

CC 6005 SPIELEBOX 5

Beschreibung der Spiele

=====

Nr.	Name	Zählerstand	Bedienung
1	CUBIT	010 017	T J
2	MUEHLE	060 090	T J
3	PAGODE	110 145	T

T Spiel mit Tastatur spielbar

J Spiel mit Joystick spielbar

vob mikroelektronik

"wilhelm pieck"

mühlhausen

KC compact-Programme werden wie folgt geladen:

Eingabe: RUN"name.BAS" ^RETURN_
Dann sind die Wiedergabetaste am Recorder und eine Taste am KC (außer ^ESC_, ^SHIFT_, ^CTRL_ und ^CAPS LOCK_) zu drücken. Nach dem Erscheinen des Titelbildes ist bei Aufforderung nochmals eine Taste (s.o.) zu betätigen. Diese Aufforderung kann sich wiederholen. Auf der A-Seite der Kassette sind die Programme mit einer Übertragungsrate von 2000 Baud bespielt. Zur Sicherheit wurde die B-Seite nochmals mit 1000 Baud abgespeichert.

CUBIT

CUBIT ist ein Denkspiel. Es geht darum, in einem dreidimensionalen Spielfeld mit 4 x 4 x 4 Feldern, 4 eigene Spielsteine in einer Reihe abzulegen. Dabei dürfen die Reihen horizontal, vertikal und diagonal in allen Richtungen gebildet werden. Dieses Spiel kann zu zweit oder gegen den Computer gespielt werden.

Beide Gegner ziehen abwechselnd. Die Steine werden mit den Cursor-tasten und der ^SPACE_-Taste oder einem Joystick bewegt und gesetzt. Am rechten Bildschirmrand neben dem Spielfeld wird mit den Pfeilen die Bewegungsrichtung für den Cursor-hoch (Joystick hoch) und Cursor-runter (Joystick runter) angezeigt.

Diese Richtung kann mit einmaliger Betätigung der ^SPACE_-Taste (FIRE-Taste) geändert werden. Zum Absetzen des Spielsteins ist die ^SPACE_-Taste (FIRE-Taste) gedrückt zu halten. Gestartet wird das Spiel mit einer Ausgangspunktzahl, die sich mit der Anzahl der ausgeführten Züge verringert. Weiterhin werden Bonus-Punkte in Abhängigkeit von der Spielzeit zurückgezählt, die dann bei Spielen dem Sieger zum Punkte stand dazu addiert werden. Ein begonnenes Spiel kann jederzeit mit ^ESC_ abgebrochen werden. Nach dem Spielende kann mit ^SPACE_ fortgesetzt werden. Zum Eingeben des Namens müssen mittels Cursortasten die entsprechenden Buchstaben ausgewählt und mit der ^SPACE_-Taste bestätigt werden. Das Eintragen in die Bestenliste erfolgt über Auswahl des "Copyright"-Zeichens © auf dem Bildschirm.

MUEHLE

Das Computerspiel MUEHLE ähnelt dem Brettspiel "Mühle", nur wird hier mit dem Erreichen einer Mühle der Sieg errungen. Gespielt wird gegen den Computer, mit Tastatur oder mit Joystick. Im Menü kann man mittels Cursor-tasten oder Joystick den "Doppelpfeil" auf- und abwärts bewegen und einen Menüpunkt durch Betätigen der Leertaste aufrufen bzw. ändern. So hat man im Menü die Möglichkeit, verschiedene Schwierigkeitsgrade einzustellen, die Anzahl der spielenden Partien (max. neun) zu verändern und Problemstellungen einzugeben. Soll das Spiel begonnen werden, müssen der "Doppelpfeil" auf "Spielbeginn" bewegt und die Leertaste gedrückt werden. Auf dem Spielfeld ist die Position für das Setzen eines Steines durch vier Pfeile gekennzeichnet. Diese Position kann durch die Cursor-tasten oder mit Joystick verändert

werden. Der Stein wird durch Betätigen der ^SPACE_- oder FIRE-Taste gesetzt.

Wurde eine Mühle erreicht oder sind alle Felder besetzt, wird die Partie beendet und eine Auswertung erfolgt.

PAGODE

PAGODE ist ein Logikspiel. Ziel ist es, eine Pagode, die aus mehreren Teilen besteht, von einem Fundament auf ein anderes zu versetzen. Es steht nur ein Zwischenlager zur Verfügung. Die Anzahl der Pagodenteile kann man sich zu Beginn selbst auswählen (von zwei bis sieben). Es muß immer eine kleinere auf eine größere Etage gesetzt werden. Entsprechend der gewählten Etagenzahl wird die Zahl der Schritte vorgegeben.