 1 que ha sido creada anteriormente aparecerá en pantalla el siguiente mensaje (suponien que fuera la condición tipo 1 numero 6) ; "Condicion T1 6 era:" y al lado una clave, por ejemplo " 0 01126 031-1 0", esta clave significa: "Si das el objeto 0 al personaje 0 te dan el objeto 11, se produce el mensaje 26, no muerdo, el I.C.ACC. aumenta 31 unidades, no aparece ningun personaje y desaparece el personaje 0".

Otro ejemplo ; " 3 8-129 1 0-1-1" significaría : "Si das el objeto 3 al personaje 8 no te dan ningun objeto, se produce el mensaje 29, mueres, no varía el I.C.ACC. y no aparece ni desaparece ningun personaje".

Los otros tipos de condiciones son:

-Tipo 2. Decir algo a un personaje.

-Tipo 3. Hacer una acción determinada.

El máximo de condiciones de cualquiera de estos tipos es 12.

Significado de las claves de condiciones T2 (tipo 2);

Ejemplo : "16 2-1 9 1 0-1-1" significa : "Si le dices el mensaje 16 al personaje 2 no te dan ningun objeto, se produce el mensaje 9, mueres, no varía el I.C.ACC. y no aparece ni desaparece ningun personaje".

Significado de las claves de condiciones T3 (tipo 3);

Ejemplo : " 7-1-127 0 0-1-1" significa : "Si dices el mensaje 7 en cualquier localidad no te dan ningun objeto, se produce el mensaje 27, no mueres, no varía el I.C.ACC. y no aparece ni desaparece ningun personaje".

F6-LISTA DE PERSONAJES

CAAN muestra el numero de personajes creados, sus nombres, sus numeros y las localidades en que se encuentran.

Aquí terminan las instrucciones para usar el programa CAAN .BIN ya puedes cargar el otro programa que se encuentra en la misma cara del disco y que esta grabado con el nombre CAANPARS.BIN , CAANPARSER casi no precisa instrucciones, solo tiene 2 opciones en su menu ; 1-Cargar aventura (carga un fichero ".SAN" creado con CAAN y permite jugarlo) y 2-Crear aventura (crea la aventura cargable con RUN"-nombre-" a partir de un fichero ".SAN").

En la segunda opción es necesario que CAANPARSER pregunte el area de usuario (el User) del disco en que será grabada la aventura, ya que la aventura terminada nunca debe estar en el mismo User que CAANPARSER o una aventura terminada.

VOCABULARIO BASICO DE CAANPARSER

Estas son las palabras y expresiones que comprende cualquier aventura conversacional hecha con CAAN.

- M o D - Borra la pantalla de escritura y muestra la descripción de la localidad en que se está.
- N o NORTE - Para ir al norte.
- S o SUR - Para ir al sur.
- E o ESTE - Para ir al este.
- O u OESTE - Para ir al oeste.
- I o INVENTARIO - Para ver el inventario.
- ENTRA o ENTRAR - Para entrar en casas, cuevas, castillos...
- SAL o SALIR - Para salir de casas, cuevas, castillos...
- SUBE o SUBIR - Para subir por escaleras, ascensores...
- BAJA, ABAJO o BAJAR - Para bajar por escaleras, ascensores...
- EXAMINA o EXAMINAR + (nombre de objeto) - Examina los objetos.
- DA, DAR o DALE + (nombre de objeto) - Dar un objeto determinado al personaje presente en la localidad en que se está.
- COGE o COGER + (nombre de objeto) - Para coger objetos.
- COGE TODO o COGER TODO - Coge todos los objetos presentes en la localidad en que se está.
- DEJA o DEJAR + (nombre de objeto) - Para dejar objetos.
- DEJA TODO o DEJAR TODO - Deja todos los objetos que tiene en la localidad en que está.
- DECIR + ("-palabras que se dicen-") - Para hablar.
- FIN - Para terminar la partida.

Con este vocabulario terminan las instrucciones para el uso correcto de CAAN, si todavía tienes alguna duda puedes llamarme al teléfono (967) 301701.

Héctor Alarcón Martínez, Septiembre de 1990.