

Nr.	Name	Zählerstand
-----	------	-------------

1	PILZE	10
2	STADT	30
3	LABY	50
4	RENNEN	70
5	LOCH	90
6	PERLEN	110
7	PINGUIN	140

veb mikroelektronik "wilhelm pieck" mühlhausen

Alle Programme sind auf dem KC85/3 und dem KC85/4 lauffähig. Mit dem Modul M006 BASIC laufen sie ebenfalls auf dem KC85/2. Nach dem Starten von BASIC sind die Programme mit CLOAD "name" <ENTER>-Taste zu laden und mit RUN <ENTER>-Taste zu starten. Nach dem Spielstart erscheint:

```

PROGRAMMNAME
(SPIELETYPE)
veb
mikroelektronik
    > wilhelm pieck <
        mühlhausen
                                (<ENTER>-Symbol)
    
```

Im Verlauf wird auffallen, daß öfter in der rechten unteren Ecke das <ENTER>-Symbol auftritt. Das bedeutet, daß die <ENTER>-Taste zu drücken ist, wenn es weitergehen soll. Ansonsten sind die Spielprogramme so aufgebaut, daß alles er-

klärt wird. Sollte jedoch nicht gleich der Groschen fallen, so ist dies beabsichtigt. Einfach probieren! - Es ist doch nur ein Spiel....

Soll ein neues Spiel geladen werden, ist folgender Ablauf am günstigsten:

- \* Drücken der Taste <BRK> :
- \* Schreiben WINDOW:CLS <ENTER>-Taste
- \* Schreiben NEW <ENTER>-Taste
- \* Schreiben CLOAD"name" (von neuen Spiel) <ENTER>
- \* Starten des Bandgerätes

Man sollte also die Grundbegriffe zum Laden und Löschen eines Programmes schon kennen und z.B. auch wissen, daß Zahleneingaben (auch mehrstellige) mit der Taste <ENTER> "abgeschickt" werden müssen (lies nach in der Beschreibung zum BASIC-Interpreter). Alle Spielprogramme sind mit akustischen Signalen (Tönen. Melodien. Pseudogeräuschen) versehen, die wesentlich zum Gelingen beitragen. Es gilt also, den Ton über eine

Stereoanlage oder das angeschlossene Bandgerät hörbar zu machen (siehe Gerätebeschreibung). Desweiteren ist zu beachten, daß der Computer immer nur eine Taste als gedrückt erkennt, es also sinnlos ist, mehrere Tasten gleichzeitig zu drücken.

## BESCHREIBUNG DER SPIELE

### PILZE

- Ein spaßiges Geschicklichkeitsspiel -  
Innerhalb einer festen Zeit muß ein kleines Monsterchen Pilze mampfen (50 Stück). Es darf dabei nicht auf einen der roten Giftpilze treffen. Dies ist mit den Cursortasten zu verhindern.

## STADT

Der Computer wählt eine Hauptstadt aus und gibt die Anzahl der Buchstaben mit leeren Karos an. Durch Eingabe der vermutlichen Buchstaben ist die jeweilige Stadt rauszukriegen. Für jeden falschen Buchstaben muß ein Männchen (Tom) einen Schritt weiter auf den Sprungbrett in Richtung Wasser gehen.

## LABY

Der Computer baut ein vollkommen zufälliges Labyrinth auf. Mit den Cursortasten ist der Weg vom Eingang (E) zum Ausgang (A) in kürzester Zeit zu finden. Abbruch ist mit der Leertaste möglich. Anhand der erreichten Punktzahl werden lockere Sprüche geklopft.

## RENNEN

Es gilt, durch geschicktes Steuern mit den Cursortasten einen Rennwagen vor Hindernissen zu bewahren und dabei wenig Minuspunkte zu kassieren.

## LOCH

Durch geschicktes Reagieren mit den Cursortasten und der Leertaste sollen die Reste eines explodierten Planeten von einem Raumschiff eingesammelt werden. Das wäre sehr einfach, wenn da Nicht noch ein unsichtbares "Schwarzes Loch" mit seiner ungeheuren Gravitation auf das Schiff wirken würde. Hier wird der Sieger nach Tonnen Gestein gemessen.

## PERLEN

Mittels Cursortasten kann ein Taucher mit 10 Versuchen 10 Perlen aus den Austern holen. Dabei machen ihm gefräßige Fische, Mördemuscheln und vor allem die Strömung das Leben schwer.

## PINGUIN

Zehn kleine Pinguine sind mittels der Cursortasten durch ein Eisloch ins Meer zu befördern. Es ist Eile geboten, da dieses Eisloch langsam zufriert.