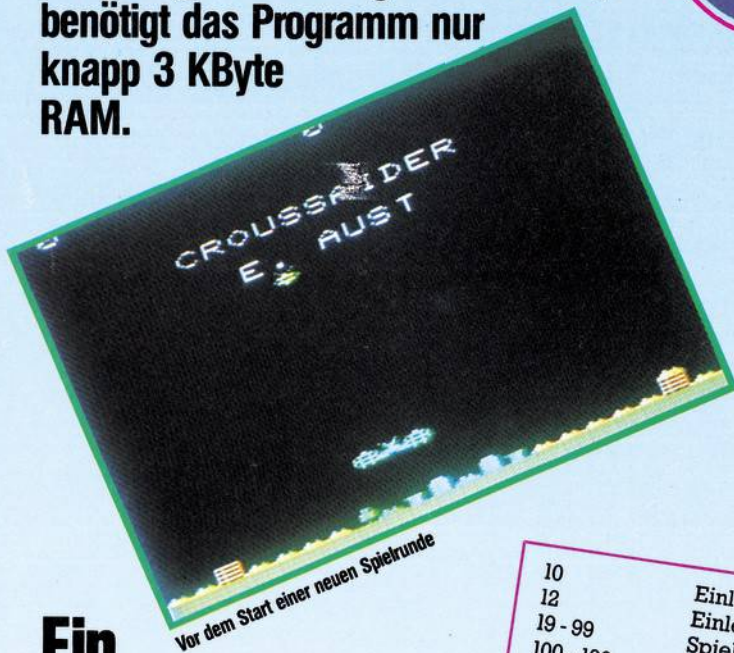


Dieses Spiel zeigt die Möglichkeiten, die bereits in der Grundversion des VC 20 stecken. Obwohl von den Farbgrafik- und Soundmöglichkeiten ausgiebig Gebrauch gemacht wird, benötigt das Programm nur knapp 3 KByte RAM.

# CROUSSAIDER



Vor dem Start einer neuen Spielrunde

## Ein Action-Spiel für den VC 20

Feindliche Weltraumschiffe greifen die Erde an! Sie haben in diesem Spiel die Aufgabe, die Invasion abzuwehren. Dazu besitzen Sie ein Raumschiff, den »Croussaider«, das über der Erde schwebt. Unter ihm liegt eine moderne Stadt mit Hochhäusern, Fabriken und einem Atomkraftwerk. Am oberen Rand des Bildschirms erscheinen die Angreifer, deren Ziel es ist, in der Stadt zu landen und sie zu zerstören.

Sie bewegen sich rasch auf die Stadt zu, so daß schnelle Reaktionen erforderlich sind, um eine Landung zu verhindern.

Hat man es geschafft, den Angreifern eine bestimmte Zeit zu widerstehen, erscheint eine neue, gefährlichere Welle für Invasoren mit anderem Aussehen.

Wenn man fünf verschiedene Angriffswellen übersteht, erscheint wieder die erste, mit dem Unterschied, daß die Angreiferzahl steigt. So ist immer für Abwechslung und Spannung gesorgt.

Der fortgeschrittene Spieler, dem das Spiel zu einfach ist, kann den Wert der Variablen Y in Zeile 10 vermindern.

Um das Spiel zu beschleunigen, wurden einige Routinen in Maschinsprache geschrieben. Die erreichte Punktzahl wird ständig angezeigt, und eine »High-Score«-Funktion hält das jeweils beste Ergebnis fest.

Doch damit genug der Vorrede. Tippen Sie doch jetzt einfach das Listing ab und versuchen Sie, die Invasion zu verhindern ...

(Eberhard Aust)

10	Einlesen des Maschinenprogramms	
12	Einlesen der Grafikzeichen	
19 - 99	Spielvorbereitung	Programmaufbau von »Croussaider«
100 - 130	Hauptspielroutine	
200 - 206	Score-Routine	
250 - 292	Anzeige des Highscore	
300 - 314	Schwierigkeitsgrad ändern	
1000 - 1012	Maschinsprache-DATA	
1100 - 1107	Grafik-DATA	
A	Raumschiffposition	Die wichtigsten Variablen
Y	Angreiferwahrscheinlichkeit	
J,K,L	Aussehen des Angreifers	
SC	Score	
HI	High-Score	
E	Inhalt des Registers 37151	
F	Inhalt des Registers 37152	
N	Konstante 36876	
D	Zufallszahl zwischen 1 und 2	

```

1 REM CROUSSAIDER
2 REM =====
3 REM
4 REM
10 FORA=0T0164:READB:POKE828+A,B:NEXT:FORJ=0T041:READK:POKE7440+J,K:NEXT
12 FORJ=0T0159:READK:POKE7168+J,K:NEXT:FORJ=0T07:POKE7168+32*8+J,0:NEXT
19 POKE36879,9:PRINT"#####":A=8086:B=8078:C=8095:SC=0:X=0
20 POKE36869,255:POKE36878,15:POKE7432,8:POKE7433,0:Y=10:N=36876:LI=10:IF00=0THE
N290
75 FORRR=0T044:PRINT"#####";NEXT:PRINT"#####";
80 PRINT"#####";
90 PRINT"#####":POKE7680+505,14:POKE38400+505,5
91 POKEA-1,9:POKEA,10:POKEA+1,11:GOSUB300
100 E=PEEK(37151):POKE37154,127:F=PEEK(37152):POKE37154,255:D=INT(RND(1)*2)+1:PO
KEN,S+D
103 IF(EAND16)=0ANDD>BTHENPOKEA+1,32:POKEA,32:A=A-D:POKEA-1,9:POKEA,10:POKEA+1,1
1:POKEN,R
104 IF(FAND128)=0ANDD<CTHENPOKEA-1,32:POKEA,32:A=A+D:POKEA+1,11:POKEA,10:POKEA-1
,9:POKEN,T

```

Listing »Croussaider«

