

Der Kampf ums Überleben

Sie haben den Auftrag, mit Ihrem Kampfhubschrauber »HUEY«, ihren Vorposten Material zukommen zu lassen. Der Kampf ums Überleben beginnt gleich nach dem Start, denn bedenken Sie, »der Feind schläft nie«.

Sie sind Pilot eines Kampfhubschraubers und haben die Aufgabe, ein entferntes Ziel zu erreichen, um einen Ihrer Stützpunkte mit Vorräten zu versorgen. Ihr Weg geht mitten durch feindliches Gebiet; Flugzeuge, Hubschrauber und Boden-Luft-Raketen versuchen, Sie abzuschießen.

Zu Ihrer Verteidigung haben Sie Granatenwerfer und Wärmraketen zur Verfügung.

Sind Sie trotz aller Behinderungen glücklich an das Ziel gelangt, so erhalten Sie je nach Abschlußquote eine Auszeichnung.

Starten des Programms

Nach dem Eintippen und Speichern starten Sie das Programm mit »Run«.

Das Titelbild erscheint, und Sie werden nach ihrem Namen gefragt, der bis zu acht Zeichen lang sein darf.

Haben Sie diesen eingegeben, so werden Sie noch nach dem Schwierigkeitsgrad gefragt; hier geben Sie als »Neuling« am besten »1« ein. Jetzt erscheint Ihr Hubschraubercockpit. Der Hubschrauber steht auf der Erde, mit laufendem Motor.

Beschreibung der Instrumente

Oben links sehen Sie die fünf Leuchtanzeigen, die digital die Umdrehungen des Motors anzeigen. Die erste von links leuchtet; dies ist das Zeichen für »Motor eingeschaltet«. Rechts daneben ist die Statusanzeige für die vier Raketenrohre zu sehen (vier Leuchten, alle weiß).

Ganz rechts oben sind dann noch sechs Systemkontrollleuchten zu sehen (von links): System ein, Fuel, Granaten, Raketen, Rotor und Motor. Grün oder weiß bedeutet immer »OK«, rot bedeutet »Fehler«.

Weiter unten sehen Sie dann die Anzeige für den Granatenvorrat (»AMM.«) und für Raketen (»ROC.«).

Daneben die Geschwindigkeitsanzeige (»SPD.«), Höhenanzeige (»ALT.«), darunter die (analoge) Anzeige der Motorumdrehungen pro Minute (»RPM.«), der Rotorumdrehungen pro Minute (»ROT.«) und die Kilometer-Anzeige (»KM.«), die Ihnen die zurückgelegte Strecke anzeigt. Rechts dann noch die Punktestand-Anzeige (»SCORE.«) und in der Mittelkonsole der Kompaß (»POS.«) und die Treibstoffanzeige (»FUEL«).

Die Steuerung des Hubschraubers

Gesteuert wird der Hubschrauber über einen Joystick in Port 1 und die Tastatur.

»Joystickbewegungen«:

Joystick links	- Linkskurve des Hubschraubers
Joystick rechts	- Rechtskurve des Hubschraubers
Joystick oben	- Erhöhen der Fluggeschwindigkeit
Joystick unten	- Vermindern der Fluggeschwindigkeit
Joystick links + Feuer	- Erhöhen der Motordrehzahl
Joystick rechts + Feuer	- Vermindern der Motordrehzahl
Joystick oben + Feuer	- Vermindern der Flughöhe
Joystick unten + Feuer	- Erhöhen der Flughöhe
Feuer	- Abschluß einer Granate
»Tastatur:« 1,2,3,4	- Rakete in entsprechendes Rohr laden
[Space]	- Abschluß einer Rakete
[Return]	- Rotor einkuppeln
F	- Tank, Granaten und Raketen auffüllen (nur bei Höhe 0)

Der Start des Hubschraubers

Zunächst müssen Sie den Rotor einkuppeln. Drücken Sie

hierzu so lange auf <RETURN>, bis die Systemkontrolle (oben rechts) für den Rotor grün zeigt. Der Rotor beginnt sich nun zu drehen (Schauen Sie auf die Anzeige für den Rotor [»ROT.«]).

Warten Sie, bis der Rotor 1/10 der Motorumdrehungen erreicht hat (die Anzeige für den Rotor steigt nicht mehr), dann steigern Sie die Umdrehungszahl des Motors bis auf mehr als 2000 rpm (Joystick links + Feuer) und warten wieder, bis die Rotordrehzahl gleich der Motordrehzahl ist. Bevor Sie jetzt abheben, sollten Sie die Raketenrohre laden (1 bis 4 drücken, die Anzeigen oben in der Mitte müssen rot leuchten), da, sobald Sie abheben, die Feinde kommen.

Die Feinde und ihre Bekämpfung

Hubschrauber werden am besten mit Granaten abgeschossen (Feuer drücken). Achtung: Nicht jede Granate trifft, daher muß man mehrmals auf einen Hubschrauber schießen; falls die fünfte Granate nicht trifft, sollte man lieber eine Rakete abschießen! Ein Hubschrauber bringt 50 Punkte. Flugzeuge können nur mit Raketen abgeschossen werden und bringen je 150 Punkte.

Raketen treten nur unter einer bestimmten, vom Level abhängigen Höhe auf (Level 1 = 2000 m, Level 2 = 4000 m etc.). Sie müssen ebenfalls mit Raketen abgeschossen werden und bringen 200 Punkte.

Fliegen des Hubschraubers

Zum Abheben drücken Sie Feuer und ziehen gleichzeitig den Joystick nach unten. Schauen Sie kurz auf die Höhenanzeige (»ALT.«), die ansteigt und gehen Sie auf etwa 1000 Fuß. Nun warten Sie, bis in Ihrem Sichtfeld ein Feind (als Punkt sichtbar) erscheint. Versuchen Sie nun, den Feind durch Steigern der Höhe knapp über den Horizont zu bringen und durch Steuern links und rechts über den Pfeil (»↑«) auf dem Cockpit. Inzwischen dürfte der Feind so groß geworden sein, daß Sie erkennen, welche Art Sie vor sich haben. Wenn es kein Hubschrauber ist, feuern Sie eine Rakete ab, ansonsten drücken Sie mehrmals Feuer (Sie müssen den Hubschrauber so nah wie möglich herankommen lassen, sonst können Sie ihn nicht abschießen).

Wenn dann gerade kein Feind in Sicht ist, können Sie losfliegen (Joystick nach oben drücken). Der Hubschrauber neigt sich nach vorne, die Geschwindigkeitsanzeige steigt, die Kilometer-Anzeige beginnt zu laufen.

Nach einer bestimmten Strecke (Level 1: 400 km, Level 2: 800 km) haben Sie es geschafft und werden bei entsprechendem Spielstand in die Hi-Score-Tabelle eingetragen.

Hinweis

Falls Sie keine Raketen/Granaten und/oder Mangel an Treibstoff haben (rote Leuchten in der Systemkontrolle), so kann der Hubschrauber nach dem Landen wieder aufgefüllt werden (F). Beachten Sie bitte, daß die Geschwindigkeit des Hubschraubers kleiner als 20 Meilen sein muß!

Die Positionsanzeige (»POS.«) gibt die Position des Hubschraubers in Grad an. Null Grad ist die Ideallinie; falls Sie unter einem Winkel fliegen, kommen Sie langsamer voran oder fliegen gar zurück (km-Anzeige.).

Bei manchen Joysticks (wie zum Beispiel Quickshot II) können Störungen auftreten!

Technische Daten des Hubschraubers

Geschwindigkeit: 260 Meilen/h (= 433 km/h)

Gipfelhöhe: 20000 Fuß (= 7,6 km)

Die geringe Gipfelhöhe erklärt sich durch die starke Bewaffnung! (D. Kuhlmann/do)

```

10 REM *****
20 REM * HUEY C-16 *
30 REM * 1986 BY *
40 REM *D. KUHLMANN*
60 REM *****
80 POKE55,255:POKE56,55:CLR
100 REM ***** VARIABLEN *****
110 N$(1)="PPPPPPPPRRRRRRR*****EEEEEEYYYYYYY"
120 N$(2)="FFFFFFFFF*****DDDDDDDDDD"
130 N$(3)="*****"
140 N$(4)="DDDDDDDDDD*****FFFFFFFFF"
150 N$(5)="YYYYYYYEEEEEE*****FFFFFFFPPPPPP"
160 R$(1)="-":R$(2)="CAPTAIN"
170 R$(3)="LIEUTNANT":R$(4)="COMMANDER"
180 R$(5)="GENERAL":R$(6)="(RVSON )RAMBO "
190 V=65280:AL=0:RO=0:RF=0:SP=0:RF=0
200 A=0:K0=0:P=0:KM=0:AA=200:RA=10
210 RP=800:FU=7000:N=3:X1=0:Y1=0:XA=0
220 YA=0:FL=0:G=0:AM=AA:RC=RA:RO=0
230 R(1)=0:R(2)=0:R(3)=0:R(4)=0:SC=0
240 E=0
250 REM ***** TITEL *****
260 S$="":POKEV+18,196:POKEV+19,208
270 COLOR0,1:COLOR4,1:COLOR1,2:SCNCLR
280 CHAR1,1,2,"KS-SOFTWARE SCHWEINFURT PRAESENTIER
T : "
290 CHAR1,2,5,"T T(2SPACE)T T(2SPACE)TTT(2SPACE)T
T(3SPACE)TTT(6SPACE)T TTT"
300 CHAR1,2,6,"T T(2SPACE)T T(2SPACE)T(4SPACE)T T(
3SPACE)T(8SPACE)T T"
310 CHAR1,2,7,"TTT(2SPACE)T T(2SPACE)TT(3SPACE)TTT
(3SPACE)T(3SPACE,SHIFT-SPACE)TT(2SPACE)T TTT"
320 CHAR1,2,8,"T T(2SPACE)T T(2SPACE)T(5SPACE)T(4S
PACE)T(8SPACE)T T T"
330 CHAR1,2,9,"T T(2SPACE)TTT(2SPACE)TTT(3SPACE)T(
4SPACE)TTT(6SPACE)T TTT"
340 CHAR1,4,13,"WRITTEN 1986 BY D. KUHLMANN (C)"
350 CHAR1,0,18,"BITTE GEBEN SIE IHREN NAMEN EIN:"
360 GETKEYA$:A=ASC(A$):IFA=13GOTO440
370 L=LEN(S$):IFL>7GOTO440
380 IFA=20GOTO410
390 IFA<32ORA>90GOTO360
400 PRINTA$:S$=S$+A$:GOTO360
410 IFL<1THEN360
420 S$=LEFT$(S$,L-1):PRINT (LEFT,SPACE,LEFT)":GOT
O360
430 :
440 IFLEN(S$)<8THEN S$=S$+" ":GOTO440
450 CHAR1,0,20,"BITTE LEVEL (1 BIS 6) EINGEBEN !"
460 GETKEYA$:A=VAL(A$)
470 IFA<1ORA>6THEN460
480 L=A*2:KF=L*200:SCNCLR
490 REM ***** ZEICHENSATZ *****
500 RESTORE
510 POKEV+18,PEEK(V+18)AND251
520 POKEV+19,PEEK(V+19)OR56
530 FORI=832TO849:READA:POKEI,A:NEXT:SYS832
540 POKE836,210:POKE839,58
550 POKE842,211:POKE845,59:SYS832
560 DATA162, 0,189, 0,208,157, 0, 56
570 DATA189, 0,209,157, 0, 57,202,208
580 DATA241, 96
590 REM ***** NEUE ZEICHEN *****
600 FORI=14600TO14703:READQ:POKEI,Q:NEXT
610 DATA 0, 0,126,126,126, 0, 0, 0
620 DATA 0, 0, 0, 16, 16, 0, 0, 0
630 DATA 0, 0, 16, 56, 16, 0, 0, 0
640 DATA 0, 0, 16,124, 16, 0, 0, 0
650 DATA 0, 0, 24,255, 24, 0, 0, 0
660 REM RAKETE
670 DATA 0, 8, 8, 28, 28, 62,127,119
680 DATA 0, 0, 8, 28, 28, 62, 62, 62
690 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 8, 28, 28
700 REM EXPLOSION
710 DATA164,137, 50, 73,168, 84, 44,129
720 REM HUBSCHRAUBER
730 DATA 0, 0,124, 56, 56,124, 68, 0
740 DATA255, 24,126,219,255,255,189,195
750 REM FEINDRAKETE
760 DATA119,127, 62, 28, 28, 8, 8, 0
770 DATA 0, 0, 28, 62, 62, 28, 0, 0
780 REM ***** VOREINSTELLUNGEN *****
790 VOLB:PUDEF"0"
800 PRINTCHR$(142)CHR$(8)
810 REM ***** BILD *****
820 POKEV+6,0
830 COLOR0,2,6:COLOR4,2,4
840 PRINT (CLR,BLACK)"TAB(5)"*(RVSON,5SPACE)0 H F (
2SPACE)1234(2SPACE)5FG&RM(4SPACE,RVOFF)5
850 PRINTTAB(6)"*(RVSON,2SPACE)T(RVOFF,WHITE)E(GR

```

```
EN)!!! <ORANGE> <RED> <BLACK> <WHITE>R!!!! <BLACK> <WHITE>C!!!!!! <BLACK,RVSON> <2SPACE,RVOFF> <
860 PRINTTAB (7) " <RVSON,2SPACE> <2SPACE,RVOFF> <
870 FOR I=1 TO 8
880 PRINTTAB (8-I) " <RVSON> <RVOFF> <SPC (20+I*2) " <RVSON> <RVOFF> "
890 NEXT
900 PRINT " <RVSON,5SPACE> <RVOFF> "SPC (28) " <RVSON> <5SPACE> "
910 PRINT " <RVSON,10SPACE> <RVOFF> "SPC (18) " <RVSON> <10SPACE> "
920 PRINT " <RVSON> <AMM. 000 <2SPACE,2SHIFT-SPCE,6SPACE> <14SPACE> 000000 "
930 PRINT " <RVSON> <ROC. <2SPACE> 00 SPD <3SPACE> 000 <2SPACE> <ALT 00000 <4SPACE> SCORE "
940 PRINT " <RVSON,10SPACE> <RPM <2SPACE> 0000 <2SPACE> ROT <3SPACE> 000 <10SPACE> "
950 PRINT " <RVSON,10SPACE> <KM <3SPACE> 0000 <21SPACE> "
960 PRINTTAB (6) " <RVSON,26SPACE,RVOFF> <
970 PRINTTAB (10) " <RVSON,5SPACE> <POS. <3SPACE> 0 <5SPACE> <RVOFF> <
980 PRINTTAB (13) " <RVSON,12SPACE,RVOFF> <
990 PRINTTAB (14) " <RVSON,4SPACE> <FUEL <4SPACE,RVOFF> "
1000 PRINTTAB (14) " <RVSON,3SPACE,RVOFF,RED> ! <GREEN> <!!!! <BLACK,RVSON,3SPACE,RVOFF> "
1010 PRINTTAB (14) " <RVSON,12SPACE,RVOFF> "
1020 PRINTTAB (14) " <RVSON,12SPACE,RVOFF> "
1030 PRINTTAB (13) " <RVSON> <12SPACE> <RVOFF,HOME> "
1040 POKEV+6,16
1050 REM AKTUELLE WERTE PRINTEN
1060 CHAR1,6,13," <BLACK,RVSON>":PRINTUSING"####";AM
1070 CHAR1,7,14," <BLACK,RVSON>":PRINTUSING"###";RC
1080 CHAR1,15,15," <BLACK,RVSON>":PRINTUSING"####";RP
1090 CHAR1,34,13," <BLACK,RVSON>":PRINTUSING"#####";SC
1100 CHAR1,27,15," <BLACK,RVSON>":PRINTUSING"####";RO
1110 COLOR1,6,5:CHAR1,11,1,"!":CHAR1,29,1,"!"
1120 CHAR1,24,1,"!"
1130 IFRF=1 THEN CHAR1,28,1,"!"
1140 REM ***** HAUPTPROGRAMM *****
1150 :
1160 SOUND1,0,0:SOUND2,0,0:Z=RP/30
1170 SOUND1,Z,150:SOUND2,Z+1,150
1180 REM HORIZONT
1190 COLOR1,10,2:CHAR1,2,10,N*(N)
1200 A=INT (RP/10):IFRO=AGOTO1250
1210 IFRF=0GOTO1250
1220 IFRO>ATHENRO=RO-1:GOTO1240
1230 RO=RO+1+INT (A/100)
1240 CHAR1,27,15," <BLACK,RVSON>":PRINTUSING"####";RO
1250 REM JOYSTICKABFRAGE
1260 A=JOY (1)
1270 IFA=760TO2010
1280 IFA=360TO2090
1290 IFA=160TO2160
1300 IFA=560TO2230
1310 IFA=13360TO2290
1320 IFA=12960TO2370
1330 IFA=13560TO2520
1340 IFA=13160TO2610
1350 IFA=12860TO3050
1360 REM TASTATUR
1370 GETA$:IFA$=" "GOTO1420
1380 IFA$=" "GOTO2740
1390 IFA$=CHR$(13)GOTO2710
1400 IFA$="F"ANDAL<160TO3190
1410 A=VAL (A$):IFA>0ANDASGOTO2440
1420 IFN<360TO2010:REM NEIGUNG LINKS
1430 IFN>360TO2090:REM NEIGUNG RECHTS
1440 REM FEIND
1450 IFE<>0GOTO1560:REM FEIND VORHANDEN
1460 IFAL<160TO1820:REM BODEN
1470 MV=0:E=INT (L*10*RND (0))
1480 IFE<18THENE=0:GOTO1820:REM KEIN F.
1490 FL=FL+1:E=INT (20*RND (1))
1500 X1=INT (26*RND (1))+7:XA=X1
1510 Y1=INT (5*RND (1))+4:YA=Y1
1520 IFE<L*2ANDAL<L*1000THENE=2:GOTO1820:REM RAKET
E
1530 IFE<L*5THENE=3:GOTO1820:REM FLUGZ.
1540 E=1:GOTO1820:REM HUBSCHR.
1550 :
1560 REM FEIND BEWEGEN
```

Listing. »HUEY« (Fortsetzung)

```

1570 MV=MV+1:IFMV>64-L*4GOTO3460
1580 ONEGOTO1700,1740:REM FLUGZ.,RAKETE
1590 IFMV<16-LTHENZ=34:GOTO1630
1600 IFMV<32-L*2THENZ=35:GOTO1630
1610 IFMV<48-L*3THENZ=36:GOTO1630
1620 Z=37
1630 IFY1<3GOTO1980:REM AUS
1640 IFY1>9THENY1=9
1650 IFX1<12-Y1GOTO1980:REM AUS
1660 IFX1>27+Y1GOTO1980
1670 COLOR1,1:CHAR1,XA,YA," "
1680 CHAR1,X1,Y1,CHR$(Z)
1690 XA=X1:YA=Y1:GOTO1820
1700 IFMV<16-LTHENZ=34:GOTO1630
1710 IFMV<32-L*2THENZ=35:GOTO1630
1720 IFMV<48-L*3THENZ=42:GOTO1630
1730 Z=43:GOTO1630
1740 REM RAKETE
1750 COLOR1,1
1760 IFMV>52-L*4GOTO3240
1770 IFMV<13-LTHENCHAR1,19,9,CHR$(34):GOTO1820
1780 IFMV<26-L*2THENCHAR1,19,9,"*":GOTO1820
1790 IFMV<39-L*3THENCHAR1,19,9,"-":GOTO1820
1800 CHAR1,19,9," ":CHAR1,19,11," "
1810 :
1820 REM FUEL VERM.
1830 FU=FU-RP/500-AL/1000
1840 IFFU<1000THEN3240
1850 COLOR1,6,5:IFFU<2000GOTO1880
1860 CHAR1,16+FU/1000,21,"!"
1870 GOTO1890
1880 COLOR1,3,5:CHAR1,25,1,"!":GOTO1860
1890 REM KM PLUS
1900 IFKM>KF6GOTO3540:REM AM ZIEL
1910 IFKO<90THENP=(90-KO)/2*SP:GOTO1950
1920 IFKO<180THENP=(KO-90)/2*SP:GOTO1950
1930 IFKO<270THENP=(270-KO)/2*SP:GOTO1950
1940 P=(KO-270)/2*SP
1950 KM=KM+P/10000:IFKM<0THEN3240
1960 PRINT:CHAR1,15,16," {BLACK,RVSON}":PRINTUSING
####";KM
1970 GOTO1140
1980 REM FEIND AUS
1990 PRINT:E=0:CHAR1,XA,YA," "
2000 GOTO1140
2010 REM ***** INTERPROGRAMME *****
2020 REM LINKS FLIEGEN
2030 IFRF=0THEN1440:REM ROTOR NOCH AUS
2040 IFN<5THENN=N+1
2050 KO=KO-1:X1=X1-1:IFKO>359THENKO=359
2060 CHAR1,21,18," {BLACK,RVSON}":PRINTUSING####";K
O
2070 GOTO1440
2080 :
2090 REM RECHTS FLIEGEN
2100 IFRF=0THEN1440
2110 IFN>1THENN=N-1
2120 KO=KO+1:X1=X1+1:IFKO>359THENKO=0
2130 CHAR1,21,18," {BLACK,RVSON}":PRINTUSING####";K
O
2140 GOTO1440
2150 :
2160 REM SCHNELLER
2170 IFAL<1GOTO1360
2180 IFSP>250GOTO1360
2190 A=PEEK(V+6):IFA<23THENPOKEV+6,A+1
2200 SP=SP+10:CHAR1,16,14," {BLACK,RVSON}":PRINTUSI
NG####";SP
2210 GOTO1360
2220 :
2230 REM LANGSAMER
2240 IFSP<1GOTO1360
2250 A=PEEK(V+6):IFA>16THENPOKEV+6,A-1
2260 SP=SP-10:CHAR1,16,14," {BLACK,RVSON}":PRINTUSI
NG####";SP
2270 GOTO1360
2280 :
2290 REM STEIGEN
2300 IFRF=0ORRO<200THEN1360
2310 S=INT((20000-AL+RP)/2000)
2320 IFRP<AL/3THENS=S-(AL/150)
2330 IFS<.05THEN1360
2340 AL=AL+S:CHAR1,25,14," {BLACK,RVSON}":PRINTUSIN
G####";AL
2350 Y1=Y1+1:GOTO1360
2360 :
2370 REM SINKEN
2380 AL=AL-20:IFAL<20THENAL=0
2390 CHAR1,25,14," {BLACK,RVSON}":PRINTUSING####";
AL
2400 IFAL<>0GOTO2420

```

```

2410 IFSP>10GOTO3240
2420 Y1=Y1-1:GOTO1360
2430 :
2440 REM RAKETE LADEN
2450 IFR(A)=1ORRC<1GOTO1360
2460 SOUND1,0,0:SOUND1,900,5
2470 R(A)=1:CHAR1,17+A,1," {RVOFF,RED}!"
2480 RC=RC-1:CHAR1,7,14," {BLACK,RVSON}":PRINTUSING
####";RC
2490 IFRC<1THENCOLOR1,3,5:CHAR1,27,1,"!"
2500 GOTO1360
2510 :
2520 REM MOTOR SCHNELLER
2530 IFRP>9000THEN1360
2540 RP=RP-RP/80
2550 CHAR1,15,15," {BLACK,RVSON}":PRINTUSING####";
RP
2560 A=INT(RP/2200):COLOR1,6,5
2570 IFA=3THENCOLOR1,9,5
2580 IFA=4THENCOLOR1,3,5
2590 CHAR1,11+A,1,"!":GOTO1360
2600 :
2610 REM MOTOR LANGSAMER
2620 IFRP<801THEN1360
2630 RP=RP-RP/80
2640 CHAR1,15,15," {BLACK,RVSON}":PRINTUSING####";
RP
2650 A=INT(RP/2200):COLOR1,6,3
2660 IFA>3GOTO1140
2670 IFA=3THENCOLOR1,3,3
2680 IFA=2THENCOLOR1,9,3
2690 CHAR1,12+A,1,"!":GOTO1360
2700 :
2710 REM ROTOR ON
2720 COLOR1,6,5:CHAR1,28,1,"!"
2730 RF=1:GOTO1360
2740 REM RAKETE
2750 I=0:COLOR1,3,5
2760 I=I+1:IFR(I)=1THEN2780
2770 IFI<4THEN2760:ELSE1360
2780 SOUND1,0,0:SOUND2,0,0:SOUND2,900,10
2790 FORI=500TO0STEP-10
2800 SOUND3,I,1
2810 IFI=500THENCHAR1,19,12," {RED,RVOFF}&"
2820 IFI=350THENCHAR1,19,12," ":CHAR1,19,11," "
2830 IFI=200THENCHAR1,19,11," ":CHAR1,19,10," ("
2840 NEXT
2850 CHAR1,19,10," {ORANGE}%"
2860 SOUND3,0,10:I=0
2870 I=I+1:IFR(I)=1GOTO2880:ELSE2870
2880 R(I)=0:CHAR1,17+I,1," {RVOFF,WHITE}!"
2890 IFPEEK(3451)<>32THEN2920
2900 GOTO1360
2910 :
2920 REM TREFFER
2930 G=G+1:B=PEEK(3451)
2940 SOUND3,0,0
2950 CHAR1,19,9," {ORANGE}%"
2960 SOUND3,10,100
2970 FORI=8TO0STEP-1:FORA=1TO100:NEXT
2980 VOLI:NEXT
2990 CHAR1,19,9," "
3000 SC=SC+50*E:IFE=2THENS=SC+100
3010 E=0:VOLB
3020 CHAR1,34,13," {BLACK,RVSON}":PRINTUSING####";
SC
3030 GOTO1140
3040 :
3050 REM KANONE
3060 IFAM<1GOTO1360
3070 SOUND1,0,0:SOUND3,0,0:SOUND3,500,30
3080 FORI=8TO1STEP-1:FORA=1TO50:NEXT
3090 VOLI:NEXT:VOLB
3100 AM=AM-1:PRINT:CHAR1,6,13," {BLACK,RVSON}"
3110 PRINTUSING####";AM
3120 IFAM<1THENCOLOR1,3,5:CHAR1,26,1,"!"
3130 IFPEEK(3451)=43GOTO3150
3140 GOTO1440
3150 A=INT(10*RND(1))
3160 IFA<8GOTO1440
3170 GOTO2920
3180 :
3190 REM AUFFUELLEN
3200 SOUND1,0,0:SOUND1,600,20
3210 FU=7000:RC=RA:AM=AA
3220 FORI=1TO4:R(I)=0:NEXT
3230 GOTO810

```

Listing. »HUEY« (Fortsetzung)

```

3240 REM ***** GAME OVER *****
3250 SOUND3,0,0:SOUND3,100,100
3260 FORI=1TO16:FORA=0TO7:COLOR0,I,A
3270 NEXT:VOL(17-I)/2:NEXT
3280 PRINT" {BLACK}":CHAR1,15,7,"GAME OVER."
3290 CHAR1,14,9,"-PRESS FIRE-"
3300 IFJOY(1)<>128THEN3300
3310 REM HISCORE-TABLE
3320 SCNCLR:COLOR0,2,4:COLOR4,1
3330 CHAR1,13,2,"HISCORE-TABLE"
3340 CHAR1,8,4,"DIE 10 BESTEN PILOTEN:"
3350 FORI=1TO10:IFSC<=SC(I) THENNEXT:GOTO3400
3360 Z=I
3370 FORA=IT09:SC(I+1)=SC(I)
3380 S$(I+1)=S$(I):NEXT
3390 S$(Z)=S$:SC(Z)=SC
3400 :
3410 FORI=1TO10:CHAR1,10,5+I,""
3420 PRINTUSING"##";I;:PRINT" S$(I)SC(I)
3430 NEXT
3440 GETKEYA$:IFA$<>" "THEN3440
3450 GOTO100
3460 REM ***** ABSCHUSS *****
3470 FORI=1TO60
3480 SOUND3,0,0:SOUND3,1000,1
3490 FORA=1TO5:NEXT

```

```

3500 A1=INT(39*RND(1)):A2=INT(24*RND(1))
3510 PRINT:CHAR1,A1,A2," {BLACK}0"
3520 IFI/10=INT(I/10) THENCHAR1,23+I/10,1," {RED}!"
3530 NEXT:GOTO3240
3540 REM ***** GEWONNEN *****
3550 PRINT:SOUND1,0,0:SOUND2,0,0
3560 POKEV+18,196:POKEV+19,208
3570 IFE=1ANDFL>2THENFL=FL-1
3580 PRINT" {CLR}":A=100/FL*G/10-4:IFA<1THENA=1
3590 CHAR1,1,5," {BLACK}SIE HABEN ES GESCHAFFT !"
3600 CHAR1,1,8,"SIE HABEN"+STR$(G)+" FEINDE ABGESC
HOSSEN !"
3610 CHAR1,1,11,"IHR RANG:"+R$(A)
3620 CHAR1,15,20," [SPACE] !"
3630 FORA=1TO3:SOUND3,950,5:FORZ=1TO400:NEXT:NEXT
3640 FORA=1TO3:SOUND3,950,3:FORZ=1TO150:NEXT:NEXT
3650 GETA$:IFA$<>" " THEN3630
3660 GOTO3320

```

64'er

Listing. »HUEY« (Schluß).

Bitte beachten Sie die Eingabehinweise auf Seite 76.

Raumschlacht auf dem VC 20

**Kämpfen Sie sich durch einen Asteroidengürtel.
Nur so können Sie mit Ihren fünf Raumschiffen
überleben.**

Asteroids ist ein typisches Action-Spiel in Maschinensprache. Der Spieler steuert ein Raumschiff in der Mitte des Spielfeldes, das sich um seine eigene Achse in alle Richtungen drehen läßt. Ihre Aufgabe ist es, zu verhindern, daß das Raumschiff durch herannahende Asteroiden zerstört wird. Es gilt nun, diese vorher durch Abschießen zu zerstören. Ab und zu verstecken sich auch Ufos unter den Asteroiden, deren Abschluß eine besonders hohe Punktzahl bringt. Am Anfang erscheinen nur einige große Asteroiden. Je besser der Spieler nun ist, desto mehr Asteroiden erscheinen – nun auch kleinere – und desto schneller wird das Spiel. Man hat fünf Raumschiffe zur Verfügung. Bei über 1000 Punkten gibt es Bonus-Raumschiffe. Ist ein Abschießen eines herannahenden Asteroiden nicht mehr möglich, kann mit der SPACE-Taste (Hyperspace) ein Raumsprung in die obere Bildschirmenebene vollzogen werden (beziehungsweise wieder in die Position in der Bildschirmmitte). Dabei besteht jedoch das Risiko, daß Ihr Raumschiff zerstört wird. – Mit der Taste »F7« wird der Antrieb des Raumschiffes eingeschaltet. Er bewirkt, daß sich das Raumschiff langsam in die jeweilige Schußrichtung bewegt.

Eingabe des Programms:

Das Programm benötigt mindestens eine 8 KByte Erweiterung. Mit ihr wird das Programm wie folgt geladen:

Im Direktmodus bitte folgendes eingeben:

POKE 44,32:POKE 8192,0:NEW:POKE 648,30:SYS 58648.

Dann wird das Programm »Asteroids Loader« (Listing 1) eingetippt und gespeichert beziehungsweise geladen. Es enthält Prüfsummen, die auf einen Eingabefehler aufmerksam machen.

Jetzt wird mit dem Befehl RUN das Programm »Loader«

gestartet. Wenn es dazu auffordert, ist NEW und <RETURN> einzugeben. Anschließend ist noch die Zeile

POKE 44,33:POKE 8448,0:NEW

erforderlich. Nun läßt sich das Hauptprogramm »Main Program« (Listing 2) eingeben und speichern, beziehungsweise von Kassette laden. Dieses startet man einfach mit RUN. Alles weitere wird im Programm erklärt.

Mit einer 16 KByte-Erweiterung ist vor dem Laden des Loader-Programms die Zeile:

POKE 44,33: POKE 8448,0:NEW:POKE 648,30: SYS 58648

einzugeben. Anschließend tippt man das Programm »Loader« ab und startet es mit RUN. Wenn das Programm dazu auffordert, gibt man NEW ein und lädt das Hauptprogramm ohne zusätzliche Befehle.

Durch Änderung des Wertes 70 in Zeile 12040 kann die Geschwindigkeit verändert werden (bis ...85). Wenn das Spiel nicht so schnell werden soll, kann dies geändert werden, indem im Hauptprogramm in Zeile 20010 der zweite Wert (3) erhöht wird, zum Beispiel auf 15.

(Claus Neupert/ah)

```

1 REM *****
2 REM <052>
3 REM <064>
4 REM >> ASTEROIDS << [DATA-LOADER] <200>
5 REM <066>
6 REM <067>
7 REM 1985 BY C. NEUPERT <140>
8 REM <069>
9 REM <070>
10 REM *****
11 DIM H(75):FOR I=0 TO 9 <060>
12 H(48+I)=I:H(65+I)=I+10:NEXT I <139>
13 FOR I=5420 TO 7399: READ A$ <104>
14 H=ASC(LEFT$(A$,1)):L=ASC(RIGHT$(A$,1)) <231>
15 D=H(H)*16+H(L): S=S+D: POKE I,D <223>
16 A=A+1: IF A<20 THEN NEXT: A=-1 <243>
17 PRINT "ZEILE ";1000+Z; <165>
18 READ V: Z=Z+1:IF V=S THEN 85 <181>
19 PRINT" FEHLER !";999+Z:STOP <049>
20 IF A<0 THEN 100 <023>
21 S=0:A=0:PRINT:NEXT <223>
22 PRINT"(CLR,2DOWN)GEBEN SIE JETZT 'NEW' <050>
23 ":PRINT"(DOWN)EIN UND LADEN SIE DAS": <136>
24 PRINT"(DOWN)HAUPTPROGRAMM !" <080>

```

Listing 1. Ladeprogramm für das Spiel »Asteroids«