



Renn ohne St

Ab geht die Post. Bei der Spielstärke 1 muß man sehr viel Fingerfertigkeit besitzen, um über die Runden zu kommen

Wie auf dem Hockenheimring fühlt man sich bei dem Spielprogramm »Auto« für die Grundversion des VC 20. Es dokumentiert wieder einmal, daß man auch reine Basicprogramme sehr schnell machen kann.

Das ausgesprochene Spielprogramm »Auto« läuft nur auf der Grundversion des VC 20. Außer seiner guten Grafik (mit selbstdefiniertem Zeichensatz) und realistischem Sound ist das Spiel sehr schnell, obwohl es vollständig in Basic geschrieben ist. Dies liegt daran, daß der Hauptprogrammteil sehr knapp bemessen ist (Tastaturabfrage, (Errechnung der nächsten Bildschirmposition, Ton).

Am Anfang des Spieles kann man eine Spielstärke von 1 bis 9 eingeben, wobei »1« sehr schnell und »9« sehr langsam ist.

Ziel des Spieles ist es, auf der Rennstrecke möglichst

```

1 REM BY ANDREAS LERCH
10 POKE52,28:POKE56,28:CLR
20 PRINT"VC20"CHR$(8);:POKE36879,25
30 FORI=1TO21
40 POKE646,RND(1)*6+2:PRINT" ";
50 NEXT
60 PRINT"#####"
70 PRINT"##### VC-20 "
80 PRINT"##### "
90 PRINT"##### AUTO "
100 PRINT"##### "
110 PRINT"VC"CHR$(8);:POKE3679,25
120 FORI=1TO21
130 POKE646,RND(1)*6+2:PRINT" ";
140 NEXT
150 POKE36878,13:FOR T=255TO128STEP-1:POKE36875,T:NEXT T:POKE36875,0
160 PRINT"#####SPIELSTAEKKE?"
170 PRINT"#####K 1-9)"
180 GETA$:IFA$="" THEN180
190 N=(VAL(A$)-1)*10
200 POKE36879,25:PRINT"#####BITTE WARTEN****"
210 PL2=7168:HZ=7176
220 RESTORE
230 FORI=0TO511:POKEPL2+I,PEEK(32768+I):NEXT
240 FOR Y=1TO5
250 FORI=0TO7:READA:POKEH2+I,A:NEXT I
260 H2=HZ+8:NEXT Y
270 DATA0,204,204,254,205,254,204,204
280 DATA8,20,127,127,20,20,127,127
290 DATA51,51,127,179,127,51,51,0
300 DATA254,254,40,40,254,254,40,16
310 DATA63,33,127,191,140,156,172,76
320 POKE36869,255
330 E=1:W=5:Z=6
340 S=8112
350 POKE36879,25
360 PRINT"#####"
370 PRINT"#####"
380 PRINT"#####"
390 PRINT"#####"
400 PRINT"#####"
410 PRINT"#####"
420 PRINT"#####"
430 PRINT"#####"
440 PRINT"#####"
450 PRINT"#####"
460 PRINT"#####"
470 PRINT"#####"
480 PRINT"#####"
490 PRINT"#####"
500 PRINT"#####"
510 PRINT"#####"
520 PRINT"#####"
530 PRINT"#####"
540 PRINT"#####"
550 PRINT"#####"
560 PRINT"#####"
570 PRINT"#####"
580 POKE7856+7,5:POKE7856+9,5:POKE7856+11,5
590 E=1
600 S=8112
610 REM
    
```

Rennfahrer Helm

G,I,T
A\$
Y,N
PL%,H%,Y
W
R
S
M(1),M(2),
(M3),M(4)
D
E
Z
A

Zählvariablen für Sound- und Grafikbefehle
Variable für Tastaturabfrage
Variablen für Erzeugung der verschiedenen Spielstärken
Variablen für Erzeugung des neuen Zeichensatzes
Variablen für Anzahl der Wagen
Variable für Anzahl der Runden
Variable für Bildschirmposition des Wagens
Variablen für die Anzahl der Bildschirmposition, die der Richtung entspricht
Variable zur Unterscheidung, ob es der erste oder ein anderer Spieldurchlauf ist
Laufvariable für M(1) bis M(4)
Variable für Benzininhalt
Datavariablen

```

620 PRINT "S"
630 PRINT "XXXXXXXXXX WAGEN : "M
640 PRINT "XXXXXXXXXX RUNDEN : "R
650 IF D=1 THEN RETURN
660 POKES,E
670 M(1)=1:M(2)=-22:M(3)=-1:M(4)=22
680 M(E)=1
690 GETA#
700 FORY=1 TO N: NEXT Y
710 IFA#="L" THEN GOSUB 790
720 IFA#="R" THEN GOSUB 810
730 IF PEEK(S+M(E))=160 THEN GOTO 750
740 GOTO 830
750 S=S+M(E)
760 POKES,E:POKES-M(E),160
770 POKE 36878,10:POKE 36876,200:POKE 36876,0
780 GOTO 690
790 E=E+1:IFE=5 THEN E=1
800 RETURN
810 E=E-1:IFE=0 THEN E=4
820 RETURN
830 IF PEEK(S+M(E))<137 THEN 870
840 POKE 36878,14:FOR I=1 TO 2:POKE 36876,235:FOR T=1 TO 9:NEXT T:POKE 36876,231:FOR T=1 TO 9:NEXT T,I
850 R=R+1:POKE 36878,0:POKE 36876,0:GOSUB 1130:Z=Z-1:IF Z=0 THEN GOTO 940
860 GOTO 930
870 IFS+M(E)=79100RS+M(E)=7932 THEN GOTO 1230
880 GOSUB 910
890 POKE 36878,13:FOR T=150 TO 220
900 POKE 36877,T:FOR G=1 TO 5:NEXT G,T:POKE 36877,0:POKE 36878,0:GOTO 920
910 POKES,32+128:POKES+M(E),73:RETURN
920 W=W-1:IF W=0 THEN GOTO 940
930 D=0:POKE 198,0:GOTO 935
940 PRINT "J":POKE 36878,14:FOR T=128 TO 255:POKE 36876,T:NEXT T:POKE 36876,0:
950 POKE 36869,240
960 IF PEEK(828)<CR THEN POKE 828,R
970 POKE 36879,8
980 PRINT "S"CHR$(8):POKE 3679,8
990 FOR I=1 TO 21
1000 POKE 646,RND(1)*6+2:PRINT " ";
1010 NEXT I
1020 PRINT "XXXXXXXXXX DEIN SCORE : "R
1030 PRINT "XXXXXXXXXX HIGHSCORE : ";PEEK(828)
1040 PRINT "S"CHR$(8):POKE 3679,8
1050 FOR I=1 TO 21
1060 POKE 646,RND(1)*6+2:PRINT " ";
1070 NEXT I
1080 PRINT "XXXXXXXXXX NOCH EIN SPIEL?"
1090 PRINT "XXXXXXXXXX (J/N)"
1100 GETA#:IFA#="J" THEN D=0:R=0:PRINT "J":SC=0:GOTO 200
1110 IFA#="N" THEN D=1
1120 GOTO 1100
1130 IFR/5<INT(R/5) THEN RETURN
1140 POKE 36878,13
1150 FOR I=1 TO 4
1160 F=195:GOSUB 1180:F=207:GOSUB 1180:F=251:GOSUB 1180:F=225:GOTO 1200
1180 POKE 36876,F:GOSUB 1220:RETURN
1200 NEXT I
1210 POKE 36876,0:POKE 36878,0:RETURN
1220 FORY=1 TO 20:NEXT Y:RETURN
1230 Z=6:FOR T=1 TO 4500:NEXT T:POKES,96+128:S=S+2:POKES,E:POKES-1,221:GOTO 690
    
```

Listings des Basicprogramms »Auto«

Variablendefinition zu »Auto«

lange zu fahren. Dazu hat man am Anfang fünf Wagen zur Verfügung.
Man verliert einen Wagen, wenn man an die Abgrenzung der Strecke kommt oder über fünf Runden nicht zur Tankstelle gefahren ist.

Im Eifer des Gefechts das Tanken nicht vergessen

Als kleine Hilfe wird man jede fünfte Runde akustisch in Kenntnis gesetzt, daß man tanken muß. Zur Tankstelle kommt man, wenn man in die erste Einbiegung auf der linken Seite fährt (siehe Bild).

Zwei Tasten sind genug

Gesteuert wird der Wagen über 'R' wie rechts und 'L' wie links.
In der Mitte des Bildschirms sieht man, wieviele Wagen man noch hat und wieviele Runden man gefahren ist.
Am Ende des Spiels wird der eigene Score und der Highscore angezeigt, welcher im Kassettenspeicher abgelegt wird. Es erfolgt die Frage nach einem weiteren Spiel, die mit »J« (Ja) oder »N« (Nein) zu beantworten ist.

Viel Spaß beim Spielen wünscht
(Andreas Lerch)