

CC 6001 SPIELEBOX 1

Beschreibung der Spiele

=====

Nr. Name Zählerstand Bedienung
 Geracord LCR

1	STROLCH	010	017	T	J
2	ROESSEL	050	077	T	
3	MATCH	100	135	T	J

T Spiel mit Tastatur spielbar
J Spiel mit Joystick spielbar

veb 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.

STROLCH

STROLCH ist ein Reaktionsspiel, bei dem es darauf ankommt, verschiedene Treppenstrukturen bei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu erklimmen.

Die Aufgabe besteht nun darin, auf jeden Baustein mindestens einmal zu springen. Man muß darauf achten, daß herunterrollende Steine den Strolch nicht erfassen. Außerdem kann man an den Seiten der Treppenstrukturen herunterfallen.

ROESSEL

Die Idee des Spiels besteht darin, mit einem Springer (Pferd) alle Felder eines Schachbretts abzudecken. Dabei darf kein Feld zweimal besprungen werden. Das Feld, auf dem begonnen werden soll, muß der Spieler selbst festlegen. Der Springer kann von seinem Standplatz in jede beliebige Richtung über ein Feld hinweg auf ein andersfarbiges Feld ziehen, analog den Spielregeln bei Schach. Die Feldbezeichnung ist auch entsprechend der des Schachbretts und wird mit Spalte, Zeile (z.B. A3) angegeben.

Eine Lösungsvariante ist fest programmiert und kann bei Bedarf abgerufen werden.

MATCH

MATCH ist ein Geschicklichkeitspiel. Sinn des Spiels ist es, mit einem Auto soviel Punkte wie möglich zu sammeln, ohne mit dem Roboterauto zusammenzustoßen. Das Roboterauto fährt immer entgegengesetzt der Uhrzeigerrichtung.