

Ping-Pong

Nach all den vielen Tips und Tricks noch ein zusätzliches Bonbon für Sie: Das erste Telespiel der Welt, gespielt auf Ihrem C 64.

Tapfer haben Sie sich durch dieses Sonderheft durchgearbeitet. Zur Entspannung bieten wir Ihnen noch ein kleines Spielchen an. Es ist eine Nachahmung des ersten Telespiels überhaupt: eine einfache Tennis-Simulation. Dabei übt gerade seine Einfachheit einen besonderen Reiz aus. Gesteuert wird das Spiel mit zwei Joysticks, für jeden Spieler einen. Will man alleine spielen, kann man eine Mauer aus reversen Leerzeichen bauen, von der der Ball abgelenkt wird. Man muß hierbei nur darauf achten, daß bis zur Spalte 29 der Ball nur nach rechts, ab der 31. Spalte der Ball nach links abgelenkt wird.

»PONG 64« war ein Beitrag zum Wettbewerb »Bildschirmseite«. Deshalb erscheint das Programm im Listing extrem kompakt und undurchschaubar. Dennoch lassen sich ein paar Parameter verändern. Zum einen ist das die Geschwindigkeit des Balles. Mit POKE 49335,V wird die Geschwindigkeit verändert. Dabei ist 18 der Standardwert. Zum anderen der Winkel des Balles. Ihn flacht man mit POKE 49263,2 ab (normaler Inhalt ist 1). Diese Änderungen sind am besten zwischen den Zeilen 2 bis 8 anzubringen.

(Tek-Seng The/Ewald Mack/og)

```
0 PRINT "{CLR,RVSON,YELLOW}";:FOR I=0 TO 39
:PRINT " ";:NEXT V=49152:FOR J=1 TO 7:REA
D A$:FOR I=1 TO 36
1 POKE V,10*(ASC(MID$(A$,I*2-1,1))-65)+VAL
(MID$(A$,I*2,1)):V=V+1:NEXT:NEXT
2 V=832:FOR I=V TO 960:POKE I,0:NEXT:FOR I
=0 TO 20:POKE V+I*3,255:NEXT:V=53248:POK
E 2,0
3 POKE V+16,2:POKE V+4,0:POKE V+21,7:Q=(PE
EK(2)AND 3):P(Q)=P(Q)+1:PRINT "{HOME,RVSO
N}"P(2);
4 PRINT SPC(25);P(1):SYS 49152:GOTO 8
50 DATA Q90301A1U801A3U8Q9A001D3U801C3U801
C9U8Q9H201A2U8Q9D201A0U8Q2B302Y9A702Y8
51 DATA A7X202Z0A7X202N1A302N4A3Q2A402E0U8
X202D9U8X202M8A302N7A3X202D2U8Q9R301A2
52 DATA T201A5T2Q9F001S5T2R4A1U8R3A0W0D2W1
T202A1U8R4A3U8R3A1W0D2W1T202A3U8U6Z5U7
53 DATA U8D4Q9A101Z5U7R4A5U8R3Z0T2U8B0U2W4
F9R6B3X8Z0T2U8ABX2W4Y704A3U6Z0T202A5U8
54 DATA R3B6U8E1A4R2Y9T2U8B5X8A4U8U8C3H4U8
G6Q9A601B6U8U8B3U6A4U8U8AB80Y0F4Q9A201
55 DATA B6U8Q2B8Q0Z5N6U8Z3U2U8Y8R3D1U8U8AB
R3D0U8Y0B6U6S5T2R3B6U8X8Y9T2E1A4U8A301
56 DATA Y9T2H6I1T2K604B1K604B5J6N3A2J6Q9A1
UBY9U2W4F8R6Y3X2J6X2W4X004X6U2J6A1A1Z5
```

© 64'er

»Pong 64«,
eine Nachahmung des ersten Telespiels;
bitte mit dem Checksummer eingeben

Das neueste deutsche Grafik-Adventure für Ihren Commodore 64

Suchen Sie die Pforte zu einer anderen Welt!
Beweisen Sie Ihren Spürsinn, denn der richtige Weg
ist schwer zu finden, und überall lauern Gefahren!

- hochauflösende Grafik
- ausführliche Spielanweisungen
- riesiger Befehlsvorrat
- Eingabe von ganzen Sätzen möglich
- variabler Spielablauf

Markt & Technik
BUCHVERLAG

Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56
Österreich: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstrasse 10, A-1232 Wien, ☎ 0222/67 75 26

Eine neue Dimension der Abenteuerspiele:
Kein Spiel gleicht dem anderen — Sie geraten in
Situationen, in denen Sie Ihre Spieltraktik völlig
ändern müssen.
Überzeugen Sie sich selbst!
Happy Software gibt's beim Buchhändler, bei Horten, Quelle und im
Computershops. Bestellkarten bitte an Ihren Buchhändler oder an eine
unserer Depotbuchhandlungen.
Adressenverzeichnis am Ende des Heftes!

Gordon Saga

Best.-Nr. MD 240 A

DM 39,-* (Stk. 35,50 / öS 351,-)

* Inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung.

