

30.8.89/neue 2. Seite 26.9.89/neu am 9.10.89/neu am 7.11.89/ 2.2.90/6.2.90
15.2.90
9.3.90 zu O
F am 12.3.90

CC 6008 SPIELEBOX 8

Nr.	Name	Zählerstand	Bedienung
		Geracord LCR	
1	QUADRON	010	018 T J
2	LEGO	048	070 T

T Spiel mit Tastatur spielbar
J Spiel mit Joystick spielbar

veb mikroelektronik 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 und zur Sicherheit auf der B-Seite nochmals mit 1000 Baud abgespeichert.

Beschreibung der Spiele

=====

QUADRON

Das Spiel QUADRON verlangt schnelles Erkennen und ein gutes Reaktionsvermögen beim Steuern von fallenden Steinen unterschiedlichster Form.

Die Steine sind dabei so zu bewegen, daß sie bei ihrem Auftreffen auf die Grundlinie oder auf bereits liegende Steine eine geschlossene waagerechte Linie bilden. Ist das erreicht, verschwindet diese Ebene, so daß wieder mehr Platz für weitere fallende Steine entsteht.

Folgende Tasten oder Joystickfunktionen dienen zur Steuerung

^ _ Stein nach links
^ _ Stein nach rechts
^SPACE_, Drehen des Steins entgegengesetzt der Uhrzeiger-richtung
FIRE Fallenlassen des Steins ohne weitere Steuerung
^ _ Pause (wird mit nachfolgendem Betätigen einer beliebigen Taste aufgehoben)

Das Spiel ist beendet, wenn der Aufbau der Steine die obere Bildschirmkante erreicht und daraufhin kein Platz für das Fallen weiterer Steine mehr existiert.

Der Eintrag in die Bestenliste erfolgt erst ab einer minimalen Punktzahl von 100 Punkten.

LEGO

LEGO ist ein Strategiespiel gegen den Computer, bei dem beide Gegner (Computer und Spieler) ein "L" auf eine andere Position legen müssen. Ziel des Spiels ist es, den Gegner am Bewegen seines "L" zu hindern. Dazu stehen dem Computer ein blaues "L", dem Spieler ein gelbes "L" und beiden zwei lila Kästchen zur Verfügung.

Ein "L" besteht aus vier Feldern. Das Bewegen des "L" geht so vor sich, daß die vier neuen "L"-Felder jeweils mit den Cursortasten ausgewählt, mit ``SPACE_ markiert und mit ``RETURN_ bestätigt werden. Das neue "L" darf auch auf eigenen alten "L"-Feldern, aber nicht auf dem fremden "L" oder den lila Kästchen liegen.

Dann müssen die lila Kästchen mit denselben Tastenbetätigungen (außerhalb der "L"-Felder) neu ausgewählt, markiert und bestätigt werden.

Die Positionen des "L" und der lila Kästchen muß immer mit dem Ziel erfolgen, den Computer am Bewegen seines "L" zu hindern.

Kann ein Gegner sein "L" nicht mehr bewegen, so ist das Spiel für ihn verloren.