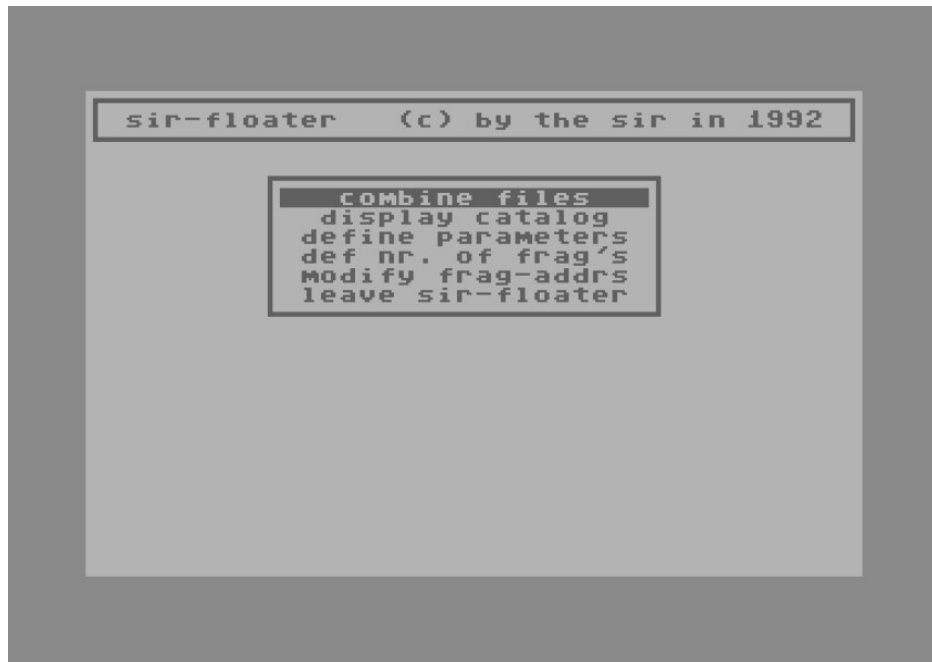


# SIR-Floater



Möchte man ein selbst geschriebenes Spiel ein wenig aufpeppen, so hängt man eine Intro mit schönem Titelbild, ein paar Sinus-Sprites und vielleicht noch einem Scrolltext davor. Bisher war das immer eine aufwendige Arbeit, da man, wollte man Hauptprogramm und Intro in einem File vereinen, für die Intro-Daten meist nur wenig Platz hatte. Da das Hauptprogramm mächtig irgendwo im Speicher rumlag, war es oft schwierig die Introdaten, die an strenge Adressvorgaben gebunden waren (z. B. bei Grafiken), noch irgendwo unterzubringen. Doch damit ist jetzt Schluß. Mit dem SIR-Floater haben Sie die Möglichkeit ihr Hauptprogramm in bis zu 32 Fragmente zu splitten und zwischen den Introdaten unterzubringen. Nachdem die Intro dann beendet wurde, stellt der SIR-Floater das Hauptprogramm wieder her und startet es ganz dann normal an. Ein vom SIR-Floater erzeugtes File kann z. B. folgendermaßen aussehen:

- 1)     **Intro (Code)**
- 2)     **Hauptprogramm, Fragment 1**
- 3)     **Intro (Grafik)**
- 4)     **Hauptprogramm, Fragment 2**
- 5)     **Intro (Sprites)**
- 6)     **Hauptprogramm, Fragment 3**
- 7)     **Intro Musik**
- ... etc. ...

## DAS HAUPTMENU

Laden Sie den SIR-Floater mit `LOAD"SIR-FLOATER",8` von dieser MD und starten Sie ihn mit `"RUN"`. Es präsentiert sich Ihnen nun das Hauptmenü, durch das Sie mit Hilfe der Cursortasten einen Menübalken bewegen können. Mit der `'RETURN'`- Taste wählen Sie einen Menüpunkt an. Kommen wir nun zu den einzelnen Untermenüs:

### 1. COMBINE FILES

Diesen Menüpunkt rufen Sie zuletzt auf.

Er stellt alle Files zusammen. Hierzu werden Sie zunächst zum Einlegen einer Diskette aufgefordert ("Insert Disk"). Bestätigen Sie dies bitte mit 'RETURN'. Am unteren Bildschirmrand steht nun die Aufforderung die einzelnen Intro-Files aus dem Directory auszuwählen ("Select Intro Files from Dir"). Mit Hilfe von 'CRSR UP' und 'CRSR DOWN' können Sie den inversen Balken durch die Fileliste bewegen. Mit der 'RETURN'- Taste selektieren und deselektieren Sie ein File. Ein markiertes File wird mit einem "\*" gekennzeichnet. Beenden Sie nun die File-Anwahl, indem Sie den letzten Eintrag des Directorys anwählen ("take selection").

Es erscheint nun die Aufforderung, das Hauptprogrammfile aus dem Directory zu wählen ("Select main file from Dir"). Gehen Sie hierbei wie bei der Intro-File- Selektion vor. Beachten Sie jedoch bitte, daß Sie diesmal NICHT auf den letzten Eintrag fahren müssen, da ja nur ein einziges File ausgewählt werden soll.

Ist das Hauptprogramm-File gewählt, so beginnt der SIR-Floater damit, die Quelldaten einzulesen. Dabei werden die Introdaten immer an ihre Fileadressen geladen und der dadurch belegte Speicherbereich für das Hauptprogramm nicht mehr verwendet. Mit ihm werden vielmehr die Zwischenräume zwischen zwei Introfiles "aufgefüllt".

Ist der Ladevorgang abgeschlossen, so fragt der SIR-Floater nach dem Namen, unter dem das gesamte File abgespeichert werden soll. Geben Sie diesen bitte ein, und schließen Sie mit ' RETURN' ab. Nun beginnt der SIR-Floater damit das Fragmentfile zu speichern. Nach dem Speichervorgang wird automatisch ins Hauptmenü zurückgekehrt.

## 2. DISPLAY CATALOG

Dieser Menüpunkt lädt das Directory der eingelegten Diskette in den Speicher des Rechners und zeigt es in einem Fenster an. Mit Hilfe der Cursortasten können Sie durch das Directory scrollen. Mit ' RETURN' kehren Sie wieder zum Hauptmenü zurück.

## 3. DEFINE PARAMETERS

Mit diesem Menüpunkt legen Sie die Startadressen der einzelnen Programmteile fest. Zunächst fragt Sie der SIR-Floater nach der Startadresse seiner Steueroutine ("Startaddress:"). Selbige ruft zunächst die Introroutine auf, defragmentiert hiernach das Hauptprogramm und startet es. Die Startadresse der Steueroutine sollte immer größer oder gleich der Startadresse des Hauptprogramms sein. Mit 'RETURN' können Sie die vorgegebene Adresse (\$080E) direkt übernehmen, oder aber Sie geben eine eigene Adresse in hexadezimaler Schreibweise an. Danach sind Sie dazu aufgefordert die Startadresse des Intro-("Start ( Intro) :"), sowie des Hauptprogramms ("Start ( Main):") einzugeben. Verfahren Sie hierbei wie bei der Angabe der Steueroutinenadresse.

## 4. DEFINE NUMBER OF FRAGS

Normalerweise richtet sich der SIR-Floater nach den Fragment-Adressen, die ihm die Intro-Teile vorgeben. Wenn Sie nun aber einen bestimmten Teil des Speichers als Zwischenspeicher für das Introprogramm vorreservieren möchten, so können Sie zusätzlich noch eigene Fragmente hinzu definieren. Mit diesem Menüpunkt können Sie die Anzahl dieser zusätzlichen Fragmente angeben.

## 5. MODIFY FRAG-ADRESSES

Haben Sie eine bestimmte Anzahl von Zusatzfragmenten definiert, so müssen Sie hier deren Adressbereiche eingeben. **DIES DÜRFEN SIE AUF GAR KEINEN FALL VERGESSEN**, danach Angabe von Zusatzfragmenten, selbige zwar angelegt werden, aber mit ungültigen Adressbereichen belegt sind (Endadresse ist vor Anfangsadresse) . Es erscheint nach Anwahl dieses Menüpunkts ein Menü aus dem Sie mittels Cursortasten und 'RETURN' das zu editierende Fragment aussuchen. Sie können hieran anschließend die Anfangs-("AREA FROM") und Endadresse ("AREA TO") des Fragments eingeben.

## **6. LEAVE SIR-FLOATER**

Dieser Menüpunkt löst einen Reset aus und beendet somit den SIR-Floater.

### **DAS ERSTELLEN EINES FLOATER-FILES**

Um ein Floater-File zu erstellen gehen Sie der Reihe nach bitte wie folgt vor:

- \* Kopieren Sie alle benötigten Intro-Files, sowie das Hauptprogramm auf eine Diskette. Achten Sie dabei darauf, daß die Intro-Files an die Adressen geladen werden, an denen sie später im Speicher stehen sollen. Merken Sie sich gleichzeitig auch die Einsprungadressen des Hauptgrund des Introprogramms.
- \* Laden und starten Sie den SIR-Floater.
- \* Rufen Sie den 3 . Menüpunkt auf und geben Sie die entsprechenden Startadressen ein.
- \* Wenn ihr Introprogramm noch zusätzlichen Zwischenspeicher benötigt, so zählen Sie die benötigten Speicherbereiche ab und rufen Sie den 4 . Menüpunkt auf. Geben Sie hier die Anzahl der benötigten Speicherbereiche ein. Rufen Sie anschließend den 5 . Menüpunkt auf und tragen Sie hier die Anfangs- und Endadressen der benötigten Zwischenspeicher ein. Achten Sie darauf, daß kein zusätzlicher Fragmentierungsbereich unbenutzt, oder unsinnig ist.
- \* Rufen Sie erst jetzt den 1. Menüpunkt auf und markieren Sie die Files, die für die Intro benötigt werden. Wählen Sie anschließend das Hauptprogramm-File und geben Sie abschließend noch den Namen des Floater-Files an.
- \* Fertig!

### **ZU BEACHTENDE RESTRIKTIONEN**

Um ein Reibungsloses funktionieren des SIR-Floaters zu gewährleisten sollten Sie gewisse Restriktionen des Programms beachten. Werden selbige nicht eingehalten, so kann es u.U. zu Abstürzen kommen.

- \* Achten Sie darauf, daß die Summe der Blocklängen der Intro-Files und des Hauptprogramms 232 Blocks nicht übersteigt. Packen Sie ihr Hauptprogramm gegebenenfalls.
- \* Kontrollieren Sie, ob alle zusätzlich definierten Intro-Fragmente auch sinnvolle Adressen aufweisen.
- \* Achten Sie darauf, daß die Startadresse der Steueroutine des SIR-Floaters größer oder gleich der Startadresse des Hauptprogramms ist
- \* Intro-Teile die FUGENLOS zusammenpassen (z. B. Zeichensatz von \$ A000-\$ A800 und Sprites von \$ A800-\$ B000), sollten auch als EIN File geladen werden ( hängen Sie vorher also beide aneinander).Sie können zwar ebenso getrennt geladen werden, jedoch kann in diesem Fall der Entfragmentierer u.U. abstürzen.