

erste Version 14.12.89/20.12.89
F am 20.3.90
Uebearbeitung 28.3.90 / 30.3.90
druckfertig am 20.4.90

CC 6017 SPIELEBOX 17

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

| | | | | | |
|---|--------|-----|-----|---|---|
| 1 | TENNIS | 010 | 017 | T | J |
| 1 | DARTS | 075 | 110 | T | J |

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 Kasette sind die Programme mit einer Übertragungsrate von 2000 Baud und zur Sicherheit auf der B-Seite nochmals mit 1000 Baud abgespeichert.

Beschreibung der Spiele

=====

TENNIS

TENNIS ist ein sportliches Reaktionsprogramm, bei dem es darauf ankommt, ein Match gegen den Computer oder einen zweiten Spieler zu gewinnen. Mit diesem Programm kann wahlweise gegen den Computer mit Joystick/Tastatur oder gegen einen zweiten Mitspieler nur mit der Tastatur gespielt werden. Durch die verschiedenen Joystick- bzw. Tastenkombinationen können folgende Bewegungen der Tennisspieler auf dem Bildschirm ausgeführt werden:

| Joystick | ! | Richtung | ! | Tastatur | |
|----------|---|-------------|---|-----------|-----------|
| | ! | | ! | Spieler 1 | Spieler 2 |
| | ! | Hoch | ! | [A] | [] |
| | ! | Runter | ! | [Z] | [] |
| | ! | Rechts | ! | [M] | [] |
| | ! | Links | ! | [N] | [] |
| | ! | Hoch-Rechts | ! | [A]-[M] | []-[] |

| | | | | | |
|------|---|---------------|---|---------|----------|
| | ! | Runter-Rechts | ! | [Z]-[M] | []-[] |
| | ! | Runter-Links | ! | [Z]-[N] | []-[] |
| | ! | Hoch-Links | ! | [A]-[N] | []-[] |
| FIRE | ! | Schlag | ! | [SPACE] | [RETURN] |

Während des Spiels können zwei weitere Funktionen aufgerufen werden:

| | |
|-----------------------|--------------------------|
| [ESC] | Abfrage nach neuem Spiel |
| [SHIFT LOCK]-[SHIFT]- | Zeitlupeneffekt |
| [CONTROL] | (bei gehaltenen Tasten) |

Das Programm TENNIS wird nach den entsprechenden Regeln des Dreisatzsiegens der Männer gespielt, die auf den folgenden Seiten erläutert sind.

Nach dem Einlesen des Programmes erfolgt die Abfrage auf dem Bildschirm, ob mit Joystick oder Tastatur gespielt werden soll. Je nach Betätigen von FIRE für den Joystick bzw. [SPACE] für die Tastatur, kann die Führung der Tennisspieler auf dem Bildschirm individuell entschieden werden.

Anschließend erscheint ein Hauptmenü, indem die Spielstärke, der Gegner und die Spielart ausgewählt werden können. Das Viertelfinale ist dabei die einfachste und das Finale die höchste Spielstärke. Durch die Angabe von ein bzw. zwei Spielern kann, wie das Menü schon vorschlägt, gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler gespielt werden. Die Anwahl des Menüpunktes DEMO zeigt eine Programmdemonstration eines Tennismatches. Jede Auswahl muß mit FIRE beim Joystick bzw. [SPACE] bei der Tastatur quittiert werden. Anschließend werden die Namen für beide Spieler bzw. für den Computer angegeben. Sie dürfen maximal acht Zeichen lang sein und werden mit [RETURN] abgeschlossen. Soll kein Name eingegeben werden, kann man die Namenseingabe gleich mit [RETURN] übergehen und es werden standardmäßig

"Spieler 1" für den ersten Spieler,
 "Spieler 2" für den zweiten Spieler und
 "Computer" für den Computer angenommen.

Danach erfolgt die Aufforderung zum Spielstart durch FIRE bzw. [SPACE]. Unmittelbar danach befindet man sich in einem Tennisstadion mit zwei Tennisspielern, Schieds- und Linienrichtern, zwei Balljungen und dem Publikum.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Anzeigetafel, auf der die Namen der beiden Spieler und die Farben der Trikots zu sehen sind. Außerdem erscheinen während des Spiels die jeweiligen Punktergebnisse der einzelnen Spieler in folgender Anordnung:

| | |
|-------------|------------|
| links | Satzstand |
| rechts | Spielstand |
| ganz rechts | Punktstand |

Das Spielfeld selbst ist in der Vogelperspektive dargestellt, wobei sich Spieler 1 am unteren und Spieler 2 am oberen Bildschirmrand befinden. Durch Betätigen von FIRE bzw. [SPACE] wird von Spieler 1 der erste Aufschlag durchgeführt und schon ist das Spiel in vollem Gange.

Spielregeln

A) Punkt, Spiel, Satz und Match

Das gesamte Tennismatch besteht aus mindestens drei und höchstens fünf Sätzen, wobei das drei Gewinnsätze einschließt.

Ein Satz besteht aus mindestens sechs bzw. höchstens sieben Gewinnspielen.

Ein Spiel besteht immer aus vier Gewinnpunkten, wobei folgendermaßen gezählt wird:

| Gewinnpunkt | Anzeige |
|-------------|---------|
| 1 | 15 |
| 2 | 30 |
| 3 | 40 |
| 4 | 0 |

Sollten beide Spieler einen Punktestand von 40 zu 40 erreicht haben, müssen mindestens zwei Punkte hintereinander für einen Spieler herausgearbeitet werden, um zum Sieg zu gelangen. Der erste Gewinnpunkt wird dann mit "Vt" für Vorteil angezeigt.

Sollte jedoch nach dem Herausspielen eines Vorteils der Gegner einen Gewinnpunkt erzielen, wird der Vorteil aufgehoben und der Punktestand bleibt bei 40 zu 40.

B) Aufschlag

Jeder Spieler besitzt sein Aufschlagspiel. Das bedeutet, daß immer nur ein Spieler den Aufschlag während eines Spiels durchführt und beim nächsten Spiel der Aufschlag den Spieler wechselt. Um seinen Aufschlag zu vollenden, bekommt der Spieler immer eine Zusatzchance. Sollte also der erste Aufschlag außerhalb des Tennisfeldes bzw. im Netz enden, gibt es noch einen zweiten Aufschlag. Spätestens jetzt sollte der Ball im gegnerischen Feld richtig plaziert sein, ansonsten führt das zum gegnerischen Punktgewinn.

C) Tiebreak

Ein Tiebreak erfolgt nur dann, wenn ein Spielstand von 6 zu 6 vorhanden ist. Man könnte dieses auch als Entscheidungsspiel für einen Satz bezeichnen.

Dabei hat der Spieler, der jetzt normalerweise ein Aufschlagspiel hätte, den ersten Aufschlag. Anschließend hat jeder Spieler während des Spiels immer abwechselnd zwei Aufschläge. Nach insgesamt sechs Punkten werden die Seiten gewechselt. Dabei zählt jeder Ballgewinn, entgegen dem normalen Spiel, einen Punkt. Zum Gewinn des Tiebreak kommt man dann, wenn man mindestens sieben Punkte erreicht und zwei Punkte mehr als der Gegner besitzt. Eine obere Grenze der Gewinnpunktanzahl existiert in diesem Falle nicht.

DARTS

DARTS ist eine Spielkombination von drei Pfeilwurfspielen für zwei Spieler.

Die Pfeile werden automatisch ausgelöst und mit Joystick oder Tastatur gesteuert.

Erklärung der Felder auf der Wurfscheibe:

```
-----
.          2          .      2 = 'zweifach'-Feld
-----
.          1          .      1 = 'einfach'-Feld
-----
.          3          .      3 = 'dreifach'-Feld
-----
.          .
-----
.  I  .      I = Innenring
-----
. M .      M = Mitte
.

```

Die Beschreibung der Steuerfunktionen und der Wurfspiele sind vom Bildschirm jederzeit abrufbar.