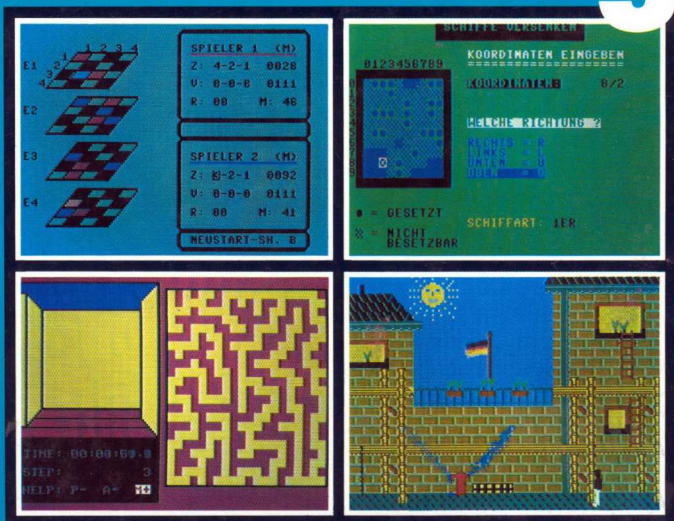


64'er C-Spiele- sammlung



Action ★ Simulation ★ Strategie
15 spannende Spiele

Enthalten:
doppelseitig bespielte 5 1/4"-Diskette im Floppy 1541-Format.



64'er C-Spielesammlung

64'er



Spielesammlung

15 spannende Spiele

- Action
- Simulation
- Strategie

Die Autoren:
Marcus Arends
Markus Böggemann
Bodo Burkholz
Ingo Eichenseher
Tim Färber
Michael Fenske
Thomas Gaksch
Jessi Gonder
Bernd Heil
Walter und Johann
Hirschmann
Holger Kattner
Andreas Krämling
Michael Peters
Marc Rohlfing
Thorsten Rütter
Norbert Wiechers
Jürgen Wörz

Zusammengestellt von Axel Seibert

Markt & Technik Verlag AG

Die Informationen im vorliegenden Buch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

»Commodore 64« und »Commodore 128« sind Produktbezeichnungen der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, die ebenso wie der Name »Commodore« Schutzrecht genießen. Der Gebrauch bzw. die Verwendung bedarf der Erlaubnis der Schutzrechtsinhaberin.

15 14 13 12 11 10

93 92 91

Bestell-Nr. 90429

© 1987 by Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Druck: Schoder, Gersthofen
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Einführung	9
Der Umgang mit diesem Buch	11
Schreibweise von Eingaben	13
Voraussetzungen	15
Spiele-Szenen	17
Geschicklichkeitsspiele	33
Balliard (Marcus Arends/Thorsten Rüter)	35
Maze (Ingo Eichenseher)	39
The Way (Andreas Krämling)	43
Actionspiele	47
Schiffe versenken (Jürgen Wörz)	49
Vager 3 (Walter und Johann Hirschmann)	53
Firebug (Michael Fenske/Bernd Heil)	57
Lebens- und Wirtschaftssimulationen	61
Pirat (Marc Rohlfing)	63
Handel (Michael Peters)	69
Wirtschaftsmanager (Tim Färber)	75
Börse (Bodo Burkholz)	79
Spiele gegen den Computer	89
Vier gewinnt (Markus Böggemann)	91
Vier in vier (Holger Kattner)	93

Brainstorm (Jessi Gonder)	99
Hypra-Chess (Thomas Gaksch)	103
Ein Hilfsprogramm	107
Magic Cube (Norbert Wiechers)	109

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser!

Mit dem C 64 oder C 128 steht ein leistungsfähiger Heimcomputer vor Ihnen. Das Problem ist aber, daß man als Programmierer an diese Leistungen nur schwer herankommt. Das Ziel dieser Spielebibliothek ist es, Ihnen an Hand von Beispielen zu zeigen, wie diese Schwierigkeiten gemeistert werden können. Dabei sollen diese Programme nur als Anregungen zum Nachahmen dienen.

An dieser Stelle möchte ich den vielen Computer-Freaks danken, die ihre Programme einsandten. Leider konnte ich nicht alle Spiele aufnehmen. Das schließt eine spätere Publikation aber nicht aus.

Wenn Sie ebenfalls ein gutes Spiel geschrieben haben und bei einer der nächsten Ausgaben der

Spielerbibliothek mitmachen möchten, so wenden
Sie sich bitte an

Markt&Technik Verlag AG
Unternehmensbereich Buchverlag
– Buchlektorat –
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Ich hoffe, daß Sie jetzt viel Spaß an den Spielen
haben werden!

Axel Seibert

Einführung

**Der Umgang mit diesem Buch
Schreibweise von Eingaben
Voraussetzungen**

Der Umgang mit diesem Buch

Wir wollen hier einige Dinge klären, die unnötige Probleme bereiten könnten und auf die beigelegte Diskette eingehen.

Die Programmdiskette

Diesem Buch liegt eine Diskette bei. Auf ihr befinden sich alle im Buch beschriebenen Programme. Die Filenamen werden immer in der Programmbeschreibung mit angeführt. Sollte nichts anderes angegeben sein, so gelten die in den Überschriften benutzten Namen.

Die Spiele hatten nicht auf einer Diskettenseite Platz. Deshalb ist auch die Rückseite der Diskette bespielt. Dies bedeutet aber absolut keine Qualitätseinbuße. Von Spiel Börse an (Seite 79) sind die Programme auf Seite 2 gespeichert. Um sie zu laden, müssen Sie die Diskette wenden.

Eine kurze Bemerkung am Rande: Es ist Ihnen ausdrücklich erlaubt, sich von der Diskette eine Sicherungskopie für Archivierungszwecke zu erstellen. Jedes einzelne Spiel genießt Copyright-Schutz und darf nicht an Dritte weitergegeben werden.

Inhaltsverzeichnis der Diskette

Seite 1

10	"BALLIARD"	PRG
64	"MAZE"	PRG
66	"THE WAY"	PRG
1	"HIGH-SCORE .TW"	PRG
55	"SCHIFFE VERSENK."	PRG
68	"VAGER 3"	PRG
121	"FIREBUG"	PRG
9	"PIRAT"	PRG
60	"MAIN.PIRAT"	PRG
124	"HANDEL"	PRG
1	"HA/PUNKTE"	SEQ
68	"WIRT.MAN."	PRG
17	BLOCKS FREE.	

Seite 2

4	"BOERSE"	PRG
110	"BOERSENSPIEL"	PRG
2	"HIGHSCORES"	SEQ
1	"STATISTIK"	SEQ
1	"VIER GEWINNT"	PRG
33	"HAUPTPROGRAMM"	PRG
1	"VIER IN VIER"	PRG
25	"MAIN"	PRG
8	"CODE"	PRG
37	"BRAINSTORM"	PRG
78	"HYPRACHESS"	PRG
48	"MAGIC CUBE"	PRG
316	BLOCKS FREE.	

Schreibweise von Eingaben

Wenn Sie eine Taste drücken sollen, wird dies im Text folgendermaßen geschrieben:

`TASTE` z.B. `J`, `F1` oder `5`.

Längere Eingaben erscheinen in Anführungszeichen, z.B.:

`LOAD"VAGER 3",8,1.`

Wenn im Text `RETURN` erscheint, dürfen Sie nicht die einzelnen Buchstaben `R`, `E`, `T`, `U`, `R` und `N` drücken. Damit ist die Taste mit der Aufschrift `RETURN` gemeint.

Ebenso werden Steuerzeichen wie herkömmliche Tasten beschrieben. Z.B. meint `CBM` die Taste links unten auf der Tastatur, die sogenannte Commodore-Taste. Bei den Cursorfaster werden folgende Ausdrücke verwendet:

<code>CRSR-UP</code>	= Cursor nach oben
<code>CRSR-DOWN</code>	= Cursor nach unten
<code>CRSR-RIGHT</code>	= Cursor nach rechts
<code>CRSR-LEFT</code>	= Cursor nach links

Sollen zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden, sind sie durch ein Plus-Zeichen (+) verbunden, z.B.:

SHIFT + **CLR/HOME**

Dagegen werden zwei aufeinanderfolgende Tastendrucke durch ein Leerzeichen getrennt:

J **RETURN**

Auch Joystickbewegungen werden so dargestellt:

OBEN

UNTEN

RECHTS

LINKS

Voraussetzungen

An Hardware benötigen Sie einen Commodore C 64 mit Floppy 1541 und einen Bildschirm, egal ob Fernseher oder Monitor. Sie können auch einen C 128 mit Floppy 1571 oder eine C 128 D im C-64-Modus benützen. Sie brauchen daneben noch einen Joystick, der an der rechten Gehäuseseite beim C 64 angeschlossen wird. Dort sind zwei Anschlüsse: Port #1 und Port #2. An welchen Ihr Joystick angeschlossen werden muß, wird jeweils in der Programmbeschreibung erklärt.

An Wissen wird die Kenntnis der Computer-Handbücher vorausgesetzt. Sollten Sie völliger Neuling auf dem Gebiet der Computerei sein, so lesen Sie bitte erst die Anleitungen zu den Geräten durch.

Spiele-Szenen

Balliard (Marcus Arends/Thorsten Rüther)

Maze (Ingo Eichenseher)

The Way (Andreas Krämling)

Schiffe versenken (Jürgen Wörz)

Vager 3 (Walter und Johann Hirschmann)

Firebug (Michael Fenske/Bernd Heil)

Pirat (Marc Rohlfing)

Handel (Michael Peters)

Wirtschaftsmanager (Tim Färber)

Börse (Bodo Burkholz)

Vier gewinnt (Markus Böggemann)

Vier in vier (Holger Kattner)

Brainstorm (Jessi Gonder)

Hypra-Chess (Thomas Gaksch)

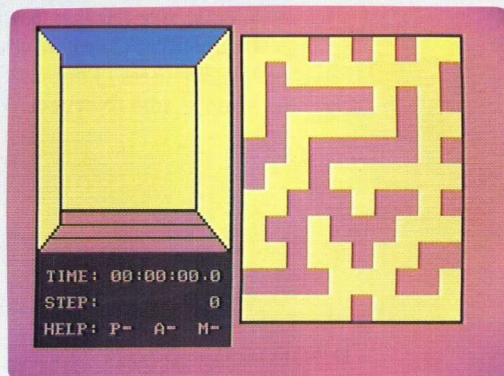
Magic Cube (Norbert Wiechers)

Balliard



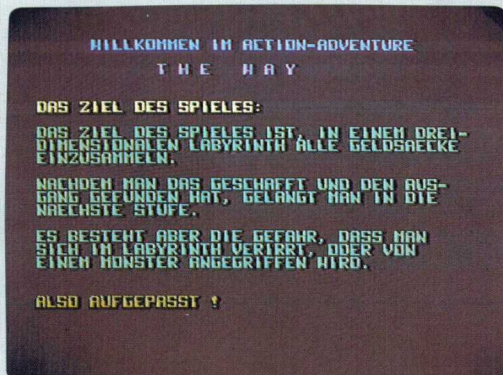
Seite 35

Maze



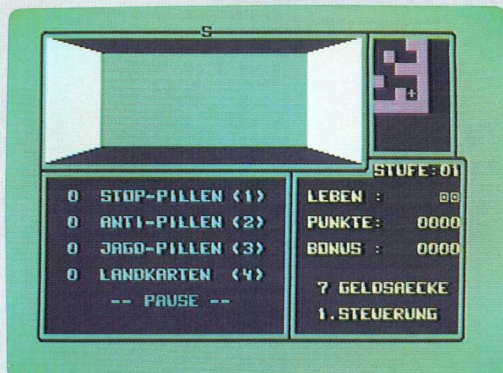
Seite 39

The Way



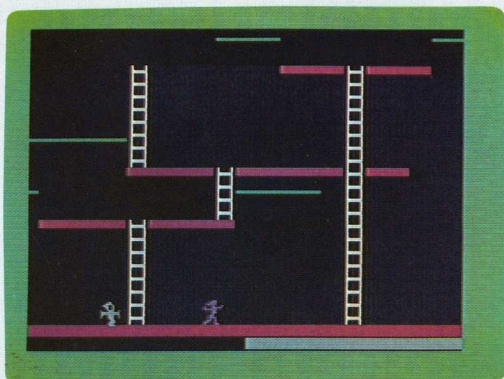
Seite 43

The Way



Seite 43

The Way



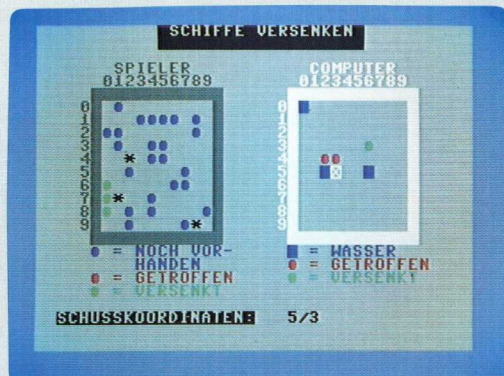
Seite 43

Schiffe versenken



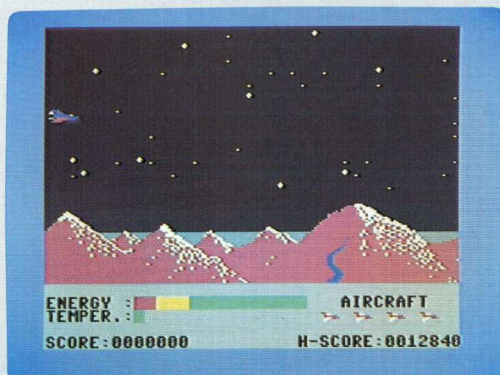
Seite 49

Schiffe versenken



Seite 49

Vager 3



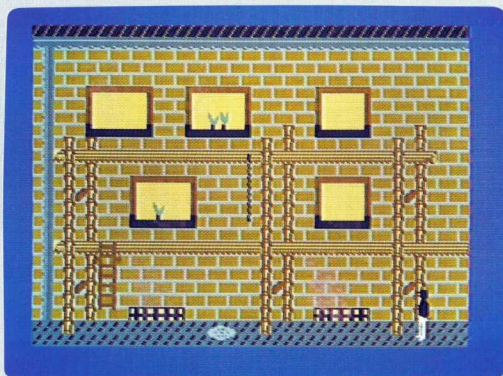
Seite 53

Firebug



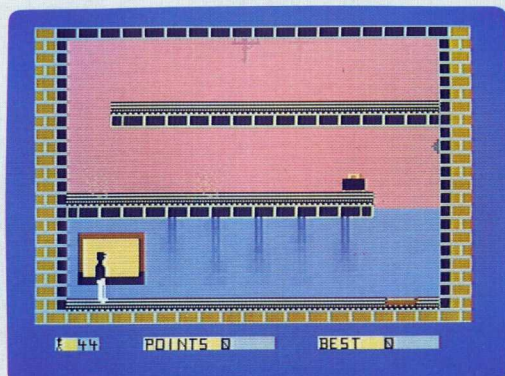
Seite 57

Firebug



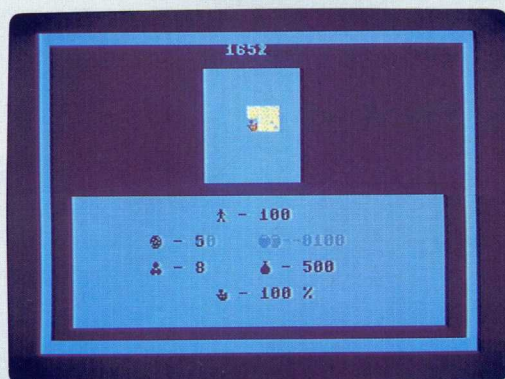
Seite 57

Firebug



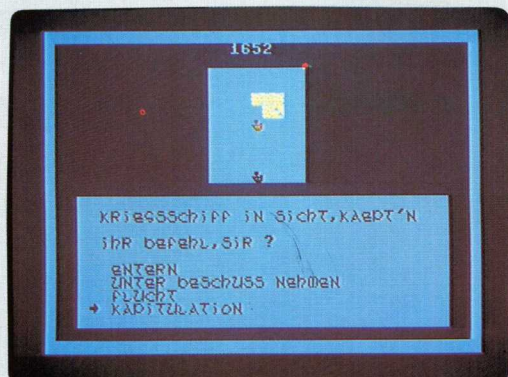
Seite 57

Pirat



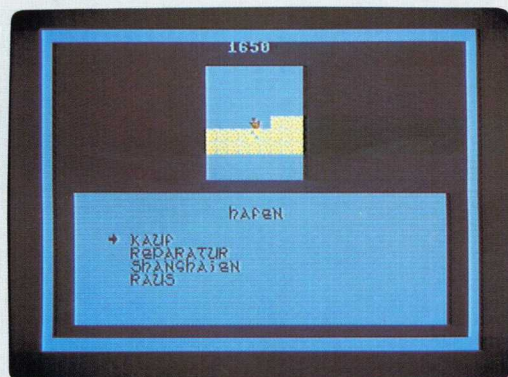
Seite 63

Pirat



Seite 63

Pirat



Seite 63

Handel

Seite 69

- HANDEL -

Zugmoeglichkeit fuer frank

Vermoegeen : 50000 DM

- Artikel kaufen/abstossen
- Gewinnspanne aendern
- Sicherheitsmassnahmen erhoeuen
- Angestellte einstellen/entlassen
- Arbeitsgeraete kaufen
- Privates / Werbung / Sabotage
- Uebersicht
- Spielende
- naechster Spieler

] Runde 1 [

Handel

Seite 69

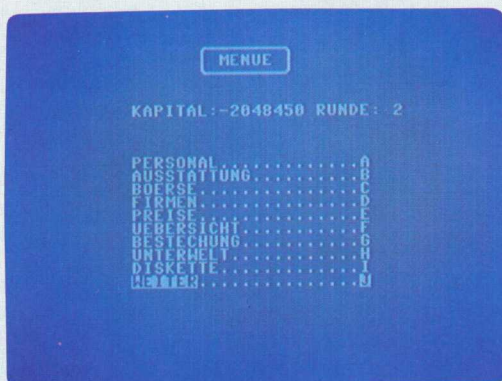
- HANDEL -

- Artikel kaufen -

Vermoegeen : 50000 DM

- | | | |
|-----------------------|-----|-------|
| - Fleisch/Wurst/Fisch | 800 | 2DM |
| - Grundnahrungsmittel | 800 | 2DM |
| - Getraenke | 600 | 2DM |
| - Obst/Gemuese | 400 | 2DM |
| - Moebel | 30 | 212DM |
| - Technische Geraete | 50 | 111DM |
| - Werkzeuge | 150 | 63DM |
| - Haushaltstechnik | 150 | 118DM |
| - Textilien | 600 | 5DM |

Wirtschaftsmanager



Seite 75

Wirtschaftsmanager



Seite 75

Wirtschaftsmanager

DOLLE

E=EINSTELLEN/R=RAUSSCHMEISSEN/W=WEITER

ART	BENÖTIGT	EINGE.	GEHALT
AUSZUBILDENDER	4	0	400

Seite 75

Börse

SPIELER: FRANK (DM 47088)
 BEI AUSFÜHRUNG ALLER ORDER: DM 47088
 *** MONAT NR. 1 ***

< F1 > = WAHL DER AKTIEN
 < F3 > = KAUFORDER
 < F5 > = VERKAUFORDER
 < F7 > = INFORMATION
 < F8 > = NÄCHSTER SPIELER

TENDENZ: UNEINHEITL., AUSLAND BELEBT
 DOLLARKURS: 3,00

AKTIE	(ANF. KURS)	KURS	BESTAND
DAIMLER	BENZ (800)	800	0

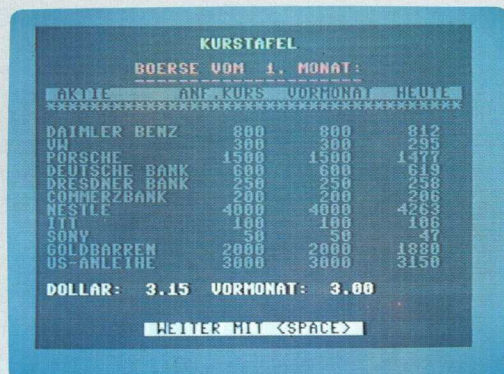
Seite 79

Börse



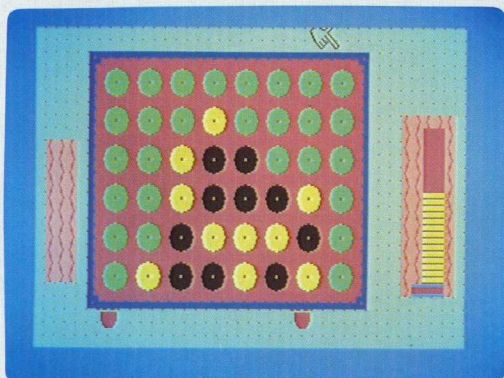
Seite 79

Börse



Seite 79

Vier gewinnt



Seite 91

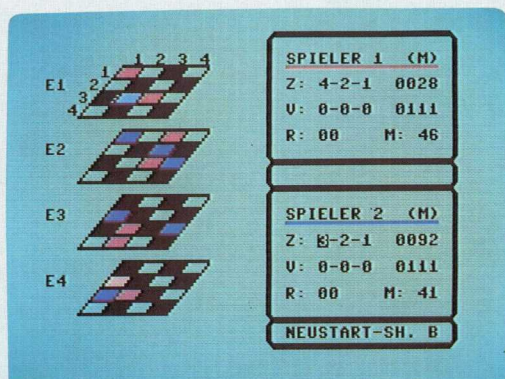
Vier in vier

NEUES SPIEL DEMO MODE SPIELLENDE
 NACH WELCHEM SPIELMODUS SOLL GESPIELT
 WERDEN ? 1: BIS EIN SPIELER EINEN
 VIERER HAT.
 2: MER AM SPIELLENDE DIE
 MEISTEN VIERER HAT,
 GEWINNT.

MODUS 1	MODUS 2
SIND COMPUTERZUGVORSCHLÄGE ERLAUBT ?	
JA	NEIN
SIND COMPUTERWERTUNGEN ERLAUBT ?	
JA	NEIN

Seite 93

Vier in vier



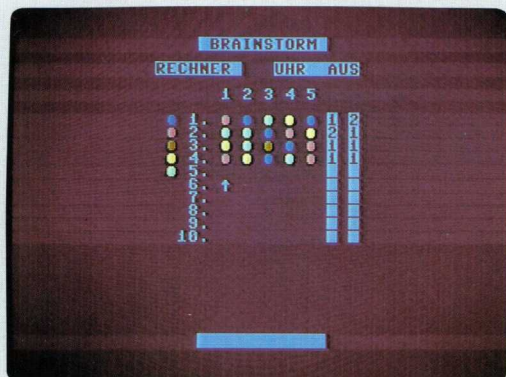
Seite 93

Brainstorm



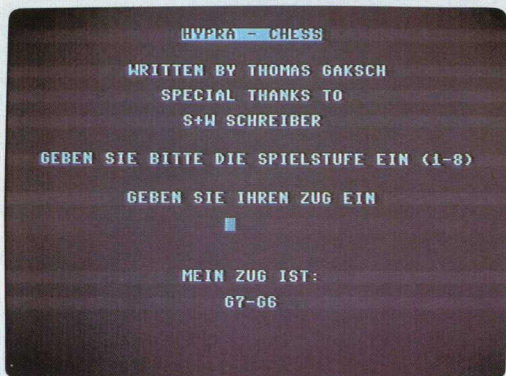
Seite 99

Brainstorm



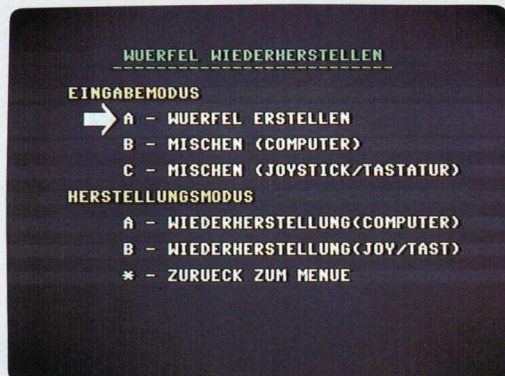
Seite 99

Hypra-Chess



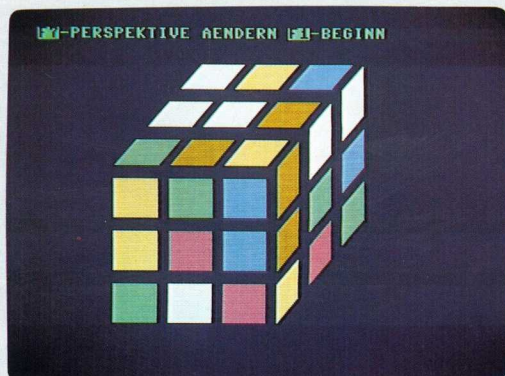
Seite 103

Magic Cube



Seite 109

Magic Cube



Seite 109

Geschicklichkeitsspiele

Balliard (Marcus Arends/Thorsten Rüther)
Maze (Ingo Eichenseher)
The Way (Andreas Krämling)

Marcus Arends/Thorsten R  ther

Balliard

Dieses Programm stellt eine neue und erschwerte Version eines altbekannten Spieles dar, in dem zwei Spieler (bzw. ein Spieler gegen den Computer) versuchen m  ssen, einen Ball mit ihrem Schl  ger zu reflektieren, damit der Ball nicht in ihr Tor gelangen kann. Der Schl  ger ist also eine Art »Torwart« und wird mit einem Joystick an Port #2 gesteuert. Dabei erschwert allerdings ein Balken, der st  ndig seine Position im Spielfeld wechselt und bei Auftreffen die Richtung des Balles ver  ndert, das Spiel. Dadurch m  ssen Sie sehr schnell reagieren, z.B. wenn das Hindernis kurz vor Ihrem Tor steht. Dazu kommen sechs Geschwindigkeitsstufen, die das Spiel nicht gerade erleichtern.

Zum Programm

Nach dem Laden

```
LOAD "BALLIARD", 8 RETURN
```

und Starten

```
RUN
```

erscheint das Titelbild. Auf einen beliebigen Tastendruck hin wird das Spielfeld angezeigt.

Dabei kann man folgende Werte einstellen:

- F1 2 Spieler oder 1 Spieler und Computer
- F2 Ändert die Geschwindigkeit:
1 (langsam) – 6 (schnell)

Die eingestellten Werte können Sie am unteren Bildschirmrand ablesen.

Durch einen Druck auf FEUER können Sie das Spiel starten. Sollten Sie einen Ball nicht abwehren können (= Treffer für den Gegner), erhält Ihr Partner 10 Punkte. Bei Erreichen von 100 Punkten (= 10 Tore) hat der betreffende Spieler gewonnen. Nach FEUER gelangen Sie wieder ins Titelbild.

Für die Interessierten unter Ihnen

Nach dem Starten des Programms wird der Speicher wie folgt aufgeteilt:

\$0801-\$11EA	Hauptprogramm
\$C000-\$C3E8	Bildschirm
\$C400-\$C4C0	Spritedaten
\$D000-\$D800	Zeichensatz

Folgende Zeropage-Adressen werden benutzt:

\$02-\$05;
\$4E;
\$B8-\$B9;
\$FA-\$FE

Dabei erhalten die Adressen \$B8 und \$B9 die Geschwindigkeitswerte. Diese Werte werden einer Tabelle im Adreßbereich \$11A6-\$11B4 entnommen.

Die Joysticks werden im Interrupt abgefragt. Die Schläger werden entsprechend den Joystickbewegungen um 4 Punkte nach oben oder unten bewegt.

Ingo Eichenseher

Maze

Bei diesem Programm handelt es sich um ein Labyrinth. Nach dem Starten des Programms

LOAD "MAZE" , 8 RETURN

RUN

erscheint das Titelbild. Danach sollen Sie den Level (= Spielstärke) eingeben. Dazu verwenden Sie bitte einen Joystick an Port #2. Die Level-Einstellung können Sie ändern, indem Sie den Joystick nach LINKS oder RECHTS drücken. Die Spielstufen unterscheiden sich in der Labyrinthgröße. Spielstärke 1 ist die einfachste, das heißt, das Spielfeld ist entsprechend klein. Haben Sie den Pfeil auf den gewünschten Level eingestellt, so drücken Sie FEUER.

Man kann jetzt auf der rechten Bildschirmhälfte den Aufbau des Labyrinths verfolgen. Sobald diese Gesamtansicht vollständig aufgebaut ist, verschwindet sie, und auf der linken Bildschirmseite sehen Sie ein dreidimensionales Bild des Labyrinths (natürlich von innen). Sie können sich jetzt mit dem Joystick bewegen. Dabei gilt folgende Anordnung:

OBEN	Sie bewegen sich einen Schritt nach vorne
LINKS	Sie drehen sich um 90 Grad nach links
RECHTS	Sie drehen sich um 90 Grad nach rechts
UNTEN	Sie gehen einen Schritt zurück

Bei den Drehungen ist zu beachten, daß Sie sich dabei nicht von der Stelle rühren. Um dann in die entsprechende Richtung zu gehen, müssen Sie den Joystick nach oben drücken.

Der Ausgang ist als rautenförmiges Loch in einer Außenwand dargestellt. Sollten Sie den Ausgang nicht finden, so können Sie ein paar Hilfestellungen des Programms in Anspruch nehmen:

Dazu drücken Sie **FEUER** am Joystick. Daraufhin wird am unteren Bildschirmrand ein »P-« revers dargestellt. Daneben stehen noch ein »A-« und ein »M-«. Zwischen diesen Buchstaben können Sie mit dem Joystick wechseln. Um einen der Buchstaben zu aktivieren (= das Minus in ein Plus zu ändern), drücken Sie beim Joystick nach **OBEN**. Wenn Sie nach **UNTEN** drücken, können Sie jeden der drei Punkte später wieder deaktivieren. Nun zu den Bedeutungen der Buchstaben:

P	Wenn dieser Buchstabe aktiviert ist, zeigt er Ihre augenblickliche Lage im Labyrinth an
A	Bei Aktivierung zeigt dieser »Menüpunkt« die Lage des Zielpunkts an
M	Zeigt das gesamte Labyrinth an

Alle diese Anzeigen erfolgen in der rechten Bildschirmhälfte. Durch einen erneuten Druck auf **FEUER** kommen Sie wieder aus dem Hilfsmodus heraus und können weiterspielen.

RUN/STOP beendet das laufende Spiel.

Nun noch für die Interessierten die Vorgehensweise des Programms bei der Erstellung des Labyrinths:

Zunächst teilt das Programm ein rechteckiges Feld in einzelne Zellen auf (ähnlich einem karierten Blatt Papier). Jede dieser Zellen hat vier Wände. Ein Labyrinth entsteht dadurch, daß man sich eine Zelle als Startpunkt nimmt und eine der vier Wände durchbricht. Dabei darf man natürlich keine Außenmauer durchbrechen und auch keine Mauer zu einer bereits betretenen Zelle. So bahnt man sich einen Weg, so weit wie möglich. Danach geht man einen Schritt zurück in die vorhergehende Zelle und versucht dort, noch eine Wand zu durchbrechen. Jedesmal, wenn man nicht weiterkommt, geht man so einen Schritt zurück (dazu muß man sich bei jeder Zelle merken, woher man gekommen ist!). Das Ganze wiederholt man, bis man wieder an der Ausgangszelle angekommen ist. Dabei ist ein Labyrinth entstanden, in dem jede Zelle mit der anderen durch genau einen Gang verbunden ist.

Andreas Krämling

The Way

Dies ist ein Spiel, in dem Sie viel Geschick beweisen müssen. Es geht darum, in einem Labyrinth Geldsäcke einzusammeln. Das an sich wäre nicht gefährlich, gäbe es nicht Monster und andere ähnliche Geschöpfe, die Ihnen das Leben schwermachen. Berührt man eines dieser Gespenster, so kommt es zu einem Duell auf Leben und Tod in einem zweiten Bild. Dazu wird jedem Kontrahenten ein bestimmtes Maß an Energie zugeteilt; ist diese Energie verbraucht, hat der entsprechende Kämpfer verloren.

Aber es gibt noch andere lästige Dinge in diesem Labyrinth. Unter anderem können Sie in »schwarze Löcher« treten. Das bedeutet, daß Sie sich an irgendeinem anderen Ort im Labyrinth wiederfinden. Des weiteren gibt es noch Mauerteile, die nur in Pfeilrichtung betreten werden können.

Als Orientierungshilfe existiert neben dem dreidimensionalen Bild noch ein Bildausschnitt, in dem Ihre aktuelle Position und Umgebung angezeigt werden.

Zum Laden müssen Sie übrigens unbedingt den vollen Namen angeben, da das File sonst nicht ordnungsgemäß geladen werden kann:

LOAD"THE WAY",8

RUN

Um die Geldsäcke aufzunehmen, müssen Sie drücken, wenn Sie direkt vor dem Sack stehen. Der Joystick muß an Port #2 angeschlossen sein.

Neben den Geldsäcken können Sie auch noch Fragezeichen aufnehmen (ebenfalls durch Knopfdruck auf). Dahinter verbergen sich Pillen. Dabei gibt es verschiedene Arten von Pillen:

Stop-Pille	Gespenster bleiben stehen
Anti-Pille	Sie können die schwarzen Löcher betreten
Jagd-Pille	Sie können die Monster jagen und erhalten Punkte dafür
Landkarte	Sie sehen eine Übersicht über das Labyrinth

Die Pillen aktivieren Sie, indem Sie die Zahl drücken, die hinter der Pille im unteren Bildschirmbereich angegeben ist.

Haben Sie alle Geldsäcke eingesammelt, kommen Sie durch ein schwarzes Loch in die nächste Schwierigkeitsstufe. Das bedeutet für Sie höhere Geschwindigkeit und gefährlichere Duelle. Als eine Art Belohnung erhalten Sie ein Extraleben.

Während des Spiels können Sie mit zwischen zwei Steuerungsarten umschalten:

Bei der ersten Steuerung bewegt man sich immer in die Richtung, in die man drückt. Das heißt, es ist egal, in welche Richtung Sie gerade schauen, Sie bewegen sich immer in die Richtung des Joysticks (z.B. nach Osten, wenn Sie nach rechts drücken).

Die zweite Art ist etwas komplizierter. Hier bewegen Sie sich immer in die Richtung, in die Sie gerade schauen. Mit dem Joystick drehen Sie sich immer nur um 90 Grad nach rechts oder links, je nach Joystickbewegung. Um dann in diese Richtung zu gehen, müssen Sie noch nach vorne drücken. Wenn Sie den Joystick aber nach hinten drücken, drehen Sie sich um 180 Grad. Diese Art der Steuerung entspricht der von »Maze«.

Ansonsten sind noch folgende Tasten belegt:

- | | |
|--|---|
| S | Speichert den augenblicklichen Spielstand |
| L | Lädt den gespeicherten Spielstand |
| D | Zeigt das Directory der Diskette, die sich gerade im Laufwerk befindet |
| RUN/STOP | Hält das Spiel an. Sie können es mit einem beliebigen Tastendruck fortsetzen. Diese Funktion ist ganz praktisch, wenn Sie während des Spiels unterbrochen werden. |

Nun noch ein paar Worte zu den Duellen mit den Monstern:

Während des Gefechts bewegen Sie sich mit den üblichen Joystickbewegungen. Möchten Sie in eine Richtung springen, drücken Sie zuerst in diese Richtung und danach erst den Feuerknopf.

Wollen Sie dagegen in eine bestimmte Richtung schießen, müssen Sie zuerst **FEUER** und dann in die betreffende Richtung drücken.

Das Spiel erstellt eine High-Score-Liste, die immer zu Beginn des Spiels geladen wird. Während des Spiels wird der High-Score auf den neuesten Stand gebracht (wenn Sie alle Rekorde brechen) und am Ende wieder gespeichert. Möchten Sie eine neue Liste anfangen, schalten Sie einfach vor dem Start Ihre Floppy aus.

Actionspiele

Schiffe versenken (Jürgen Wörz)
Vager 3 (Walter und Johann Hirschmann)
Firebug (Michael Fenske/Bernd Heil)

Jürgen Wörz

Schiffe versenken

Sie alle kennen dieses Spiel. Es geht darum, in einem 10 mal 10 Kästchen großen Spielfeld die eigenen Schiffe unterzubringen und die gegnerischen zu versenken. In dieser Computerversion hat jeder Spieler 12 Schiffe (Spieler und Computer). Nach dem Laden mit

```
LOAD"SCHIFFE VERSENK." , 8 RETURN
```

RUN

müssen Sie Ihre Schiffe setzen. Dazu erscheint in dem linken Feld ein Cursor, der einem Fadenzusatz nachempfunden wurde. Sie können diesen Cursor mit einem Joystick in Port #2 steuern. Wenn Sie ein Schiff an einen Platz setzen wollen, so drücken Sie dort FEUER. Der erste Schiffsteil wird gesetzt. Die restlichen Teile können Sie um den zuletzt platzierten Punkt herumsetzen. Dazu fragt Sie der Computer in der rechten Bildschirmhälfte, ob der neue Punkt rechts, unten, links oder oben von dem letzten Schiffsteil gesetzt werden soll. Ein reverser Balken, den Sie mit dem Joystick bewegen können, zeigt Ihnen die Richtung an, die Sie mit FEUER übernehmen können.

Das Programm bietet eine neue Taktik, um die Schiffe zu setzen. Sie können Ihre Schiffe nämlich »eckig« setzen. Das heißt, daß es dem Computer nichts ausmacht, wenn ein Schiff nicht schnurgerade im Spielfeld liegt, sondern eine oder mehr Ecken hat. Allerdings kann man die Schiffe nicht diagonal setzen.

Wenn Sie ein Schiff komplett gesetzt haben (die Länge sehen Sie am unteren rechten Bildschirmrand), zeichnet der Computer einen Rahmen um das Schiff. Dieser Rahmen umfaßt jeweils einen Punkt parallel zur Bordwand. Auf diese Punkte dürfen keine Schiffe gesetzt werden! Der Computer fängt notfalls Fehleingaben ab.

Die Koordinaten werden in diesem Spiel wie üblich in der Reihenfolge Reihe – Spalte angegeben.

Wenn Sie das Setzen beendet haben (nach 12 Schiffen), ist der Computer an der Reihe. Er benötigt fast zwei Minuten. Danach sehen Sie zwei Spielfelder auf dem Bildschirm.

Das linke Spielfeld zeigt Ihre Schiffe und die Schußversuche (und Treffer) des Computers an, das rechte Spielfeld Ihre Schußversuche. Bekanntlich darf jeder Spieler noch einmal schießen, wenn er ein Schiff getroffen hat. Sie bewegen Ihr Fadenkreuz wieder mit dem Joystick und übergeben die Koordinaten mit **FEUER**. Hierauf folgt die Auswertung Ihres Schusses. Unter den Feldern können Sie erkennen, welche Farben welchen Zustand auf einem Feld signalisieren.

Vergessen Sie aber nicht, daß Schiffe auch um die Ecke liegen können! Der Computer nutzt dies auch für sich aus.

Das Spiel geht so lange, bis einer der Spieler alle feindlichen Schiffe versenkt hat.

Es folgt noch eine Programmübersicht

16 - 20	Bildschirmbereich invertieren
24 - 27	Fehlermeldung bei Schiffe-Setzen
31 - 56	Schiffabgrenzung (»Rahmen«)
60 - 64	Bildschirmeintrag der Schiffe
68 - 90	Überprüfung der Koordinaten
94 - 194	Schuß auswerten
94 - 100	Wasser
104 - 140	getroffen/versenkt?
144 - 150	getroffen
154 - 170	versenkt
198 - 212	Bildschirmeintrag Schußvariable
216 - 234	Bildschirmeintrag Setzvariable
238 - 256	Joystickabfrage
260 - 296	Sound
300 - 324	Bildschirmmaske
328 - 536	Eingabe von Spieler und Computer
540 - 548	Spieler hat gewonnen
552 - 556	Computer hat gewonnen

Walter und Johann Hirschmann

Vager 3

Dies ist ein Spiel für diejenigen unter Ihnen, die Schießspiele lieben. In diesem Spiel haben Sie ein Raumschiff, das Sie mit Ihrem Joystick an Port #2 steuern können. Ziel des Spieles ist es, eine feindliche Invasion abzuwehren.

Nach dem Laden mit

LOAD"VAGER 3", 8 **RETURN**

RUN

müssen Sie **FEUER** drücken. Jetzt sehen Sie das »Spielfeld«. Um das Spiel endgültig zu beginnen, drücken Sie jetzt eine der Funktionstasten, um damit die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffes einzustellen (siehe unten).

Das Spiel umfaßt sieben Runden. Beachten Sie, daß Sie zwischenzeitlich auftanken müssen. Dafür erscheinen unterirdische Tunnels, die Sie durchfliegen müssen. Wenn an der Erdoberfläche eine Art weiße Wand erscheint, müssen Sie in den »Untergrund«. Am besten schalten Sie hierfür mit **F5** (siehe unten) die langsamste Geschwindigkeit ein. Während des Durchfliegens des Tunnels dürfen Sie mit Ihrem Raumschiff aber nicht die Tunnelwände berüh-

ren. Wenn Sie tanken konnten, erhalten Sie zusätzliche Punkte.

Für jeden abgeschossenen Feind erhöht sich Ihr Punktebestand. Werden Sie aber getroffen, verlieren Sie eines Ihrer Raumschiffe.

Achtung: Ihr Laser kann sich bei Dauerfeuer schnell überhitzen!!

Schalten Sie deshalb – falls Sie einen Joystick mit Dauerfeuer haben – dieses Dauerfeuer aus. Die Temperatur wird am unteren Bildschirmrand mit »T.« und einem nach rechts wachsenden Balken angezeigt. Übersteigt die Temperatur einen bestimmten Wert, explodiert Ihr Raumschiff. Daher mein Rat: Schießen Sie nur gezielt, nicht wahllos in die Menge. Der Laser kühlt zwar schnell wieder ab, könnte aber im entscheidenden Augenblick wegen Überhitzung nicht zu gebrauchen sein. Es sei denn, Sie riskieren eine Explosion (»Kamikaze-Flieger«).

Nun zur Bedienung des Programms

Mit den Funktionstasten können Sie die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffs ändern:

- | | |
|-----------|---------|
| F1 | Schnell |
| F3 | Mittel |
| F5 | Langsam |

Mit **F7** können Sie das Spiel jederzeit anhalten. Weiter kommen Sie mit einer der oben genannten Funktionstasten. Möchten Sie aufgeben, so drücken Sie **DEL**.

Nach der ersten Runde erhöht sich der Schwierigkeitsgrad. Das heißt, die Feinde greifen

schneller an, oder Sie müssen den Feind zweimal treffen, um ihn zu vernichten.

Haben Sie alle Raumschiffe verloren, können Sie sich in die Liste der »Großen Zehn« eintragen. Nach diesem Eintrag können Sie die Rahmenfarbe mit **B** ändern.

Noch ein paar Worte zum Programm

Es besteht aus einem BASIC- und einem Assemblerteil. Dabei sieht die Speicherbelegung wie folgt aus:

\$0000-\$07FF	Unverändert
\$0800-\$4B2D	Vager 3
\$4B2E-\$7FFF	BASIC-RAM
\$8000-\$83FF	VIDEO-RAM
\$8400-\$9FFF	BASIC-RAM
\$A000-\$AFFF	Neuer Zeichensatz
\$B000-\$B5FF	Spriteblöcke 122 bis 216
\$B600-\$DFFF	Unverändert
\$E000-\$E5FF	Daten für Landschaft
\$E600-\$EBFF	Farben der Landschaft
\$EC00-\$F4FF	Daten für Tunnels
\$F500-\$FFFF	Unverändert

Das BASIC-Programm hat hauptsächlich die Aufgabe, die Liste der »Großen Zehn« zu verwalten.

Das Programm hat insgesamt eine Länge von mehr als 17 Kbyte.

Michael Fenske/Bernd Heil

Firebug

Nach dem Laden des Programms mit

LOAD" FIREBUG" , 8 RETURN

RUN

erscheint ein großes Titelbild und Sie hören ein aufwendig programmiertes Musikstück. Ganz allgemein muß man sagen, daß die Programmierer hier ein großes Stück Arbeit geleistet haben, das man in der Detailtreue wiedererkennen kann. Nach dem Musikstück kann der Spieler mit FEUER am Joystick (Port #2) das Spiel beginnen.

Ziel des Spiels ist es, sich im brennenden Haus des Professors Klappsus zurechtzufinden. Dabei sollten Sie den Stichflammen und den Kreaturen des Wissenschaftlers entgehen. Zugleich gilt es, vom Wissenschaftler zurückgelassene Wert-sachen an sich zu nehmen, die in schwarzen Koffern versteckt sind und unterschiedliche Werte haben.

Zuerst müssen Sie sich jedoch an den zwei Häuserfronten zu den Fenstern vorarbeiten, durch die Sie dann in die dahinterliegenden Räume gelangen können. Sollten Sie das

(auch beim x-ten Mal) nicht schaffen, werden Sie vom Teufel persönlich gebraten.

Zur Steuerung des Spiels

Die Tastatur ist vollständig abgeschaltet. Nur wenn Sie sich in die Liste der besten Spieler eintragen, sind Buchstabentasten zugelassen. Um die Figur am Bildschirm zu bewegen, benützen Sie wie gewohnt den Joystick in Port #2. Möchten Sie in ein Fenster einsteigen, stellen Sie sich davor (Sie sollten stehen) und drücken **FEUER**. Der Fahrstuhl wird auch mit dem Joystick bewegt. Angehalten wird er auch wieder mit **FEUER**. Die Liane können Sie einfach anspringen und mit dem Feuerknopf wieder verlassen. Wenn Sie den Joystick nach unten drücken, duckt sich Ihr Spieler und verharrt so, bis ein weiterer Impuls vom Joystick ausgeht. Berührt Ihr Spieler beim Ducken den Boden mit seinen Händen, ist er tot. Fällt er aus einem Sprung oder aus dem Laufen heraus, so bleibt er aber am Leben.

Jedes Bild verbirgt ein bestimmtes System und kann oft nur mit Raffinesse, weniger mit Schnelligkeit gemeistert werden. So zum Beispiel in einer Szene, in der man den Koffer nicht gleich erreicht. Hier muß der Spieler ein wenig laufen oder springen. Sie sehen schon, Ausdauer ist gefragt.

Nun noch die einzelnen Szenenwerte

Bild	Punkte
Grün/Grau	40
Lila/Blau	10
Türkis/Gelb	25
Rosa/Blau	15
Orange/Braun	60
Grau/Rosa	70

An der Hausfront #1 und #2 können keine Punkte gesammelt werden.

Lebens- und Wirtschaftssimulationen

Pirat (Marc Rohlfig)
Handel (Michael Peters)
Wirtschaftsmanager (Tim Färber)
Börse (Bodo Burkholz)

Marc Rohlfing

Pirat

Hier handelt es sich um kein Actionspiel, sondern eher um ein Simulationsspiel. Nach dem Laden des Programms mit

LOAD "PIRAT", 8

RUN

schlüpfen Sie in die Rolle eines Piraten, der in der Zeit um 1650 die Karibik unsicher macht. Ziel des Spiels ist es, nach Möglichkeit 25 Jahre lang am Leben zu bleiben und in dieser Zeit einen möglichst großen Reichtum (in Form von Golddublonen) anzuhäufen. Sie beginnen Anno Domini 1650 vor Jamaika mit einem (»bescheidenen«) Anfangskapital von 500 Dublonen. Allerdings besitzen Sie ein völlig intaktes Schiff, 100 Mann Besatzung, acht Schuß Munition und Vorräte für zwei Jahre.

Während Sie nun die Karibik durchfahren, treffen Sie zwangsläufig auf andere Schiffe. Ihr Ausguck meldet Ihnen, um welche Art von Schiff es sich handelt: Handelsschiff, Kriegsschiff oder Piratenschiff. Sie können dann zwischen vier Möglichkeiten mit dem Joystick wählen:

Entern

Die Mannschaften der beiden Schiffe bekämpfen sich. Das Schiff verliert, das die gesamte Besatzung im Gefecht verloren hat. Sollten Sie gewinnen, so geht die Ladung des gegnerischen Schiffes an Sie. Andernfalls ist das Spiel beendet.

Seeschlacht

Die beiden Schiffe stehen sich gegenüber. Sie können mit FEUER eine Kanone abschießen. Danach kommt Ihr Gegner zum Zug. Werden Sie getroffen, verschlechtert sich der Zustand Ihres Schiffes und Sie verlieren einige Besatzungsmitglieder. Wenn dagegen Ihre Kanonen erfolgreich abgeschossen wurden, ist Ihr Gegner versenkt. Ziehen Sie aber dem Gefecht einen Fluchtversuch vor, so drücken Sie den Joystick nach unten.

Flucht

Sie wagen einen Fluchtversuch. Die Flucht gelingt bei Handelsschiffen grundsätzlich, bei Kriegs- und Piratenschiffen können Sie eingeholt werden. Dann müssen Sie zwischen Seeschlacht und Kapitulation wählen.

Kapitulation

Sie ergeben sich, das Spiel ist beendet.

Um an Ausrüstungsgegenstände zu kommen, sind Sie nicht unbedingt auf die Ausrüstung anderer Schiffe angewiesen. Vielmehr können Sie solche Kleinigkeiten legal (!) im Hafen erwerben. Um in einem Hafen anzulegen, stellen Sie sich auf ein Feld direkt vor den eigentlichen

Hafen (von See aus 1 Feld davor). Sie hören einen Ton und es erscheint ein Menü, aus dem Sie wie gewohnt mit dem Joystick auswählen können:

Kauf

Sie können – wie gesagt – legal an Nahrung, Wasser und Munition gelangen. Dabei ist zu beachten, daß die Preise auch im selben Hafen ständig variieren. Sollte Ihnen also der Preis für Munition zu hoch erscheinen, so geben Sie für Munitionsmenge 0 ein und wählen noch einmal den Menüpunkt »Kaufen« an. Das können Sie so lange wiederholen, bis Ihnen der Preis angemessen erscheint.

Reparatur

Falls Sie im Lauf einer Seeschlacht getroffen wurden, können Sie hier Ihr Schiff – gegen Barzahlung – ausbessern lassen.

Shanghaien

Sind Ihnen bei einem Gefecht – sei es beim Entern oder bei einer Seeschlacht – einige Männer abhanden gekommen? Dafür gibt es in jeder Hafenstadt Massen von sogenannten »freiwilligen Matrosen«, die unbedingt anheuern wollen.

Wenn Sie Ihre Einkäufe getätigt haben, können Sie mit Punkt »Raus« wieder ablegen.

Bei Ihren Einkäufen sollten Sie etwas beachten:

Ihr Schiff ist ein Piratenschiff, kein Frachter! Das heißt, Sie können nur folgendes mitnehmen:

- 200 Mann Besatzung
- 500 Kisten Nahrung
- 500 Faß Wasser
- 50 Schuß Munition
- 6000 Golddublonen

Da aber manchmal mehr als »nur« 6000 Gold-dublonen zu transportieren sind, gibt es die Möglichkeit, einen Schatz zu vergraben. Sobald Sie mehr als 5000 Dublonen haben, können Sie an ein Ufer fahren und dort per FEUER 5000 Dublonen vergraben. Zum Heben eines Schatzes müssen Sie genauso vorgehen.

Achtung: Ein vergrabener Schatz wird durch nichts markiert. Das heißt, Sie sollten sich besser die Stellen merken, an denen Sie Ihre Reichtümer vergraben haben.

Das Spiel ist normalerweise nach 25 Jahren beendet. Das ist aber eine Art Ultimatum. Es kann nämlich schon beendet werden, wenn:

- der Zustand Ihres Schiffes unter 1 % sinkt
- Sie keine Besatzung mehr haben
- Sie kapitulieren

Wenn Sie etwas Programmiererfahrung in BASIC haben, können Sie die Voreinstellungen im Programm für die maximale Zahl an Kanonenkugeln, Essen, Wasser usw. ändern. Hierzu unterbrechen Sie das Spiel mit RUN/STOP und manipulieren die Werte in den Zeilen 65–70 (in den Abfragen). Möchten Sie die Einstellungen, die für Ihre Anfangsausrüstung zuständig sind, ändern, unterbrechen Sie auch hier das Spiel und verändern die Werte in Zeile 46. Aus den Originalwerten können Sie ersehen, um welche Werte es sich handelt

(z.B. 8 für Kanonenkugeln, 500 für Geld, 100 für Mannschaft usw.).

Es bietet einen neuen Zeichensatz, 13 selbstdefinierte Zeichen, Sound und eine Karte, die 70 mal 30 Bildpunkte groß ist. Es wird allerdings immer nur ein Ausschnitt von 9 mal 9 Punkten dargestellt. Der Bildschirm ist übersichtlich in zwei Hälften geteilt. In der oberen Hälfte sehen Sie den erwähnten Kartenausschnitt, in der unteren Hälfte einen Statusbericht über Mannschaft, Verpflegung, Wasser, Zahl von Kanonenkugeln, Geld und Zustand des Schiffes.

Michael Peters

Handel

Bei diesem Spiel muß der Spieler (es können bis zu 5 daran teilnehmen) ein Einzelhandels-geschäft verwalten. Es stellt jedoch keine Simulation, sondern ein reines Spiel dar.

Dabei zeichnet sich dieses Programm vor allem durch seine Benutzerfreundlichkeit aus, woran sich manches professionelle Programm eine Scheibe abschneiden könnte. Um erfolgreicher Kaufmann oder -frau zu werden, sollte man – wie im wirklichen Leben – Extreme vermeiden. Eine richtiggehende Taktik kann ich Ihnen allerdings nicht zur Hand geben (Probieren geht über Studieren!).

Das Programm wird mit

```
LOAD"HANDEL",8 RETURN
```

RUN

geladen und entweder mit der Tastatur oder über Joystick (Port #2) gesteuert.

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen alle Funktionen:

Funktion	Tastatur	Joystick
Pfeil hoch/runter	F5 / F7	OBEN / UNTEN
Menüpunkt anwählen	RETURN	FEUER
Pfeil auf obersten Menüpunkt	F6	OBEN + FEUER
Pfeil auf untersten Menüpunkt	F8	UNTEN + FEUER
Spielzeit	F1	LINKS
Pause	F3	RECHTS

Es folgt auch gleich eine Tabelle mit der Erklärung, wie man Zahlen einträgt:

Funktion	Tastatur	Joystick
Pfeil links	CRSR-DOWN	LINKS
Pfeil rechts	CRSR-RIGHT	RECHTS
Zahl erhöhen	F5	OBEN
Zahl erniedrigen	F7	UNTEN

Erscheint am rechten unteren Bildschirmrand ein Pfeil, muß man eine beliebige Taste oder **FEUER** drücken.

Für Ja-Nein-Entscheidungen gilt:

Ja **J** oder **FEUER**

Nein **N** oder **LINKS**

Zu Beginn des Spiels können Sie die Dauer einstellen:

Rundengrenze

Das Spiel läuft, bis die angegebene Rundenzahl erreicht ist.

Kapitalgrenze

Es wird gespielt, bis ein Spieler diese Kapitalgrenze erreicht hat.

Beliebig lange spielen

Es gibt generell kein Ende. Allerdings wird das Spiel abgebrochen, wenn ein Kapital oder die Rundenzahl den Wert $1E38$ (die größte im Computer darstellbare Zahl) überschreitet.

Im folgenden werden alle Möglichkeiten, die das Programm bietet, erklärt:

Artikel kaufen/verkaufen

Man kann mit neun unterschiedlichen Warensorten handeln. Beim Verkauf eines Produkts erhält man automatisch nur den halben Einkaufspreis pro Einheit, der für jede Runde neu berechnet wird. Man kann maximal fünf Artikel kaufen bzw. verkaufen.

Gewinnspanne

Sie beträgt zu Beginn des Spieles 15 % (bezogen auf den Einkaufspreis der jeweiligen Runde). Sie kann aber auf bis zu 200 % hochgesetzt werden. Sie sollten aber eines bedenken: Je teurer die Waren, desto weniger Kunden!! Sie sollten also versuchen, ein gerechtes Mittelmaß zu finden. Sollten Sie diese Gewinnspanne geändert haben, können Sie entweder ins Hauptmenü zurückkehren oder den Zug beenden.

Sicherheitsmaßnahmen

Es kann des öfteren vorkommen, daß jemand in Ihren Laden einbricht. Der Schaden ist nicht

unerheblich (DM 30.000 Schaden sind nicht selten). Wenn Sie Sicherheitspunkte kaufen (zu je DM 8.000), können Sie die Wahrscheinlichkeit eines Einbruchs verringern. Ausschließen läßt sich Diebstahl allerdings nie.

Angestellte einstellen/entlassen

Dieser Punkt ist eigentlich selbsterklärend. Dennoch möchte ich eine Anmerkung dazu machen: Je mehr Angestellte Sie haben, desto zufriedener werden Ihre Kunden sein. Trotzdem sollten Sie nicht vergessen, daß ein Angestellter DM 3.000 im Monat kostet.

Arbeitsgeräte kaufen

Auch dieser Unterpunkt dürfte klar sein. Man kann hier LKWs, Gabelstapler, Hubwagen und kleinere Arbeitsgeräte beschaffen. Übrigens: Die Kundschaft freut sich, wenn sie gut und schnell bedient wird.

Privates/Werbung/Sabotage

In diesem Untermenü kann man sich austoben: Häuser, Yachten, Autos und/oder Flugzeuge kaufen. Genauso kann man durch Fernsehen, Radio und Zeitung bzw. mit Wurfzetteln Werbung betreiben.

Sabotieren kann man allerdings nur, wenn noch andere Spieler beteiligt sind. Dabei wurde (absichtlich) die Sabotage an der eigenen Firma nicht verhindert. Wenn man einem Gegner großen Schaden zugefügt hat, kommen die Gangster noch einmal, um bei Ihnen zu kassieren! Sie sollten immer bedenken, daß

Sabotage sehr teuer ist. Zumal dann, wenn man von der Polizei dabei erwischt wird. Dies wird durch einen Zufallsgenerator bestimmt. Die Wahrscheinlichkeit erwischt zu werden, ist zum Glück sehr gering. In diesem Menü gibt es auch noch die Möglichkeit, aus dem Geschäftsleben auszusteigen.

Übersicht

Dies ist eine Art Bestandsaufnahme. Sie können eine Liste aller Ihrer Besitztümer begutachten.

Ereignisse

Es gibt acht verschiedene Zufallsereignisse – von der Bestellung eines Großkunden bis hin zum Wasserschaden (übrigens auch der Diebstahl, der großen Schaden anrichten kann).

Sie sollten Ihre Floppy nach dem Starten noch kurz eingeschaltet lassen und auch kurz vor dem Ende wieder einschalten, da beide Male auf die Floppy zugegriffen wird.

Und hier wieder für die Interessierten unter Ihnen eine Zeilenreferenz:

12- 1103	Initialisierung
1104- 1111	Rundenwechsel
1112- 1330	Hauptmenü
1400- 1430	Artikel kaufen/verkaufen
2500- 2900	Gewinnspanne ändern
3800- 4150	Angestellte einstellen/ entlassen
4300- 5180	Arbeitsgeräte kaufen
5500- 6875	Sabotage/Private
7500- 8510	Übersicht
16000-63600	Diverse Unterprogramme und Daten

Tim Färber

Wirtschaftsmanager

Dieses »Spiel« ähnelt dem vorhergehenden. Es ist eine Art Simulationsspiel. Allerdings gibt es bei dieser Variante keine solchen Zufälle, die einen unter Umständen ruinieren können.

Laden und starten Sie das Programm mit

LOAD"WIRT.MAN.",8

RUN

Nach dem Titelbild kommen Sie in das Hauptmenü. Hier können Sie zwischen zehn verschiedenen Punkten wählen.

Personal

Hier müssen Sie für jede Ihrer Firmen die erforderliche Zahl an Mitarbeitern und Angestellten einstellen.

Ausstattung

Sie können zwischen vier verschiedenen Maschinenarten wählen (Spynx, Ultimus, Sorox und Magnus). Diese Typen unterscheiden sich hinsichtlich Preis und Leistung.

Börse

Hier können Sie Aktien kaufen bzw. verkaufen. Dabei können Sie zwischen sieben Aktiengesellschaften wählen. Dies bedeutet eine steuersparende und gewinnbringende Geldanlage.

Firmen

Wenn Sie eine Ihrer Firmen verkaufen oder eine neue hinzukaufen wollen, müssen Sie diesen Menüpunkt anwählen.

Preise

Als Manager ist es unter anderem Ihre Aufgabe, die Preise Ihrer Firma festzulegen. Dieser Pflicht können Sie hier nachkommen.

Übersicht

Wenn Sie sich einen Überblick über Ihre derzeitige Firmenlage verschaffen wollen, benutzen Sie diesen Menüpunkt. Die Übersichten werden für jede einzelne Firma angefertigt.

Bestechung

Wer wollte das nicht schon lange einmal probieren: Finanzbeamte zu bestechen? Hier können Sie Ihren Wünschen freien Lauf lassen. (Kleiner Tip am Rande: Davon lassen Sie in Wirklichkeit besser die Finger!). Aber auch im Spiel ist das nicht ganz ungefährlich. Werden Sie erwischt, kann es Sie teuer zu stehen kommen. Sie können immer nur einmal pro Runde solche Finanzspritzen an kleine Beamten verteilen.

Unterwelt

Sollten Sie Ihr Geld noch gewinnbringender (aber auch gefährlicher) anlegen wollen, so können Sie sich einmal in der Unterwelt versuchen. Aber auch hier gilt das oben Gesagte: Das kann teuer enden. Hier können Sie sich sogar im Gefängnis wiederfinden.

Diskette

Sollte Sie ein Störenfried in die Realität zurückholen und Sie müssen das Spiel unterbrechen, so können Sie hier den Spielstand auf Diskette speichern. Um ein unterbrochenes Spiel wieder aufzunehmen, wählen Sie diesen Menüpunkt zum Laden an.

Weiter

Hier kommen Sie eine Runde weiter. Zuerst werden für jede Firma Ihre Ausgaben für Maschinen und Personal, die Stückzahlen, die Lagermenge und der Gewinn abzüglich Kosten angezeigt. Dann erscheint eine Übersicht über Ihre Börsenspekulation, und – last (not least) – soll noch das Finanzamt zu seinem Recht kommen. Danach sehen Sie noch eine Aufstellung über Ihre Aktivitäten in der Unterwelt (steuerfrei natürlich! Nicht umsonst ist das Ganze illegal.).

Nun sind Sie in der nächsten Runde.

Für die Leser mit etwas Erfahrung in BASIC: Die Preise der Firmen, die Sie im Laufe des Spiels kaufen können, werden am Anfang des Programms festgelegt. Diese können Sie durch Überschreiben manipulieren. Sie sollten die

Preise aber nicht unmäßig reduzieren, sonst hat das Spiel jeglichen Anreiz verloren. Und nun viel Spaß!

Bodo Burkholz

Börse

Auch dieses Spiel ist kein Actionspiel, sondern eine Wirtschaftssimulation. Sie unterscheidet sich von den vorangegangenen Simulationen dadurch, daß man hier nur an der Börse sein Glück versuchen kann.

Geladen und gestartet wird das Programm mit

```
LOAD"BOERSE" ,8 RETURN
```

RUN

Je länger Sie spielen, desto größer werden Ihre Aussichten – sowohl auf Gewinn als auch auf Verlust. Spekulieren können Sie mit:

- Neun Aktien aus den drei Branchen: Autos, Banken und Ausland
 - Goldbarren
 - und US-Währungsanleihen.
- (Siehe auch Aufstellung nach der Programmbeschreibung.)

Im großen und ganzen beherrscht ein ständiges Auf und Ab die Börse. Selten gibt es große Abweichungen vom Anfangskurs. Ein äußerst seltener Glücksfall ist es, wenn eine Aktie nach 48 Monaten (= maximale Spielzeit) den doppelten Wert ihres Anfangskurses erreicht.

Daher sollten Sie gelegentliche Kurshöhen ausnutzen und Ihre Aktien (nach Möglichkeit) mit Gewinn verkaufen, um in billigere Aktien einzusteigen, die vielleicht danach zum Höhenflug ansetzen. Auf keinen Fall sollten Sie ständig nur auf einem Aktienpaket herumsitzen. Größere Gewinne können Sie nur mit billigen Käufen und teuren Verkäufen realisieren.

Durch geschickte Spekulation und etwas Glück (fast wie im wirklichen Leben!) können Sie am Ende stolzer Besitzer eines Bankkontos von DM 100.000 und mehr sein.

Nun noch ein paar allgemeine Informationen, bevor wir ins Detail gehen:

Die jeweils angegebene Tendenz bedeutet nicht, daß die Kurse in der betreffenden Branche alle steigen. Sie sagt nur aus, in welcher Branche die Kursschwankungen am größten sind. Das heißt, daß die betroffenen Aktien auch fallen können.

Gold, dessen Wert sich entgegengesetzt zum US-Dollar entwickelt, ist den höchsten Kursschwankungen unterworfen.

Dementsprechend ist auch das Risiko sehr groß. Sie müssen beim Kauf auch die 14 % Mehrwertsteuer beachten. Alles in allem also ein »heißes Eisen«. Einen Vorteil hat Gold allerdings: Im Durchschnitt sind die Kurssprünge nach oben größer als nach unten. In der Regel ist der Goldpreis am Ende des Spieles höher als zu Beginn.

Nun zum Spielverlauf

Das Spiel ist für maximal fünf Spieler ausgelegt. Nehmen weniger Spieler daran teil, spielt der Computer mit.

Jeder Spieler erhält zu Beginn DM 50.000.

Jede Spielrunde entspricht einem Monat. Das Spiel dauert wahlweise 24 oder 48 Monate.

Die Reihenfolge, in der jeden Monat gespielt werden soll, kann man am Spielbeginn einstellen. Entweder spielt man in der Reihenfolge der eingegebenen Namen oder in der des Zwischenstandes. Das heißt, daß der zur Zeit reichste Spieler beginnt, auch wenn dies der Computer sein sollte.

Vor dem Gang zur Börse kann jedem Spieler etwas Positives oder Negatives widerfahren (siehe unter »Spieler-Action«).

Im Hauptmenü kann der Spieler folgende Übersichten beliebig oft abfragen:

- die letzte Kurstafel
- den letzten Zwischenstand
- den eigenen Depotbestand
- die Dividendenübersicht

Hier kann das Spiel auch abgebrochen werden.

Jetzt erfolgt der Gang zur Börse (Menüpunkt »Kaufen/Verkaufen«), wo man Aktien kaufen bzw. verkaufen kann. Dabei kann man noch den Zeitpunkt durch folgende Angaben mitbestimmen: »billigst«, »bestens« oder »limitiert«.

Auch an der Börse kann der Spieler sich nach Belieben über Aktien erkundigen. Beispielsweise

kann er bei seinen eigenen Aktien den Kaufkurs sowie den damit verbundenen Gewinn bzw. Verlust erfahren, sollte er das Aktienpaket jetzt verkaufen. Bei jeder Aktie kann außerdem der Kursverlauf der letzten neun Monate abgerufen werden. Diese Informationen sollten es dem Spieler erleichtern, Entscheidungen zu fällen.

Waren alle Spieler an der Börse, erscheint eine neue Kurstafel, zu deren Kursen die Käufe/Verkäufe der Spieler getätigt werden.

Es folgen der Reihe nach für jeden Spieler alle Abrechnungen, danach der neue Kontoauszug mit sofortiger Zinsabrechnung (Habenzins 0.5 % pro Monat, Sollzins 10 bis 14 % pro Monat).

Es erscheint der neue Zwischenstand. Vor jedem neuen Durchgang erfolgt eine Dividendenausschüttung, bei der die Aktie zufällig ausgewählt wird. Hat ein Spieler diese Aktie in seinem Depot, so bekommt er 10 % vom aktuellen Kurswert der Aktie, mindestens jedoch 5 DM pro Aktie.

Anschließend werden die US-Währungsanleihen verzinst (1 % je Monat). Jeder Anleihenbesitzer erhält 10 US-Dollar pro Anleihenpaket (= 1.000 \$), die dann zum aktuellen Dollarpriis umgerechnet und ausbezahlt werden. Sie erhalten also mehr Geld, je höher der Dollar steht.

Jetzt nimmt das Spiel den normalen Verlauf, wie oben beschrieben, bis zum Spielende.

Ist der letzte Monat abgeschlossen, erscheinen Endstand, Spielerstatistik und die Gesamtstatistik sowie eine (eventuelle) Erneuerung der High-Scores.

Nun zur Spieler-Action

Die Wahrscheinlichkeit, daß die »Spieler-Action« (vergleichbar mit Ereigniskarten in anderen Spielen) eintritt, beträgt 50:50. Dabei ist das Verhältnis von positiven Ereignissen zu negativen 60:40.

Folgende positive Ereignisse sind möglich

Sie haben Mieteinnahmen in Höhe von 300 bis 500 DM.

Sie bekommen 8 bis 15 % Ihres jeweiligen Kontostandes als Zins ausbezahlt.

Sie gewinnen mit einem Los. Dabei wird mit zwei Zufallszahlen die Höhe Ihres Gewinnes »berechnet«:

40 % = 100 DM

20 % = 200 DM

20 % = 500 DM

20 % = 1.000 DM

Mit etwas mehr Glück können Sie sogar 5.000 DM erhalten. Auch ist es möglich, daß zu den oben genannten Zahlen 50 DM hinzukommen, wenn die beiden Zufallszahlen identisch sind.

Sie finden eine Brieftasche. Ihr Inhalt beträgt zwischen 300 und 600 DM und (nicht oder!) 200 und 400 \$. Der Gesamtinhalt beläuft sich (je nach Dollarkurs) auf 700 bis 2.200 DM. Man hat die Wahl, ob man die Brieftasche abgibt oder behält. Dann kann es Ihnen allerdings blühen, daß Sie von der Polizei erwischt werden (siehe negative Ereignisse). Sonst erhalten Sie einen Finderlohn in Höhe von 25 % des Inhalts (ca. 175 bis 550 DM).

Jeder Spieler kann in einem Spiel ein einziges Mal beschenkt werden. Dabei kann er zwischen drei und fünf Aktien von VW, Deutsche Bank, Dresdner Bank oder Commerzbank erhalten. Der Stückwert variiert je nach Kurs zwischen 500 und 3.500 DM.

Des weiteren kann ein Spieler eine Erbschaft antreten (vergleiche auch »negative Ereignisse«). Bevor man erfährt, was man eigentlich erbt, muß man sich entscheiden, ob man die Erbschaft annimmt oder nicht. Sobald ein Spieler eine positive Erbschaft (= Wert größer als 0 DM) angetreten hat, kann er nicht mehr erben (gilt also nicht für negative Erbschaften!). Dabei ist die Wahrscheinlichkeit wie folgt verteilt:

20 % = Aktien (Stückzahl je nach Gattung)

4	Daimler
5-10	VW
2	Porsche
4	Deutsche Bank
5-10	Dresdner Bank
5-10	Commerzbank
1	Nestle
25-50	ITT
25-50	Sony

10 % = 1 US-Währungsanleihe

10 % = 1 Goldbarren

20 % = Bargeld in Höhe von 1.000 bis 3.000 DM

40 % = Schulden (siehe »negative Ereignisse«)

Nun zu den negativen Ereignissen

Kaufverbot: Der Spieler ist in diesem Monat nur für Verkäufe zugelassen.

Verkaufsverbot: Der Spieler darf in dieser Runde nur kaufen.

Bankgebühren: Die Bank verlangt für ihre Leistungen 200 bis 300 DM.

Steuernachzahlung: 10 % vom aktuellen Kontostand des Spielers zieht der Fiskus ein.

Erbschaft: Sie erben Schulden in Höhe von 1.000 bis 3.000 DM.

Brieftasche: Sollten Sie eine Brieftasche gefunden und behalten haben, können Sie erwischt werden. Sie werden dann wie folgt bestraft:

- Zahlung einer Strafe zwischen 500 und 1.400 DM.
- Gefängnis von 0,2 oder 3 Monaten (Sie können nicht an die Börse!).

Aufstellungen

Es gibt neun verschiedene Aktien aus drei Branchen:

Autos	Daimler Benz, VW und Porsche
Banken	Deutsche Bank, Dresdner Bank und Commerzbank
Ausland	Nestle, ITT und Sony

Daneben gibt es noch Goldbarren und US-Anleihen, die zum jeweiligen Dollarkurs abgerechnet werden.

Kurserwartungen

		Schwankungen je Monat		Mindest- oder maler Kurs
		nach unten	maxi- oben	
Aktien	60:40	0 %- 15 %	0 %- 15 %	-
Gold	50:50	2 %- 10 %	5 %- 15 %	-
Dollar	50:50	1 %- 10 %	1 %- 10 %	mind. 2 DM max. 4 DM

Gebühren

	Kauf	Verkauf
<i>Aktien</i>		
Provision	0.1 % (mind. 5 DM)	0.1 % (mind. 5 DM)
Maklergebühren	0.25 % (mind. 7 DM)	0.25 % (mind. 7 DM)
Mehrwertsteuer	-	-
<i>Gold</i>		
Provision	0.1 % (mind. 5 DM)	0.1 % (mind. 5 DM)
Maklergebühren	-	-
Mehrwertsteuer	14 %	-

	Kauf	Verkauf
<i>Dollar</i>		
Provision	0.5 % vom DM-Gegen- wert	0.5 % vom Gegenwert
Maklergebühren	–	–
Mehrwertsteuer	–	–

Tendenzen

	Kurssprünge (nach oben oder unten)
Autowerte sehr gefragt	Autos über 10 %-15 %
Banken sehr gefragt	Banken über 10 %-15 %
Ausland stark belebt	Ausland über 10 %-15 %
Autos und Banken gut	beide über 6 %-10 %
Autos gut, Ausland belebt	beide über 6 %-10 %
Banken gut, Ausland belebt	beide über 6 %-10 %
Uneinheitlich, Autos gut	nur Autos 6 %-10 %, Rest darunter
Uneinheitlich, Banken gut	nur Banken 6 %-10 %, Rest darunter
Uneinheitlich, Ausland gut	nur Ausland 6 %-10 %, Rest darunter
Schwächer	alles unter 6 %

Hinweis: Um Ihren Spielstand abspeichern zu können, muß der Schreibschutz an der Diskette entfernt werden.

Spiele gegen den Computer

Vier gewinnt (Markus Böggemann)

Vier in vier (Holger Kattner)

Brainstorm (Jessi Gonder)

Hypra-Chess (Thomas Gaksch)

Markus Böggemann

Vier gewinnt

Sicher kennen Sie dieses Spiel. Es hat sich seit einigen Jahren auf dem Spielemarkt etabliert. Das Computerspiel richtet sich genau nach dem großen Vorbild. Allerdings kann man – im Gegensatz zum Original – nur alleine gegen den Computer spielen.

Ziel des Spieles ist es, vier eigene Steine nebeneinander zu plazieren (übereinander, nebeneinander oder diagonal) und dies beim Gegner zu verhindern. Dazu gibt es ein Feld mit 8 mal 6 Reihen. Nach dem Laden und Starten mit

LOAD"VIER GEWINNT",8 RETURN

RUN

können Sie mit dem Joystick (Port #2) die Hand am oberen Bildschirmrand steuern. Möchten Sie über einem Schacht einen Ihrer Steine loslassen, so drücken Sie FEUER. Dann fällt Ihr Spielstein in dem betreffenden Schacht auf das nächste freie Feld und in Ihrem Magazin wird ein Stein abgezogen. Im Gegenzug plaziert der Computer einen Stein.

Das geht so lange, bis einer der Spieler eine Viererreihe bilden konnte. Hatte der Computer Erfolg, so wird der Bildschirmrahmen weiß,

andernfalls schwarz. Sollte das Spiel unentschieden ausgehen (das ist der Fall, wenn die Spielsteine ausgehen), wird der Rahmen hellblau. Neu starten kann man das Spiel mit **[F1]**.

Hier folgt noch eine Zusammenstellung der wichtigsten Speicherstellen

\$0002	Zeiger auf die Spalte, über der die Hand steht
\$00B6	Spalte
\$00BD	und Höhe der Steine in dieser Spalte zur Überprüfung
\$00FB	1=Spieler 2=Computer
\$00FC	Zeiger auf Loch 0 (links oben) bis 49 (rechts unten)
\$00FD	Farbe des nächsten zu setzenden Steines
\$00FE	Anzahl der freien Plätze im Schacht (6-Anzahl der belegten Plätze)
\$02A8-\$02D7	Belegung der einzelnen Löcher
\$02DB-\$02E2	Anzahl der Steine in den Spalten
\$02E4	Nummer des Schachtes, in den der Computer wirft
\$02E5-\$02EC	Bewertungen, wie sinnvoll es ist, in den betreffenden Schacht zu werfen

Holger Kattner

Vier in vier

Dies ist eine Steigerung des vorausgegangenen »Vier gewinnt«. Es handelt sich aber um eine Mischung aus »Vier gewinnt« und »3 in einer Reihe« (auch »Tic-Tac-Toe« genannt), allerdings mit 4 Steinen. Man spielt auf einem Spielfeld, das in vier Ebenen unterteilt ist. Jede Ebene stellt ein Quadrat mit der Seitenlänge von vier Kästchen dar. Ihre Aufgabe ist es, vier Steine in eine Reihe zu bringen. Dabei ist es gleichgültig, ob die Reihe in einer Ebene liegt oder nicht. Sie setzen Ihre Steine durch Angabe der Koordinaten in der Ebene (Ebene – Reihe – Spalte, z. B. 1 – 1 – 1). Dadurch gibt es 76 verschiedene Viererreihen.

Sollten Sie das »Ebenenprinzip« nicht verstanden haben, so laden und starten Sie das Programm mit

```
LOAD"VIER IN VIER",8 RETURN
```

```
RUN
```

und schauen Sie sich erst mal in Ruhe den Demomodus an. Dabei bestreitet der Computer eine Partie ganz allein. Sicherlich wird Ihnen dieses Prinzip klar.

Bedienungsanleitung

Nach dem Starten werden die Unterroutrinen (Filename »Code«) geladen. Das Programm befindet sich im Demomodus, das heißt, der Computer steuert zwei Gegner. Durch Drücken von **[SHIFT] + [B]** gelangen Sie in das Anfangsmenü. Der jeweils eingestellte Parameter ist revers dargestellt. Durch Drücken von **[.]** bzw. **[,]** verschieben Sie den reversen Balken nach links bzw. rechts. Dadurch können Sie die Einstellungen ändern. Durch **[RETURN]** werden Ihre Änderungen übernommen. Die Parameter sind dabei selbsterklärend.

Wenn Sie die Eingabe beendet haben, wird das Spielfeld angezeigt (Erklärung folgt). Zur Zug-eingabe erscheint im Feld von Spieler 1 bzw. Spieler 2 ein Cursor, mit dem Sie folgende Ein-gaben tätigen können:

- | | |
|---------------------------|---|
| [1], [2], [3], [4] | Angabe der Ebene, Zeile, Spalte |
| [V] | Anzeige des Computervor-schlages (falls zu Beginn des Spieles eingestellt!) |
| [Z] | Zurücknahme eines Zuges (falls zu Beginn des Spieles eingestellt!) |
| [RETURN] | Übergabe des Zuges an das Programm |
| [SHIFT] + [B] | Abbruch des Spiels |

Und nun zur Anzeige auf dem Bildschirm

Die folgenden Erklärungen beziehen sich auf die beiden Fenster rechts vom Spielfeld.

Rechts neben dem Schriftzug »Spieler 1« bzw. »Spieler 2« steht in Klammern entweder »M« (= Mensch) oder »C« (= Computer). Damit wird angezeigt, wer den entsprechenden Spieler steuert.

In der zweiten Zeile machen Sie hinter »Z:« Ihre Eingabe in Koordinatenform (Ebene, Zeile, Spalte). Die Zahlen für das Spielfeld, auf das gesetzt werden soll, entnehmen Sie bitte dem Bildschirm. Wenn Sie **RETURN** gedrückt haben, erscheint hinter Ihrer Koordinatenangabe eine Wertung des Computers; je höher sie ist, desto besser für Sie.

In der dritten Zeile erscheint der Computervorschlag, wenn Sie zu Beginn des Spieles die Computervorschläge zugelassen und anstelle von Zahlen bei Ihrer Eingabe **V** gedrückt haben. Somit haben Sie, falls Sie nicht weiterwissen, eine (sehr gute) Hilfestellung. Auch hinter diesen Koordinaten kommt eine Wertung des Computers.

In der vierten und letzten Zeile wird hinter »R:« die Zahl der bisher vom Spieler erreichten Viererreihen und hinter »M:« die Zahl der für den Spieler noch möglichen Viererreihen angezeigt.

Kurzbeschreibung des Programms

Das Ladeprogramm (»Vier in vier«) lädt die anderen Programmteile nach und teilt den Speicher wie folgt auf:

\$0000-\$033F	Zeropage, Prozessorstack, Sprungadressen
\$0340-\$03FF	Sprites
\$0400-\$07FF	Bildschirmspeicher
\$0800-\$0FFF	Zeichengenerator
\$1000-\$FFFF	wie üblich BASIC, ROM etc.

Die Maschinenprogramme enthalten folgende Routinen:

SYS 49152

Diese Routine schaltet einen Screensplit ein, der nötig ist, um 10 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen zu können.

SYS 49155

Ausschalten des Screensplits (Abschalten der Gitternetze über dem Spielfeld).

SYS 49363

Gibt das aktuelle Spielfeld aus.

SYS 49742

PRINT AT-Routine (Syntax: SYS 49742,Spalte, Zeile,Text).

SYS 49788

Löscht alle Steine im Spielfeld (Spielbeginn).

SYS 49807

Strategie-Routine: Sie geht alle möglichen »Vierer« nacheinander durch. Ist kein Stein (oder Steine) beider Farben in dem Vierer enthalten, so ergibt dies die Wertung 1. Sind nur Steine einer Farbe in dem betreffenden Vierer, so errechnet die Routine einen Wert folgendermaßen:

Wert der Farbe (je Spieler) hoch Anzahl der Steine (1-3). Diese Wertung wird in den unbesetzten Feldern des Vierers abgespeichert. Besetzte Felder erhalten die Wertung 0. Da durch die einzelnen Felder mehrere Vierer möglich sind, werden deren Wertungen addiert.

Die Routine errechnet außerdem die Anzahl der bisher erzielten und der noch möglichen Viererreihen.

SYS 50355

Richtet den Zeichengenerator ein und verschiebt die am Ende der Unterprogramme gespeicherten Sprites und neuen Zeichen in die vorgesehenen Speicherplätze.

Das BASIC-Programm (»Main«) enthält die Hauptprogrammschleife, die Parametereingabe, die Maschinenprogrammaufrufe etc.

Zeile

10 - 18	Programmstart, Demomodus
19 - 91	Parametereingabe
92 - 96	Spielbeginn
97 - 139	Hauptschleife
140	Programmende
141 - 144	Ausgaberroutine
145 - 153	Spielende
154 - 179	Bildschirmaufbau

Zum Schluß noch einige Anmerkungen

Die Spielstärke wird geregelt, indem die Strategieroutine die drei stärksten Züge bestimmt. Je nach Spielstärke wird dann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit manchmal auch nur der zweit- oder drittstärkste Zug ausgewählt.

Für die Spielhaltung werden für die eigenen bzw. die gegnerischen Steine Wertungen eingeführt. Bei offensiver Haltung zählen die eigenen Steine mehr, bei defensiver Einstellung die gegnerischen. Bei stark offensiver Haltung ist das Verhältnis 4:3, bei sehr schwacher 8:7.

Bei Schwarzweißfernsehern empfiehlt sich wegen der schlecht zu unterscheidenden Farben folgende Änderung:

Zeile 5:

Statt

POKE 53282, 2 : POKE 53283, 6
besser

POKE 53282, 11 : POKE 53283, 15

Zeile 15110:

POKE 53246 + PL, ZG Löschen

Dadurch funktioniert die Anzeige der letzten Züge durch unterschiedliche Farben zwar nicht mehr, die daraus resultierenden Graustufen verwirren aber mehr, als daß sie helfen.

Jessi Gonder

Brainstorm

Sie kennen sicher das beliebte Spiel »Mastermind«. Es soll dabei helfen, die grauen Zellen auf Trab zu halten. Brainstorm, ist die auf den Computer umgesetzte Version dieses Spiels.

Für Nicht-Eingeweihte hier eine kurze Zusammenfassung des Spiels

Es geht darum, die genaue Zusammensetzung einer Reihe von Farbstiften durch logisches Kombinieren zu erraten. Dabei werden die Versuche, die Kombination zu erraten, vom Mitspieler jeweils bewertet.

Dabei hat das ursprüngliche Brettspiel aber ein paar Nachteile:

Sie benötigen einen zweiten Spieler, der sich mit Ihnen abwechselt bei der Zusammenstellung der Farbstifte und beim Erraten. Derjenige, der die Stifte zusammenstellt, wird immer von Langeweile geplagt, bis er wieder an der Reihe ist.

Der zweite Nachteil ist, daß »errare humanum est«, wie schon der Lateiner sagt (soll heißen, daß der Mensch sich irren kann!). In diesem Zusammenhang besteht nämlich die Gefahr, daß die Rateversuche des einen vom anderen falsch

bewertet werden. Diese beiden Nachteile schaltet der Computer aus: Er hat immer und (fast) überall Zeit, und Sie können sicher sein, daß er Sie nicht übers Ohr haut.

Nach dem Laden und Starten mit

LOAD" BRAINSTORM" , 8 RETURN

RUN

erscheint die »Baukästle«-Maske, die so lange auf dem Bildschirm bleibt, bis man genügend Spielelemente ausgewählt hat.

Unter der Überschrift »Baukästle« befindet sich ein Such- und Auswahlpfeil. Jetzt können Sie mit CRSR-LEFT die Schriftfarbe und mit CRSR-RIGHT die Zeitanzeige bestimmen. Wenn Sie den Joystick (Port #2) nach unten drücken bzw. CRSR-DOWN betätigen, springt der Pfeil zum eigentlichen Auswählen der Spielelemente.

Rechts der Bezeichnung für den aktuellen Eingabemodus ist ein Sternchen zu sehen. Setzt man den Pfeil darunter, so kann man den Eingabemodus mit CRSR-UP von Tastatur zu Joystick ändern. Möchten Sie das Programm über Joystick steuern, müssen Sie dies hier einstellen. Haben Sie das getan, erwartet der Computer ab sofort alle Eingaben über Joystick am Port #2.

Bei den nächsten beiden Punkten können Sie wählen, ob Sie nur Farbe, nur Figuren oder beides erraten wollen. Dazu müssen Sie den Auswahlpfeil unter die einzelnen Farbpunkte bzw. Figuren stellen und mit CRSR-UP anwählen. Auf dem Bildschirm wird angezeigt, was Sie angefordert haben.

In der nächsten Zeile können Sie die Zahl der Farben/Figuren wählen. Üblich sind fünf. Für besonders gute Denksportler unter Ihnen gibt es aber die Möglichkeit, bis zu 15 Farben/Figuren zu kombinieren. Dazu wählen Sie eine Zahl zwischen eins und acht mit dem Pfeil aus und bestimmen mit der Zahl rechts vom »*« den Multiplikator. Ein Beispiel: Sie wählen die Vier an und setzen den Multiplikator auf Zwei (höher geht es nicht); dann erhalten Sie als Kombination acht Stifte (vier * zwei). Die maximale Zahl 15 ist bedingt durch Platzmangel im Spielfeld.

Nach demselben Prinzip gehen Sie bei der Wahl der Versuche vor. Durch diese Zahl bestimmen Sie die maximale Anzahl Ihrer Versuche.

Diese Einstellungen können Sie beliebig lang wiederholen. Wenn Sie meinen, genug Spielelemente ausgewählt zu haben, können Sie mit **[RETURN]** oder **[FEUER]** das Menü verlassen, wenn der Pfeil waagerecht liegt. Das Programm überprüft Ihre Eingabe und springt gegebenenfalls wieder in das Menü zurück. Andernfalls wird das Spielfeld aufgebaut.

In der obersten Code-Reihe werden die Figuren angezeigt, die Sie erraten müssen. Wenn Sie nichts ändern wollen, drücken Sie **[RETURN]** oder **[FEUER]**. Daraufhin erscheint der Pfeil in der ersten Versuchsreihe. Hier können Sie auf jedem Platz die Farbe mit **[CRSR-DOWN]**/Joystick **[UNTEN]** und die Figur mit **[CRSR-UP]**/Joystick **[OBEN]** auswählen. Haben Sie eine Reihe vollständig ausgefüllt, können Sie sie mit **[RETURN]**/**[FEUER]** übergeben.

Möchten Sie das Spiel abbrechen, geben Sie **[*]** und **[RETURN]**/**[FEUER]** ein.

Die Bewertung erfolgt nur, wenn die Reihe vollständig eingegeben wurde. Bei der Bewertung muß man unterscheiden, ob man nur nach Farbe/Figur oder nach beidem geraten hat.

Haben Sie nur Farben bzw. Figuren zu erraten versucht, so sehen Sie neben den Versuchsreihen zwei Bewertungsfelder. Die Zahl im rechten Feld gibt an, wieviele Farben/Figuren richtig geraten und gesetzt sind. Das linke Feld gibt an, wieviele Farben/Figuren richtig geraten, aber falsch gesetzt sind.

Spiele Sie dagegen mit Farben und Figuren, gibt es drei Bewertungsfelder. Richtige Farbe und Figur werden im folgenden als Pärchen bezeichnet. Das rechte Feld bezieht sich auf die Pärchen, die in der Versuchsreihe richtig stehen. Das mittlere Feld gibt an, wieviele Pärchen an falscher Position stehen. Das linke Feld sagt aus, wieviele Figuren und Farben zwar richtig stehen, aber nicht richtig »gepaart« wurden.

Diese Bemerkungen sind zwar kompliziert, wenn Sie aber ein bißchen mit dem Programm herumspielen, werden Sie es schnell begreifen. Am besten fangen Sie ganz klein an und versuchen es erst einmal mit kleinen Code-Reihen, die vielleicht nur aus Farben bestehen.

Viel Glück!

Thomas Gaksch

Hypra-Chess

Ziemlich bekannt sind die Computerumsetzungen von Schach; dementsprechend viele kommerzielle Programme gibt es auch. Ihnen liegt hier eine sehr leistungsfähige Version in Maschinensprache vor. Dieses Programm spricht den »Schachprofi« an, da es kein Spielbrett auf dem Bildschirm darstellt. Der Profi hat aber sowieso immer ein Spielbrett neben dem Computer stehen.

Dieses Programm ist sehr stark. Es kann sogar kommerzielle Spiele wie Grandmaster oder Sargon II in Schach halten. Dabei zeichnet es sich durch einige Punkte aus:

- Es beherrscht acht Spielstufen.
- Man kann beliebige Stellungen eingeben.
- Es gibt eine Unterverwandlung.
- Es zeigt die Suchtiefe an.

Nach dem Laden und Starten mit

LOAD"HYPRA-CHES", 8 RETURN

RUN

erscheint das Titelbild. Nun können Sie G für die Grundeinstellung eingeben.

Danach müssen Sie sich für eine Farbe entscheiden:

- ☐ W Sie spielen mit weißen Steinen
- ☐ S Sie spielen mit schwarzen Steinen

Wie gesagt, beherrscht Hypra-Chess acht Spielstufen, die sich in der Bedenkzeit unterscheiden. Im folgenden werden die durchschnittlichen Bedenkzeiten angegeben:

- 1. 5 s
- 2. 15 s
- 3. 30 s
- 4. 1:00 min
- 5. 2:00 min
- 6. 3:00 min
- 7. 3:45 min (=Turnierstufe)
- 8. 6:00 min

Geben Sie die entsprechende Zahl ein, um die Spielstärke einzustellen.

Beachten Sie bitte, daß die oben genannten Zeiten lediglich Durchschnittswerte darstellen. Das heißt, Hypra-Chess teilt sich die Zeit nach »eigenem Ermessen« ein.

Für einen Zug geben Sie bitte dessen Koordinaten (getrennt durch einen Bindestrich) an:
z.B. E2-E4 .

Für die Rochade (kurze und lange) genügt die Angabe des Königszugs.

Beispiel: A7-A8 X

X steht hier für einen der folgenden Buchstaben:

D = Dame
 T = Turm
 L = Läufer
 S = Springer

Um die Partie abubrechen, können Sie anstelle eines Zuges [*] **RETURN** eingeben.

Während der Computer am Zug ist, können Sie die aktuelle Suchtiefe am rechten unteren Bildschirmrand erkennen (in Halbzügen).

Schachmatt und Patt werden vom Computer mit einem blinkenden Rahmen und einer entsprechenden Textmeldung angezeigt. Mit **SPACE** kommen Sie wieder ins Anfangsmenü zurück.

Eingabe von Problemstellungen

Sie können eine beliebige Stellung eingeben, indem Sie zu Beginn des Spieles anstatt **G** die Taste **P** drücken. Dann erscheinen am Bildschirm die Kennungen der einzelnen Figuren. Diesen können Sie dann die entsprechenden Felder zuweisen. Wollen Sie eine Figur nicht setzen, geben Sie lediglich **RETURN** ein.

Beispiel

Sie wollen den weißen König auf E4 setzen:

Bildschirm	Ihre Eingabe	Kommentar
WK	E4 RETURN	König auf E4
WK	RETURN	Nur ein König
WD	E2 RETURN	Weiß Dame
WD	E1 RETURN	Noch eine Dame auf E1
WD	RETURN	Keine Dame mehr
WT	... usw.	

Beachten Sie bitte, daß Hypra-Chess keine Plausibilitätskontrolle der eingegebenen Stellung vornimmt. Sie sollten also im eigenen Interesse nur gültige Eingaben machen.

Wenn Sie die Eingaben beendet haben, teilen Sie dem Computer durch ☐ S oder ☐ W mit, wer am Zug ist und mit welcher Farbe der Computer spielen soll.

Nun können Sie wie gewohnt weiterspielen.

Ein Hilfsprogramm

Magic Cube (Norbert Wiechers)

Norbert Wiechers

Magic Cube

Bei diesem Programm handelt es sich nicht um ein Spiel. Vielmehr soll es eine Art Hilfestellung für die Zauberwürfelbesitzer unter Ihnen sein. Ursprünglich sollte das Programm nur völlig verdrehte Würfel wieder »zurückdrehen«. Im Laufe der Zeit aber wurde das Programm erweitert. So kann Ihnen das Programm auch Muster zeigen. Sie sollten es sich auf alle Fälle einmal ansehen. Auch wenn Sie einen solchen Würfel nicht besitzen.

Haben Sie Ihren C 64 an einen Monochrom-Monitor angeschlossen, ist es ratsam, für dieses Programm den Farbfernseher der Familie in Beschlag zu nehmen, da Sie nur so die Farben gut unterscheiden können.

Nach dem Laden und Starten mit

```
LOAD"MAGIC CUBE",8 RETURN
```

RUN

braucht das Programm etwa 20 Sekunden, um Daten einzulesen. Im Hauptmenü können Sie zwischen »Würfel wiederherstellen« und »Muster erstellen« wählen.

Drücken Sie zunächst **F1** für »Wiederherstellen«. Bevor der Computer sich an die Arbeit machen kann, müssen Sie ihm erst einmal mitteilen, in welchem Zustand sich der Würfel gerade befindet. Dazu wird zwischen drei Eingabemodi unterschieden.

Eingabemodus A – Würfel selbst erstellen

Hier können Sie dem Computer die Lage Ihres Würfels mitteilen und auf dem Bildschirm darstellen lassen.

Auf dem Bildschirm erscheint ein grauer Würfel. Nur die Mittelpunkte (= Mittelflächen) der drei sichtbaren Flächen sind farbig. Richten Sie nun den Zauberwürfel nach jenem auf dem Bildschirm dargestellten aus. Halten Sie sich dabei an die Mittelstücke. Demnach muß das weiße Mittelstück oben, das rote links und das grüne rechts liegen.

Jetzt müssen Sie die Farben der einzelnen Steine eingeben, auf die der Pfeil weist. Geben Sie dazu die Nummer der Farbe an. Diese Nummer sehen Sie links auf dem Bildschirm. Haben Sie diese drei Seiten komplett belegt, fragt der Computer noch einmal, ob alles seine Richtigkeit hat. Überprüfen Sie diese Seiten noch einmal genau! Ist alles richtig, drücken Sie **↵**. Es erscheinen dann die restlichen drei Flächen. Wiederholen Sie hier noch einmal den gesamten Vorgang (Ausrichten nicht vergessen!). Bitte überprüfen Sie auch hier noch einmal die einzelnen Farben, denn eine Wiederherstellung ist bei einer Fehleingabe nicht möglich. Wenn alle Farben stim-

men, drücken Sie [J]. Nun kann der Computer mit der Herstellung des Zauberwürfels beginnen.

Eingabemodus B – Computer verdreht Würfel

Der Computer verdreht den fertigen Würfel mit 15 zufälligen Zügen. Sie können keinen Einfluß auf den Würfel bzw. dessen Verdrehung nehmen. Die einzelnen Züge werden nicht grafisch dargestellt. Aber dennoch benötigt das Programm eine gewisse Zeit.

Eingabemodus C – Würfel mit Tastatur/Joystick verdrehen

Hier übernehmen Sie die Funktion des Computers bzw. des Zufallsgenerators im vorhergehenden Modus. Dazu erscheint auf dem Bildschirm der fertige Zauberwürfel. Mit [F3] können Sie die gewünschte Perspektive auswählen. Dabei werden wieder drei Seiten angezeigt. Wenn die gewünschte Perspektive eingestellt ist, drücken Sie [F1], und das Programm läuft weiter. Mit den Tasten [F1] und [F2] (bzw. Joystick nach [OBEN] oder [UNTEN]) können Sie den Pfeil auf dem Würfel wandern lassen und so einen der 12 verschiedenen Züge auswählen. Um einen Zug ausführen zu lassen, müssen Sie [RETURN] oder [FEUER] drücken.

Es stehen Ihnen aber noch andere Funktionen zur Verfügung, die Ihnen das Arbeiten mit dem Würfel erleichtern. Haben Sie einen falschen Zug gemacht, können Sie ihn mit [F5] wieder rückgängig machen. Wenn Sie [F5] öfter drücken, können Sie den Würfel unter Umständen wieder in die Ausgangsstellung bringen.

Auf dem Bildschirm sind – wie schon gesagt – nur drei Flächen sichtbar. Um die Perspektive zu ändern und so auch die anderen Flächen sehen zu können, brauchen Sie lediglich **F7** zu drücken. Diese und andere Funktionen sind noch einmal in der Tabelle »Tastaturbelegung« (siehe unten) zusammengefaßt.

Wenn Sie der Ansicht sind, der Würfel sei genug verdreht, können Sie mit **↵** den Computer veranlassen, mit dem Wiederherstellen zu beginnen.

Natürlich können Sie mit dieser Eingabeart den Würfel nicht nur »sinnlos« verdrehen, sondern auch Muster erstellen. Wie Sie später noch sehen werden, kann auch das Programm Muster erstellen. Lassen Sie sich von Ihrem Computer einmal inspirieren. Somit wäre auch Kritikern der Wind aus den Segeln genommen, die behaupten, daß Computer die Kreativität töten.

Tastaturbelegung

F1 , F2	Gewünschten Zug einstellen
RETURN	Zug wird ausgeführt
F5	Letzten Zug rückgängig machen
TASTE	Zugnummer und Zeit werden angezeigt
F7	Perspektive ändern
^	Computer beginnt mit Wieder herstellung
F8	Zurück zum Hauptmenü

Nun zu den unterschiedlichen Herstellungsmodi

Herstellungsmodus A –

Computer stellt Würfel wieder her

Hier stellt das Programm den Würfel wieder her, der zuvor in einem der drei Eingabemodi verdreht wurde.

Zunächst können Sie wieder mit **[F7]** die Perspektive einstellen. Haben Sie einen eigenen (verdrehten) Zauberwürfel, richten Sie ihn am besten nach dem Bildschirm aus (siehe Eingabemodus A). Auf dem Bildschirm müßte praktisch Ihr Würfel zu sehen sein, wenn Sie vorher den Würfel über den Modus A verdreht haben.

Drücken Sie nun **[F1]**, und der Computer beginnt mit der Herstellung des Würfels. Dazu erscheint ein Pfeil, der den aktuellen Zug anzeigt. Beobachten Sie den weißen Pfeil genau und drehen Sie Ihren eigenen Würfel, wie es der Pfeil anzeigt. Nach jeder Drehung ertönt ein Gong, damit Sie wissen, wann der nächste Zug kommt. Etwa alle zwei bis drei Sekunden wird ein neuer Zug ausgeführt. Wenn Sie irgendeine Taste drücken, hält das Programm an und es erscheinen die Anzahl der Züge und die benötigte Zeit. Außerdem können Sie jetzt die Perspektive ändern. Vergessen Sie dabei aber nicht, Ihren Würfel (den Sie in Händen halten) neu auszurichten! Mit einem weiteren Tastendruck fährt das Programm fort mit der Wiederherstellung.

Die Tastaturbelegung wird im folgenden nochmals in einer kleinen Übersicht gezeigt:

TASTE

Unterbrechung des Programms. Es werden Zugnummer und die benötigte Zeit angezeigt. Dient auch zur Fortsetzung des Programms.

F7

Perspektive ändern

Herstellungsmodus B – Würfel selbst wiederherstellen

Mit diesem Programmteil können Sie sich selbst daran versuchen, den Würfel per Joystick oder Tastatur wieder zurückzudrehen. Dieser Programmteil dürfte vor allem für die Leser unter Ihnen interessant sein, die keinen Würfel besitzen. Dabei dürfte es am nützlichsten sein, wenn Sie den Würfel vom Computer zufällig verdrehen lassen (Eingabemodus B).

In diesem Programmteil stehen Ihnen dieselben Funktionen zur Verfügung, die in der Tabelle am Ende von Teil C zusammengefaßt sind.

Diese Art der Wiederherstellung ist wegen der unglaublich hohen Zahl von Möglichkeiten natürlich nicht ganz einfach. Es gibt insgesamt 43.252.003.274.489.856.856.000 mögliche Variationen, die richtige Zugkombination herauszufinden. Dies soll Sie allerdings nicht irritieren oder gar davon abhalten, diesen Menüpunkt zu testen. Eine mögliche Anwendung wäre eine Art Wettkampf zwischen Freunden: Wer kann den Würfel schneller wieder zurückdrehen?

Sollten Sie einen Eingabe- oder Herstellungsmodus angewählt haben, in den Sie gar nicht wollten, so kommen Sie jederzeit mit  in das übergeordnete Menü zurück und können so neu wählen.

Mit Magic Cube können Sie Ihren Würfel aber nicht nur verdrehen und zurückdrehen (lassen), sondern auch Muster auf Ihren Würfel zaubern. Sie können dabei verschiedene Muster beliebig oft miteinander kombinieren und so immer wieder neue Muster erstellen.

Gehen Sie dazu mit  in das Hauptmenü zurück und drücken Sie dort **[F3]**. Dadurch aktivieren Sie das Menü »Muster erstellen«. Auf dem Bildschirm erscheinen die Namen der verschiedenen Muster. Wählen Sie einen Namen mit **[F1]** an und drücken Sie dann **[RETURN]**. Es erscheint der fertige Würfel. Auch hier können Sie die Perspektive mit **[F7]** ändern, um das Muster von allen Seiten zu betrachten. Mit einer beliebigen Taste können Sie das Programm anhalten und wieder fortsetzen.

Haben Sie sich »sattgesehen«, drücken Sie **[F8]**. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihr Muster zu löschen oder aber als Grundlage für ein neues Muster zu benutzen. Dadurch können Sie verschiedene Muster beliebig oft kombinieren. Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

64'er C-Spielesammlung

Lassen Sie sich in eine abenteuerliche Spielwelt entführen! Alles, was Sie brauchen, ist ein C64 oder ein C128, beiliegende Spieldiskette – und schon kann die Reise losgehen. Beweisen Sie Ihre Joystick-Künste, indem Sie sicher den Weg aus dem Labyrinth finden! Bewahren Sie Ihren kühlen Kopf in aufregenden Actionszenen! Zeigen Sie Ihre Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen Wirtschaftssimulationen!

Mit den 15 spannenden Spielen, der ausführlichen Anleitung sowie den farbigen Bildschirmfotos ist Ihnen ein fantastisches Spielvergnügen gewiß.

Balliard: Einfallswinkel = Ausfallswinkel. Wer das nicht befolgt, hat es schwer bei dieser Mischung aus Tennis und Billard.

Maze: Wer die Übersicht behält und nicht kopflos herumspringt, wird das Ziel erreichen.

The Way: Zu verschlungenen Pfaden gesellen sich Geldsäcke und böse Geister, die es zu bekämpfen gilt.

Schiffe versenken: Endlich eine faire Version dieses weitverbreiteten Spieles, mit zusätzlichen Spielvarianten.

Vager 3: Joystickprofis mit ungetrübtem Visierblick und Trefferinstinkt können ihr Punktekonto schwer mit Abschlußprämien beladen.

Firebug: Hoffentlich fängt Ihr Joystick nicht ebenfalls Feuer, wenn es heißt, die

wertvollen Koffer aus dem brennenden Haus des Professors zu erwischen.

Pirat: Taktik, Timing und gute Navigationskenntnisse sind Voraussetzung für ein bis zu 25 Jahre langes Piratenleben.

Handel: Hier können Sie Ihren Geschäftssinn und Ihre Risikobereitschaft unter Beweis stellen, ohne wirklich später am Hungertuch nagen zu müssen.

Wirtschaftsmanager: Simulation aus den höchsten Etagen der Wirtschaft, nicht 1000 Stück, sondern ganze Firmen gehen über den »Ladentisch«.

Börse: Dieses Spiel bietet wirklich einen hervorragenden Einstieg ins Börsenkarussell.

Vier gewinnt: Einfach, aber gerade deswegen ein Spiel, das schnell zu Erfolgserlebnissen führt.

Vier in vier: Die Steigerung zu »Vier gewinnt«, bei der in vier Ebenen und damit dreidimensional gesetzt werden muß.

Brainstorm: Mastermind stand Pate für dieses vielseitige Denkspiel.

Hydra-Chess: Spielen Sie Schach gegen einen C64.

Magic-Cube: Ein Spiel, das eigentlich gar keines ist, sich aber für alle Zauberwürfelfans als Schlüssel zur Lösung entpuppt.

Hardware-Anforderungen: C64 oder C128 bzw. C128D (64er-Modus), Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.