

13.11.89/L am 21.12.89/ 2.2.90/ 6.2.90 / 15.2.90
9.3.90 zu O
F am 12.3.90

CC 6010 SPIELEBOX 10

Nr.	Name	Zählerstand Geracord LCR		Bedienung
-----	------	-----------------------------	--	-----------

1	DIGGER	010	017	T J
2	NIMM	140	157	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
=====

DIGGER

DIGGER ist ein Strategie- und Geschicklichkeitsspiel. Der Spieler hat die Aufgabe, mit einem Männchen in verschiedenen Räumen (A-P) eine bestimmte Anzahl von Diamanten einzusammeln und danach zum Ausgang zu gelangen. Schafft er das in der vorgegebenen Zeit nicht oder wird das Männchen von Steinen oder Diamanten erschlagen bzw. von Schmetterlingen oder Glimmervierecken berührt, muß noch einmal im selben Raum gestartet werden. Sollte das Männchen bewegungsunfähig eingeschlossen sein, kann mit ^ESC_ neu gestartet werden. Während eines Spieles kann mit ^CTRL_-^SHIFT_-^ESC_ zum Titelbild zurückgekehrt werden, um von dort aus neu zu beginnen. Wurde bis zum Raum P durchgespielt, geht es mit einer höheren Schwierigkeitsstufe im Raum A weiter. Insgesamt gibt es 5 Schwierigkeitsstufen. Es besteht die Möglichkeit, vor jedem Spiel die Anfangsschwierigkeitsstufe und den Anfangsraum (A, E, I oder M) zu wählen. Dazu und auch zum Spielen selber gilt folgende Tastaturbelegung:

^A_ - Männchen hoch bzw. Schwierigkeit erhöhen
^Z_ - Männchen runter bzw. Schwierigkeit verringern

^N_ - Männchen links bzw. Raum verringern
 ^M_ - Männchen rechts bzw. Raum erhöhen
 ^SPACE_ - Spielbeginn und -fortsetzung
 ^ESC_ - Spielabbruch --> Abzug eines Lebens
 ^RETURN_ - Wahl 1/2 Spieler, Tastatur-/Joystickbedienung

Vor dem Spielbeginn kann mit ^RETURN_ von ein auf zwei Spieler und von Tastatur- auf Joystickbedienung und zurück umgeschaltet werden. Folgende zwei Statuszeilen werden während des Spieles angezeigt:

```

SPIELERw, x L. y/z
! ! ! !!
! ! ! ! +- Stufe
! ! ! +--- Raum
! ! +----- Abkürzung für Leben
! +----- Anzahl Leben
+----- Spieler 1/2
  
```

```

aa bb cc ddd pppppp
! ! ! ! +- Punkte
! ! ! +----- verbleibende Zeit
! ! +----- gesammelte Diamanten
! +----- Punkte pro gesammelten Diamant
+----- zu sammelnde Diamanten
  
```

In den einzelnen Räumen sind unterschiedliche Strategien anzuwenden. So muß z.B. Lava mit Steinen eingeschlossen werden, die sich dann in Diamanten umwandelt, oder Steine müssen erst zum Umwandeln in Diamanten durch "Wandelgestein" geworfen werden usw. Nach dem Spiel wird für Spieler (SP) 1 und 2 die erreichte Punktzahl des letzten Spieles (LP) und die bisher erreichte Höchstpunktzahl (HP) angezeigt.

NIMM

NIMM ist ein Denkspiel, bei dem man gegen den Computer spielt. Von einem Spielfeld müssen abwechselnd Steine entfernt werden. Gewonnen hat der, der den letzten bzw. die letzten Steine vom Feld entfernt. Eine genauere Beschreibung wird im Programm gegeben.