

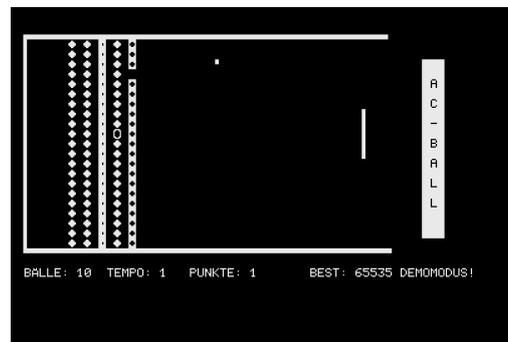
"AC-BALL" - Ein BREAKOUT-Clone für den AC1

WeRo 10/2020, Stand 30.10.20

Vorlage: NASCOM-Programm <http://www.nascomhomepage.com> -> "breakout.nas"

AC1-Version:

neue Steinarten,
Tonausgabe,
Bestwert,
Demomodus und
"Schummeln"
hinzugefügt



Steine Art	Verhalten	Punkte
	normal Ball prallt ab, Stein ändert Aussehen	keine
	angeschlagen Ball prallt ab, Stein verschwindet	+1
	Diamant verschwindet sofort	+8 (je nach Tempo)
	Überraschung Erzeugung zufälliger neuer Steine, erscheint mit jeder neuen Steinreihe	keine
	Fänger taucht mit ca. 25% Wahrscheinlichkeit auf, ein Ball geht verlustig	keine
unsichtbar	Ball prallt ab	keine

"Level": Wurde die rechte Stein-Reihe abgeräumt, rücken restliche Reihen nach rechts. Links erscheint eine neue Reihe zufälliger Steine. Anschließend Tempoerhöhung.

Demo-Modus: zum Üben, kein Ball geht verlustig (es sei denn, man trifft auf einen Fänger)

Schummeln: Es existiert eine Schummeltaste (selbst rausfinden...), die die rechte Steinreihe abräumt und zum nächsten Level führt. Nützlich, wenn dort nur noch 1 Stein liegt, der absolut nicht getroffen werden will, kostet allerdings einen Ball.

Zufall: Neben den "Überraschungseiern" gibt es manchmal Zufälligkeiten beim Ausfallswinkel am Schläger.

Tonausgabe: bei Stein- und Schlägerberührung sowie Aus-Ball, wahlweise ein/aus, per Patch dauerhaft abschaltbar

Bestwert: höchste erreichte Punktzahl pro Sitzung, ggf. am Dateianfang patchen...☺

Bedienung: Kursortasten hoch/runter = Schlägerposition hoch/runter
Leertaste = startet nach Ballverlust mit neuem Ball
ESC oder Strg+C = Pause mit Wahl (A)bbbruch oder (W)eiter

Programm: lauffähig mit SCCH-Monitor und SCCH-Grafikzeichensatz
2000h...20AAh, anschließend Arbeitszellen
Tonausgabe per PIO1/B0

Patchtabelle am Programmumfang:

2002h/2003h	=xx xx	Bestwert
2004h	=64h	Anfangstempo gemächlich, kleinerer Wert macht das Spiel schneller...
2005h	=0Ah	Anzahl der Bälle (10)
2006h	=09h	Anfangs-Schlägergröße (4...9)
2007h	=01h	Tonausgabe: ja (0=nein)
200Ah	=31h	'1' als Programmstart-Kennbuchstabe