

Weaver II – Maschinenmenschen greifen an

# Die Rückkehr der Roboter

**Tausend Jahre sind vergangen, seit die Bewohner des Planeten »Robotron« die böartigen Roboter aus den Tiefen des Alls besiegt haben. Rachedurstig sammeln diese jetzt erneut ihre Streitmacht zum Angriff.**

von Peter Kaul

**E**rinnern Sie sich an »Weaver« aus dem 64'er-Sonderheft 54? Bei diesem Geschicklichkeitsspiel mußte die Spielfigur mehrfarbige Steine suchen, diese ihrer eigenen Farbe anpassen und fressen, ohne die feindlichen Roboter zu berühren. »Weaver II« verfolgt ebenfalls diese Idee, allerdings ist dieses Spiel mit viel abwechslungsreicherer Grafik und härteren Schwierigkeitsgraden ausgestattet als sein Vorgänger.

Laden Sie das Programm mit

LOAD "WEAVER II",8

Gestartet wird es durch die Eingabe von RUN.

Das Spiel lädt die High-Score-Liste von Diskette und bringt sie auf den Bildschirm (Abb.1). Jetzt lassen sich folgende Punkte mit dem Joystick in Port 2 wählen:

**One Player** (ein Spieler, Joystick Port 2),

**Two Player** (zwei Spieler simultan, Joysticks in Port 1 und 2),

**Editor** (eigene Levels zusammenstellen oder editieren).

Nach Druck auf den Feuerknopf des Joysticks in Port 2 beginnt das Spiel.

Das Spielfeld erscheint, am rechten Bildschirmrand erkennen Sie das Score-Fenster für Spieler 1 (oben, Joystick Port 2) und Spieler 2 (unten, Joystick Port 1). Neben den erzielten Punkten sieht man, wie viele Leben jeder Spieler noch besitzt. In der Mitte dieser Menüleiste werden Spielstufe, verbleibende Zeit und Blockanzahl pro Level angezeigt.

Zu Beginn besteht die Spielfigur aus einer pulsierenden Wolke. Durch Druck auf den Feuerknopf greift der jeweilige Spieler ins Spielgeschehen ein. Das Ziel ist, eine bestimmte Anzahl von Energieblöcken zu zerstören, damit der Zugang zum nächsten Level freigegeben wird. Dazu müssen Sie die Spielfigur auf den jeweiligen Block prallen lassen.

Ist dies geschehen, verglüht der Energiestein. Leider ist alles nicht so einfach, wie es sich anhört. Die Blöcke haben nämlich verschiedene Farben (Abb. 2): Blau, Rot, Grün, Blau-Rot, Blau-Grün, und Rot-Grün.

Um sie zu zerstören, muß die Spielfigur zuvor die Farbe des jeweiligen Blocks annehmen. Dies geschieht durch das Be-

rühren der ovalen Farbfelder (Abb. 3) »Rot«, »Blau« oder »Grün«. Um mehrfarbige Blöcke zu zerschmettern, müssen je einmal mit beiden Farben »draufhalten«.

In jedem Level gibt es eine bestimmte Anzahl Verteidigungsroboter, die man nicht berühren darf, sonst verliert man eines der fünf Leben. Jeder Typ (Abb.4) besitzt charakteristische Eigenschaften:

**Typ A:** Er bewegt sich nur nach links oder rechts, und zwar so lange, bis er auf ein Hindernis trifft. Dann orientiert er sich in die entgegengesetzte Richtung. Der Blaue ist schnell, der Grüne langsam.

**Typ B:** Dieser Typ verhält sich quasi wie Kollege A, allerdings bewegt er sich nur nach oben oder unten. Hier ist »Rot« schneller, der Graue ist langsamer.

**Typ C:** Vorsicht, dieser rundliche Knabe ändert seine Richtung nach Belieben, falls er auf ein Hindernis stößt. Schnell bewegt sich der Violette, der Rote viel langsamer.

Auf dem Spielfeld existieren auch Energiefelder, die abwechselnd blinken (Abb.5). Meiden Sie diese Plätze in der Blinkphase, Sie verlieren sonst ein Leben.

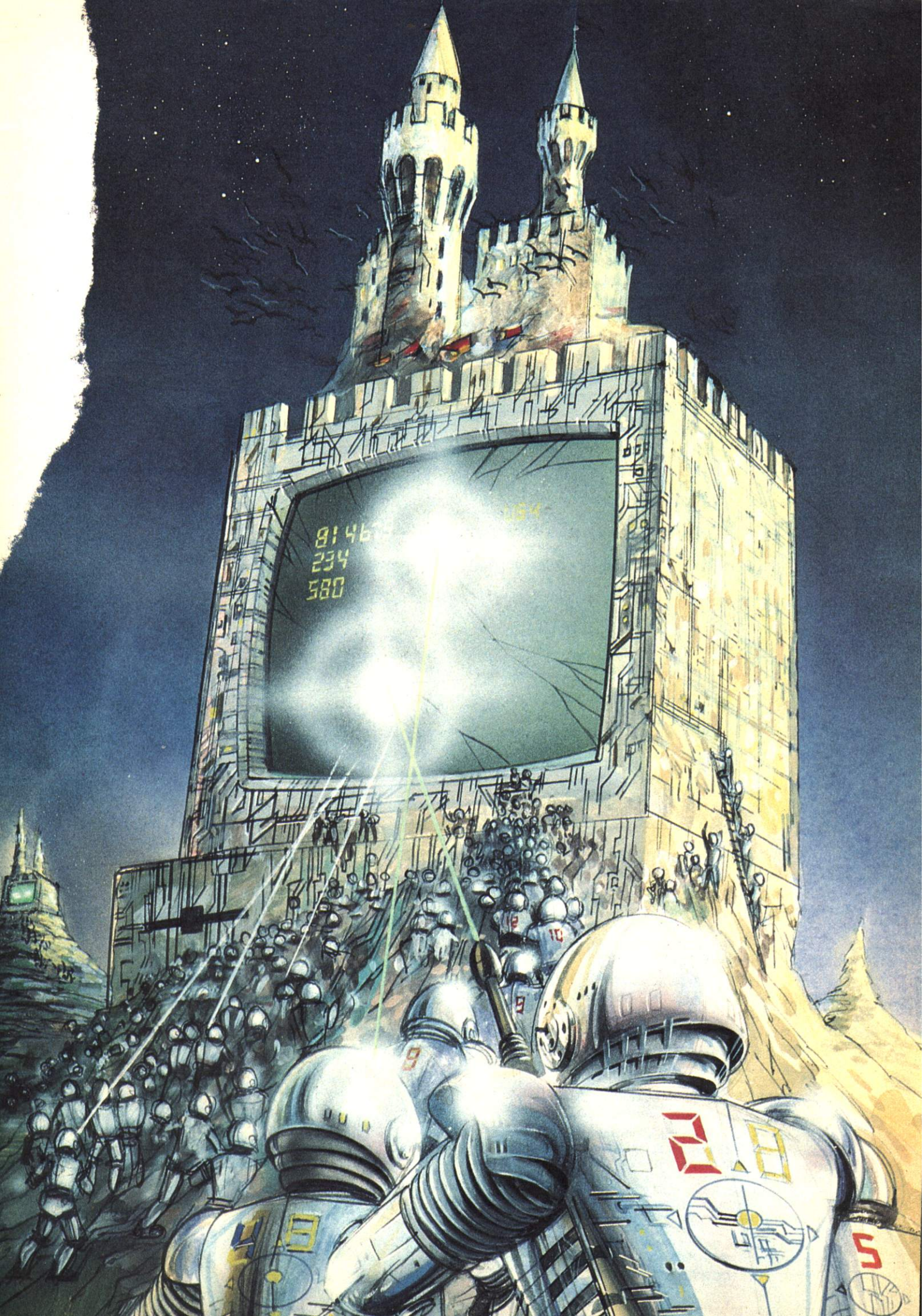
Unter manchen Feldern verbergen sich »Extra«-Bonuspunkte. Sie kommen zum Vorschein, wenn ein Energieblock zerstört ist. Hat die Spielfigur ein »Extra« entdeckt, erscheint ein entsprechender Hinweis unter der Anzeige »Lifes«. Das Sammeln dieser »Extras« bringt enorme Vorteile:

**Control:** Die Spielfigur läßt sich kurzzeitig leichter steuern.

**Shield:** Der Spieler kann vorübergehend sowohl die Roboter als auch Energiefelder berühren, ohne ein Leben zu verlieren.

**Fist:** Jeder Block mit einer beliebigen Farbe läßt sich zerstören (auch wenn der Spieler nicht die gleiche Farbe besitzt).







**50 Points:** Sie erhalten 50 Punkte gutgeschrieben.

Bei »Control« und »Shield« erscheint zusätzlich ein Zahlen-  
display, das bis »0« herunterzählt: Nur während dieser Zeit  
hält die Wirkung der genannten »Extras« an.

Nicht nur mit den Joysticks, auch mit diversen Tastaturkom-  
binationen kann man den Spielablauf beeinflussen:

<RUN/STOP>: (ohne <RESTORE>!) gilt als Pausenta-  
ste. Das Spiel wird angehalten. In dieser STOP-Phase lassen

## Hilfreiche Tastenfunktionen

sich folgende Tasten drücken:

<CBM>: Das Spiel wird fortgesetzt.

<Q>: Das Spiel wird abgebrochen.

<CBM 1> oder <CBM 2>: Befindet sich einer der Spieler  
in einer ausweglosen Situation, kann er durch Drücken dieser  
Tastenkombinationen »Selbstmord« begehen. Ein Leben wird  
abgezogen, die Spielfigur an die Anfangsposition gesetzt.

Neben der Anzeige für die Blockanzahl gibt es noch die für  
die Zeit (TIME). Erreicht »Time« den Wert »20«, ertönt ein  
Warnsignal, bei »0« verdoppelt sich die Geschwindigkeit der  
Roboter. Dieser veränderte Zustand hält so lange an, bis einer  
der Spieler ein Opfer der Roboter geworden ist.

Im Programm integriert ist ein Editor zum Entwerfen eigen-  
er Spielfelder mit Schwierigkeitsgraden nach Wunsch (Abb.  
6). Mit welchen Tasten bestimmte Spielfeldmuster auf den  
Bildschirm gebracht werden, zeigt unsere Aufstellung.



[1] Kurz nach dem Start: »Weaver II« und die High-Score-  
Liste, in der bald auch Sie stehen.

<1> - <6> - Diese Tasten setzen die Gegner 1 bis 6 an die  
entsprechende Cursorposition.

<F8> - lädt nach Eingabe des richtigen Filenamens eine  
Levelsammlung von Diskette. Außerdem versucht der Com-  
puter, eine High-Score-Liste desselben Namens zu laden.  
Gelingt ihm dies nicht, legt er eine an.

<RETURN> - bringt Sie zurück ins Hauptmenü. Das zuletzt  
bearbeitete Spielfeld ist nun der Endlevel.

## Kurzinfo: Weaver II

**Programmart:** Geschicklichkeits-Strategiespiel

**Spielziel:** Alle Farbböcke im Spielfeld zerstören und die  
Berührung der Roboter meiden

**Laden:** LOAD "WEAVER II".8

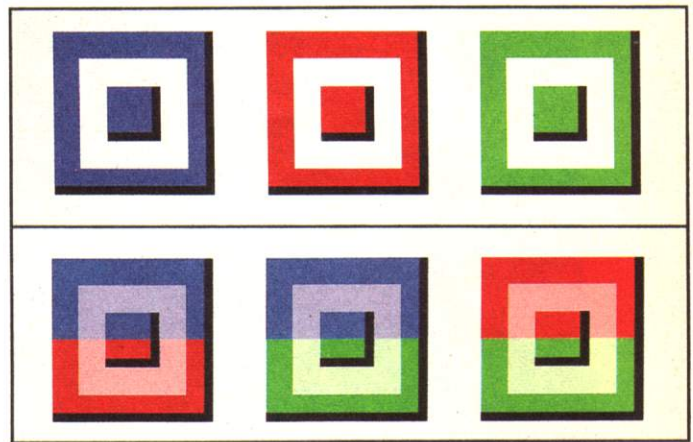
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben

**Steuerung:** Joystick (ein Spieler: Port 2, zwei Spieler: Port 1 und 2)

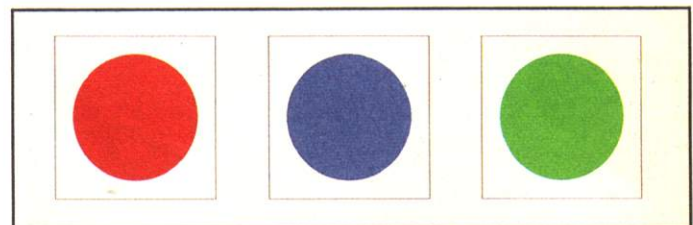
**Besonderheiten:** High-Score-Liste auf Diskette, integrierter Level-  
Editor

**Benötigte Blocks:** 63 (+ 1 Block High Score)

**Programmautor:** Peter Kaul



[2] Diese Energieblöcke müssen durch Berühren zerstört  
werden. Damit steigt der High-Score.

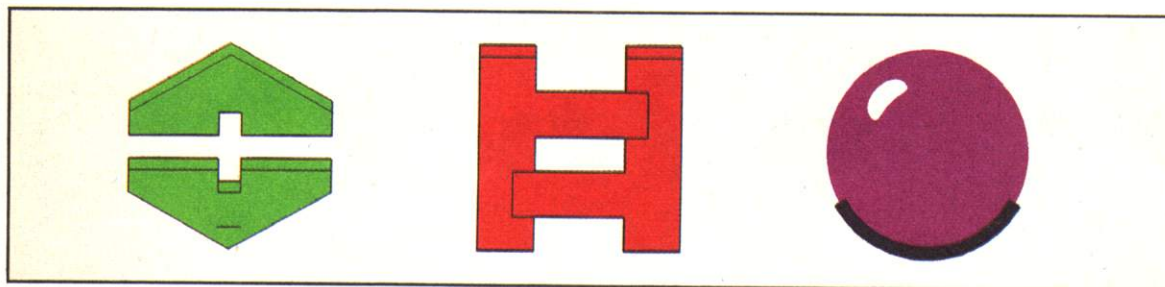


[3] Ovale Farbwechselfelder geben der Spielfigur den  
richtigen »Anstrich«. Ohne sie läuft nichts!

## Tastenfunktionen im Leveleditor

- <A> - Leerfeld
- <B> - unüberwindbares Hindernis
- <C> - Einbahnstraße abwärts
- <D> - Einbahnstraße rechts
- <E> - Einbahnstraße aufwärts
- <F> - Einbahnstraße links
- <G> - blaues Färbefeld
- <H> - rotes Färbefeld
- <I> - grünes Färbefeld
- <J> - rotblauer Energieblock
- <K> - rotgrüner Energieblock
- <L> - grünblauer Energieblock
- <M> - blauer Energieblock
- <N> - roter Energieblock
- <O> - grüner Energieblock
- <P> - gelbes Feld, das nur Roboter  
Betreten können
- <Q> - Exit (Levelausgang)
- <R> - violettes Teleporterfeld (Start)
- <S> - türkises Teleporterfeld (Start)
- <T> - violettes Teleporterfeld (Ankunft)
- <U> - türkises Teleporterfeld (Ankunft)
- <V> <SHIFT A> - färbt Doppeldurch-  
gangsfelder türkis
- <W> <SHIFT B> - färbt Doppeldurch-  
gangsfelder violett
- <X> <SHIFT C> - färbt Doppeldurch-  
gangsfelder rot
- <Y> <SHIFT D> - färbt Doppeldurch-  
gangsfelder grün
- <Z> <SHIFT E> - färbt Doppeldurch-  
gangsfelder blau
- <SHIFT F> - Farbfeld blau
- <SHIFT G> - Farbfeld rot
- <SHIFT H> - Farbfeld grün
- <SHIFT I> - Energiefeld 1
- <SHIFT J> - Energiefeld 2





[4] Hüten Sie sich vor den drei Robotertypen im Spiel.

[5] Meiden Sie dieses Energiefeld, wenn es blinkt: Hier droht Gefahr!



[6] Neue Levels zusammenstellen: der Editormodus

## Tastenfunktionen im Leveleditor

- < SHIFT K > - Energiefeld 3
- < SHIFT L > - Energiefeld 4
- < SHIFT M > - Feld, das Roboter nicht betreten dürfen
- < SHIFT N > - Mauer links
- < SHIFT O > - Mauer rechts
- < SHIFT P > - Mauer oben
- < SHIFT Q > - Mauer unten
- < SHIFT R > - Mauer links/unten
- < SHIFT S > - Mauer rechts/unten
- < SHIFT T > - Mauer links/oben
- < SHIFT U > - Mauer rechts/oben
- < SHIFT V > - Mauer oben/unten
- < SHIFT W > - Mauer links/rechts
- < SHIFT X > - Mauer links/rechts/oben
- < SHIFT Y > - Mauer links/oben/unten
- < SHIFT Z > - Mauer links/rechts/unten
- < Spitzklammer nach links > - Mauer unten/oben/rechts
- < SHIFT/CLR > - Spielfeld im Editor löschen
- < + > - ein Level vor
- < - > - ein Levelbild zurück
- < 0 > - ändert die Farbkombination des Levels
- < 7 > - setzt Spielfigur 1 an die Cursorposition
- < SHIFT 7 > - ändert die Farbe von Spielfigur 1
- < 8 > - plziert Spielfigur 2 an der gewünschten Cursorposition
- < SHIFT 8 > - wandelt die Farbe von Spielfigur 2 um
- < RUN/STOP > < Q > - Abbruch des Testspiels
- < F5 > - aktiviert einen Testdurchlauf für den jeweiligen Level. Dabei stehen Ihnen 99 Leben zur Verfügung.
- < F6 > - speichert alle Spielfelder bis zur aktuellen Levelposition auf Diskette. Vorher müssen Sie einen Filenamen angeben.
- < RETURN > bringt Sie in den Editor zurück.

Die rechte Bildschirmleiste bietet drei Einstellmöglichkeiten:

**TIME:** Drücken Sie die Taste < F1 >. Der Mauszeiger erscheint über dem Zahlenwert. Wenn Sie drei neue Ziffern eintippen, wird diese Anzeige geändert.

**LEVEL:** 17 Spielfelder sind bereits vordefiniert. Durch die Taste < + > lassen sich die folgenden Levels auf den Bildschirm bringen (ab Nummer 18 sind die Spielfelder allerdings leer, sie müssen noch mit den entsprechenden Symbolen versehen werden). Die Minus-Taste < - > blättert in den Level-Bildschirmseiten zurück. Abbildung 7 zeigt Ihnen z.B. Level 12.

**BLOCK:** Mit der Taste < F3 > läßt sich diese Zahl ändern. Hier ist ebenfalls die Eingabe von drei Ziffern erforderlich.

Die Option »1 PLR:Y/N« bietet die Auswahl, ob sich der jeweilige Level mit nur einem Spieler lösen läßt (Y) oder nicht (N). Die auslösende Taste ist hier »At sign«, der Klammeraffe. < - > - Die Taste »Pfeil nach links« bestimmt die Anzahl der Gegner. Die aktiven Roboter werden auf dem Bildschirm angezeigt.

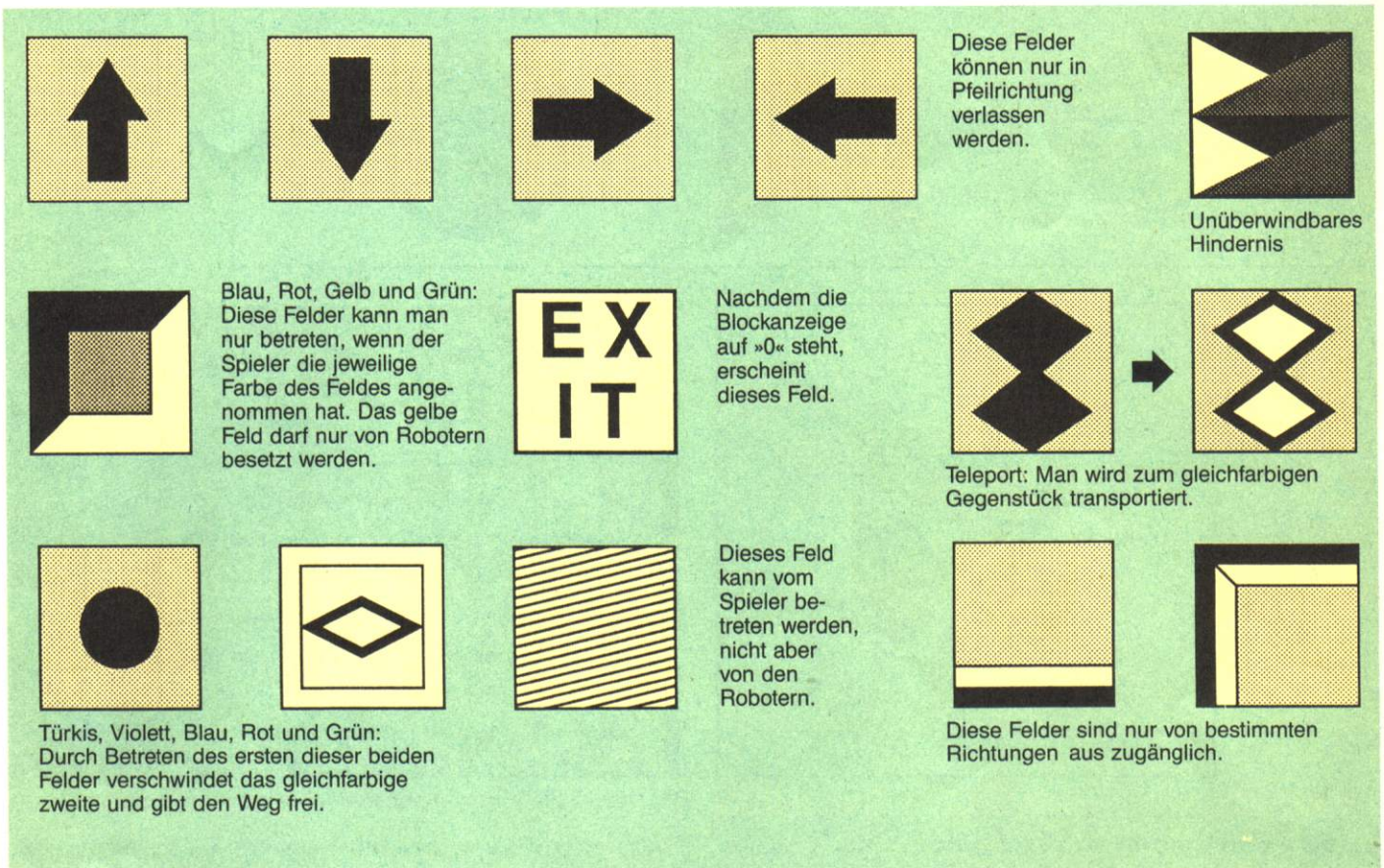
Sollte es passieren, daß einer der beiden Spieler in einem Level mit der Voreinstellung »N« alle Leben verliert, springt man mit < RUN/STOP > und der Taste »Pfeil nach links« um einen Level weiter.

Bevor ein Level im Speicher abgelegt wird (z.B. durch die Tasten < + > / < - >), untersucht der Editor, ob eventuell vorhandene Teleportfelder oder solche, die mit »V« bis »Z« und < SHIFT A > bis < SHIFT E > gesetzt werden, ein entsprechendes Gegenstück besitzen. Ist dies nicht der Fall, wird das jeweilige Feld gelöscht. Insgesamt können Sie 99 Levelbildschirme für Ihr Spiel entwickeln. Abbildung 8 zeigt Ihnen Symbole, die Sie verwenden dürfen.

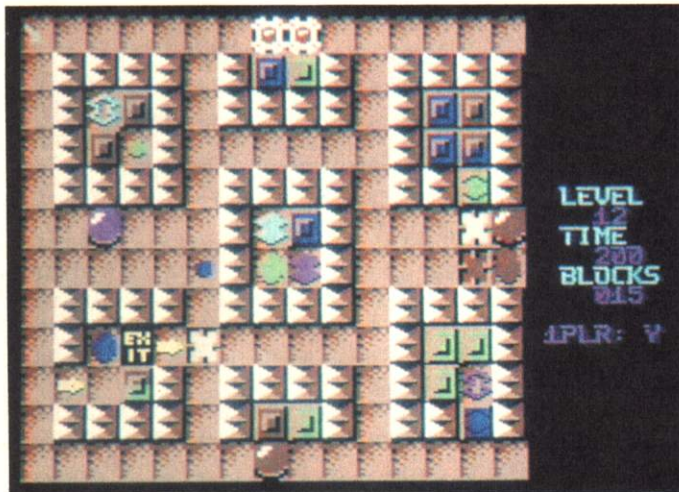
## Hinweise zum Programm

Das Spiel wurde in Assembler programmiert. Der Objektcode liegt in gepackter Form auf Diskette vor. Dabei belegt das





[8] Spielblöcke und Symbole des Spiels. Sie lassen sich im Leveleditor ins Spielfeld einbauen.



[7] So sieht das Spielfeld in Level 12 bei »Weaver II« aus

Spiel den Bereich des Basic-Speichers von \$0801 (2049) bis \$45D4 (17786) im C64.

Nach dem Start vergehen ca. acht Sekunden, in denen das Spiel wieder entpackt und die entsprechenden Speicherstellen belegt werden (das Programm endet jetzt bei Adresse \$4DF0). Der geänderte Zeichensatz, den »Weaver II« benutzt, befindet sich neben anderen Grafikdaten im Bereich ab \$C000 (49152). Der NMI-Interrupt, ausgelöst durch die Tastenkombination <RUN/STOP> <RESTORE>, wurde vom Autor so verändert, daß die betreffenden Vektoren erneut den Spielstart aufrufen. Dadurch läßt es sich während des Spielablaufs nicht unterbrechen.

An manchen Stellen modifiziert sich das Programm selbst, d.h., sich ständig verändernde Werte werden an markante Sprungadressen geschrieben (die das Spiel mit JSR und JMP aufruft) oder in eigens dafür vorgesehene Bytebereiche

eingetragen, die normalerweise mit dem Inhalt »0« belegt sind.

Obwohl der C64 nur acht Multicolor-Sprites auf dem Bildschirm zeigen kann, lassen sich im Editormodus durch einen Programmiertrick neun verwenden. Das Spiel greift außerdem auf Systemadressen wie das Rasterregister \$D012 (53266) und die des Timers im CIA (Complex Interface Adapter) zurück.

Bei »Weaver II« kommt es nicht darauf an, irgendwelche Gegner abzuschießen oder zu vernichten, sondern möglichst viele Energiesteine zu sammeln und dabei geschickt den drei verschiedenen Robotertypen auszuweichen. Die Steuerung der Joysticks besitzt einen gewissen »Nachprellfaktor«, d.h. die Spielfiguren können nicht auf Anhieb exakt an die gewünschte Position gesetzt werden. Das erhöht jedoch den Spielspaß. Spiele, die leicht zu bedienen sind, werden auf die Dauer langweilig.

Ebenso ist es für die Spielfigur wichtig, die Phasen abzuwarten, in denen die auf dem Bildschirm verstreuten Energiefelder nicht blinken. Geraten Sie auf ein blinkendes Feld, verlieren Sie unweigerlich ein Leben. Mit ein bißchen Geschick, Fingerspitzengefühl und Übung können Sie jedoch den richtigen Zeitpunkt erwischen. Dies ist die Grundvoraussetzung, um in den nächsthöheren Level zu kommen.

Der Aufbau der Spielfelder ändert sich, der Schwierigkeitsgrad steigt. Roboter bedrängen die Spielfigur, es tauchen Typen auf, denen man noch nie vorher begegnet ist. Sicher ist nur eines: Alle sind gefährlich. Meiden Sie sie wie die Pest! Wer sich intensiv mit dem Spiel beschäftigt, wird bald einige Kniffe beherrschen, die »Blechköpfe« auszutricksen.

»Weaver II« erfordert viel Geschick und enorme Fingerfertigkeit an beiden Joysticks. Trotzdem sind wir überzeugt, daß Sie auch diesmal den feindlichen Robotern ein Schnippchen schlagen. Übrigens: Pro 1500 Punkte im High Score erhält man ein Extraleben. (bl)