

Nr	Name	Zählerstand
1	SCHIFFE	10
2	SANDBURG	30
3	ALI	50
4	FROSCH	70
5	ANGELN	90
6	LANDER	110
7	SKI	130

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 Start 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" (vom 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

SCHIFFE

In einem Quadrat von 100 Feldern sind 5 versteckte Schiffe zu suchen. Dazu werden die Koordinaten (X/Y) eingegeben. Mit möglichst wenig Versuchen sollen alle gefunden werden.

SANDBURG

- Ein Reaktionsspiel mit Zahlen -
Über Hein, dem Ostseurlauben, erscheint eine zufällige Zahl von 0 bis 9. Während die Zahl sichtbar ist, muß sofort selbige auf der Tastatur gefunden und gedrückt werden. Bei einem Fehler kommt die Flut und spült den Sand weg.

ALI

Ali, die Ameise, wird vorsichtig mittels Cursortasten durch die unterirdischen Gänge und Kammern unter der Pyramide bewegt, um den goldenen Skarabäus zu finden, der ihr den Weg zur Schatzkammer zeigt. Die Sanduhr bestimmt die Zeit, und es lauern Gefahren, wie Spinnen und Fledermäuse.

FROSCH

- Ein Geschicklichkeitsspiel für Naturfreunde -
Mit der unteren Tastenreihe der Tastatur wird die Sprunghöhe des Froschs ausgelöst. 10 Mücken sind zu fangen oder 3000 Kalorien sind zu erreichen.

ANGELN

Teddy sitzt am Bootssteg und soll 10 Forellen fangen. Dazu wird mit der unteren Tastenreihe zielsicher die Wurfweite der Angel ausgelöst. Gutes Augenmaß ist für die schnellen Forellen nötig.

LANDER

Aus einem Großraumschiff sollen 5 Sonden gelandet werden. Mit <CURSOR UP> (Bremsstriebwerk) ist geschickt zu bremsen. Fallgeschwindigkeit und Treibstoffvorrat werden angezeigt.

SKI

In 2 Schwierigkeitsgraden ist ein Skiläufer über die 500 Meter lange Piste zu steuern. Man stelle sich das nicht so einfach vor...
