

```

=====
=
=   D E M O 8 5 / 4   =
=
=====

```

Name	Zählerstand (Geracord)
VORSTELL/4	010
LEKTION1	040
OTHELLO	070
INTER	090

Die Kassette 'DEMO85/4' soll Ihnen, werter Anwender, den KC85/4 vorstellen. Insgesamt sind 4 Programme auf der Kassette enthalten. Soll ein Programm in den Computer geladen werden, sind folgende Schritte notwendig (siehe auch Punkt 1.4.5. im System-Handbuch KC85/4):

- Suchen Programmanfang
- Einschalten KC85/4
- Cursor auf Zeile mit der Anweisung LOAD bewegen oder LOAD auf einer neuen Zeile eingeben
- Recorder starten
- bei Ertönen des Vortons (Pfeifton) ENTER-Taste betätigen

Die Programme auf der Kassette sind alle selbststartend. Vor dem Einlesen eines neuen Programms ist entweder die RESET-Taste zu betätigen oder der KC kurz auszuschalten.

VORSTELL/4

'VORSTELL/4' ist ein Demonstrationsprogramm, das Ihnen einen Überblick über Speicheraufteilung, Bildschirmausgaben und Ergänzungsbaugruppen des KC85-Systems vermittelt.

Nach dem Laden erscheint ein Titelbild. Durch Betätigung der ENTER-Taste wird dann das eigentliche Programm gestartet, welches dann selbständig in einer Schleife abläuft.

LEKTION1

Dieses Programm ist ein Beispielprogramm von der Programmkassette C0142 BASIC-Lernen, die durch den VEB Mikroelektronik 'Wilhelm Pieck' vertrieben wird.

In diesem Programm (Lektion) können Sie den Umgang mit der Tastatur erlernen. Nach dem Laden erscheint ein Titelbild. Durch Betätigung der ENTER-Taste wird das eigentliche Pro-

gramm gestartet. Alle weiteren Hinweise und Erklärungen werden durch das Programm selbst gegeben.

OTHELLO

'OTHELLO' ist ein "Brettspiel", bei dem Computer und Spieler mit schwarzen und weißen Spielsteinen auf einem quadratischen Spielfeld gegeneinander kämpfen. Der Computer kann mit 2 verschiedenen Spielstärken spielen.

Vor jedem Spiel sind durch den Spieler folgende Dinge festzulegen:

- Spielfeldgröße (Auswahl von 3x3 bis 8x8 Felder),
- Spielstärke des Computers,
- Farbe der Spielsteine, mit denen er spielen will,
- wer den ersten Zug macht.

Was dazu im einzelnen einzugeben ist, erklärt der Computer mit seiner Bildschirmausschrift (entsprechende Zeichen +

ENTER-Taste).

Das Spiel beginnt mit einer stets gleichen, fest vorgegebenen Spielsituation. Zur Orientierung auf dem Spielfeld sind dessen Zeilen mit Zahlen und dessen Spalten mit Buchstaben gekennzeichnet. Die Eingabe eines Zuges erfolgt durch Angabe der Zeilenzahl und des Spaltenbuchstabens, beide durch Komma getrennt, und Drücken der ENTER-Taste.

Der Computer wertet den Zug des Spielers aus, indem er angibt, wieviele Computersteine durch den Zug geschlagen und in Steine des Spielers umgewandelt wurden. Außerdem wird die sich nun ergebende, neue Spielsituation angezeigt.

Verstößt ein eingegebener Zug gegen die Spielregeln, wird das angegeben und zur Neueingabe aufgefordert. Muß oder will der Spieler seinen Zug verfallen lassen (siehe Regel 8) muß er statt eines Zuges 0.0 eingeben.

Die Züge des Computers erfolgen streng nach den Spielregeln. Der Computer gibt nach Erkennung seines Zuges die Koordinaten

des Platzes an, auf den er seinen Stein setzt. Wie beim Spielerzug wird auch jetzt die neue Spielsituation angezeigt, und es wird angegeben, wieviele Steine des Spielers mit diesem Computerzug geschlagen wurden.

Während des gesamten Spieles wird in der ersten Zeile des Fernsehbildes ständig angezeigt, wer mit welcher Farbe spielt und wieviele Steine von jeder Farbe gerade auf dem Spielfeld "liegen". Es werden 2 Spielsituationen gleichzeitig angezeigt: die aktuelle und die der aktuellen vorausgehenden Situation. So kann der Spieler in Zweifelsfällen die Züge des Computers selbst noch einmal gedanklich nachvollziehen. In der linken oberen Ecke des Spielfeldes befindet sich ein Hinweis auf die gewählte Spielstärke des Computers (Kl.= kleine, Gr.=große Spielstärke. Dieses Zeichen blinkt auf dem Feld mit der aktuellen Spielsituation.

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 also gegnerische Steine geschlagen werden. Schlagrichtungen sind vertikal, horizontal und diagonal. Es kann in verschiedene Richtungen gleichzeitig geschlagen werden.
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 der, der zum Schluß die größere Anzahl von Spielsteinen auf dem Spielfeld "liegen" hat.

INTER

'INTER' ist ein interaktives Demonstrationsprogramm. D.h. der Bediener ist aufgefordert, im Dialog mit dem Rechner die einzelnen Programmteile abzuarbeiten, mit diesem Programm sollen vor allen Dingen die grafischen und die musikalischen Möglichkeiten des KC85/4 angedeutet werden. So kann z.B. der Bediener Punkte, Linien und Kreise auf der Bildschirm darstellen lassen oder den KC als "Klavier" benutzen. In einem weiteren Programmteil wird dem Nutzer gezeigt, daß auch mit BASIC anspruchsvolle Grafiken erstellt werden können.