
CC 6009 SPIELEBOX 9

Nr.	Name	Zählerstand Geracord LCR		Bedienung
1	OTHELLO	010	017	T J
2	PACMAN	060	090	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 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
=====

OTHELLO

Computer und Spieler kämpfen mit schwarzen und weißen Spielsteinen auf einem quadratischen Spielfeld gegeneinander.

Nach der Eingabe des Spielernamens ist vor jedem Spiel folgendes festzulegen:

- Spielfeldgröße (Auswahl von 4x4 bis 8x8 Felder),
- Spielstärke des Computers (1-25),
- Farbe der Steine, mit denen man spielen will,
- wer den ersten Zug macht.

Was dazu im einzelnen einzugeben ist, erklärt der Computer mit seiner Bildschirmausschrift (entsprechende Zeichen + ^RETURN_-Taste).

Werden alle Eingabeaufforderungen nur mit ^RETURN_ beantwortet, so ist folgendes festgelegt:

- Spielfeldgröße : 5
- Spielstärke des Computers : 3
- Farbe der Spielersteine : weiß
- Der Computer zieht als erster.

Das Spiel beginnt, je nach Spielstärke, mit einer fest vorgegebenen Spielsituation. Die Eingabe eines Spielerzuges erfolgt durch Positionieren des Zielkreuzes mittels Joystick oder Cursortasten und Drücken von FIRE oder ^SPACE_. Der Computer wertet jeden Zug aus, indem er angibt, wieviel Steine durch den Zug geschlagen und in Steine des Gegners umgewandelt wurden. Außerdem wird die sich ergebende neue Spielsituation angezeigt. Verstößt ein eingegebener Zug gegen die Spielregeln, wird zur Neueingabe aufgefordert. Muß oder will der Spieler seinen Zug verfallen lassen (siehe Regel 8), muß er statt eines Zuges "0" eingeben.

Die Züge des Computers erfolgen streng nach den Spielregeln. Der Computer gibt nach Errechnung seines Zuges dessen Koordinaten an. Während des gesamten Spiels wird über dem Spielfeld ständig angezeigt, wer mit welcher Farbe spielt und wieviel Steine von jeder Farbe gerade auf dem Spielfeld liegen.

Spielregeln:

1. Spieler und Computer ziehen abwechselnd.
2. Ein Zug besteht darin, daß ein neuer, eigener Stein hinzugesetzt wird.
3. Ein neuer Stein muß auf ein freies Feld gesetzt werden.
4. Jeder neu gesetzte Stein muß immer mindestens einen gegnerischen Stein zum Nachbarn haben.
5. Das Setzen eines neuen Steines muß außerdem so erfolgen, daß stets gegnerische Steine (mindestens einer) zwischen eigenen eingeschlossen werden.
6. Die gegnerischen Steine gelten als geschlagen und werden in eigene umgewandelt.
7. Mit jedem Zug müssen gegnerische Steine geschlagen werden. Schlagrichtungen sind vertikal, horizontal und diagonal.
8. Kann Regel 7 nicht erfüllt werden, muß man seinen Zug verfallen lassen.
9. Das Spiel ist beendet, wenn das Spielfeld voll ist, wenn keiner der Gegner mehr ziehen kann oder wenn alle Spielsteine nur noch eine Farbe haben.
10. Gewonnen hat, wer zum Schluß die meisten Spielsteine auf dem Spielfeld hat.

PACMAN

PACMAN ist eines der ältesten Computerspiele überhaupt. Es geht hier darum, mit einer Spielfigur ein Labyrinth leer zu "fressen", ohne dabei von kleineren Monsterchen erwischt zu werden. Ist eine Spielstufe geschafft, geht es in der nächsten mit einer um eins höheren Monsterchenanzahl weiter. Für zusätzlich eingesammelte Äpfel gibt es Bonuspunkte, ebenso wie für noch verbleibende Zeiteinheiten, wenn eine Stufe geschafft wurde.

Die Figur wird mit einem Joystick oder mit folgenden Tasten gesteuert:

- ^A_ - hoch
- ^Z_ - runter
- ^N_ - links
- ^M_ - rechts
- ^SPACE_ - Spielbeginn und Fortsetzen