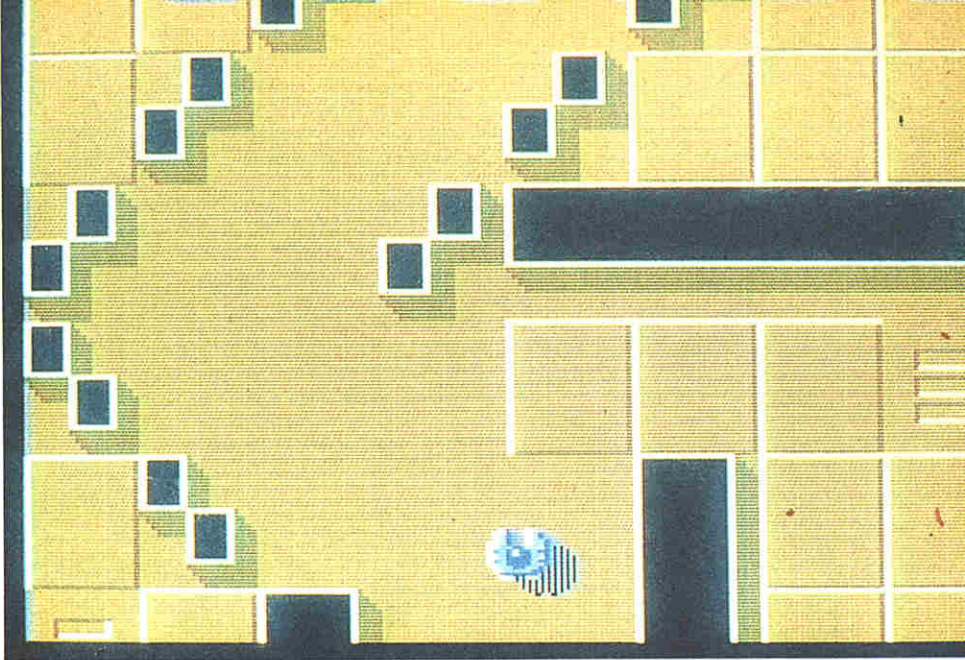




Bild 1. Nur schnelle Reaktionen verhindern bei »Sky Run« den Zusammenstoß mit einem der vielen Aufbauten



Krönender Abschluß jeder Pilotenausbildung: der Tiefflug über ein unbekanntes Raumschiff. Nur die besten Piloten weichen allen Hindernissen rechtzeitig aus. Gelingt Ihnen die Aufnahme in die galaktische Elite-Truppe?

Flug ins Ung

Joystick-Akrobaten kommen bei »Sky Run« (Bild 1) voll auf ihre Kosten: Waghalsige Manöver und ein gutes Auge sind die Voraussetzungen, um bei dem rasanten Wettflug gegen die Zeit zu überleben.

Die Ausbildung zum Piloten eines Kampfschiffes dauert in der Regel drei Jahre. Die Aufgabe, die in der Abschlußprüfung gestellt wird, ist nicht leicht. Nachdem Sie von einem Mutterschiff abgesetzt worden sind, rasen Sie mit Ihrem Gleiter dicht über der Oberfläche eines Übungsschiffes. Vom Start weg gilt es, die Augen auf und den Steuerknüppel (Joystick) fest in Händen zu halten.

Das Rennen beginnt...

Dabei müssen Sie nicht nur auf plötzlich auftauchende Hindernisse achten. Bei jedem Ausweichmanöver sollten Sie die folgenden Abschnitte bereits vor Augen haben. Sonst finden Sie sich plötzlich in einer Sackgasse wieder, aus der es keinen Ausweg gibt. Zum Glück überstehen Sie als Pilot alle Zusammenstöße unversehrt: Dreimal haben Sie die Chance, die Strecke zu bewältigen. Um jedoch Aufnahme in die Elite aller Piloten zu finden, reicht es nicht aus, das Ziel zu erreichen. Nur die schnellsten können sich rühmen, in die aktuelle Highscore-Liste der besten Piloten aufgenommen zu werden.

Wenn Ihnen nach einiger Zeit die Aufgabe zu leicht erscheint, hindert Sie niemand, mit dem eingebauten Editor schwieriger Strecken zu entwickeln.

Laden Sie das Spiel mit

LOAD "SKY RUN",8 (<RETURN>)

Anschließend wird das Spiel mit dem Befehl RUN (<RETURN>) gestartet. Sofort erscheint ein Titelbild, in dem es folgende Auswahlmöglichkeiten gibt:

1. Start des Spiels über die Funktionstaste <F1> oder mit Drücken des Feuerknopfs.

2. Mit der Funktionstaste <F3> gelangt man in den Editor, mit dem neue Rennstrecken gebaut werden.

Haben Sie sich mit <F1> für den Start des Rennens entschieden, erscheint zunächst ein größeres Mutterschiff auf

dem Bildschirm. Ihr Raumgleiter wird ausgeschleust und automatisch bis zur Startlinie gebracht. Ab diesem Augenblick sollten Sie das Steuer beziehungsweise den Joystick bereithalten, das Spiel beginnt.

Folgende Funktionen werden vom Joystick an den Steuercomputer des Raumgleiters übergeben:

1. Geschwindigkeit erhöhen = Joystick nach vorne drücken

2. Abbremsen = Joystick nach hinten ziehen

3. Gleiter nach links = Joystick nach links

4. Gleiter nach rechts = Joystick nach rechts.

Hindernisse, an denen der Gleiter zerschellen kann, erkennen Sie an den schwarzen Aufbauten. Daß es davon eine ganze Menge gibt, werden Sie bei Ihrem ersten Flug schnell merken. Drei Versuche pro Spiel haben Sie jedoch, die Strecke unversehrt zu überstehen.

Einen Eintrag in die Highscore-Liste erhalten Sie, wenn Sie die gesamte Flugstrecke in einer besseren Zeit als die vorherigen Piloten zurückgelegt haben. Nach Eingabe Ihres Namens und Drücken der RETURN-Taste wird der Name mit der erzielten Zeit auf Diskette gespeichert.

Wollen Sie das Spiel an irgendeiner Stelle beenden, drücken Sie zum Abbruch die beiden Tasten <SPACE> und <RESTORE> gleichzeitig.

Der Editor

Zu einer anspruchsvollen Auswahlprüfung gehört eine schwierige Teststrecke. Eigene Rennpisten lassen sich problemlos mit dem integrierten Editor entwickeln. Vom Titelbild aus gelangt man mit der Funktionstaste <F3> in den Editor.

Der Bildschirmaufbau des Editors ist dreigeteilt: Oben erkennen Sie den Beginn der aktuell im Speicher befindlichen Strecke. Ein Bauteil davon ist mit einem weißen Rechteck markiert. In der Mitte ist eine »Statuszeile«, in der Sie zwischen drei Funktionen auswählen können. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die Bauteile, aus denen Sie die Rennstrecke zusammenbauen können (Bild 2).



Das weiße Rechteck auf dem oberen Bildschirmbereich nennen wir Eingabe-Cursor, das Rechteck im unteren Bildschirmbereich wird als Auswahl-Cursor bezeichnet. Beide werden mit dem Joystick gesteuert.

Die Editorfunktionen

Wenn Sie eine Rennstrecke aus den verschiedenen Bauteilen zusammengebaut haben, speichern Sie diese mit der Taste <F3> auf Diskette. Die Betätigung der Funktionstaste erkennen Sie daran, daß sich der Bildschirmhintergrund rot verfärbt. Geben Sie nun der Strecke einen Namen, beispielsweise »RENNEN1«. Mit Drücken der RETURN-Taste wird diese Strecke auf Diskette gespeichert. Haben Sie versehentlich <F3> gedrückt, drücken Sie <RETURN>, um wieder den Editor zu aktivieren.

Durch Drücken der Funktionstaste <F1> laden Sie eine neue Strecke in den Speicher des C64.

Achtung: Auf der Spieldiskette befindet sich nur eine einzige Übungsstrecke. Haben Sie »Load Track« ausgewählt, erscheint die Aufforderung: »Choose your track«. Da keine weitere Strecke vorhanden ist, bleibt der Bildschirm dunkel. Drücken Sie den Feuerknopf, um in den Editor zurückzukehren.

Sobald Sie neue Strecken editiert und auf Diskette gespeichert haben, werden die Namen nach dem Drücken von <F1> angezeigt. Achten Sie darauf, daß die eingelegte Diskette noch genügend Platz für die neue Piste bietet. Mit dem Joystick wählen Sie die Strecke aus. Drücken Sie dazu den Joystick nach oben oder nach unten, bis die Strecke weiß unterlegt ist. Ein Druck auf den Feuerknopf lädt die Strecke in den Speicher.

Haben Sie die Taste <F1> versehentlich betätigt, wandern Sie mit dem Joystick auf eine Leerzeile. Das Drücken des Feuerknopfs bringt Sie wieder in den Editor.

Wichtiger Hinweis: Da auf der Spieldiskette zuwenig freier Speicherplatz ist, können neue Rennen nicht gespeichert werden. Um eigene Rennen mit Highscore zu veranstalten, sollten Sie folgendermaßen vorgehen: Laden Sie zunächst das Spiel von der Spieldiskette. Legen Sie dann eine leere, formatierte Diskette in das Laufwerk und speichern Sie das Spiel auf diese Diskette. Starten Sie nun »Sky Run« und wählen im Titelbild den Editor. Dort speichern Sie die aktuelle Strecke unter beliebigem Namen.

Mit der Funktionstaste <F8> gelangen Sie jederzeit zum Titelbild zurück. Diese Funktion benötigen Sie beispielsweise, um eine editierte Strecke zu testen.

Mit der HOME-Taste gelangt der Eingabe-Cursor an die obere Begrenzung der Strecke. Mit <SHIFT> <CLR/HOME> wird die gesamte Strecke gelöscht. Danach befindet sich der Eingabe-Cursor an der unteren Begrenzung der Strecke (Startposition für den Gleiter). An diese Startposition kommen Sie auch, indem Sie <F3> und anschließend die RETURN-Taste drücken.

Mit dem Joystick bewegen Sie den Eingabe-Cursor über die gesamte Rennstrecke. Die im Auswahl-Cursor angezeigten Bauteile werden mit dem Feuerknopf an die Stelle eingebaut, an der sich der Eingabe-Cursor befindet.

Um andere Bauteile auszuwählen, wird der Eingabe-Cursor entweder an den

rechten oder linken Bildschirmrand bewegt. Anschließend bewegt sich der Auswahl-Cursor unten über die Liste der Bauteile in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken. Befindet sich das gewünschte Bauteil im Auswahl-Cursor, setzen Sie den Eingabe-Cursor auf die Stelle, wo das entsprechende Bauteil eingesetzt werden soll, und drücken den Feuerknopf.

»Sky Run« fasziniert mit guter Grafik und einem perfekten Vertikal-Scrolling. Da mit dem Editor jederzeit neue Strecken konstruiert werden können, wird das Spiel nie langweilig.

(S. Behme/R. Brings/Ch. Röckelrath/ef)

ewisse

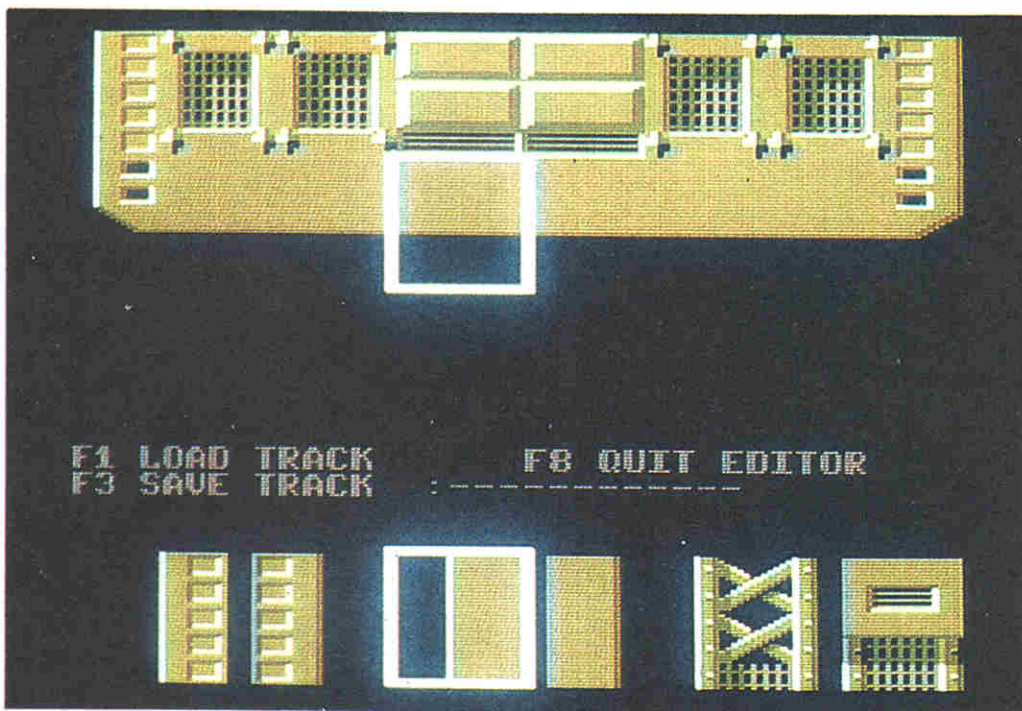


Bild 2. Beliebige neue Strecken konstruieren Sie sehr einfach mit dem eingebauten Editor

Kurzinfo: Sky Run

Programmart: Action-Spiel

Spielziel: Eine Rennstrecke mit Hindernissen ist in der schnellsten Zeit zu bewältigen.

Laden: LOAD »SKY RUN«.8

Start: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Den Raumgleiter steuern Sie mit dem Joystick in Port 2. Die Funktionen des Editors werden mit Tastatur und Joystick aktiviert.

Besonderheiten: Wenn Sie neue Strecken editieren, speichern Sie diese auf einer leeren und formatierten Diskette. Beachten Sie bitte die Hinweise im Artikel.

Programmautor: Stefan Behme