

ZEBUL



Sprunghaft verläuft das Leben auf »Spiralon«. Schlüpfen Sie in die Rolle von Zebulon und sammeln Sie alle Münzen ein, die Sie finden. Viele Gefahren verhindern jedoch den schnellen Weg zum Reichtum: Für Joystick-Akrobatik ist gesorgt.

Zebulon ist ein froschähnliches, intelligentes Wesen, das anstelle von Beinen eine gut geölte Sprungfeder besitzt. Die Feder sorgt dafür, daß Zebulons Tagesablauf höchst sprunghaft verläuft. Zum »Überleben« ist das sprunghafte Bewegen unbedingt nötig, da die Zebulons in ihrer verbauten Welt in die einzelnen Etagen der Gebäude springen müssen. Die Architekten der Welt »Spiralon« haben leider vergessen, alle Etagen mit Leitern, Treppen oder Aufzügen zu versehen (Bild 1).

Vom Wesen ähneln die Bewohner von »Spiralon« den Elstern auf der Erde. Wie die Elstern wollen sie alles stehlen, was glänzt. Hier sind es herumliegende Münzen, welche

auf die Bewohner eine so starke Anziehung ausüben, daß sie sich selbst für die kleinste Münze in die größten Gefahren begeben.

Allerdings gibt es auf diesem Planeten außer den Zebulons auch noch andere Bewohner, beispielsweise Schlangen oder Fledermäuse, die die Zebulons bei ihren Beutezügen aufhalten. Auch die von den Architekten eingebauten Einfrierer, Teleporter, Bremsen und Beschleuniger hindern Zebulon daran, auf die Schnelle zum Millionär aufzusteigen. Für reichlich Action ist auf Spiralon gesorgt.

Das Spiel wird von der beigelegten Diskette durch
LOAD "SPIRALON",8 <RETURN>

geladen und mit RUN (<RETURN>) gestartet. Zwei Auswahlmöglichkeiten bietet das Titelbild:

- Start des Spiels durch einen Druck auf den Feuerknopf des Joysticks
- Aufruf eines Editors durch Betätigen der Funktionstaste <F1>. Die Funktionsweise des Editors wird später erklärt.



ON AUF DEM WEG ZUM MILLIONÄR

Drücken Sie im Titelbild von »Spiralon« den Feuerknopf, verschwindet das Titelbild, und die Meldung »LEVEL : 01« erscheint auf dem Bildschirm. Diese Meldung legt die Vermutung nahe, daß es noch weitere Level gibt. Diese werden jeweils von der eingelegten Diskette nachgeladen.

Mit dem Joystick können Sie eine andere Level-Nummer eingeben. Dies funktioniert folgendermaßen:

- Joystick nach vorne drücken = Zehner-Zahl erhöhen
- Joystick nach hinten ziehen = Zehner-Zahl verringern
- Joystick nach rechts drücken = Einer-Zahl erhöhen
- Joystick nach links drücken = Einer-Zahl verringern

Wenn eine Levelnummer gewählt ist, sollte das entsprechende Level auch auf der eingelegten Diskette vorhanden sein. Ein Druck auf den Feuerknopf lädt das eingestellte Level von der Diskette nach. Sofort stecken Sie mitten im eigentlichen Spiel.

Da der Weg zum Millionär nicht besonders einfach ist, beginnen Sie mit sieben Leben (Spielfiguren). Diese werden Sie auch benötigen, bis Sie sich mit der merkwürdigen Fortbewegungsart der Zebulons besser auskennen. Bei Berührung von Hindernissen oder Feinden verlieren Sie eines der kostbaren Leben.

Die Hindernisse werden durch kleine, weiße Rauten dargestellt. Bremsen, Beschleuniger und Teleporter führen nicht zum Verlust eines Lebens. Die Eigenschaften dieser Bauteile sollten Sie aber berücksichtigen, um keine bösen Überraschungen zu erleben.

Die Spielfigur wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Zebulon bewegt sich wie folgt:

- Joystick nach vorne drücken = die Spielfigur springt immer höher
- Joystick nach hinten ziehen = die Spielfigur wird gebremst und springt nicht mehr so hoch
- Joystick nach rechts/links drücken = Spielfigur hüpfte in die entsprechenden Richtungen; dazu muß die Figur allerdings schon springen.

Zum Aufsummieren der Münzen sind diese vom Zebulon nur zu berühren. Die eingesammelten Münzen erhöhen den Score je nach aufgedrucktem Münzenwert. Je schneller alle Münzen eines Levels eingesammelt werden, um so höher ist der Bonus, den Sie zum Abschluß erhalten. Der Bonuszähler ist am oberen Bildschirmrand zu sehen. Er zählt von 99 Punkten an abwärts.

Den Score und die verbleibenden Leben sehen Sie am oberen Bildschirmrand. Sind alle Münzen in einem Level aufgesammelt, kommen Sie mit einem Druck auf den Feu-

erknopf in den nächsten Level. An dieser Stelle kann das Spiel durch Drücken der RETURN-Taste beendet werden.

Durch Drücken der Funktionstaste <F1> im Titelbild gelangt man in das Hauptmenü des Editors. Der Editor ermöglicht das Erstellen eigener Level. Ihrer Fantasie ist dabei kaum eine Grenze gesetzt.

Der Editor wird auch mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Durch Joystick nach vorne oder nach hinten werden die verschiedenen Funktionen angewählt. Im unteren Bildschirm wandern zwei Minuszeichen auf die angewählte Funktion. Ein Druck auf den Feuerknopf bestätigt die Wahl.

Bild 1. Nur mit gewagten Sprüngen erreichen Sie die herumliegenden Münzen



Die Editorfunktionen im Detail

1. EDIT SCREEN:

Im Hauptmenü des Editors (Bild 2) sehen Sie oberhalb der Funktionsauswahl drei Rechtecke. In dem rechten beziehungsweise linken Rechteck sind die möglichen Bildschirmzeichen dargestellt, mit denen man ein Level erstellen kann. Mit Joystick rechts/links verändert man im mittleren Quadrat das angezeigte Zeichen.

Ein Beispiel: Sie wollen 10er-Münzen in einem Level verteilen. Bewegen Sie dazu den Joystick so lange nach rechts oder links, bis die 10er-Münze im mittleren Quadrat erscheint. Mit Joystick nach vorne/hinten bewegt man die beiden Minuszeichen im Funktionsauswahlfenster nach unten, bis sie auf »EDIT SCREEN« stehen. Dann drücken Sie den Feuerknopf.

Die Bildschirmanzeige wechselt auf einen neuen Bildschirm, in dem Sie mit dem Joystick die Münzen plazieren. Haben Sie sofort vom Titelbild aus den Editor aktiviert, se-



hen Sie einen leeren Bildschirm. Mit dem Cursor (weißes Quadrat), der sich mit dem Joystick über den Bildschirm bewegen läßt, suchen Sie die Stelle aus, wo die Münze im neuen Level platziert werden soll. Ein Druck auf den Feuerknopf legt die Münze an der gewünschten Position ab.

Haben Sie alle Münzen verteilt, gelangt man mit <F1> wieder ins Hauptmenü des Editors. Beim Konstruieren des Levels mit anderen Bauteilen verfahren Sie entsprechend: Teil auswählen – Feuerknopf drücken, Teil platzieren – Feuerknopf drücken, und am Schluß mit <F1> wieder ins Hauptmenü zurückkehren.



Bild 2. Mit den Funktionen des Editors lassen sich interessante Level konstruieren

2. CLEAR SCREEN:

Dieser Punkt ist wichtig, wenn der Computer bereits ein Level in seinen Speicher von Diskette nachgeladen hat, Sie aber einen ganz neuen Level erstellen wollen. »CLEAR SCREEN« löscht den gesamten Bildschirm und alle Spritebewegungen. Sprites sind die kleinen Bildchen, die vom Computer über den Bildschirm bewegt werden (Feinde wie Schlangen, Fledermäuse etc. – aber auch die Spielfigur).

Achtung! Diesen Menüpunkt sollten Sie auf jeden Fall vor dem Erstellen eines eigenen Levels anwählen. Der Rechner bringt dann noch eine Sicherheitsabfrage: »ARE YOU SURE? NO«.

Wollen Sie den Level wirklich löschen, ziehen Sie den Joystick nach hinten. Die Anzeige wechselt von »NO« auf »Yes«. Mit dem Feuerknopf wird der Befehl »CLEAR SCREEN« ausgeführt.

Die Voreinstellung ist »NO«, um nicht unbeabsichtigt eine Aktion auszuführen, die Sie gar nicht gewollt haben. Entscheiden Sie sich im letzten Moment gegen das Löschen des Bildschirms, obwohl die Anzeige bereits »YES« zeigt, drücken Sie den Joystick nach vorne. Die Anzeige wechselt wieder auf »NO«. Mit anschließendem Drücken des Feuerknopfs gelangt man ins Hauptmenü.

3. RUBBER ON/OFF:

Diese Funktion ist eine Löschfunktion für einzelne Bildschirmzeichen. Eingestellt wird sie wie folgt: Man bringt die beiden Minuszeichen durch Joystick nach vorne/hinten auf den Befehl »RUBBER ON/OFF« und drückt den Feuerknopf. Dadurch springt die Anzeige von ON zu OFF und

umgekehrt. Wird jetzt bei eingestelltem »RUBBER ON« auf »EDIT SCREEN« gewechselt, löschen Sie mit dem Cursor durch Drücken des Feuerknopfs alle Zeichen unter dem Quadrat. Dabei spielt keine Rolle, welches Zeichen im Hauptmenü im oberen Quadrat angezeigt wird.

»RUBBER OFF« ist die Standardeinstellung für »EDIT SCREEN«. Alle angewählten Zeichen werden dort auf den Bildschirm gezeichnet, wo sich der Cursor befindet.

4. UNDO:

Mit Hilfe der UNDO-Funktion werden die letzten Bildschirmoperationen rückgängig gemacht. Das betrifft die Veränderungen, die man nach dem letzten Verlassen des Hauptmenüs an dem Bild vorgenommen hat.

Ein Beispiel: Zunächst bauen Sie in einem neuen Level Plattformen mit den entsprechenden Symbolen. Vom Hauptmenü aus wählen Sie die Münzen an und verteilen sie auf dem Bildschirm. Fällt Ihnen nun auf, daß Sie die Münzen an anderen Stellen ablegen wollen, wählen Sie im Hauptmenü die UNDO-Funktion. Die Sicherheitsabfrage beantworten Sie mit »YES«. Wenn Sie jetzt wieder in »EDIT SCREEN« wechseln, sind nur die Münzen auf dem Bildschirm gelöscht, die Plattformen blieben unverändert.

Die UNDO-Funktion bezieht sich nur auf das Arbeiten mit den Bildschirmzeichen, nicht aber auf die später erklärten Sprite- und Animationsdaten. Der Befehl »CLEAR SCREEN« kann mit »UNDO« aus Speicherplatzgründen nicht rückgängig gemacht werden. Auch bei der UNDO-Funktion erfolgt vom Computer eine Sicherheitsabfrage, die genauso zu bedienen ist, wie unter »CLEAR SCREEN« erklärt wurde.

5. TEST SCREEN:

Dieser Menüpunkt erlaubt das Testen eines neuen Levels. Da es wenig Sinn macht, ohne Spielfigur in einem Level herumzulaufen, sollten Sie vorher die Anfangsposition eines Zebulons bestimmt haben.

6. SET SPRITE X:

Mit Hilfe dieses Menüpunktes positionieren Sie die Sprites auf dem Bildschirm, wobei X eine Ziffer zwischen 1 und 8 sein kann. In jedem Level dürfen Sie also maximal sieben Feind-Sprites und das Zebulon-Sprite einbauen. Die Zahl 1 steht für die Spielfigur (Zebulon), alle anderen Zahlen für die Feind-Sprites.

Nach dem Aktivieren von »SET SPRITE X« stellen Sie mit Joystick vorne/hinten die gewünschte Ziffer ein. Mit dem Feuerknopf wechseln Sie in einen Bildschirm, in dem man eines der angezeigten Sprites mit dem Joystick auswählen kann. Sprites werden nur angezeigt, wenn vorher ein Level oder vom »DISK MENU« ein Spriteset geladen wurde.

Durch Joystick links/rechts lassen sich die vorhandenen Sprites in den Auswahl-Cursor bewegen. Mit der Taste <-> ändern Sie die Farben der Sprites. Mit erneutem Druck des Feuerknopfs wählen Sie ein Sprite aus, das Sie auf dem Bildschirm positionieren. Bewegen Sie das Sprite mit dem Joystick auf die gewünschte Stelle. Ein Druck auf den Feuerknopf legt die Startposition fest.

Die Bewegung des Sprites über das Spielfeld wird durch Festhalten des Feuerknopfs und gleichzeitiges Bewegen des Sprites in die gewünschten Richtungen eingegeben. In der oberen Bildschirmzeile erkennen Sie ganz rechts die Anzahl der gespeicherten Spritebewegungen. Diese beträgt maximal 252. Die beiden übrigen in der oberen Bildschirmzeile angezeigten Zahlenwerte bedeuten:

- Anzeige links = Geschwindigkeit der Spritebewegung
- Anzeige rechts neben »SET SPRITE« = Bewegungsart

Die Geschwindigkeit kann mit <+> oder <-> verändert werden. Dabei gilt: je kleiner der Wert, desto schneller die Bewegung.

Die Bewegungsarten lassen sich mit <F3> einstellen. Gültige Werte sind 0 bis 3. Sie bedeuten:

Kurzinfo: Spiralon

Programmart: Geschicklichkeits-Spiel

Spielziel: Führen Sie den hüpfenden Zebulon zu großem Reichtum.

Laden: LOAD "SPIRALON".8

Start: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Die Bewegung der Spielfigur steuern Sie mit dem Joystick in Port 2.

Besonderheiten: Neue Level lassen sich mit dem integrierten Editor konstruieren. Die Bedienung erfolgt mittels Tastatur und Joystick. Beachten Sie bitte die Hinweise im Artikel. Zusätzlich lassen sich eigene Sprites problemlos in das Spiel einbauen.

Programmautor: Hubert W. Schreier



- 0 = eingegebener Weg
- 1 = Verfolgung nach oben/unten
- 2 = Verfolgung nach links/rechts
- 3 = Verfolgung in alle Richtungen

Haben Sie sich bei der Einstellung geirrt, löschen Sie mit **<SHIFT> <CLR/HOME>** die vorhandenen Bewegungsdaten ab der aktuellen Position. Mit **<CRSR-abwärts>** rücken Sie eine Position zurück, mit **<CRSR-rechts>** eine vor. Ins Hauptmenü gelangen Sie mit **<F1>**.

7. ANIMATION XY:

Eine Animation (kleine »Trickfilme«) der Feindsprites bewirken Sie mit diesem Menüpunkt. Die Einstellung der Animationsnummer erfolgt wie bei »SET SPRITE«. Um Animationssequenzen zu erstellen, müssen Sprites im Speicher vorhanden sein. Das ist der Fall, wenn bereits ein Level geladen wurde oder ein »SPRITESET« über das »DISK MENU« eingeladen wurde.

Haben Sie die Animationsnummer eingestellt und anschließend den Feuerknopf gedrückt, befinden Sie sich im Animationsbildschirm. Am oberen Bildschirmrand erscheinen sieben Sprites, am unteren Bildschirmrand ein mit

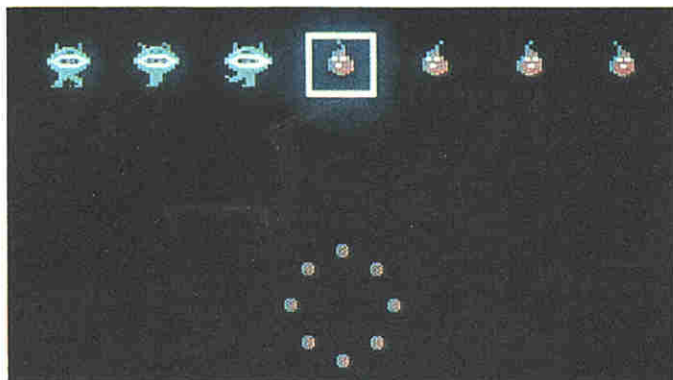


Bild 3. Problemlose Animation von Sprites

Punkten dargestellter Kranz (Bild 3). Der Kranz zeigt die acht möglichen Bewegungsrichtungen für die Sprites an.

Im Animationsbildschirm drückt man den Feuerknopf, um die Funktionen des Animationsbildschirms zu aktivieren. Jetzt wird wie bei »SET SPRITE« ein Sprite ausgewählt, das Sie animieren wollen. Nach einem Druck auf den Feuerknopf läßt sich im Kranz eine Richtung wählen.

Haben Sie diese festgelegt, erscheinen vier Sprites, die zusammen eine Animationssequenz ergeben. Die beispielhaft angezeigten Sprites lassen sich wie folgt ändern:

Mit Joystick rechts/links wählt man ein Sprite aus der oberen Reihe aus. Das ausgewählte Sprite wird gleichzeitig im Cursor der unteren Spritereihe angezeigt. Die Sprites in beiden Reihen sind also identisch. Um den Cursor der unteren Reihe zu verschieben, drücken Sie den Joystick nach vorne oder nach hinten.

Sind alle vier Sprites der Animationssequenz auf diese Weise festgelegt, wird die Aktion mit dem Feuerknopf abgeschlossen. Mit **<F1>** kommen Sie ins Hauptmenü, wenn Sie keine weiteren Sequenzen erzeugen wollen. Ansonsten drücken Sie wieder den Feuerknopf und wählen die gewünschte Richtung. Wie so oft gilt auch hier: Übung macht den Meister.

8. DISK MENU:

Achten Sie darauf, daß eine Diskette eingelegt ist, wenn eine der folgenden Funktionen aktiviert wird. Andernfalls kann es zu einem Programmabsturz kommen.

Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

»Directory«: Zeigt das Inhaltsverzeichnis der eingelegten Diskette. Mit einem Druck auf den Feuerknopf gelangt man zurück ins »DISK MENU«.

»Load«: Hier müssen Sie eingeben, ob Sie ein Spielfeld (SCREEN), eine Animationssequenz, ein Spriteset oder ein Level laden wollen. Für das Laden gilt allgemein: Feuerknopf drücken und mit Joystick nach rechts/links beziehungsweise nach vorne/hinten die gewünschte Nummer einstellen und mit Feuerknopf aufrufen.

»Save«: Hier gibt es die vier Auswahlmöglichkeiten wie bei »LOAD«. Danach kann wieder die entsprechende Nummer mit dem Joystick eingestellt werden. Ein Druck auf den Feuerknopf startet den Speichervorgang.

»Make Level«: Hier wird festgelegt, in welcher Reihenfolge die Szenen durchgespielt werden, und welche Animations- und Spritedaten die einzelnen Szenen verlangen. Mit dem Joystick bewegt man einen weißen Zahlen-Cursor. Ist der Cursor an die gewünschte Stelle positioniert, betätigt man den Feuerknopf und hält ihn gedrückt.

Mit Joystick nach vorne/hinten oder rechts/links wird der Zahlenwert unter dem Cursor verändert. Lassen Sie bei der gewünschten Einstellung den Feuerknopf los. Alle weiteren Einstellungen erfolgen gleichermaßen.

Die Untermenüs und das »DISK MENU« verlassen Sie mit **<F1>**. Vom Hauptmenü aus kommen Sie mit **<RETURN>** zum Titelbild.

Wenn die vorhandenen Sprites nicht gefallen, kann eigene Sprites in das Programm einbinden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor:

1. Laden Sie das Spriteset, an das Sie Ihre Sprites anhängen wollen, mit

LOAD "SPRITESET XY",8,1

von Diskette. XY steht für die entsprechende Nummer. Auf der Spieldiskette finden Sie das File »SPRITESET 01«.

2. Im Direktmodus geben Sie anschließend folgenden Befehl ein:

PRINT PEEK(45),PEEK(46)

Es erscheinen zwei Werte, das Low-Byte beziehungsweise High-Byte, die die Startadresse für Ihre Sprites angeben. Wollen Sie ein vollkommen neues Spriteset erstellen, setzen Sie für das Low-Byte den Wert 192 und für das High-Byte den Wert 85 ein.

3. Ihre Sprites müssen unter dem Namen »SPRITESET XY« gespeichert sein, wobei XY zwischen 01 und 99 liegen darf. Die ersten zwei Byte des Files müssen das Low- und High-Byte enthalten. Dies erreichen Sie, indem Sie mit einem Diskettenmonitor (beispielsweise SMON) einfach die alte Startadresse mit dem neuen Low- und High-Byte überschreiben. Ein anderer Weg besteht darin, die Sprites mit dem Monitor an die Adresse

Low-Byte + 256 * High-Byte

zu verschieben und den verschobenen Bereich mit dem Monitor zu speichern. Achten Sie unbedingt darauf, daß das letzte Byte des letzten Spriteblocks mit gespeichert wird. Andernfalls werden Sie von diesem Sprite im Spiel nichts sehen.

4. Laden Sie aus dem »DISK MENU« zuerst das alte Spriteset, dann Ihre neuen Sprites. Mit »ANIMATION« läßt sich kontrollieren, ob alle Sprites ordnungsgemäß angezeigt werden. Ist dies der Fall, speichern Sie das neue Spriteset vom »DISK MENU« aus.

Laden Sie nun die alte »ANIMATION«. Hier erzeugen Sie mit Ihren Sprites die neuen Bewegungsabläufe, die Sie für die nächsten Spielstunden auf Diskette speichern können.

Wenn Sie alle Funktionen von »Spiralon« ausgiebig nutzen, besitzen Sie ein Spiel, an dem Sie viele Stunden Spaß haben werden. Die Vielzahl der Editiermöglichkeiten versetzt Sie in die Lage, ständig neue Spielvariationen zu erzeugen. Also los, unterstützen Sie den kleinen Zebulon auf seinem schwierigen Weg zum Millionär.

(H.W. Schreier/R. Brings/Ch. Röckelrath/ef)