

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		April 16, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	Spacetaxi V3.0 Dokumentation	1
1.2	Copyrights...	2
1.3	Das Vorbild...	2
1.4	Die Spielidee <Übersicht>	2
1.5	Die Spielidee...	3
1.6	Die Spielidee...	4
1.7	Die Spielidee...	4
1.8	Die Spielidee...	5
1.9	Die Spielidee...	5
1.10	Die Spielidee...	6
1.11	Die Spielidee...	6
1.12	Die Punktwertung...	7
1.13	Der Competition-Modus	7
1.14	Die Tastenbelegung...	8
1.15	Technisches...	8
1.16	Die Einstellungsfenster...	9
1.17	Eigene Samples...	11
1.18	Eigene Soundsamples...	11
1.19	Eigene Musik-Module...	12
1.20	Historie...	12
1.21	Der Autor...	14
1.22	Der Mehrspielermodus...	14
1.23	Spacetaxi V3.0 Dok V1.1	15

Chapter 1

Default

1.1 Spacetaxi V3.0 Dokumentation

SPACETAXI V3.0 by Andreas Spreen

AmigaguideDoc V1.1 by NORRI

INHALT:

Allgemeines:

Eigene Beiträge:

COPYRIGHTS

Eigene SPRACHSAMPLES

Die SPIELIDEE

Eigene Soundsamples

Das VORBILD

Eigene Musik-Module

Das Spiel:

Die PUNKTEWERTUNG

HISTORIE

Der Competition-Modus

Der AUTOR

TECHNISCHES

MEHRSPIELERMODUS

Die EINSTELLUNGSFENSTER

TASTENBELEGUNG

Über diese DOKUMENTATION

1.2 Copyrights...

Rechtliches SPACE-TAXI

Version 3.0

+-----+
| Space Taxi V3.0 <c> by Andreas Spreen in 1994,1995. |
+-----+

SpaceTaxi ist Freeware. Man darf es spielen und kopieren so oft man will. Der Gebrauch ist KOSTENLOS. Weder der Autor des Programmes noch der Autor dieser Dokumentation können für irgendwelche Schäden haftbar gemacht werden, die durch den Gebrauch des Programmes entstanden sind/entstehen.

(Je nachdem ob Sie zu denen gehören, die die Dokumentation vor oder nach dem Gebrauch lesen... 8-)

<
ok
>

1.3 Das Vorbild...

Das Vorbild - Ein C=64 Klassiker

Dieses Spiel ist eine weitere Umsetzung eines C64er Spieleklassikers für den AMIGA (tm). Natürlich bedient sich das Spiel der erweiterten technischen Möglichkeiten des AMIGA (tm), aber die Spielidee und das Spielprinzip stammen vom C64er.

Wenn Sie also einer von denen sind, die sich immer darüber freuen, wenn sie einen alten "Bekanntem" von damals wiederentdecken, dann ist das Spiel für Sie genau das richtige...

<
ok
>

1.4 Die Spielidee <Übersicht>

Die Spielidee

In diesem Abschnitt soll Ihnen alles beigebracht werden, damit Sie im harten Alltag des Spacetaxi-Divers überleben können...

Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurde dieser Teil nochmals unterteilt. Klicken Sie am Ende eines Abschnitts jeweils <Übersicht> an, um in dieses Menü zurückzukommen. Klicken Sie <weiter> um sich weiterzubilden...

1.)

Was macht ein Taxifahrer im 23.Jahrhundert?

2.)

Was ist das Hyper-Raum-Leistungsprinzip?

3.)

Wie funktioniert der Job eigentlich?

4.)

Wie fliegt man so ein Taxi?

5.)

Starten? Ok, aber wie komme ich wieder runter?

6.)

Waß muß man noch beachten?

7.)

Wie behalte ich den Überblick?

<

ok, los gehts

> <

Hauptmenü

>

1.5 Die Spielidee...

Was macht ein Taxifahrer im 23.Jahrhundert?

Mit dem "Doppelklick" auf das SpaceTaxi-Icon versetzen Sie sich in das 23.Jahrhundert. Die Menschheit hat die Technik bis aufs äußerste ausgereizt. Die letzten Hürden sind gefallen. Der Weltraum wurde komplett erkundet...

Viele Jobs sind durch die neuen Technologien vernichtet worden. "Weltraumabenteurer" braucht keiner mehr, Putzfrauen wurden durch Roboter ersetzt und selbst Schauspieler wurden durch Virtual Reality arbeitslos...

So mußte sich also mancher nach einem neuen Beruf umsehen. Einige wurden Hausmänner, andere bekamen eine ABM-Stelle und färben den Mars blau und einige wenige versuchen sich mit Taxifahren durchzuschlagen.

Leider ist eben überhaupt nichts mehr wie es mal war. Konnten die Kollegen im 20.Jhd noch ihre Pausen machen wann sie wollten und den Fahrpreis erhöhen, indem Sie

ein paar "kleine Umleitungen" führen, müssen die Fahrer der Zukunft streng nach dem Hyper-Raum-Leistungsprinzip arbeiten...

```

<
  Übersicht
>      <
weiter
>

```

1.6 Die Spielidee...

Das "Hyper-Raum-Leistungsprinzip"

In den Tarifvereinbarungen für Spacetaxi-Driver vom 1.5.2245 wurde festgelegt, daß ein Fahrer danach bezahlt wird, wie schnell er seine Arbeit erledigt.

Das bedeutet, daß die Taxometer nicht mehr wie früher vorwärts laufen, sondern der Fahrpreis in dem Moment, wo der Gast das Taxi besteigt berechnet wird. Auf dem Weg zum Ziel wird dann der Betrag auf der Uhr immer weniger, bis der Gast am Ziel ist. Nur noch den Restbetrag, der dann noch auf der Uhr ist muß der Gast bezahlen.

Um einen zusätzlichen Anreiz zu schaffen wurde beschlossen, daß die Fahrer einen Bonus erhalten, wenn Sie alle Fahrgäste in einer Schicht unter einer bestimmten Zeit befördern. Für die Taxi-Kredits die sie von den Gästen erhalten und die Kredits, welche die Betreibergesellschaft als Bonus bezahlt, muß der Taxifahrer seine Treibstoffrechnung selber bezahlen.

Kurz gesagt muß der Fahrer nur eins tun: Fliegen wie der Teufel!!!

```

<
  Übersicht
>      <
weiter
>

```

1.7 Die Spielidee...

Wie funktioniert der Job eigentlich?

Taxifahren ist im 23. Jhd. immer noch genauso einfach (?) wie im 20. Irgendwo stellt sich ein Mensch in die Landschaft und brüllt:"Hey Taxi" Im 23. Jhd. tut er dies bevorzugt auf Plattformen. (Bürgersteige und Straßen wurden längst abgeschafft.) Der Taxifahrer muß nun zu so einer Plattform fliegen und auf Ihr landen. Der Fahrgast steigt ein und

verkündet lauthals seinen Wunsch: (z.B.) "Number 2 please.." was nichts weiter bedeutet als daß der Typ schnellstmöglich auf Plattform 2 gebracht werden will. Also nichts wie hingeflogen und der Kerl steigt aus. Schon wieder Geld verdient... Wie einfach ... !?

```
<
  Übersicht
  >          <
weiter
>
```

1.8 Die Spielidee...

Wie fliegt man so ein Spacetaxi eigentlich?

Ein Spacetaxi unterscheidet sich von einem Taxi auf Rädern dadurch, daß es sich fliegend fortbewegt. Dabei wird es fortwährend von der Gravitation des Planeten über dem es schwebt angezogen. Doch keine Angst! Das kann es ausgleichen, indem es seine Raketen zündet. Allerdings kostet dieses "Schweben auf dem Feuerstrahl" auch jede Menge Spirit...

Auch seitlich wird das Taxi mit einem Feuerstrahl aus zwei Düsen bewegt. Unangenehm macht sich hier bemerkbar, daß es im Flug keinen Reibungswiderstand gibt. Das Taxi ist dadurch nur durch Umkehrschub zu bremsen und das geht eben wesentlich schwerer. Übrigens: Die Seitensteuerung funktioniert nur wenn das Fahrwerk eingefahren ist. Dies tut man, indem man auf den roten Knopf neben dem Steuerknüppel drückt... also gleich nach dem Abheben Fahrwerk rein!!!

```
<
  Übersicht
  >          <
weiter
>
```

1.9 Die Spielidee...

Starten? Ok, aber wie komme ich wieder runter?

Starten läßt sich ein Spactaxi sehr leicht. Man drückt den Knüppel nach vorne und schon sorgt ein kräftiger Schub aus den Düsen für einen schönen Ausblick. Aber wie landet man nun wieder?

Zuerst sollte man zwei Dinge wissen: 1. Ein Taxi kann nur auf den Plattformen landen und 2. dies auch nur sehr weich.

Setzt das Taxi zu hart auf der Plattform auf, explodiert es. Man fliegt also mit dem Taxi über die entspr. Plattform und sorgt dafür, daß es sich zumindest seitlich nicht mehr bewegt. Dann drückt man den Knopf und läßt das Fahrwerk heraus. Nun nur noch vorsichtig auf die Plattform absinken lassen. (Dabei immer wieder etwas Schub nach oben geben.) Und schon ist man sicher auf der Plattform gelandet.

```
<
  Übersicht
  >          <
weiter
>
```

1.10 Die Spielidee...

Was muß man sonst noch beachten?

Vielleicht hat es Ihnen noch keiner gesagt aber auch im 23. Jhd. muß man ein Taxi noch alle paar Stunden auftanken. Dies geschieht zwar im Raum etwas anders als auf der Erde aber es ist genauso teuer. Zum Tanken landet man einfach auf einer Plattform mit der Aufschrift "FUEL". Das Tank beginnt sich zu füllen und dafür werden die entsprechenden Punkte abgezogen. Der Tankvorgang wird abgebrochen wenn Sie wieder starten oder wenn der Tank komplett gefüllt ist.

```
<
  Übersicht
  >          <
weiter
>
```

1.11 Die Spielidee...

Wie behalte ich die Übersicht?

Während des Fluges stehen dem Piloten eine Vielzahl von Instrumenten zur Verfügung, die ihn fortwährend mit Informationen versorgen. Unten im Statusbereich gibt es 5 Fenster. Ganz links wird der gemeinsame Punktstand, wieviele Passagiere noch befördert werden wollen und die verbleibende Levelzeit angezeigt. Die vier rechten Fenster geben jeweils Auskunft über den Status eines Taxis. Der Balken zeigt den Tankfüllstand. Für jedes vorhandene Ersatztaxi wird unter dem Tankbalken ein Punkt angezeigt.

Darunter befindet sich das Tax-O-Meter, daß zu Zählen anfängt, sobald ein Fahrgast zusteigt. Die letzte Zeile gibt Auskunft, ob das Taxi frei ist oder wohin der Passagier gerade will.

```

+-----+
|
|
|   -----
|
|
|
|
|
|
|
|
|-----+-----+-----+-----+
| Punkte | Taxi 1 | Taxi 2 | Taxi 3 | Taxi 4 |
|         |         |         |         |         |
+-----+-----+-----+-----+

```

```

<
weiter
>

```

1.12 Die Punktwertung...

Punktwertung

Nachdem ein Fahrgast zugestiegen ist, beginnt die Taxiuhr rückwaerts zu zählen (anders als bei normalen Taxis). Man erhält beim Absetzen nur die Anzahl der Punkte, die dann noch übrig ist, mindestens aber 10 Punkte Grundgebühr. Auch sonst sollte man sich beeilen, denn in jedem Level läuft eine Gesamtzeit ab. Für jede Sekunde bekommt man am Ende 10 Bonus-Punkte. Sind alle Level einer Skillgruppe geschafft, erhält man jeweils 100 Punkte fuer jedes übriggebliebene Taxileben. Jeder Crash kostet hingegen erst 100, dann 50, dann 25 Punkte.

```

<
ok
>

```

1.13 Der Competition-Modus

Competition-Modus

Im Competition-modus gibt es keinen Zeitbonus am Ende des Levels und keine Strafpunkte für einen Crash. Hier lautet das oberste Ziel: Gewinnen, bevor es der andere tut. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn alle Levels eines Sets absolviert sind oder einer der Mitstreiter alle Taxileben verwirkt hat. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat. Nur wenn man keine Taxileben mehr hat, hat man auf jeden Fall verloren.

Zu Beginn startet jeder Spieler mit 3 Leben. Geht ein Taxi kaputt (ob zufällig oder nachgeholfen) verliert der Spieler ein Leben, welches auf die anderen Spieler verteilt wird. Alle anderen profitieren also von dem Crash, indem sie ein ganzes (2 Spielermodus), ein halbes (3 Spielermodus) oder ein drittel (4 Spielermodus) Leben dazubekommen.

<
ok
>

1.14 Die Tastenbelegung...

Tastenbelegung

Tastenbelegung im Titelbildschirm:

- F1 - Anzahl der Spieler
- F2 - Spielmodus (einzeln/im Team/gegeneinander)
- F3 - Levelgruppe
- SPACE - Spiel beginnen
- F8/F9 - Options
- ESC - Spiel beenden
- F10 - Hiscore Tabelle loeschen

Tastenbelegung waehrend des Spiels:

- ESC - Spiel abbrechen
- P - Pause

<
ok
>

1.15 Technisches...

Technisches

Das Spiel wurde auf einem A2000 und einem A1200 getestet. Es sollte auf allen Modellen laufen und stellt nur im eigentlichen Spielbildschirm das Multitasking vorübergehend ab. Im Pausenmodus wird das Multitasking wieder aktiviert. Zum Abspielen der Med-Module wird die Routine von Teijo Kinnunen's MED3.2 benutzt. ProTracker-Module werden mit der ptreplay.library (soweit vorhanden) abgespielt.

<
ok
>

1.16 Die Einstellungsfenster..

Einstellungs-Fenster

Mit den Tasten F8 und F9 gehts jeweils in ein Einstellungsfenster. Den Cursor bewegt man hier mit den Pfeiltasten oder dem Joystick. Änderungen führt man mit <RETURN>, <SPACE> oder Joystick-Feuer durch.

Mit F9 gelangt man ins allgemeine Options-Fenster. Hier werden folgende Dinge eingestellt:

- Path to SpeechSamples
 - : hier kann man eigene Sprachsamples einbinden
 - : (siehe auch Eigene
 - SPRACHSAMPLES
 -)
- Path to SoundSamples
 - : hier kann man eigene Soundsamples einbinden
 - : (siehe auch Eigene
 - Soundsamples
 -)
- Path to In-Game-Music-Modules
 - : hier kann man eigene Med/Protracker Module einbinden
 - : (siehe auch Eigene
 - Musik-Module
 -)
- Intro on/off
 - : falls off, wird das Intro beim naechsten
 - : Programmstart eben nicht mehr geladen
- Anim Speed slow/fast
 - : dies betrifft die Ein- und Ausblendzeit der
 - : Bildschirme und die Animationsgeschwindigkeit
 - : der Taxipassagiere

- Load from HD/Disk/Ram
 - : auf Disk stellen, damit das Laufwerk vor
 - : dem Ausstellen des Multitasking Zeit hat
 - : den Motor zu stoppen
 - : ausserdem werden bei dieser Option die
 - : Leveldaten verteilt von 2 Disks geladen

 - : Ram bedeutet, dass aus dem Verzeichnis
 - : RAM:SpaceTaxiData geladen wird
 - : (diese Option wird für das Starten per
 - : Skript "SpaceTaxi_from_ram" benötigt)

- Display NTSC/PAL
 - : NTSC 236 Zeilen Overscan oder Pal 256 Zeilen

- Music on/off
 - : die Musik im Titelscreen und den
 - : Zwischensequenzen

- SFX on/off/music
 - : Music bedeutet, dass waehrend des Spiels ein
 - : Modul aus dem In-Game-Music-Modules-Verzeichnis
 - : gespielt wird. Eigene Module koennen hier
 - : eingebunden werden (einfach hineinkopieren oder
 - : Pfad umsetzen)
 - : (siehe auch Eigene
 - Musik-Module
 -)

- Thrustsound on/off
 - : falls das Duesengeraeusich nervt

- Bump Never/In Competition/Always
 - : beim Bumpen schubsen sich die Taxis gegenseitig
 - : Never -> kein Bump
 - : In Competition -> Bump nur im Competition-Modus
 - : Always -> Bump auch im Team-Modus

Mit F8 kommt man zu den Kontroll-Einstellungen. Fuer jeden Spieler kann man hier bestimmen, womit er sein Taxi steuert (im SingleModus spielt jeder Spieler mit den Einstellungen unter Player1).

- Speed slow/medium/fast
 - : Steuerempfindlichkeit

 - AutoGear on/off
 - : Falls on, wird das Fahrwerk nach dem Abheben
 - : von einer Plattform automatisch eingezogen

 - define keys
 - : Hier koennen die Tasten neu definiert werden.
 - : Voreingestellt sind
 - : a) die Pfeiltasten und RShift für Keyboard1
 - : b) die Pfeile der Zehnertastatur
-

: und 0 auf der Zehnertastatur für Keyboard2

Beim Abspeichern werden die Einstellungen in ein File 'data/pref' gesichert und beim naechsten Programmstart geladen.

<
ok
>

1.17 Eigene Samples...

Eigene Sprach-Samples

Man kann seine eigene Sprachausgabe sampeln und die einzelnen Samples im IFF-8SVX Format in einem neuen Verzeichnis ablegen. Dieses Verzeichnis muß im Unterverzeichnis 'speech' erzeugt werden.

Wird dann im Einstellungs-Fenster der 'Path to Speech-Samples' entsprechend auf das neue Verzeichnis gesetzt, sollten im Spiel die eigenen Samples erklingen. Ein Sampleset besteht aus folgenden 10 Samplefiles:

1.8svx	6.8svx
2.8svx	heytaxi.8svx
3.8svx	pad.8svx
4.8svx	please.8svx
5.8svx	thankyou.8svx

<
ok
>

1.18 Eigene Soundsamples...

Eigene Soundsamples

Man kann seine eigenen Soundsamples sampeln und die einzelnen Samples im IFF-8SVX oder Raw-Format in einem neuen Verzeichnis ablegen. Dieses Verzeichnis muß im Unterverzeichnis 'sounds' erzeugt werden. In einem Textfile 'sound.txt', das man am besten aus dem originalen Soundverzeichnis kopiert, gibt man dann an, mit welcher Periode und Lautstärke die einzelnen Samples gespielt werden (am besten im Spiel ein bisschen ausprobieren) Wird dann im

Einstellungs-Fenster der 'Path to Sound-Samples' entsprechend auf das neue Verzeichnis gesetzt, sollten im Spiel die eigenen Samples erklingen. Ein Sampleset besteht aus folgenden 10 Samplefiles:

so_tank	so_appear
so_land	so_gone
so_openlevel	so_warn
so_explode	so_thrust
so_open	so_shake

<
ok
>

1.19 Eigene Musik-Module...

Eigene Musik-Module

Bei jedem Start wird das Module-Verzeichnis nach Files durchsucht (Verzeichnis wird eingestellt mit dem 'Path to In-Game-Music-Modules'). Dies geschieht natürlich nur, wenn man im Einstellungs-Fenster die Option SFX=Music aktiviert.

Die Files im Module-Verzeichnis sollten entweder im Med3.2-Format sein (MMD0-Format) oder im PowerTrackerFormat. Letztere können nur abgespielt werden, wenn die 'ptreplay.library' zur Verfügung steht. (Die ptreplay.library von Mattias Karlsson befindet sich im libs-Verzeichnis. Eine feine Library, die jedem Spieleprogrammierer zu empfehlen ist :-)

Eigene Module können also einfach durch kopieren ins bestehende Verzeichnis oder durch ändern des Verzeichnisses eingebunden werden. Neue eigene Verzeichnisse müssen aber auch im Unterverzeichnis 'music' stehen.

<
ok
>

1.20 Historie...

Historie:

v1.0 6.6.94

v1.01 20.6.94

kleinerer NTSC-Bildschirm (nur noch 236 Zeilen Overscan)
Titelbildschirm hat jetzt Intuition-Screen-Namen "SpaceTaxi"
Eine Programmversion mit Musikroutine im VerticalBlank-Interrupt
Level 6 funktioniert
Levelanwahl in Einerschritten
Benzinverbrauch nur bei Schub (nicht mehr zeitabhaengig)
Im Pal-Modus muss Taxi am Levelende jetzt ganz aus dem Bild fliegen

v2.0 8.9.94

Duesen sichtbar und hoerbar
Einige kleine Bugs behoben
neue Levels
Taxi explodiert nicht mehr bei leerem Tank
rauhe Landung moeglich
Einstellungs-Fenster
anwaehlbare SprachAusgabeSamples
Multitasking im Pausenmodus
Levelgruppen mit jeweils einer Hiscoretabelle
SingleGame Modus
Introsequenz
AllocMiscResource fuer 4JoystickAdapter
Titelbild und Congratulations-bildschirm

v2.1

3.2.95
Diskversion
eigenes Soundverzeichnis einstellbar
neue Optionmenues
Einbindung der PTPlayer.library
ModulDirectory wird ausgelesen
zweimal Keyboard-steuerung moeglich

v3.0a 16.7.95

5 neue Levels ('hard times for taxis')
Competition-Mode
kleinere und groessere Bugs behoben

v3.0b 6.8.95

neues Levelset "More Passengers"
4-Player-Joystick-Adapter Bug behoben
im Teammode Taxileben teilen
keine Titelscreen-Story-Bildchen mehr
Taximeter laenger anzeigen nach Ausstieg des Passagiers
Titelmenue auch mit Joystick/Cursor-tasten steuerbar

v3.0c

29.9.95
4-Spieler-Modus
neuer Ablauf beim Competition-Modus
Requester fuer die Pfad-Options
zweites Sound-sample-set
Chip-Modules als InGameMusic
Maennchen-Grafik-Bugs entfernt
4 Joysticks moeglich (statt 3)
EnforcerHit entfernt

v3.0d 2.4.96
Random-Generator verbessert
Levelsets mit allen 50 Levels
NTSC-Bug behoben
Bumping etwas verbessert

Known Bugs:

Bump-Fehler bei langsamen horizontalen Kollisionen

<
ok
>

1.21 Der Autor...

Autor

Wenn jemand Kommentare oder Bugmeldungen hat,
dann schreibe er mir bitte:

>> Andreas Spreen <<
Zum Hilgenpad 2
32351 Stewede-Arrenkamp
Germany

E-Mail (Internet): andi@cadlab.de
<http://www.cadlab.de/~andi/2>

Ohne die vielen Bugmeldungen und E-Mails, die
ich schon erhalten habe, wäre das Spiel sicher
nicht so weit gediehen. Ausserdem bekomme ich
gerne E-Mails :-)

<
ok
>

1.22 Der Mehrspielermodus...

Der Mehrspieler-Modus

Wie bereits erwähnt kann man Spacetaxi auch mit 4 Spielern UND
4 Joysticks spielen...
Man kann dazu einen 4-Spieler Adapter benutzen, welcher an den
parallelen Port des Amiga angeschlossen wird.
Den Adapter gibts im Laden, bei manchen Spielen dabei oder beim
Bastler....

Port 3 Parallel Port

```
Pin 1 - Pin 6
Pin 2 - Pin 7
Pin 3 - Pin 8
Pin 4 - Pin 9
Pin 6 - Pin 13
Pin 7 - +5 V
Pin 8 - GND
```

```
Port 4      Parallel Port
-----
Pin 1 - Pin 2
Pin 2 - Pin 3
Pin 3 - Pin 4
Pin 4 - Pin 5
Pin 6 - Pin 11/12
Pin 7 - +5 V
Pin 8 - GND
```

```
<
ok
>
```

1.23 Spacetaxi V3.0 Dok V1.1

Über diese AmigaGuideDokumentation

Diese Guide-Dokumentation wurde erstellt von NORRI.
Sie basiert auf dem ASCII-File "Spacetaxi.dok" und
stellt eine Erhöhung des Lesekomforts dar.
Außerdem wurden einige Erklärungen erweitert, bzw. neu
unterteilt.

Wie dem auch sei...sie ist von Andi autorisiert. ;-)

GuideDok V1.0 25.9.1994
GuideDok V1.1 3.2.1995

NORRI@PEOPLE-S.people.sub.org

```
<
ok
>
```
