

 [Расширенный поиск](#)

- [Список форумов](#) < [Эмуляция](#) < [ЭмуПрофи](#)
- [Изменить размер шрифта](#)
- [Для печати](#)

- [FAQ](#)
- [Регистрация](#)
- [Вход](#)

[\[NES\] Создание игры](#)

[Ответить](#) Сообщений: 36 • [Страница 2 из 2](#) • [1](#), [2](#), [Все](#)

[Re: \[NES\] Создание игры](#)

□ [org](#) 14 апр 2008, 09:45

По крайней мере пяти человекам здесь будет интересно посмотреть на хоумбрю демки или игры для NES. А это уже пати! Так что творите, а ваше творение само найдет почитателей.

[org](#)**Сообщения:** 91**Зарегистрирован:** 24 июл 2007, 10:41

- [Сайт](#)
- [ICQ](#)

[Вернуться к началу](#)

[Re: \[NES\] Создание игры](#)

□ [VEG](#) 14 апр 2008, 14:26

CaH4e3 писал(a): GrandThiefTendo от Brian Provinciano. Недавно пронеслась весть, что он опять взялся за работу.

Где же можно скачать это чудо, поглядеть что за оно? Гугл не знает что такое GrandThiefTendo вообще.

[VEG](#)**Сообщения:** 8**Зарегистрирован:** 06 апр 2008, 13:46[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры□ [GManiac](#) 14 апр 2008, 14:47

Всё-таки вспомнили про GTE:

<http://grandtheftendo.com/>

Там щас ничего нет.

Мысль - это интеллектуальный эксцесс данного индивидуума.

[GManiac](#)**Сообщения:** 130**Зарегистрирован:** 22 июл 2007, 02:10**Откуда:** ниоткуда[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры□ [TiberiyLTim](#) 14 апр 2008, 15:58Вот тут качественные скрины из игры GTANES (эксклюзив) - http://tim007.com/Stati/GTANES/Grand_Theftendo.htmА Дюну на NES чел делать задумал... Он вообще загнул, ведь, ресурсов у NES на подобную стратегию не хватит. - <http://dune2nes.narod.ru><http://Tim007.com> - читаем журнал T.O.F.[TiberiyLTim](#)**Сообщения:** 168**Зарегистрирован:** 25 июл 2007, 05:09**Откуда:** 39

- [Сайт](#)
- [ICQ](#)

[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры□ [VEG](#) 14 апр 2008, 19:04

Пишут что эта GTANES писалась на NESHLA — что-то типа ассемблера с синтаксисом высокоуровневого языка. Идея интересная, мне понравилось

<http://neshla.sourceforge.net/>Код: [Выделить всё](#)

```
// array elements defined with arithmetic operations
byte oamaddrs[] = {$00*4, $08*4, $10*4, $18*4}

// code with an arithmetic sizeof keyword
```

```
clc
adc #sizeof(SPR_OBJ)

// use of the lo and hi keywords on an immediate integer passed as a macro param
inline jsrind_imd(pproc)
{
    lda #lo(pproc)
    ora #hi(pproc)
    if(not zero) {
        assign_16i(_jsrind_temp, pproc)
        jsrind_f()
    }
}

// use of the lo and hi keywords on a pointer variable passed as a macro param
inline jsrind(pproc)
{
    lda pproc + 0
    ora pproc + 1
    if(not zero) {
        assign_16_16(_jsrind_temp, pproc)
        jsrind_f()
    }
}
```



[VEG](#)

Сообщения: 8

Зарегистрирован: 06 апр 2008, 13:46

[Вернуться к началу](#)

[Re: \[NES\] Создание игры](#)

▣ [DeniSS](#) 12 сен 2008, 17:54

Наконец руки дошли и до асма)))юСделал шарик, мечущийся по горизонтальной линии. Море радости)))

[DeniSS](#)

Сообщения: 39

Зарегистрирован: 01 авг 2007, 10:17

[Вернуться к началу](#)

[Re: \[NES\] Создание игры](#)

▣ [DeniSS](#) 12 сен 2008, 21:17

Вах! теперь он еще и с джоя управляется)

А теперь вопрос к людям знающим: стоит ли на управление убивать столько строк, сколько убил я?

У вас нет доступа для просмотра вложений в этом сообщении.

[DeniSS](#)

Сообщения: 39

Зарегистрирован: 01 авг 2007, 10:17

[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры

▣ [org](#) 16 окт 2008, 11:44

Привожу алгоритм чтения кнопок джойпада из игры бомбермен 😊 Хотя какой там алгоритм... Просто читаются все кнопки и для удобства пакуются в 1 байт, чтобы было проще проверять операцией AND.

Переменные.

Код: [Выделить всё](#)

```
PAD1_TEST      EQU $10      ; Используются для повторной проверки джойстика
PAD2_TEST      EQU $11
JOYPAD1        EQU $12      ; Значения кнопок для Joypad 1 (см. маску PAD_*)
JOYPAD2        EQU $13      ; Значения кнопок для Joypad 2 (см. маску PAD_*)

JOYPAD_PORT1   EQU $4016    ; Порты контроллеров
JOYPAD_PORT2   EQU $4017
```

Маска кнопок для проверки

Код: [Выделить всё](#)

```
PAD_A          EQU %10000000
PAD_B          EQU %01000000
PAD_SELECT     EQU %00100000
PAD_START      EQU %00010000
PAD_UP         EQU %00001000
PAD_DOWN       EQU %00000100
PAD_LEFT       EQU %00000010
PAD_RIGHT      EQU %00000001
```

Сам код:

Код: [Выделить всё](#)

```
; Прочитать кнопки контроллеров.
; Причем читаются два раза, и если два чтения не совпадают, то оно не засчитывается.
; Поместить результат в переменные JOYPAD1 и JOYPAD2 как битовую маску.
PAD_READ
    JSR    PAD_STROBE
    LDA    JOYPAD1
    STA    PAD1_TEST
    LDA    JOYPAD2
    STA    PAD2_TEST
    JSR    PAD_STROBE
    LDA    JOYPAD1
    CMP    PAD1_TEST
    BNE    PAD_DRE
    LDA    JOYPAD2
    CMP    PAD2_TEST
    BNE    PAD_DRE
    RTS

PAD_DRE                                ; Ошибка чтения (или ложное срабатывание, точно не понятно зачем читать
по два раза)
    LDA    #0
    STA    JOYPAD1
```

```

        STA     JOYPAD2
        RTS

; Вспомогательная процедура для PAD_READ.
; Делаем 8 последовательных чтений, получаем 8 байт о состоянии кнопок.
; Чтобы было проще проверять пакуем эту информацию в 1 байт.
PAD_STROBE
        LDA     #1
        STA     JOYPAD_PORT1
        LDA     #0
        STA     JOYPAD_PORT1
        TAX
        LDY     #8
JOY1
        TXA
        ASL
        TAX
        LDA     JOYPAD_PORT1
        JSR     IS_PRESSED
        BNE     JOY1
        STX     JOYPAD1
        LDX     #0
        LDY     #8
JOY2
        TXA
        ASL
        TAX
        LDA     JOYPAD_PORT2
        JSR     IS_PRESSED
        BNE     JOY2
        STX     JOYPAD2
        RTS
IS_PRESSED
        AND     #3
        BEQ     NOT_PRESSED
        INX
NOT_PRESSED
        DEY
        RTS

```

Ну и собственно как всё это применять.

- Вызываем PAD_READ в обработчике NMI для обновления состояния кнопок.
- Проверка на нажатие кнопки делается парой команд, в любом месте программы:

Код: [Выделить всё](#)

```

; Проверка нажатий на кнопки.
        LDA     JOYPAD1
        AND     #PAD_SELECT
        BNE     SELECT_PRESSED      ; SELECT
        LDA     JOYPAD1
        AND     #PAD_UP
        BNE     UP_PRESSED          ; UP

```

Для удобства можно создать отдельный ASM-модуль со всеми низкоуровневыми процедурами, типа чтения кнопок, обновления спрайтов и пр. Большинство создателей игр для NES так и делали. В начале рома находятся все сервисные процедуры, а дальше идет чисто игровая логика.

Объем программы получился даже больше 😊 Но зато экономия памяти целых 4 байта 😊



[org](#)

Сообщения: 91

Зарегистрирован: 24 июл 2007, 10:41

- [Сайт](#)
- [ICQ](#)

[Вернуться к началу](#)

[Re: \[NES\] Создание игры](#)

▣ [ОМО](#) 20 окт 2008, 19:15

Дайте мне что то для G-Basic-а, обучалку... 📄👤
Я незнаю как с етим ромом работать)))

Набираю цифры запрограммирую их, а дальше что?

А что обозначает ета функция CALL ? - Допустим я набираю в строку "CALL 43269 OR 520" - и у меня получается парад цветов, нажимая на ENTER.



[ОМО](#)

Сообщения: 1

Зарегистрирован: 20 окт 2008, 18:41

Откуда: Украины

[Вернуться к началу](#)

[Re: \[NES\] Создание игры](#)

▣ [org](#) 21 окт 2008, 10:45

Ал хватит стებაься



[org](#)

Сообщения: 91

Зарегистрирован: 24 июл 2007, 10:41

- [Сайт](#)
- [ICQ](#)

[Вернуться к началу](#)

[Re: \[NES\] Создание игры](#)

▣ [romanich](#) Сегодня, 04:05

VEG писал(a): В общем отложим идею с Си для NES на потом в черный ящик.

Очень сомнительно, что нормальные NES игры действительно писали на голом ассемблере.

Мне известен проект под названием [Sphinx C--](#)

Лично сам его шупал и писал на нём программы мультимедийного характера (с открыванием пространств 32-битности). Исключительно под ДОС.

Компилятор позволяет писать на Си программу, вплоть до 1 байта (выход "retn")!!!

Очень гибкое распределение данных, стека, кода.

Ничего лишнего!!!

При этом сохраняется "чисто-сишная шаблонность" - вызов функций, работа с переменными итп.

Очень удобно.

Позволяет действительно создавать крохотные программы!

При этом можно свободно мешать Си и Ассемблер типа такого:

Код: [Выделить всё](#)

```
if (AX==0) jmp Metka
```

Где AX - регистр i80x86 процессора, jmp - безусловный переход.

В общем мне понравилось 😊

Функции:

Код: [Выделить всё](#)

```
void Func(char a, short b, long c);
```

На асме не очень удобно типа:

Код: [Выделить всё](#)

```
push DWORD PTR c
push WORD PTR b
push WORD PTR a
call Func
```

А макрос дополнительно накручивать чё-т не хочется.

С регистровыми параметрами в функции на асме -ещё более уродливее.

Думается, что у NES-девелоперов были подобные компиляторы 😊

P.S. Масштабный проект не пишется на ассемблере в силу трудоёмкости проекта. Покажите хоть одну нормальную игру типа VT&DD или Contra, сделанную одним человеком. Максимум - напишут движок погоняют пару спрайтов и всё =)

[romanich](#)

Сообщения: 13

Зарегистрирован: 18 июн 2008, 10:19

[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры

▢ [CaH4e3](#) Сегодня, 05:34

Масштабность, она, конечно, имеется, но не там, где окно кода - 32 килобайта. 😊 И почти все игры для денди писались одним-двумя программистами, максимум тремя. И если покопаться в коде некоторых игр, то видно сразу, что некоторые кунштюки компилятору просто не под силу - использование одних и тех же кусков кода для разных частей программы - укороченные прыжки на RET опкоды соседних функций. Нет, там все писалось исключительно на ассемблере, максимум с макро-функциями. Опять же, тайминги и порой острая нехватка памяти заставляют извращаться с опкодами, выдавливать тайминги в критичных местах и экономить байтики. Этого даже современные компиляторы полноценно не умеют.

1. Модератор всегда прав.
2. Если модератор не прав, см. п. 1.



[CaH4e3](#)

Сообщения: 289

Зарегистрирован: 22 июл 2007, 11:16

- [Сайт](#)
- [ICQ](#)

[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры

▢ [HardWareMan](#) Сегодня, 06:59

Полностью согласен с [CaH4e3](#)'ом. Да и не верить мне, что в 80х был нормальный С. В те времена АСМ рулил всяко, т.к. машинки были простые и ресурсы их помещались в мошке отдельно взятого нерда. Кроссплатформенностью тогда люди не страдали и собирали гамезы прямо на целевых системах. Правда, для Сеги продавали DevKit на основе IBM совместимого компа, но там и сложность повыше в разы.

romanich nusal(a):... Очень сомнительно, что нормальные NES игры действительно писали на голом ассемблере. ...

Это почему же? Обоснуй.

romanich nusal(a):...

Код: [Выделить всё](#)

```
push DWORD PTR c
push WORD PTR b
push WORD PTR a
call Func
```

Чисто х8бовое мышление. 8ми битные машины **никогда** не юзали стэк как передачу параметров в процедуру. Эта херь пришла в ЯВУ только на х86, в виду его убогости (я про первые 8086, а остальные просто наследовали это). Во времена 8ми битных машин стэк юзали только по назначению - а именно хранение адреса возврата и долговременное хранение переменных, ибо обращение к нему очень медленное.

romanich nusal(a): А макрос дополнительно накручивать чё-т не хочется.

20 лет назад не юзали макросы в ассемблере, потому как писали на целевых машинах.

romanich nusal(a):С регистровыми параметрами в функции на асме -ещё более уродилвее....

Сразу видно, что ты не писал на ассемблере. Никогда.

romanich nusal(a):...P.S. Масштабный проект не пишется на ассемблере в силу трудоёмкости проекта. Покажите хоть одну нормальную игру типа VT&DD или Contra, сделанную одним человеком. Максимум - напишут движок погоняют пару спрайтов и всё =)

И чего там трудоёмкого, скажи мне? 20 лет назад было очень много игр на Spectrum. Офигенных. И среди них половину писал (и даже рисовал!) один человек. За исключением игр от известных компаний (Codemasters, например).

Мой вывод: ты молод и глуп. Не видишь всей ситуации в целом.

Tried so hard and got so far, but in the end, it doesn't even matter...



[HardWareMan](#)

Сообщения: 200

Зарегистрирован: 24 июл 2007, 06:54

Откуда: Embedded

[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры

▣ [romanich](#) Сегодня, 07:23

И здесь ты достал 😊

HardWareMan nusal(a):Сразу видно, что ты не писал на ассемблере. Никогда.

С чего такие выводы сразу? А?

Писал на 80x86 ассемблере довольно много прогамм.

Позже выложу в знак того чтоб опровергнуть этот твой дурацкий неаргументированный вывод.

HardWareMan nusal(a):И чего там трудоёмкого, скажи мне?

Лучше скажи мне, как дела с твоей недо-игрой? А?

Да и не напишешь ты её до конца, в силу трудоёмкости.

А то что ты мне показывал - это игрой даже назвать нельзя, извини, на скролл шутер или аркаду НЕ тянет!

А на большее при чисто-ассемблерном подходе никто не сделает, так как упарятся.

HardWareMan nusal(a):Мой вывод: ты молод и глуп. Не видишь всей ситуации в целом.

Зато ты у нас самый крутой. Только смотри пальцы от распальцовки не сломай 😊

Ещё поговори про язык Паскаль, что он круче Си 😊

Почему-то разработка нормальных кроссплатформенных приложений идёт на Си (точнее gcc), которые переносятся на ДОС или винду с помощью djgpp,cygwin и mingw. Паскалю далеко до этого.



Ржкунимагу! Пиши ещё 😊

[romanich](#)

Сообщения: 13

Зарегистрирован: 18 июн 2008, 10:19

[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры

▣ [HardWareMan](#) Сегодня, 09:29

romanich писал(a): И здесь ты достал 😊

HardWareMan писал(a): Сразу видно, что ты не писал на ассемблере. Никогда.

С чего такие выводы сразу? А?

Писал на 80x86 ассемблере довольно много прогамм.

Позже выложу в знак того чтоб опровергнуть этот твой дурацкий неаргументированный вывод.

Ха. x86 тут нафиг никому не нужен. Тут речь как минимум о 8ми битных компах, но тебе не понять, тебе либо x86, либо ARM подавай.

romanich писал(a):

HardWareMan писал(a): И чего там трудоёмкого, скажи мне?

Лучше скажи мне, как дела с твоей недо-игрой? А?

Да и не напишешь ты её до конца, в силу трудоёмкости.

А то что ты мне показывал - это игрой даже назвать нельзя, извини, на скролл шутер или аркаду НЕ тянет!

А на большее при чисто-ассемблерном подходе никто не сделает, так как упарятся.

Даа? И что же я тебе такого показывал? Если ты тут говоришь о сборнике игр Lode Runner, Down To Earth и Алмаз, то у меня как раз продвигается. И там проблема то не в написании, как ты тут считаешь, а в анализе оригинального кода, чтобы в точности повторить AI. Ибо именно эти игры и известны тем, что там очень своеобразный AI, без юзания изюминок которого ты не сможешь и половины игры пройти. Эти игры писались на 8ми битах и тебе не понять. После завершения проекта в него будут играть все, кто помнит драйв этих игр в 80е-90е. А твой ARMовый Жабик нах никому не нужен, особенно его DOS вариант.

romanich писал(a):

HardWareMan писал(a): Мой вывод: ты молод и глуп. Не видишь всей ситуации в целом.

Зато ты у нас самый крутой. Только смотри пальцы от распальцовки не сломай 😊

Ещё поговори про язык Паскаль, что он круче Си 😊

Почему-то разработка нормальных кроссплатформенных приложений идёт на Си (точнее gcc), которые переносятся на DOS или винду с помощью djgpp, cygwin и mingw. Паскалю далеко до этого.

Я не настолько крут, как ты думаешь. Если тебя это задело за живое - извиняй. Сначала я не верил рассказам других людей о тебе, но позже убедился в их справедливости. Я не буду вступать с тобой в холивар. В рамках данного топа мне наплевать на любой ЯВУ. И если бы ты учился в 80х, то знал, что из ЯВУ не С правил тогда, и даже не Паскаль. Так что остынь, прими критику и говори по существу.

Tried so hard and got so far, but in the end, it doesn't even matter...



[HardWareMan](#)

Сообщения: 200

Зарегистрирован: 24 июл 2007, 06:54

Откуда: Embedded

[Вернуться к началу](#)

Re: [NES] Создание игры

▣ [romanich](#) Сегодня, 10:04

HardWareMan писал(а): И там проблема то не в написании, как ты тут считаешь, а в анализе оригинального кода, чтобы в точности повторить AI.

Ну вот. Опять плагиат 😊

HardWareMan писал(а): Эти игры писались на 8ми битах и тебе не понять

Тебе ли судить?

HardWareMan писал(а): ARMовый Жабик нах никому не нужен, особенно его DOS вариант

Также как и твои "программы".

Кстати, Жабик есть ещё на NES, SMD 😊 Только ещё не доделал

HardWareMan писал(а): Сначала я не верил рассказам других людей о тебе, но позже убедился в их справедливости

Да ради бога, если тебе так удобно.

Мне вообще глубоко наплевать что там недалёкие люди сочиняют.

Особенно если ты имеешь ввиду нашего общего знакомого - отшельника с Москвы 😊

[romanich](#)

Сообщения: 13

Зарегистрирован: 18 июн 2008, 10:19

[Вернуться к началу](#)

[Пред.](#) Показать сообщения за: Поле сортировки по возрастанию

[Ответить](#)

Сообщений: 36 • [Страница 2 из 2](#) • [1](#), [2](#), [Все](#)

[Вернуться в ЭмуПрофи](#)

| |
|---|
| Перейти: <input type="text" value="ЭмуПрофи"/> <input type="button" value="Перейти"/> |
|---|

Кто сейчас на конференции

Сейчас этот форум просматривают: нет зарегистрированных пользователей и гости: 1

- [Список форумов](#)
- [Наша команда](#) • [Удалить cookies конференции](#) • Часовой пояс: UTC + 3 часа [Летнее время]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group

[Русская поддержка phpBB](#)