

ROBBO EDITOR

Editor slouží k vytvoření vlastního sektoru ve hře ROBBO. Kurzor se ovládá joystickem v prvním portu.

K vybírání konstrukčních prvků slouží *kurzorové klávesy* \leftarrow (+) a \rightarrow (*). Prázdné pole lze nastavit přímo pomocí klávesy SPACE. Dále je zde možnost měnit barvy klávesami 1 až 5. Počet povinných šroubků pro vytvářený sektor se dá ovlivnit stlačením klávesy T a potom *kurzorové šipky nahoru* (zvyšuje se počet) nebo *dolů* (snižuje se počet). K návratu použijeme klávesu ESCAPE.

Hotový sektor můžeme spustit klávesou P nebo Z. Chceme-li začít vytvářet nový sektor, stlačíme klávesu CLEAR, tím smažeme kompletně celou „pracovní plochu“.

Vytvořený sektor si také můžeme uschovat na kazetu a pak ho z kazety znovu nahrát. K tomu slouží klávesa X. Program se zeptá, jestli chcete nahrávat z kazety nebo na kazetu – příkazy LOAD / SAVE.

UPOZORNĚNÍ: Některé konstrukční prvky jsou stejné, ale mají jiný význam. Např. 9 druhů teleportů, zeď a okraje vody. Čtěte proto texty pod zobrazeným konstrukčním prvkem.

Při špatném použití okrajů vody se program zablokuje. Např. když chybí okraj zprava. Když nepoužijete prvek „okraj vody“, bude voda nehybná.

Také považuji za nutné upozornit, že sice je k dispozici teoreticky plocha 16 x 31 polí, ale ve skutečnosti musíte odečíst nutné okraje. Například chybí-li pevný okraj nahoře nebo dole, nic se neděje. Jiná situace ale nastane, když není pevná překážka vlevo nebo vpravo – Robbo (ale nejen on) tzv. „vypadne“ z obrazovky. Někdy toho lze vtipně využít, ale pro méně zkušené konstruktéry tento fígl raději nedoporučuji. Může při tom totiž dojít k zablokování celé hry. Zejména na řádcích 16 a 17 jsou pevné překážky nutné z obou stran obrazu !

Pro přehlednost uvádím čísla řádků (počítáno odshora), na nichž dochází k „vypadávání“ z obrazu: levá strana 1 až 16, pravá strana 1 až 30.

Záznam vytvořeného sektoru na kazetu (na disketu se ho zatím nepodařilo dostat) probíhá v tzv. Standartu, který je relativně málo spolehlivý a velmi náchylný k poruchám (výpadkům signálu) i při slabých otřesech datasetu. Doporučuje se proto používat jen kvalitní audiokazety, které mají zvláště dobré parametry zejména ve vysokých kmitočtech (v této oblasti se nachází užitečná část signálu). Osvědčily se kazety TDK (to není reklama, pouze doporučení), samozřejmě typu IEC 1 – Normal.

Pro lepší vyhledávání jednotlivých úrovní (sektorů) na kazetě je vhodné již při záznamu mezi nimi ponechat mezeru zhruba 1,5 – 2 otáčky. Samozřejmostí je používání nových kazet a nějakých „odřených“, používaných třeba na muziku.