

130-200	Vorbereitung und Spielablauf
210-280	Erstellen der Sprites durch DATAS
340	Einlesen der Maschinenroutine
350-470	Einlesen der Scheibenfolgen und ihrer Werte
510-540	Gewinnüberprüfung bei Krone in der Mitte
550-590	Überprüfung der Gewinnstufe und des Starters
610-690	Überprüfung bei keiner Krone in der Mitte
700-730	Risikovariablen festlegen
750-780	Gewinnstufenabfrage
790-880	Abfrage des Gewinns auf der rechten Risikoleiter
900-990	Abfragen des Gewinns auf der linken Risikoleiter
1020-1130	Tastaturabfrage: doppelt oder nichts
1150	Geldgewinn bei Auswahl = 1.20
1170	Zufallswert für die Häufigkeit der einzelnen Gewinnchancen
1180-1450	Blinken der einzelnen Sonderspielwerte
1460-1510	Tastaturabfrage für Sonderspiele
1520-1700	Farben für Gewinnstufe und Starter
1720-1840	Ausspielen der ersten Scheibe
1850-1980	Ausspielen der zweiten Scheibe
1990-2080	Ausspielen dritte Scheibe
2200-2350	Löschen der drei Scheiben
2420-2430	Kapital muß größer als 30 Pfennig sein
2440-2550	Errechnen und Anzeigen des Kapitals und der Sonderspiele
2560-2820	Bildschirmaufbau
2830-3710	Neue Zeichen definieren
3720-4140	Restliche DATAS

Programmbeschreibung »Crown No. 1«

Dieses Programm wurde für alle diejenigen geschrieben, die sich auch einmal an einem Geldspielautomaten versuchen wollen, ohne großes Kapital zu investieren.

Crown No. 1 simuliert den gleichnamigen Automaten in den Gasthäusern und Spielhallen. Durch Sprites und selbstdefinierte Zeichen wurde eine entsprechende Grafik erzielt.

Wichtig!! Vor dem Einladen muß der Speicher hochgePOKEd werden:

POKE 44,64 : POKE 16384,0 : NEW

Technische Daten:

Das Programm selber benötigt 15068 Byte im Speicher

Die Dimensionierungen verbrauchten 811 Byte
Crown No. 1 enthält 5 Sprites

Die Maschinenroutine liegt bei Adresse 49152
Es wurden 79 Zeichen undefiniert.

Spielanleitung

Crown No. 1 fragt Sie nach dem Start, wieviel Kapital Sie investieren möchten. Sie können bis zu 30 Mark einsetzen. Danach müssen sie eine Weile warten, die Zeichen werden umdefiniert.

Sinn des Spiels ist es, drei gleiche Symbole in den fünf Fenstern zu bekommen. Ist dies erreicht, so gibt es mehrere Möglichkeiten. Drei Kronen ergeben Sonderspiele. Bei Sonderspielen wird jeder Gewinn auf drei Mark erhöht, jedes goldene Feld in der Mitte wird als Gewinn (drei Mark) gewertet. Die Anzahl der Sonderspiele wird durch Drücken einer Taste bei laufender Auswahl bestimmt. Alles wird optisch dargestellt. Bei leuchtendem Starter kann die Auswahl während einer bestimmten Zeit nachgestartet werden. Der Starter erlischt dann. Wenn dreimal der gleiche Geldbetrag in den Fenstern erscheint, dann ist

der Gewinn gleich dem angegebenen Wert. Die Krone im mittleren Fenster gilt als Joker für jeden Betrag. Eine Krone allein gewinnt 30 Pfen-

Scheiben gestoppt werden. Kapital und Sonderspiele werden in den oberen Fenstern angezeigt. (C. Vigelius) Bestellnummer CB009

Space

Das Programm ist so konstruiert, daß selbst ein unerfahrener Computerbesitzer Variationen des Spielablaufs durch einfaches Ändern der Variablen vornehmen kann.

Diese Space-Invader-Version ist den gleichnamigen Telespielen nachempfunden, und zeichnet sich durch die Möglichkeit,



Automat

SY	Startadresse für die Maschinenroutine
GE	Momentanes Kapital
VH	Basisadresse der Sprites
T	Variable für Schleifen
AZ%	Reihenfolge der Symbole für die beiden äußeren Walzen
AW	Werte der beiden äußeren Walzen
BZ%	Reihenfolge der Symbole für die mittlere Walze
BW	Werte der inneren Walze
SO	Anzahl der Sonderspiele
SD	Starter ein oder aus
GW	Gewinnwert
GR	Wert für erste Gewinnstufe
GG	Wert für zweite Gewinnstufe
AU	Wert für linke oder rechte Risikoleiter
R1\$	String des momentanen Gewinns
R3\$	String verdoppelter Gewinn
P3	Wert verdoppelter Gewinn
ZO	Anzahl der Sonderspiele bei Risiko
II	Zufallswert
EP	Tastaturpeek
SE	Farbe Starter
LP	Farbe mittleres Fenster
V1	Wert linkes oberes Fenster
V2	Wert linkes unteres Fenster
W1/2	Gleich V2/V1 rechte Fenster
M1	Wert mittleres Fenster

Variablenliste »Crown No. 1«

Invaders

leicht anpaßbar zu sein, aus. Außerdem sind natürlich jede Menge Extras, zum Beispiel sichtbeeinflussende Wolken, ein intelligenter Außerirdischer und ein UFO, das Alien aussetzt, vorhanden.

Nach dem Kampf erwartet der Spieler dann eine

Highscore-Tabelle. Das Programm läuft auf dem Commodore 64.

Nachdem das Programm mit »RUN« gestartet wurde, springt der Basic-Interpreter nach Zeile 250, wo er die Maschinenprogramme einliest, und den Zeichengenerator in das Basic-RAM verlegt. Hierzu muß gesagt werden, daß man nach dem ersten »RUN« keine Veränderungen

am Basic-Programm mehr vornehmen sollte.

Der Interpreter würde die Programmzeilen neu ordnen und dabei den Zeichengenerator durcheinanderbringen. Änderungen am Spiel-

ablauf kann man ohne weiteres vornehmen. Zu diesem Zweck unterbricht man das Programm und stellt dann die Variablen entsprechend ein. Das Programm wird dann durch »GOTO 10« fortgesetzt.

Bei Unterbrechung mit der »RUNSTOP/RESTORE«-Taste kann man den Zeichengenerator mit »POKE 53272, 29« wieder einschalten.

Nachdem das Einladen beendet ist, erfolgt ein Rücksprung aus dem Unterprogramm und die Register werden gestellt.

In Zeile 80 erfolgt der Aufruf des Maschinen-Programmes und die Auswertung. Sind alle Alien der ersten Zone vernichtet, so kommt man in die zweite Hälfte des Basic-Programmes, die im Prin-

zip der ersten Hälfte entspricht.

Das Programm ist auf den Joystick an Port 1 abgestimmt, kann aber auch über »CONTROL«, »2« und »SPACE« gesteuert werden. Dies trifft übrigens für alle Spiele mit Joystick an Port 1 zu.

(Gunther Knöpfle)

Bestellnummer CB010

SYS 30000	Eventuell Invaders bewegen, Joystickabfrage und so weiter. Kommt zurück, wenn entweder keine Invaders mehr vorhanden sind oder wenn die Basis vernichtet ist.
SYS 29995	Wie oben, jedoch ohne Initialisierung am Anfang (kein Reset des Punktstandes etc.)
SYS 31000	Farbe setzen. Obere Hälfte Türkis, untere Hälfte Rot.
SYS 33131	Aufruf der Highscore-Tabelle
SYS 33024, S, Z, A\$	Druckt A\$ ab Spalte S der Zeile Z aus
SYS 33050, X, Z, C	Zieht auf dem Bildschirm eine vertikale Linie über die Position X mit dem Zeichen Z und der Farbe C.

Die wichtigsten Sys-Aufrufe

Register:	Variable:
20182	NA : Nachladegeschwindigkeit der Basis
20183	MO : Wenn 0, dann keine Unterbrechung am Bildschirmrand
20184	AB : Wenn 1, dann Explosion der Invaders bei Abwehrberührung
20185	FI : Feuergeschwindigkeit der Invaders
20186	IN : Geschwindigkeit der Invaders
20187	ET : Feuergeschwindigkeit des unteren Alien
20188	DE : Verzögerung, nur in Verbindung mit »VE« wirksam (DE*VE)
20189	VE : Wenn 0, dann ausgeschaltet (Beschreibung siehe »DE«)
52802	Wenn 0, dann Wolke 1 eingeschaltet
52804	Wenn 0, dann Wolke 2 eingeschaltet
52806	Wenn 0, dann Ufo ausgeschaltet
	ZB : Punktstand
	ZH : Anzahl zerstörter Sektoren
	ZR: Hilfszeiger für steigenden Schwierigkeitsgrad
	M, J, I, G, T : FOR...NEXT-Variablen
	A, B : Für Auslesen der DATAS
	A\$: Eingabe, Auswertung
	SU : Prüfsumme
	M1, M2 : Zeilenzeiger für falsche DATAS

Bei Geschwindigkeiten: Je kleiner der Wert, desto größer die Geschwindigkeit

Variablenliste von »Space Invaders«