

RushHour

Juergen Urbanek

Copyright © Copyright(c)1997 Andreas Spreen

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> RushHour		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Juergen Urbanek	April 14, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	RushHour	1
1.1	RushHour v1.6a	1
1.2	Hiscres	2
1.3	About RushHour	3
1.4	Features	3
1.5	History	3
1.6	Mission	4
1.7	Configurations	5
1.8	Credits	6
1.9	Your author, Andreas	6
1.10	Level-Editor	7

Chapter 1

RushHour

1.1 RushHour v1.6a

Suchen

Herzlich Willkommen zu

RushHour V1.6a !

von

Andreas Spreen

<http://www.amigaworld.com/support/rushhour>

Über RushHour

Warum ein altes C64-Spiel?

Merkmale

Was kann es ?

Deine Aufgabe

Was ist zu tun ?

Einstellungen

Extreme Configuring :-)

Hiscoros

Im- und Export

Level-Editor

Eigene Level erstellen

Geschichte

anno dazumal...

Bemerkungen

Grüsse und Danksagungen.

Autor

Wie erreiche ich den Autor

AmigaGuide deutsche Version von Juergen Urbanek

1.2 Hiscores

Hiscores:

Zur Verwaltung der Hiscores ist im Titelscreen eine Menueleiste aktiviert mit folgenden Funktionen:

Export Hiscores

Diese Funktion schreibt alle aktuellen Hiscores in ein Hiscorefile. Dieses File kann dann per EMail an mich geschickt werden um auf der RushHourHomepage veröffentlicht zu werden. Auf diese Weise soll ein File gepflegt werden, in dem sich die besten der besten RushHour-Spieler verewigen können.

Import Hiscores

Mit dieser Funktion wird ein Hiscorefile eingelesen und mit den aktuellen Hiscores gemischt. Auf diese Weise kann man sich mit anderen RushHour-Spielern vergleichen.

Die Funktion kann auf 2 Arten aufgerufen werden:

* all entries

Alle Einträge werden gemischt.

* only 5 per table

Es werden nur maximal 5 Einträge pro Tabelle aus dem Hiscorefile übernommen. D.h. dass mindestens die 5 besten eigenen Einträge erhalten bleiben, egal wie gut die externen Hiscores sind.

Beim Mischen werden Einträge, die sich in der Punktezahl und im Namen nicht unterscheiden nicht gemischt. Es ändert sich also nichts mehr, wenn man ein Hiscorefile zweimal importiert.

View Hiscorefile

Mit dieser Funktion ist es möglich, erstmal einen Blick auf ein externes Hiscorefile zu werfen bevor es zum Beispiel importiert wird.

1.3 About RushHour

Über RushHour :

Das Spiel basiert auf dem C64er Spiel Traffic. Habe ich immer sehr gerne gespielt, vermisste jedoch oft einen Zweispielermodus. Also ist diese Amiga-Version ← entstanden. Die Autos beschleunigen hier zwar nicht so weich, aber dafuer kann man jetzt zu zweit ← oder dritt ans Werk gehen.

1.4 Features

Merkmale :

- FREEWARE, man darf es spielen und kopieren
- Getestet auf A2000 und A1200
- OS1.3 - OS3.1
- laeuft im Multitasking
- bis zu 3 Spieler gleichzeitig
- 12 Staedte, mehr als 78 Levels
- 3 Schwierigkeitsstufen

1.5 History

Geschichte :

- v1.6a keine 'internen' Staedte mehr
neue Stadt 'Helsinki' von Juhana Uuttu
Object-Routinen optimiert
kleinen Bug in viewHiscores entfernt
 - v1.5 HiRes Versionen
Staedte-Auswahl-Requester
Level-Finished-Animationen
optional Leveltitel
neue Staedte Pavia und NewOrleans
kleinere Bugfixes
neue Musik von Manfred Linzner
neues Hiscore-merge-verfahren
 - V1.4 BltBitMapRastPort fuer Grafikkarten
Keine Titelleiste mehr im Screen
-

externe Levels im blauen Modus etwas einfacher
 Zusätzliche Anzeigen
 NTSC-Bremsen-Option
 Maussteuerung in der Hiscoretabelle
 Bugfix bei Fehlerrequester im schwarzen Bildschirm
 Bugfix (extere Hiscores)
 urgent cars - Autos die es eilig haben
 3 Verzeichnisse fuer MusikModule
 Leveleditor (spaerliche Doku dazu in RushHour/editor.dok)

V1.3 Ampelroboter
 InGame-Musik
 MergeHiscore Programm
 neue Stadt Atlanta
 neue Stadt Denver
 Bugfix

V1.2 Maussteuerung, Steuerung verbessert
 8 neue Levels (Boston)
 Autos biegen weicher ab
 Stauzaehler ist fairer
 kleine Bugs behoben
 10 neue extralange Levels (Dallas)
 Levelhiscores

V1.1 kleinen Bug in HiscorePos-Berechnung behoben
 6 neue levels (Chicago)
 InGameDisplay verbessert
 ScreenToBack Funktion im Pausen-modus
 Cursortastenumschaltung in HiScoreAnzeige

1.6 Mission

Das Spiel :

Du musst die Ampeln schalten, um den Verkehr am laufen zu halten. Wenn zuviele ↵
 Autos
 (Objekte) ausserhalb des Bildschirms warten (mehr als 25 insgesamt oder mehr als 9 ↵
 an
 einer Strasse) dann ist der Level verstopft und beendet. Fuer jedes Auto, das den
 Bildschirm verlaesst, erhaelt man einen Punkt.

Wenn Du die To-Do-Zahl (rechts in der Punktetafel) auf 0 bekommen hast, ist der ↵
 Weg in den
 naechsten Level frei. Ansonsten ist Game Over.

Sobald die To-Do-Norm erfuehlt ist, gelangt man in eine Art Bonus-Modus. Die
 Hintergrundfarbe wechselt nach blau und von da an steigt der Schwierigkeitsgrad ↵
 staendig

an. Man sollte also einfach versuchen, noch moeglichst viele Punkte zu machen, ←
solange es
noch geht.

Spielt man zu zweit oder dritt, wird es etwas einfacher und die hoeheren Levels ←
sollten
kein unloesbares Problem mehr sein.

Ampelroboter :

Im Einspielermodus bekommt man in manchen Levels sogenannte Roboter angeboten, die ←
man mit
der Maus auf eine Ampel setzen kann. Sie versuchen einem die Arbeit abzunehmen ←
indem sie
bei 4 vor rot wartenden Autos, spaetestestens nach 10, fruehestens jedoch nach 4 ←
Sekunden
schalten. Es kommt also darauf an, sie an den strategisch richtigen Stellen zu ←
plazieren
und dann die restliche Arbeit zu machen. Man kann aber immernoch eine ←
roboterkontrollierte
Ampel schalten, wenn die Maschine nicht mit dem Verkehr klar kommt (intuitive
Ueberlegenheit des menschlichen Geistes?).

Autos, die es eilig haben :

Von Zeit zu Zeit taucht in den externen Levels ein Auto auf, das es sehr eilig hat ←
und
eine Nummer traegt. Diese Nummer ist zuerst 9 und zaehlt bei jedem Wartestop auf 0
zurueck. Beim Verlassen des Bildschirms erhaelt der Spieler den restlichen ←
Nummernwert
multipliziert mit 5 als Bonuspunkte. Also je weniger so ein Auto warten muss, ←
desto besser
ist das wohl irgendwie.

1.7 Configurations

Die Hiscores :

Die Hiscorelisten werden waehrend des Spiels abgespeichert. Dazu sollte man, falls ←
das
Spiel von Diskette gestartet wurde, den Schreibschutz der Diskette entfernen.

Musikdirectories :

Es gibt jetzt drei separate Musikverzeichnisse:

titlemodules/	fuer Titlemusik
modules3/	fuer InGameMusik mit 3 Kanaelen
modules4/	fuer InGameMusik mit 4 Kanaelen

Will man also waehrend des Spiels auch mal andere Musik hoeren, dann einfach neue ungepackte Protrackermodule in das entsprechende Verzeichnis kopieren und/oder die vorhandenen Module loeschen. Sind in einem Verzeichnis mehrere Module vorhanden, ← werden sie zufaellig ausgewaehlt. In modules3/ sollten spezielle Module kommen, die nur 3 ← Kanaele belegen (0-2) und gespielt werden koennen, wenn man die Option InGameAudio=MUSIC& ← SFX waehlt.

1.8 Credits

Bemerkungen :

Musik von Manfred Linzner (Pink)

Mattias Karlsson and Andreas Palsson für die ptreplay.library V6.6

Juergen Urbanek für die hübschen MagicWB-Icons,
Anregungen und den deutschen Guide

Bodo Thevissen für seine Anregungen und die WWW-Unterstützung

Juhana Uttu für das englische AmigaGuide-File
und neue Levels (Helsinki)!

Marcello "Muttley" Barisonzi für die Übersetzung ins italienische
und einige neue Levels (Pavia)!

Roy Bragg
Tim Favro
Jools Henn für die vielen neuen Levels!
Andreas Neumann
Ragnar Ouchterlony
Oliver Petry
Klaus Stengel
Ken Tinsley
Hartmut Westphal

und alle die Vergessenen

1.9 Your author, Andreas

Autor:

Name : Andreas Spreen

E-Mail : andi@c-lab.de

Homepage : <http://www.c-lab.de/~andi> RushHour

Homepage : <http://www.amigaworld.com/support/rushhour>

Falls jemand Anregungen, Kommentare oder Wuensche hat, soll er mir bitte emailen. ↔
Ich mag
EMails!

Sollten sie YAM installiert haben kommen sie mit diesem Button direkt dort hin.

1.10 Level-Editor

Anleitung zur Erstellung von eigenen RushHourLevels :

Wie erstelle ich eine eigene Stadt:

- Namen ausdenken
- Verzeichnis anlegen ..RushHour/data/STADTNAME
- den level.txt im neuen Verzeichnis erstellen
am besten das Beispiel RushHour/data/level.txt
ins neue Verzeichnis kopieren und aendern
- mit dem Editor neue Levels malen und im
neu erstellten Verzeichnis unter irgendwelchen
Namen abspeichern
- das level.txt File editieren, Levelnamen anpassen
- mit den Schwierigkeitslevels experimentieren und
durch Versuch und Irrtum die Zahlen einstellen

Zum Austesten:

- Spiel laeuft im Multitasking aber das File
level.txt wird nur bei jedem Programmstart geladen
Um also Aenderungen wirksam zu machen, muss das
Spielprogramm komplett neu gestartet werden.
- Um den zu testenden Level schneller zu erreichen, sollte
man im level.txt die Reihenfolge so aendern, dass der
Testlevel an ersten Stelle steht. Erst zum Schluss die
endgueltige Reihenfolge (am besten mit aufsteigendem
Schwierigkeitsgrad) festlegen.

Der Editor

Der Editor braucht im aktuellen Verzeichnis folgende Files:

```
editor.prefs  
editor.brush  
editor.sprites
```

Die wichtigsten Funktionen des Editors, soweit sie nicht offensichtlich sind:

Hauptmodus:

Mausklick auf Tile ganz unten:

```
aktuelles Tile waehlen  
dabei stehen nur 2 Tiles zur Auswahl  
hellblau = Hintergrund  
schwarz = Strasse
```

Mausklick auf Feld :

```
aktuelles Tile ins Feld kopieren  
(dabei kann bei gedruckter Maustaste 'gemalt' werden)  
B      : wechseln in den BlockCopy-Modus  
I      : wechseln in den BlockPasteModus
```

BlockCopyModus:

```
ESC      : Verlassen des Modus (zurueck in den Hauptmodus)  
1.Mausklick im Feld : Blockstart festlegen (linke obere Ecke)  
2.Mausklick im Feld : Blockende festlegen (rechte untere Ecke)  
3.Mausklick im Feld : Blockziel festlegen und Block hierhin kopieren  
anschliessend weiter im Hauptmodus
```

BlockPasteModus:

```
ESC      : Verlassen des Modus (zurueck in den Hauptmodus)  
1.Mausklick im Feld : Blockziel festlegen und Block hierhin kopieren  
anschliessend weiter im Hauptmodus  
(es wird der zuletzt im BlockCopyModus kopierte Block  
kopiert. Falls keiner da, gibts nur einen Beep und man  
ist wieder im Hauptmodus)
```

Der Editor ist ein etwas unausgereiftes Produkt, aber ich hoffe, es geht gerade ↔
noch so
und verleidet einem das Editieren nicht vollstaendig.

Was man bei den Levels beachten sollte:

-Ampeln weit genug auseinander setzen
Mindestens 3 Felder Zwischenraum

-Alle Strassen immer 2 Felder breit

-Kreuzungen mindestens 3 Felder vom Rand entfernt

Das Programm jedenfalls prueft nicht besonders viel auf Plausibilitaet und deshalb ↔
kann es

zu lustigen Fehlern kommen, wenn da was im Level nicht stimmt. Ausprobieren geht ↔
ueber

Studieren.

Zurück