

Deadland

Information général du jeu

Mise à jour de la documentation	22/09/23
Version CPC	Loïc Lété
Version C64	Loïc Lété
Version Amiga	Loïc Lété
Version Atari Ste	Éric Damain ?
Type de jeu	CRPG
Type d'univers	Post Apocalyptique

Amstrad CPC

Mode Vidéo	1. Mode Bitmap
Résolution	320x200 points (Modifier en 640x400 pixel. 2:2 pour 1 points)
Palette	4 couleurs sur une palettes de 27. Pas de contrainte de placement de couleur.
Support	Disquette
Programmation	ASM
Extension	Extension de 128ko pour le CPC 464 et 664
Tiles 16x16	64 octets. (Buffer Tileset : 2048 ko pour 32 tiles)

Commodore 64

Mode Vidéo	Hight Resolution
Résolution	320x200 points
Palette	16 couleurs fixe. Fond plus 1 couleur par tiles de 8x8.
Support	Disquette
Programmation	ASM
Extension	REU (?)
Tiles 16x16	4 tiles de 8x8. 32 octets. Générateur de chara de 256 tiles.

Amiga	
Mode Vidéo	Low Resolution
Résolution	320x200 points
Palette	16 couleurs fixe.
Support	Disquette/HDD
Programmation	
Extension	
Tiles 16x16	

Atari Ste	
Mode Vidéo	
Résolution	320*200
Palette	
Support	Disquette / HDD
Programmation	GFA Basic

Commande du jeu

Commande CPC	
Écran du jeu : Mode exploration	
Flèche de direction	Déplacement sur la carte du jeu. (Haut,Bas,Droite,Gauche)
Espace	Entrer dans les lieux de la carte.
M	Entrer dans le Menu Joueur

Le personnage

Le joueur doit créer un personnage avec un logiciel externe au jeu en lui même. (Gain de place/mémoire).

Caractéristique du personnage

Force	
Dextérité	
Constitution	
Intelligence	
Sagesse	
Charismes	
Pv	
CA	Classe d'Armure

Radiation

Seuil de Radiation

Classe du personnage

Militaire	
Scientifique	
Mécanicien	
Médecin	

Représentation de la map du jeu

Caractéristique de la carte du jeu	
Dimension d'un tiles.	16x16 Points
Dimension d'affichage de la map du jeu.	11x07 Tiles

Le Hud

Le hud représente la partie principale du jeu. Elle est découpé en trois parties minimum en fonction de la machine.

Une partie doit représenter la zone d'affichage du jeu.

- Carte
- Menu du joueur
- Combat

Elle fait 176x112 points ce qui permet d'afficher une carte de 11x7 tiles de 16x16

Une partie doit représenter une zone de texte lié au action.

Une partie doit représenter une zone de texte lié au description divers.

Une partie doit représenter la zone de dialogue et menu.

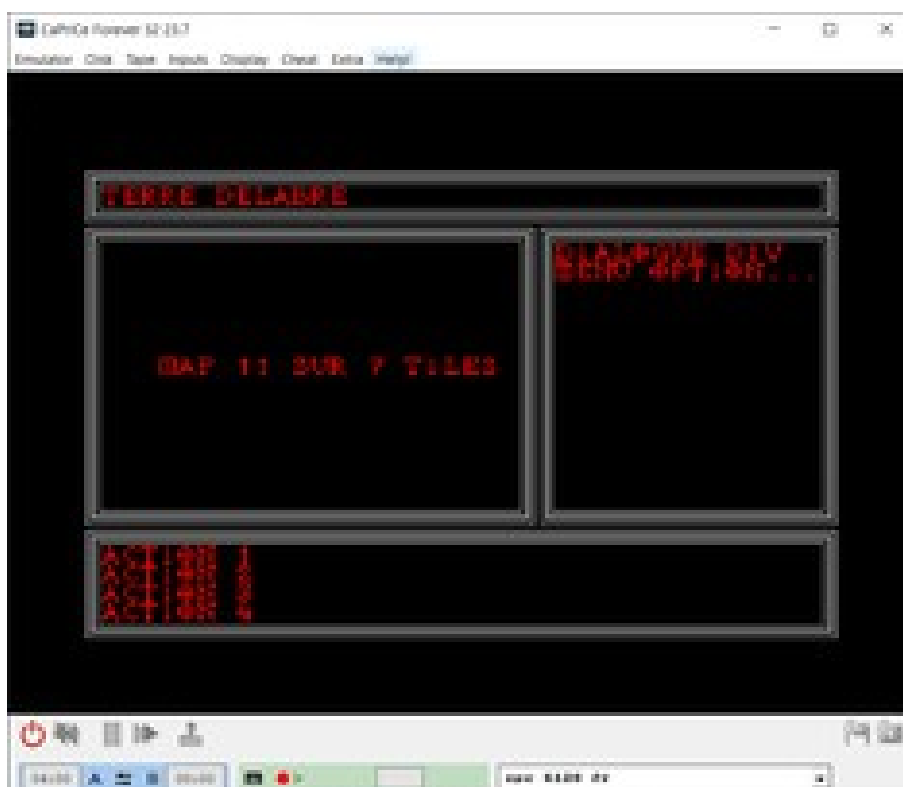


Figure 1: Amstrad CPC Test

La World Map

Les Tiles du mode World Map	
Zone Plaine	
Zone Désertique	
Zone Eau	Mouvement Bloqué
Zone Arbre délabré	
Zone Coline	
Zone village	
Zone Ferme	
Zone Ville	

Zone de la world map : 64x64

Encodage brute si 1 octet = 1 tile : 4096 ko

4 variantes par « type de tuile »

Encodage d'un octet de la world map							
7	6	5	4	3	2	1	O
Radiation							<i>Index du tiles à poser. (32)</i>

Chargement en une seul fois au début du jeu.

- Dans le REU pour le commodore 64 (?)
- Dans une Bank Memoire sur le CPC
- En Ram pour le Ste

Lieu du jeu

Le jeu se passe dans un monde post apocalyptique après une guerre nucléaire.

Le lieu est situé Sur l'ex territoire de la France dans la zone de la marne.

Lieu : Ex ville Epernay , vue sur la statut urbain II et la vallée de la marne.

Zone Vallonné avec la rivière '**La Marne**' qui la traverse.

- Une vielle ville délabré (Epernay)
- Petit village, ferme.
- Un point de vu sur une colline et une statut. (Urbrain II)

Synopsis de situation

Dans les années 2020, Un conflie Russie/Ukrainien s'est déclaré et l'arme atomique fut utilisé plongeant l'humanité dans un monde dévasté.

Idée en vrac

Le joueur se réveille dans un hôpital. Amnésique.

Un laboratoire secret est présent sous l'ancienne ville de paris.

Qui est vraiment le joueur ?

Bestiaire

- Brigand

- Ghouls

- Animaux Mutant (Rats,Scorpion,Fourmis,Araignée,Abaille...)

Carte Mémoire des bank du CPC

Bank 0	
4 ko	Tilemap : World Map
2 ko	Buffer Tileset Map

Carte Mémoire du C64

Card Ram c64	
Adresse	Data
\$0000 \$0001	<i>Registre de configuration mémoire du 6510 du Commodore 64</i>
\$0002 \$00FF	Page 0 du 6510 avec des registres pour le system et des registres libres
\$0100 \$01FF	Zone mémoire pour la pile du processeur
\$0200 \$07FF	Espace plus ou moins disponible. Attention en \$400 il y a le screen memory qui doit être bougé sous le Kernal
\$0800 \$CFFF	Début du programme D7 51199 octets (51 ko)
\$D000 \$DFFF	Zone Io
\$E000 \$FFFF	Kernal et Vram

Note sur le placement et les pointeurs de la puce Vic II

- Vic II dans la banck 3 (Adresse \$C000)
- Screen Memory au pointeur \$2000 pour être en \$E000

- Pointeur de charset en \$E800 (10)

\$E000 : Screen Memory

\$E400 : Libre

\$E800 : 1^{er} jeu de charset

\$F000 : 2em jeu de charset

\$F800 : 8 sprites

\$FA00 ; Libre