

Power Patch Compact v0.85 Build 137

Inhalt

Einführung.....	2
Features.....	3
Begriffserklärungen.....	4
Globale Helligkeit.....	4
Spielszene.....	4
Installation.....	5
Verwendung.....	5
Integration.....	5
Aufbau eines Befehls.....	6
Referenzen.....	6
Verfügbare Befehle.....	6
DEBUG.....	6
QUIT.....	7
RESTART.....	7
SAVE.....	7
LOAD.....	7
CHECKSAVE.....	8
COPYSAVE.....	8
DELETESAVE.....	8
GETSAVEDATETIME.....	9
GETSYSTEMDATETIME.....	9
SETGLOBALBRIGHTNESS.....	9
PAUSETIMER.....	10
CHANGESCENE.....	10
CALLLOADMENU.....	10
CALLSAVEMENU.....	11
CALLGAMEMENU.....	11
CALLTITLESCREEN.....	11
SIMULATEKEYPRESS.....	11
CHANGEFUNCTIONKEY.....	12

SETTITLEBGM.....	14
SETTITLESCREEN.....	14
SETGAMEOVERSCREEN.....	14
UNLOCKPICTURES.....	15
SETMSGBOXCOLOR.....	15
PAUSEGAME.....	15
SETVAR.....	16
Debug-Fenster.....	17
Fehlermeldungen.....	18
Windows error.....	18
No Finder data.....	18
Finder version too old.....	18
RPG Runtime has changed.....	18
Couldn't detect game title.....	18
File not found.....	18
Invalid file.....	18
Access denied.....	18
Invalid Finder data.....	18
No CPUID.....	18
Game window not found.....	19
Lua error.....	19
Object doesn't exist.....	19
Illegal action.....	19
Argument error.....	19
Access violation.....	19
Couldn't open game process.....	19
Invalid command:	19
Impressum.....	19

Einführung

Power Patch Compact ist der kleine Bruder des „richtigen“ Power Patch. Power Patch Compact ist eine EXE-Datei, die einen Befehl in Form von Parametern erwartet und diesen ausführt. Power Patch Compact kann somit unkompliziert mit dem Tastenpatch von Ineluki angesteuert werden.

Power Patch Compact selbst funktioniert mit **allen Versionen** des RPG Makers 2000 und 2003.

In diesem Paket enthalten sind:

- Power Patch Compact v0.85 Build 137 (07.06.2009)
- Finder v1.11 Beta

Features

Power Patch Compact v0.85 bietet, wie die Versionsnummer schon suggeriert, einige Funktionen von Power Patch v0.85:

- Komplexe Rechnungen mit Variablen durchführen
- Spiel beenden oder neu starten
- Spiel pausieren
- Spiel speichern oder laden (mit zusätzlichen Optionen)
- Spielstände überprüfen, kopieren und löschen sowie Datum und Zeit derselben abfragen
- Globale Helligkeit ändern (siehe unten)
- Systemzeit und -datum abfragen
- Spiel-Timer pausieren
- Spielszene ändern (siehe unten)
- Speicher- und Lademenü, Titelschirm und Spielmenü aufrufen (mit zusätzlichen Optionen)
- Tastendrucke simulieren
- Tastenbelegung verändern
- Titelbild-BGM, Titelbild-Grafik und Game-Over-Grafik ändern
- Bildoperationen (anzeigen, bewegen, löschen) auch während Anzeige einer Nachricht durchführen (UnlockPics)

- Nachrichtenbox einfärben (wie die entsprechende Option bei „Bild anzeigen“)
- Debug-Fenster anzeigen, von dem Befehle ausgeführt werden können und einige Debug-Funktionen zur Verfügung stehen

Begriffserklärungen

Globale Helligkeit

Der RPG Maker hat, zusätzlich zum bekannten „Screen Tone“ noch einen internen Helligkeitswert, der z.B. bei Überblendungen (Menü, Teleport, etc.) verändert wird. Er kann folgende Werte annehmen:

- 0 schwarz
- 1...99 >> heller >>
- 100 normal
- 101...199 >> heller >>
- 200 weiß

Werte über 200 führen zu sehr merkwürdigen Bildern und sind (außer „just for fun“) zu nichts zu gebrauchen.

Es kann passieren, dass (z.B. bei einem von Power Patch Compact durchgeführten Szenenwechsel) der Bildschirm aus- (Helligkeit 0), aber nie wieder eingeblendet wird. In diesem Fall kann die Helligkeit von Hand wieder auf 100 gesetzt werden.

Spielszene

Der RPG Maker verwendet sog. Szenen, um das Spiel zu organisieren. Der Status einer Szene geht nicht verloren, wenn zu einer anderen gewechselt wird. Es gibt folgende Szenen:

- 0 Map
- 1 Menü
- 2 Kampf
- 3 Shop
- 4 Namenseingabe
- 5 Speichern/Laden
- 6 Titelbild
- 7 Game Over

- 8 Debug (F9)

Wird beispielsweise während eines Kampfes mit Power Patch Compact zur Map gewechselt, dort ein Event ausgeführt und danach wieder zurückgewechselt, geht der Kampf an der selben Stelle weiter, an der er aufgehört hat.

Installation

Um Power Patch Compact verwenden zu können, müssen die Dateien PPCOMP.EXE und ZLIB1.DLL in das Projektverzeichnis (das ist das Verzeichnis, in dem die Laufzeit-Datei (normalerweise RPG_RT.EXE) und die Maps des Projektes liegen) kopiert werden. Wird ein Patch verwendet, der die Laufzeit-Datei umbenennt (z.B. Maker Ultimative → RPG_RT.DAT; Second Sound System → RPG_RT_REAL.DAT) oder wurde die Laufzeit-Datei bewusst von Hand umbenannt, muss zusätzlich eine Datei PPCOMP.CFG angelegt werden, in der der Name der echten Laufzeit-Datei steht.

Nach der Installation sollte die Funktionsfähigkeit getestet werden. Dazu zieht man die Datei RPG_RT.INI mit der Maus auf die Datei PPCOMP.EXE. Mögliche Fehler:

- File not found – Die Laufzeit-Datei wurde nicht gefunden. Falls sie umbenannt wurde, ist, wie oben beschrieben, eine Datei PPCOMP.CFG anzulegen.
- No finder data; RPG Runtime has changed – Es ist keine Datei FINDER.DAT vorhanden oder sie ist ungültig. Um diese Datei zu erzeugen, wird Finder verwendet – das Programm ist diesem Paket beigelegt. Die Datei FINDER.EXE muss gestartet werden und dann die Laufzeit-Datei geöffnet und auf „Start“ geklickt werden. Danach ist den Anweisungen am Bildschirm zu folgen. Wenn die Laufzeit-Datei verändert wurde (z.B. durch eine neuere Version ausgetauscht), kann es passieren, dass der Fehler „RPG Runtime has changed“ erscheint. In diesem Fall ist der oben beschriebene Vorgang zu wiederholen.

Verwendung

Integration

Um Power Patch Compact zu verwenden, ist einfach ein Tastenpatch-Skript (*.script.wav) anzulegen, welches die Datei PPCOMP.EXE mit Parametern, die den Befehl darstellen, startet. Ein typisches Skript könnte so aussehen:

```
[Execute]

Action=ExecProgram

Command=PPCOMP.EXE CALLGAMEMENU 1

Priority=High
```

```
Wait=True
```

```
Next=
```

Dieses Skript würde zum Menü wechseln und den Cursor auf „Speichern“ setzen (siehe unten).

Grundsätzlich sollte „Wait=True“ verwendet werden, einige Befehle **müssen** allerdings mit „Wait=False“ verwendet werden.

Hinweis: Wird Power Patch Compact ohne Parameter gestartet, wird eine Versionsinformation angezeigt.

Aufbau eines Befehls

Ein Befehl besteht im wesentlichen aus zwei Teilen: dem Name des Befehls und den Parametern (SETVAR bildet hier eine Ausnahme und ist weiter unten beschrieben).

Hinweis: Essentielle Elemente werden in spitzen, nur bei Bedarf anzugebende Elemente in eckigen Klammern angegeben.

```
PPCOMP.EXE <Befehlsname> [Parameter]
```

Referenzen

Jeder numerische Parameter kann als Referenz angegeben werden, die bedeutet, dass nicht der absolute Wert, sondern die Nummer einer Variable, aus der der Wert gelesen werden soll, angegeben wird. Dafür wird der Zahl ein „V“ vorangestellt.

```
PPCOMP.EXE LOAD V29
```

Dieser Befehl würde ein Spiel laden. Die Nummer des zu ladenden Spiels wird dabei aus der Variable 29 geladen.

Hinweis: Referenzen können auch verschachtelt werden (VV<Nummer>), und das beliebig oft.

Hinweis: Für den Befehl SETVAR gilt hier eine andere Regel (siehe unten).

Verfügbare Befehle

Hinweis: Groß- und Kleinschreibung spielt keine Rolle (Ausnahme: SETVAR)

DEBUG

Beschreibung

Öffnet das Debug-Fenster (siehe unten).

Format

```
PPCOMP.EXE DEBUG
```

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

QUIT

Beschreibung

Beendet das Spiel.

Format

```
PPCOMP.EXE QUIT
```

RESTART

Beschreibung

Startet das Spiel neu (entspricht einem Druck auf die Taste F12).

Format

```
PPCOMP.EXE RESTART
```

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

SAVE

Beschreibung

Speichert einen Spielstand.

Format

```
PPCOMP.EXE SAVE [Slot] [Map] [X] [Y]
```

Der Parameter „Slot“ gibt an, in welchen Speicherslot das Spiel gesichert werden soll. Wird der Parameter weggelassen oder ist er 0, wird der Slot verwendet, in den zuletzt gespeichert wurde.

Wenn die Parameter Map, X und Y angegeben werden, wird der Held sich beim Laden des Spielstandes auf der angegebenen Position befinden.

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

LOAD

Beschreibung

Lädt einen Spielstand.

Format

```
PPCOMP.EXE LOAD [Slot]
```

Der Parameter „Slot“ gibt an, aus welchem Speicherslot das Spiel geladen werden soll. Wird der Parameter weggelassen, wird der Slot mit dem neuesten Spielstand verwendet.

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

CHECKSAVE

Beschreibung

Überprüft, ob ein Spielstand vorhanden ist.

Format

```
PPCOMP.EXE CHECKSAVE <Slot> <Destination switch>
```

Der Parameter „Slot“ gibt an, welcher Spielstand überprüft werden soll. Als Parameter „Destination switch“ wird die ID des Switches angegeben, in den das Ergebnis (ON = vorhanden, OFF = nicht vorhanden) gespeichert werden soll.

Hinweis: Es kann nur auf jene Switches zugegriffen werden, deren ID kleiner oder gleich der höchsten Switches, der während dieser Spielsitzung mindestens einmal ON war, ist. Es ist also von Vorteil, wenn man zu Beginn des Spiels den höchsten verwendetenne Switch auf ON setzt, da Power Patch Compact dann auf alle Switches zugreifen kann.

COPYSAVE

Beschreibung

Kopiert einen Spielstand.

Format

```
PPCOMP.EXE COPYSAVE <Source slot> <Destination slot>
```

Als Parameter „Source slot“ wird die Quelle, als „Destination slot“ das Ziel angegeben.

DELETESAVE

Beschreibung

Löscht einen Spielstand.

Format

```
PPCOMP.EXE DELETESAVE <Slot>
```

Als Parameter „Slot“ wird der zu löschende Spielstand angegeben.

GETSAVEDATETIME

Beschreibung

Fragt den Zeitpunkt der letzten Speicherung in einem bestimmten Slot ab.

Format

```
PPCOMP.EXE GETSAVEDATETIME <Slot> <Destination variables>
```

Als Parameter „Slot“ wird der zu überprüfende Spielstand angegeben. Der Parameter „Destination variables“ zeigt auf die ID der ersten Variable eines Blocks bestehend aus 7 Variablen. Das Ergebnis wird folgendermaßen gespeichert:

- +0 – Jahr
- +1 – Monat
- +2 – Tag
- +3 – Wochentag (1 = Montag ... 7 = Sonntag)
- +4 – Stunden
- +5 – Minuten
- +6 – Sekunden

Hinweis: Die Variablen müssen bereits initialisiert sein. Für Details siehe „SETVAR“.

GETSYSTEMDATETIME

Beschreibung

Fragt das Datum und die Uhrzeit ab.

Format

```
PPCOMP.EXE GETSYSTEMDATETIME <Destination variables>
```

Der Parameter „Destination variables“ zeigt auf die ID der ersten Variable eines Blocks bestehend aus 7 Variablen. Das Ergebnis wird wie beim Befehl „GETSAVEDATETIME“ gespeichert.

Hinweis: Die Variablen müssen bereits initialisiert sein. Für Details siehe „SETVAR“.

SETGLOBALBRIGHTNESS

Beschreibung

Setzt die globale Bildschirmhelligkeit (siehe oben).

Format

```
PPCOMP.EXE SETGLOBALBRIGHTNESS <Value>
```

Der Parameter „Value“ gibt den gewünschten Wert an.

PAUSETIMER

Beschreibung

Pausiert einen Spiel-Timer. Normalerweise kann ein Timer ja nur vollständig gestoppt werden. Nach dem Pausieren kann der Timer normal via „Timer Operation“ → „Start“ fortgesetzt werden.

Format

```
PPCOMP.EXE PAUSETIMER [Timer-ID]
```

Um im RPG Maker 2003 den zweiten Timer anzusprechen, ist als Parameter „Timer-ID“ 2 anzugeben. Wird der Parameter weggelassen oder ist 1, wird der erste Timer verwendet.

CHANGESCENE

Beschreibung

Wechselt die Spielszene. Es werden dabei keinerlei Daten initialisiert. Wird also eine Szene aufgerufen, die Daten benötigt (z.B. Kampf oder Namenseingabe), kann das Spiel abstürzen, wenn diese Szene zuvor noch nie aktiv war. Es kann passieren, dass nach einem Aufruf von ChangeScene der Bildschirm schwarz bleibt. In diesem Fall ist der Befehl „SETGLOBALBRIGHTNESS 100“ aufzurufen.

Format

```
PPCOMP.EXE CHANGESCENE <Scene>
```

Hinweis: Nachdem die Szene 5 sowohl das Speicher- als auch das Lademenü repräsentiert, kann mit CHANGESCENE nicht explizit eines der beiden Menüs aufgerufen werden. Dafür sind die Befehle „CALLLOADMENU“ und „CALLSAVEMENU“ vorhanden.

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

CALLLOADMENU

Beschreibung

Ruft das Lademenü auf.

Format

PPCOMP.EXE CALLLOADMENU

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

CALLSAVEMENU

Beschreibung

Ruft das Speichermenü auf.

Format

PPCOMP.EXE CALLSAVEMENU

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

CALLGAMEMENU

Beschreibung

Ruft das Spielmenü auf.

Format

PPCOMP.EXE CALLGAMEMENU [Save as default]

Ist der Parameter „Save as default“ 1, dann steht der Menücursor nach dem Aufruf auf dem Eintrag „Speichern“.

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

CALLTITLESCREEN

Beschreibung

Ruft den Titelschirm auf.

Format

PPCOMP.EXE CALLTITLESCREEN [Load as default]

Ist der Parameter „Load as default“ 1, dann steht der Menücursor nach dem Aufruf auf dem Eintrag „Laden“.

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

SIMULATEKEYPRESS

Beschreibung

Simuliert einen Tastendruck.

Format

```
PPCOMP.EXE SIMULATEKEYPRESS <Key> <Action/Duration>
```

Der Parameter „Key“ gibt die zu drückende Taste als Virtual Key Code an. Ist der Parameter „Action/Duration“ eine Zahl, wird damit die Druckdauer in Millisekunden angegeben. Ist er „DOWN“ oder „UP“, wird nur ein Drücken bzw. Loslassen der Taste simuliert.

Hinweis: Eine Liste der Virtual Key Codes gibt es [hier](#).

Hinweis: Dieser Befehl muss mit „Wait=False“ verwendet werden!

Beispiel

```
PPCOMP.EXE SIMULATEKEYPRESS 115 50
```

Drückt die F4-Taste für 50 ms (Vollbild)

CHANGEFUNCTIONKEY

Beschreibung

Ändert die Tastenbelegung

Format

```
PPCOMP.EXE CHANGEFUNCTIONKEY <Function> <ID> <Key>
```

Der Parameter „Function“ gibt die neu zu belegende Funktion an. Möglich sind folgende Werte:

- DOWN – Bewegung/Menücursor nach unten
- LEFT – Bewegung/Menücursor nach links
- RIGHT – Bewegung/Menücursor nach rechts
- UP – Bewegung/Menücursor nach oben
- DECISION – Auswahl
- CANCEL – Abbruch

Wird der RPG Maker 2003 verwendet, gibt es noch folgende zusätzliche Möglichkeiten:

- 0 ... 9 – Tasten 0 bis 9
- ADD – Additionstaste („+“)
- SUBTRACT – Subtraktionstaste („-“)
- MULTIPLY – Multiplikationstaste („*“)
- DIVIDE – Divisionstaste („/“)
- DECIMAL – Dezimalpunktstaste („.“)

Jeder Funktion können 8 Tasten zugeordnet werden, die diese Funktion repräsentieren. Diese werden von 0 bis 7 nummeriert und im Parameter „ID“ angegeben. Der Parameter „Key“ enthält den Virtual Key Code der gewünschten Taste.

Hinweis: Eine Liste der Virtual Key Codes gibt es [hier](#).

Die ersten 6 Funktionen sind standardmäßig folgenden Tasten zugewiesen:

- DOWN 0 – 40 (Pfeiltaste runter)
- DOWN 1 – 98 (Num 2)
- DOWN 2 – 74 (J)
- LEFT 0 – 37 (Pfeiltaste links)
- LEFT 1 – 100 (Num 4)
- LEFT 2 – 72 (H)
- RIGHT 0 – 39 (Pfeiltaste rechts)
- RIGHT 1 – 102 (Num 6)
- RIGHT 2 – 76 (L)
- UP 0 – 38 (Pfeiltaste hoch)
- UP 1 – 104 (Num 8)
- UP 2 – 75 (K)
- DECISION 0 – 32 (Leertaste)
- DECISION 1 – 13 (Eingabetaste)
- DECISION 2 – 90 (Z)
- CANCEL 0 – 27 (Escape)
- CANCEL 1 – 96 (Num 0)
- CANCEL 2 – 45 (Einfg)
- CANCEL 3 – 88 (X)
- CANCEL 4 – 67 (C)
- CANCEL 5 – 86 (V)
- CANCEL 6 – 66 (B)
- CANCEL 7 – 78 (N)

Beispiel

```
PPCOMP.EXE CHANGEFUNCTIONKEY DECISION 3 89
```

Legt „Y“ als zusätzliche Bestätigungstaste fest (so können Spieler bequem mit Y und X spielen).

```
PPCOMP.EXE CHANGEFUNCTIONKEY RIGHT 3 V100
```

Legt die Taste, deren Virtual Key Code in Variable 100 liegt, als zusätzliche Nach-Rechts-Taste fest (z.B. für Tastenbelegung in einem Optionenmenü).

SETTITLEBGM

Beschreibung

Ändert die Musik, die während des Titelbildschirms gespielt wird.

Format

```
PPCOMP.EXE SETTITLEBGM <Filename> [Volume] [Speed] [Pan]
```

Als Parameter „Filename“ wird der Name der gewünschten Musikdatei **ohne Pfad und Dateierweiterung** angegeben. Die optionalen Parameter „Volume“, „Speed“ und „Pan“ geben die Lautstärke, Geschwindigkeit und Balance der Musik in Prozent (bei Balance: 0 = Links, 50 = normal, 100 = rechts) an.

Beispiel

```
PPCOMP.EXE SETTITLEBGM Battle1 80 110
```

Setzt als Titelmusik „Battle1“ mit 80% Lautstärke, 110% Geschwindigkeit und mittiger Balance.

SETTITLESCREEN

Beschreibung

Ändert die Titelbildschirm-Grafik.

Format

```
PPCOMP.EXE SETTITLESCREEN <Filename>
```

Als Parameter „Filename“ wird der Name des gewünschten Bildes **ohne Pfad und Dateierweiterung** angegeben.

SETGAMEOVERSCREEN

Beschreibung

Ändert die Game-Over-Grafik.

Format

```
PPCOMP.EXE SETGAMEOVERSCREEN <Filename>
```

Als Parameter „Filename“ wird der Name des gewünschten Bildes **ohne Pfad und Dateierweiterung** angegeben.

UNLOCKPICTURES

Beschreibung

Aktiviert oder deaktiviert die Option, dass Bildoperationen (Bild zeigen, Bild bewegen, Bild löschen) auch während dem Anzeigen einer Nachrichtenbox ausgeführt werden. Diese Funktion entspricht dem UnlockPics-Patch.

Format

```
PPCOMP.EXE UNLOCKPICTURES <Value>
```

Ist der Parameter „Value“ 1, so ist wird die Option aktiviert, ist er 0, wird sie deaktiviert.

SETMSGBOXCOLOR

Beschreibung

Färbt die Nachrichtenbox inklusive in ihr enthaltenem Text ein.

Format

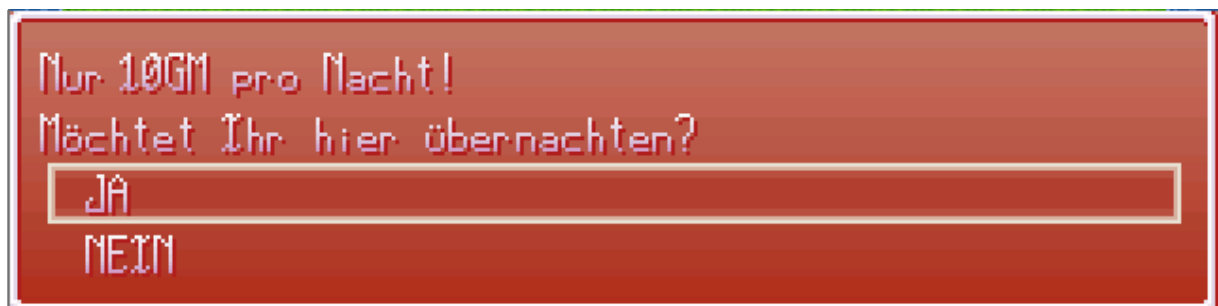
```
PPCOMP.EXE SETMSGBOXCOLOR <Red> <Green> <Blue> <Chroma>
```

Dieser Befehl funktioniert wie die entsprechende Option beim Anzeigen/Bewegen von Bildern. Die Werte werden in Prozent angegeben.

Beispiel

```
PPCOMP.EXE SETMSGBOXCOLOR 166 100 100 50
```

Färbt die Nachrichtenbox rötlich ein und nimmt dem Ganzen gleichzeitig ein wenig Farbe (Chroma 50%).



PAUSEGAME

Beschreibung

Hält das Spiel an, bis eine bestimmte Taste gedrückt wird.

Format

```
PPCOMP.EXE PAUSEGAME <Destination variable> <Key 1> [Key 2]  
[Key 3] [...]
```

Die Parameter „Key 1“, „Key 2“, usw. geben die zu drückenden Taste als Virtual Key Code an. Wird eine der angegebenen Tasten gedrückt, wird der Tastencode in der Variable „Destination variable“ gespeichert und das Spiel fortgesetzt.

Hinweis: Eine Liste der Virtual Key Codes gibt es [hier](#).

Hinweis: Dieser Befehl kann sowohl mit „Wait=True“ als auch mit „Wait=False“ verwendet werden!

Beispiel

```
PPCOMP.EXE PAUSEGAME 15 70 46
```

Hält das Spiel an, bis entweder die F-Taste (70) oder die Entf-Taste (46) gedrückt wird und speichert den Tastencode in der Variable 15.

SETVAR

Beschreibung

Führt eine Berechnung mit Variablen aus.

Hinweis: Es kann nur auf jene Variablen zugegriffen werden, deren ID kleiner oder gleich der höchsten Variable, die während dieser Spielsitzung mindestens einmal einen Wert ungleich Null hatte, ist. Es ist also von Vorteil, wenn man zu Beginn des Spiels die höchste verwendete Variable auf einen Wert ungleich Null setzt, da Power Patch Compact dann auf alle Variablen zugreifen kann.

Hinweis: Wenn eine Variable einen Wert kleiner als -999999 oder größer als +999999 erhält, kann es zu Problemen bei der Bearbeitung im Debug-Menü (F9) kommen.

Format

```
PPCOMP.EXE SETVAR(<Destination variable>, <Calculation>)
```

Der Parameter „Destination variable“ gibt an, in welche Variable das Ergebnis gespeichert werden soll. „Calculation“ ist die eigentliche Berechnung. Es wird Lua verwendet, um die Rechnung zu evaluieren. Dabei sind einige Dinge zu beachten:

- „V<Nummer>“ kann zum Referenzieren **nicht** verwendet werden. Stattdessen gibt es die Funktion „v(<Nummer>)“ – das „v“ ist ein **Kleinbuchstabe**!
- Statt dem Zeichen „*“ ist „#“ zu benutzen, da der Befehl ja als Parameter an Power Patch Compact übergeben wird, wo „*“ als Wildcard gedeutet würde.
- Es können alle Funktionen der Standard Libraries von Lua verwendet werden (z.B. „math.sin(<Wert>)“).

Hinweis: Auch der Parameter „Destination variable“ wird mittels Lua evaluiert.

Beispiel

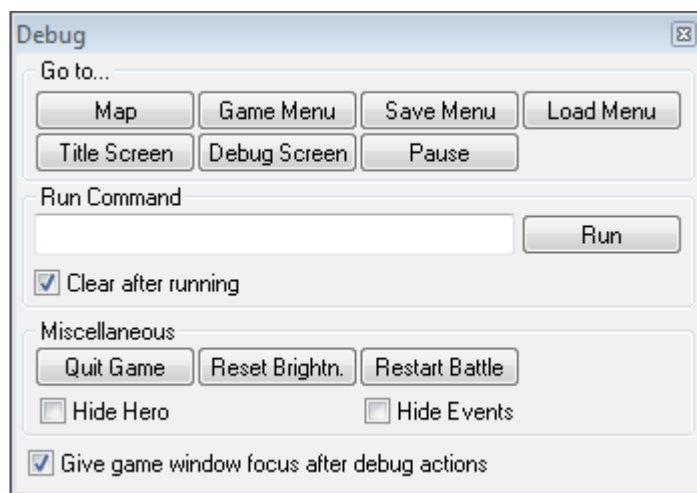
```
PPCOMP.EXE SETVAR(15, v(14)#v(v(80)+1)+math.log10(v(3)/2))
```

Dieser Befehl würde folgendes bewirken:

Vari(15)=Vari(14)×VariVari(80)+1+log10(Vari(3)2)

...wobei „Vari(<Nummer>)“ hier bildhaft zum (de)referenzieren verwendet wird.

Debug-Fenster



- Go to... – Springt zu einer bestimmten Spielszene
 - Map – Springt zur Map
 - Game Menu – Springt zum Spielmenü
 - Save Menu – Springt zum Speichermenü
 - Load Menu – Springt zum Lademenü
 - Title Screen – Springt zum Titelschirm
 - Debug Screen – Springt zum Debugschirm (F9)
 - Pause – Hält das Spiel an, bis eine andere Szene gewählt wird
- Run Command – Führt einen Power Patch Compact-Befehl aus
 - Run – Führt das eingegebene Kommando (z.B. „SETTITLEBGM Battle1“) aus
 - Clear after running – Wenn aktiviert, wird der Inhalt des Eingabefeldes nach einem Klick auf „Run“ geleert.

- Miscellaneous
 - Quit Game – Beendet das Spiel
 - Reset Brightn. – Setzt die globale Helligkeit auf 100% zurück
 - Restart Battle – Startet den aktuellen Kampf neu
 - Hide Hero – Versteckt den Helden
 - Hide Events – Versteckt alle Events auf der Map
- Give game window focus after debug actions – Das Spielfenster erhält nach Ausführen einer Debug-Funktion sofort wieder den Fokus

Fehlermeldungen

Um dem Autor eine bessere Vorstellung des Fehlers bieten zu können, kann mit dem Button „Create report“ im Fehlerfenster ein Fehlerbericht erstellt werden.

Windows error

Eine WinAPI-Funktion gab einen Fehler zurück.

No Finder data

Es ist keine FINDER.DAT-Datei vorhanden. In diesem Fall ist der Finder auszuführen.

Finder version too old

Die FINDER.DAT-Datei ist veraltet. In diesem Fall ist der Finder auszuführen, und zwar die Version, die diesem Paket beiliegt oder eine neuere.

RPG Runtime has changed

Die Laufzeit-Datei wurde geändert. In diesem Fall ist der Finder erneut auszuführen.

Couldn't detect game title

Es wurde keine INI-Datei gefunden, in der der Titel des Spiels gespeichert ist.

File not found

Eine Datei wurde nicht gefunden.

Invalid file

Eine Datei enthält ungültige Daten.

Access denied

Der Zugriff auf eine Datei oder ein anderes Objekt wurde vom System verweigert.

Invalid Finder data

Die FINDER.DAT-Datei ist ungültig. In diesem Fall ist der Finder erneut auszuführen.

No CPUID

Die CPU konnte nicht identifiziert werden, da der Befehl „cpuid“ vom Prozessor nicht unterstützt wird.

Game window not found

Das Fenster des Spiels wurde nicht gefunden. Dies kann u.a. passieren, wenn versucht wird, Power Patch Compact auszuführen, obwohl das Spiel gar nicht läuft.

Lua error

Ein Lua-Fehler trat auf. Dies kann passieren, wenn beim Befehl „SETVAR“ ungültige Argumente angegeben werden (z.B. „SETVAR(1, bla())“) oder eine Klammer vergessen wurde (z.B. „SETVAR(1, v(2)“).

Object doesn't exist

Es wurde versucht, auf ein nicht existierendes Objekt zuzugreifen. Dies kann passieren, wenn das Spiel noch nicht vollständig geladen oder eine Variable noch nicht initialisiert wurde (oder tatsächlich nicht existiert, z.B. „SETGLOBALBRIGHTNESS V123456789“).

Illegal action

Es wurde versucht, einen ungültigen Vorgang auszuführen.

Argument error

Es wurde versucht, eine Funktion mit ungültigen Parametern aufzurufen.

Access violation

Eine Zugriffsverletzung ist aufgetreten.

Couldn't open game process

Der Spiel-Prozess konnte nicht geöffnet werden, z.B. weil er gar nicht läuft.

Invalid command: ...

Ein ungültiger Befehl wurde angegeben.

Impressum

Power Patch Compact ist © 2008-2009 by...

David „Cherry“ Trapp

cherry@cherrytree.at

www.cherrytree.at

Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für eventuell entstehende Schäden!

