



Hovercraft

In diesem Spiel sollen Sie mit einem Luftkissenfahrzeug einen fremden Planeten erkunden. Natürlich treffen Sie dabei auf zahlreiche Hindernisse. So müssen Sie Löcher und Felsen überspringen, entgegenkommende Panzer und Felsen abschießen und sich außerdem Ufos vom Hals halten.

Eintipphilfe

1. Tippen Sie Listing 1 ein, und speichern Sie es mit SAVE "HOVERCRA.BAS" auf einer Diskette oder Cassette ab. Dann geben Sie NEW ein.
2. Tippen Sie Listing 2 ein; es erstellt die Sprite-Grafik des Spiels. Starten Sie es mit RUN. Danach werden die Datenzeilen überprüft. Ist ein Fehler aufgetreten, unterbricht das Programm mit einer entsprechenden Meldung. In diesem Fall führen Sie eine Korrektur durch. Anschließend starten Sie das Programm erneut mit RUN. Sind alle Zeilen fehlerfrei, speichern Sie die Grafik mit SAVE "HOVERCRA.GRI",b,41704,896 hinter Listing 1 ab. Dann geben Sie NEW ein.
3. Verfahren Sie genauso mit Listing 3, das den notwendigen Maschinencode erzeugt. Legen Sie dieses mit SAVE "HOVERCRA.MC",b,32000,3100 hinter der Sprite-Grafik ab. Dann geben Sie NEW ein.
4. Tippen Sie Listing 4 ein, und starten Sie es mit RUN. Nun wird die Hintergrundgrafik aufgebaut und in den Speicher transformiert. Funktioniert dies nicht richtig, überprüfen Sie das Programm. Ansonsten speichern Sie es mit SAVE "HOVERCRA.GR2",b,35500,5760 ab. Dann geben Sie NEW ein.

5. Tippen Sie Listing 5 ein, und legen Sie es mit SAVE "HOVERCRA.PR3" im Anschluß an die Hintergrundgrafik ab. Dann geben Sie NEW ein.
6. Starten Sie das erste Listing mit RUN "HOVERCRA.BAS" von Cassette bzw. Diskette. (Wer eine Cassette benutzt, muß diese zuvor zurückspulen!) Die übrigen Teile werden dann automatisch nachgeladen.

Das Spiel

Nach dem Start erscheint das Hauptmenü. Zunächst können Sie mit der Taste L den Schwierigkeitsgrad wählen. Der aktuelle wird unten im Menü angezeigt. Die Skala reicht von *lächerlich* über *einfach*, *mittel* und *schwierig* bis zu *unmöglich*. Es ist ratsam, mit *lächerlich* zu beginnen.

Mit T können Sie die Spieltasten umdefinieren. Beim Start des Games steuern Sie das Programm mit dem Joystick und den Tasten ENTER (Pause an/aus) sowie DELETE (aufgeben). Mit S kommen Sie zum Spielen. Sie sehen vor sich eine wüste Landschaft, in der sich ein Hovercraft bewegt (links unten auf dem Bildschirm). Mit dem Joystick läßt sich das Gefährt nach rechts und links steuern.

Über diverse Gegenstände, die Ihnen entgegenkommen, können Sie hinwegspringen, indem Sie den Joystick nach oben drücken. Je weiter vorne sich das Fahrzeug befindet, desto weiter kann man springen. Drückt man die Feuertaste, werden zwei Raketen abgefeuert. Eine fliegt senkrecht nach oben; mit ihr lassen sich Ufos abknallen. Die zweite fliegt nach vorne; mit ihr können Felsen und Panzer abgeschossen werden.

Geraten Sie in eine kritische Situation, in der Sie z.B. nicht springen möchten, bietet es sich an, den gesamten Bildschirmausschnitt zu planieren, d.h. alle

Löcher zu schließen. Dies geschieht, wenn Sie den Joystick nach unten drücken. Tun Sie das aber nur ganz kurz, sonst wird mehrmals planiert.

In der obersten Zeile des Bildschirms sehen Sie links Ihren Score, daneben die Anzahl der noch verbleibenden Leben und ganz rechts die Planierer. Die zweite Zeile enthält eine Positionsanzeige. Der graue Streifen läßt erkennen, wo Sie sich augenblicklich befinden. Sie starten bei Kontrollpunkt A. Feld 1 stellt den Weg von A nach B dar. Haben Sie diesen überstanden, erscheint eine entsprechende Meldung. Auf Tastendruck begeben Sie sich auf den Weg von B nach C. Hierbei handelt es sich um Feld 2. Analog dazu ist Feld 3 der Weg von C nach D, Feld 4 der von D nach E. Haben Sie alle vier bewältigt, beginnt das Spiel wieder bei Feld 1. Nun steigt aber der Schwierigkeitsgrad um eine Stufe. Zur Verfügung stehen fünf Leben.

Hier seien nun kurz die Eigenheiten der vier Felder erläutert.

Feld 1

Hier gibt es außer den Ufos, die in jedem Feld auftauchen, nur Löcher, über die Sie hinwegspringen müssen, und Felsen. Letztere lassen sich ebenfalls überspringen, man kann sie aber auch abschießen.

Feld 2

Zusätzlich zu den Objekten aus Feld 1 tauchen hier kleine Minen auf. Diese lassen sich nicht abschießen, müssen also übersprungen werden.

Programm: Hovercraft

Computer: CPC 464/664/6128

Sprache: Basic, Maschinensprache

Funktion: Spiel

Listing 1

```
.091B/ 1000 REM =====
.01C0/ 1010 REM
.06B7/ 1020 REM      H O V E R C R A F T
.00D5/ 1030 REM
.0886/ 1040 REM      Geschrieben 1989 von
.00E9/ 1050 REM
.07E4/ 1060 REM      Andreas Zallmann
.073D/ 1070 REM      Douglasstr. 11-13
.06CB/ 1080 REM      7500 Karlsruhe 1
.0111/ 1090 REM
.0880/ 1100 REM =====
.01EC/ 1110 MEMORY 29999
.0936/ 1120 LOAD "hovercra.gr1":'Grafik
.075E/ 1130 LOAD "hovercra.mc" : 'MC
.0B86/ 1140 LOAD "hovercra.gr2":'Hintergrund
.0AFE/ 1150 RUN  "hovercra.prg":'Hauptprg.
```

Listing 2

```
.08D2/ 100 REM =====
.07F7/ 110 REM LISTING 2 - SPRITEGRAFIK
.08E6/ 120 REM =====
.08AE/ 130 MEMORY 41703 :pc = 41704 : MODE 2
.0769/ 140 FOR ze = 10000 TO 10080 STEP 10
```

Feld 3

Hier erscheinen keine Minen, dafür aber kleine Panzer. Diese kann man wie Felsen abschießen oder überspringen. Sie ballern allerdings in unregelmäßigen Abständen, so daß Sie vorsichtig zu Werke gehen sollten. Die Panzerschüsse müssen übersprungen werden.

Feld 4

Zusätzlich zu den Objekten aus Feld 3 tauchen wieder Minen auf.

Noch ein Wort zu den Ufos. Sie erscheinen zufällig und bleiben dann auf dem Bildschirm, bis man sie abschießt. In unregelmäßigen Abständen feuern sie Raketen auf Ihr Fahrzeug ab. Ihnen gilt es auszuweichen. Es gibt drei verschiedene Ufos. Eines zeigt ein breites Grinsen und ist besonders gefährlich. Wenn dessen Rakete Sie nicht trifft und den Boden erreicht, verschwindet sie nicht einfach wie die der beiden anderen Ufos, sondern reißt ein Loch. Über dieses müssen Sie dann eventuell noch hinwegspringen. Dieses gefährliche Ufo sollten Sie immer möglichst schnell abschießen.

Abschließend möchte ich Christoph Schillo danken, der für die Grafik verantwortlich zeichnet.

Andreas Zallmann

```
.084C/ 150 READ x$,sum:pruef=0
.050B/ 160 FOR i=0 TO 99
.07F8/ 170 a$=MIDS(x$,i*2+1,2)
.11F6/ 180 POKE pc,VAL("&"a$):pruef=pruef+VAL(
"&"a$)
.0582/ 190 pc=pc+1
.0529/ 200 NEXT i:PRINT ze;
.0BCC/ 210 IF pruef<>sum THEN PRINT " ERROR":EN
D
.02C5/ 220 PRINT " OK"
.032E/ 230 NEXT ze
.0277/ 240 PRINT:PRINT
.1C34/ 250 PRINT "Bitte speichern Sie den Code
mit SAVE";CHR$(34);"hovercra.gr1";CHR$(3
4);",b, 41704 , 896 ab"
.00A3/ 260 END
.2FF5/ 10000 DATA "007744447777AA77009999FFFFFF
11FF00000088EE99448800000044888888440B0B
0F1A1A77CF7700080FF0F0FF0FF0F0C080EFF
0FFF0000080404EE3FEE0050F0F0F0F0F080D0
F0F0F0F0F0F060E0F0F0F0F0F0F060F0F0F0F0
F0F0A0F0F0F0", 13803
.2E4C/ 10010 DATA "F0F0F0F00080D0F0F0F0F090D0
F0F0F0F0F0F00090D0F0F0F0F0F08C4623F0F0
F0F00F8C4623F0F0F0F01173F1401032772210B8
102277A200003333113333333311CCCC88CCCC
CC880000000000050BB000000000000F0EE1133
333333113322", 12371
.2BDD/ 10020 DATA "00888888880088880000000000
1070101010303070F0F000000000000010B00000
0000000000B080C0C0C0C0E0F0F00000000000
00A08080C0C08080C0E000000010101030700070
330000000000080CC000000000F0F0F0F0F0
F0F0F0F0F0F0", 8703
.2ECD/ 10030 DATA "F0F0F0F0000FF110077AA7700CC
EEEECC55EE00000000001237700000000000
```


PROGRAMM

```
.037B/ 1130 DATA 5,8,12,17,24
.03E0/ 1140 DATA 10,20,25,35,50
.0352/ 1150 DATA 3,5,7,10,20
.039C/ 1160 DATA 4,8,15,25,35
.0307/ 1170 DATA 6,5,4,3,3
.05FB/ 1180 DATA 7000,6000,5500,5000,4000
.0415/ 1190 DATA 10,14,17,19,20
.0797/ 1200 feld=1:level=1
.05AC/ 1210 'Hauptmenue
.071F/ 1220 MODE 1:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,24:BO
RDER 24:INK 3,6
.04B0/ 1230 MODE 1:PAPER 2:PEN 1:LOCATE 1,3
.0CA7/ 1240 PRINT " HOVERCRAFT - (c) 1989 by A
. Zallmann "
.02C5/ 1250 PAPER 0:PEN 1
.0A40/ 1260 LOCATE 10,10:PEN 3:PRINT "S";:PEN 1
:PRINT " - Spielen"
.0E2F/ 1270 LOCATE 10,12:PEN 3:PRINT "T";:PEN 1
:PRINT " - Tasten definieren"
.0B7D/ 1280 LOCATE 10,14:PEN 3:PRINT "L";:PEN 1
:PRINT " - Level aendern"
.0D37/ 1290 LOCATE 10,20:PRINT "Level: ";:PEN 3
:PRINT l$(level);" ";:PEN 1
.046B/ 1300 WHILE INKEY$<>"":WEND
.0954/ 1310 a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:WEND
.0457/ 1320 a$=LOWERS$(a$)
.0549/ 1330 IF a$="s" THEN 1380
.0559/ 1340 IF a$="t" THEN 1640
.0857/ 1350 IF a$<>"1" THEN PRINT CHR$(7)::GOTO
1300
.10FB/ 1360 level=level+1:IF level=6 THEN level
=1

.0156/ 1370 GOTO 1290
.0408/ 1380 'Spielen
.058F/ 1390 feld=1:GOSUB 1790
.0545/ 1400 POKE &7DA8,0:POKE &7DA9,0
.02CB/ 1410 POKE &7D82,5
.0B87/ 1420 MODE 1:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,13:INK
3,25: BORDER 0: WINDOW #1,1,40,24,25: PAPE
R #1,1:CLS #1
.05AB/ 1430 PEN 3:PRINT "SCORE : 00000"
.0795/ 1440 LOCATE 1,3:PRINT STRINGS(40,CHR$(25
5))::
.0671/ 1450 LOCATE 1,4:PRINT "A":LOCATE 40,4:P
RINT "E";
.0E21/ 1460 TAG:PLOT 154,350,3:PRINT "B";:MOVE
314,350:PRINT "C";:MOVE 474,350:PRINT "D
";:TAGOFF
.0207/ 1470 CALL 32000
.0699/ 1480 IF PEEK(&7D82)=0 THEN 1580
.06F3/ 1490 'Feld geschafft
.061F/ 1500 GOSUB 1740:PAPER #2,0:PEN #2,3:CLS
#2
.1665/ 1510 PRINT #2,"Sie haben Kontroll":PRINT
#2,"punkt ";CHR$(65+feld);" erreicht."
.0718/ 1520 FOR wa=1 TO 500:NEXT

.099D/ 1530 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=
"":WEND
.0BD3/ 1540 feld=feld+1:IF feld<5 THEN 1570
.103C/ 1550 feld=1:IF level<4 THEN level=level+
1
.04AD/ 1560 WINDOW #2,1,40,2,2:PAPER #2,0:CLS #
2
.03BB/ 1570 GOSUB 1790:GOTO 1470
.0234/ 1580 'Tot
.01F5/ 1590 GOSUB 1740
.095A/ 1600 PEN #2,3:PAPER #2,0:LOCATE #2,2,2:P
RINT #2,"G A M E O V E R"
.0673/ 1610 FOR wa=1 TO 500:NEXT
.08F8/ 1620 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=
"":WEND
.020A/ 1630 GOTO 1210
.08D3/ 1640 'Tasten umdefinieren
.0326/ 1650 WINDOW 1,40,5,25:CLS
.08B7/ 1660 PEN 1:LOCATE 11,2:PRINT "TASTEN DEF
INITION"
.1202/ 1670 FOR i=1 TO 7:LOCATE 8,i*2+5:PRINT t
$(i):LOCATE 20,I*2+5:PRINT "":NEXT
.0B2B/ 1680 FOR i=1 TO 7:LOCATE 23,i*2+5:PEN 3:
PRINT "?"
.0A11/ 1690 CALL &88B9:IF PEEK(&7DA7)=255 THEN
1690
.0DB4/ 1700 t(i)=PEEK(&7DA7):LOCATE 23,i*2+5:PE
N 1:PRINT "OK."
.060F/ 1710 FOR wa=1 TO 300:NEXT
.0510/ 1720 WHILE INKEY$<>"":WEND
.051D/ 1730 NEXT i:MODE 1:GOTO 1210
.0764/ 1740 'Messagefenster
.05A5/ 1750 WINDOW #2,11,30,11,15:PAPER #2,0:CL
S #2
.0FE2/ 1760 FOR i=0 TO 2:MOVE 160,238:PLOT 4*i
,-4*i,3-i
.1609/ 1770 DRAW 320-i*8,0:DRAW 0,-80+8*i:DRA
WR -320+i*8,0:DRAW 0,80-8*i:NEXT i
.045D/ 1780 WINDOW #2,12,29,12,14:RETURN
.075A/ 1790 'Poken der Werte
.0EEB/ 1800 POKE &7DA0,t(1):POKE &7DA1,t(2):POK
E &7DA2,t(3):POKE &7DA3,t(5)
.0B52/ 1810 POKE &7DA4,t(4):POKE &7DA5,t(6):POK
E &7DA6,t(7)
.1264/ 1820 POKE &7D04,INT (grad(level,9)/256):
POKE &7D03,grad(level,9) MOD 256
.040F/ 1830 POKE &7D05,feld
.075B/ 1840 POKE &7D06,grad(level,2)
.0767/ 1850 POKE &7D07,grad(level,3)
.0777/ 1860 POKE &7D08,grad(level,8)
.077B/ 1870 POKE &7D09,grad(level,1)
.0789/ 1880 POKE &7D0A,grad(level,4)
.0795/ 1890 POKE &7D0B,grad(level,5)
.07A1/ 1900 POKE &7D0C,grad(level,6)
.07AD/ 1910 POKE &7D0D,grad(level,7)
.0873/ 1920 POKE &7DBA,grad(level,10)
.0160/ 1930 RETURN
```

Pro-Design & Pro-Booster

PRO-DESIGN eröffnet Ihnen die faszinierende Welt des Grafik-Designs. Im Handumdrehen erstellen Sie professionelle Grafiken für alle Bereiche. Software vom Feinsten für CPC 464/664/6128.

- Ausführliches deutsches Handbuch im stabilen DIN-A5-Ordner
 - 10 tolle Schriften + CPC-Zeichensatz + Rahmen + Schmucklinien + Piktogramme
 - Desktop-Steuerung mit selektiven Disketten-Katalogen (superkomfortabel)
 - Bis zu 16 Druckformate / 144 Ausgabeformate
 - Kostenloser Drucker-Anpassungs-Service
 - Viele Zusatzschriften auf Erweiterungsdisketten
 - Hervorragendes Echo in der Fachpresse (z. B. Amstrad International 10/88)
 - PRO-DESIGN 2.0, 3"-Diskette + Handbuch für nur **64.95 DM**
 - PRO-BOOSTER, die Supereergänzung zu Pro-Design:
 - Postereditor zur Erstellung bis zu 80 (achtzig!) Seiten langer Schriftbänder
 - Snapshot-Utility, Dokumenten-Druckprogramm (u. a. 24-Nadel-Treiber)
 - PRO-BOOSTER, 3"-Diskette + Anleitung für nur **34.95 DM**
- Versand gegen Vorkasse (frei) oder Nachnahme (+ 6,- DM) • Händleranfragen angenehm

KOSTENLOSES INFO

Axel Weber, Postfach 260154, D 5600 Wuppertal 26

Crusader Software



Programmeinsender, aufgepaßt!!!

Ihre Einsendungen sollten unbedingt mit Folgendem versehen sein:

- Absender – auf Disketten
- auf Ausdrucken
- auf anderem Material
- Rückporto – in Briefmarken
- Texte – auf Diskette!!!