

 SHAREWARE-
BIBLIOTHEK

Rudi Kost

Spiele-
Box
Band II

81 Public-Domain- und Shareware-Spiele
detailliert erläutert

Zum Kennenlernen
Zum Nachspielen
Zum Besserspielen

Hilfen für Einsteiger und Profis

Spiele-Box Band II

SHAREWARE- **BIBLIOTHEK**

Rudi Kost

Spiele- Box

Band II

81 Public-Domain- und Shareware-Spiele
detailliert erläutert

Markt & Technik Verlag AG

Kost, Rudi:

Spiele-Box : zum Kennenlernen, zum Nachspielen, zum Besserspielen ; Hilfen für Einsteiger und Profis / Rudi Kost. –
Haar bei München : Markt-u.-Technik-Verl.

(Shareware-Bibliothek)

Bd. 2. 81 Public-Domain- und Shareware-Spiele : detailliert erläutert. – 1989

ISBN 3-89090-786-5

Die Informationen in diesem Produkt 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 Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
92 91 90 89

ISBN 3-89090-786-5

© 1989 by Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/West-Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Der Inhalt wurde mit dem Textverarbeitungsprogramm
Word 4.0 erfaßt, mit Ventura Publisher bearbeitet und
auf der Linotronic 300 belichtet.

Druck und Verarbeitung: Jantsch, Günzburg
Printed in Germany

Inhalt

Vorspiel

Do you need instructions?	9
---------------------------	---

1

Schachzüge Strategiespiele



17

Maxit	20
Awari	21
Memory	23
Afghanistan	24
MS-Trek	28
Galaxy Trek	38
Startrek	45
Facing the Empire	51
Duelling Starships	62
Fire Fighter	64
Landmine	66
Pyramids	67
Reversi	73
Othello (I)	75
Othello (II)	77
Go-Moku	78
PC Pente	80
Tictactoe	81
3-D-Tictactoe (I)	82
3-D-Tictactoe (II)	83

Square	84
Computer Dots	86
Droids	87
Hique	88
Chess (I)	89
Chess (II)	92
PC-Chess	93
Turbo-Chess	96
El Grinch	98
Backgammon (I)	99
Backgammon (II)	102
Fifteen Puzzle	103
Life Forms	104
Life	106

2

Mit etwas Glück

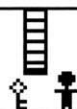


Würfel, Karten, Kugeln

109

Yahtzee	111
Quimbee	115
Five	120
Keno	123
Mahjong	124
Blackjack (I)	128
Blackjack (II)	131
Ultima 21	132
Las Vegas Casino Blackjack	134
Las Vegas Dollar Slots	136
Baccarat	137
Crazy Eights	138
Solitaire	139
Hearts	143
Black Box, Down the Chute, Double Trouble, Star Chamber, Zipper	145
Pinball	146
Rain	147
Twilight Zone	148
Roulette	149
Bowling	150

3

Auf der Lauer**Geschicklichkeitsspiele**

151

Fence	153
Meteor	155
Serpent	156
Bouncing Babies	157
Chase	158
Zylgis	159
Ball	160
Bricks	161
Spinout	162
Disk Crash	163
Frog	164
Ribit	166
Pitfall	167
Surround	169
Tron Light Cycles	170
Amazing Maze	172
Kangaroo	173
David's Kong	174
Janitor Joe	176
Willy the Worm	184
Pango	189
Digdug	192
Kingdom of Croz	194
Bert and the Snakes	196
Pyramid Power	198
Fly	199
Labbits & Valdrons	200

Nachspiel

Register der Spiele	203
Register der Disketten	208
Register der Dateinamen	215
Nachweise	220
Was Sie im ersten Band finden	222
Hinweise auf weitere Markt&Technik-Produkte	224

Vorspiel

Do you need instructions?



Unter den mehr als 1100 Disketten der PC-SIG-Library befinden sich rund 100 mit Spielen. Manche Disketten enthalten nur Spiele, anderswo wurden die letzten paar Byte mit einem Spiel aufgefüllt.

Viele Spiele taugen schlichtweg nichts, andere machen beinahe süchtig. Die Freaks übertrumpfen sich mit ihren *High-Score*-Listen und tauschen ihre Erfahrungen aus im Labyrinth der Orks und Hobbits.

Ganz genau 148 Spiele sind in der Spiele-Box beschrieben, weitere gut zwei Dutzend werden erwähnt. Deshalb mußten es auch zwei Bände werden. Das Vorwort ist beidesmal dasselbe, ebenso der Anhang mit seinen verschiedenen Registern. Ich kann ja nicht voraussetzen, daß Sie beide Bände kaufen. Obschon das natürlich das beste wäre, was Ihnen (und mir) passieren kann.

Die Register, kumuliert für beide Bände, sind der Trampelpfad durch den Spiele-Dschungel. Sie möchten wissen, welche Diskette welche Spiele enthält? Sie haben eine Datei und wissen nicht, wie das Spiel richtig heißt? In den Registern können Sie nachschlagen.

Die Auswahl

Nicht alle Spiele der PC-SIG finden Sie erwähnt. Herausgesucht haben wir schöne und gräßliche, spannende und langweilige, intelligente und doofe. Nur die ganz doofen und ganz langweiligen strafen wir mit Mißachtung. Ansonsten wurde Vollständigkeit angestrebt, so gut das möglich ist.

Unter diesen Spielen gibt es welche, die Tage, ach was, ein ganzes Leben beschäftigen können. Andere sind nicht mehr als ein Fünf-Minuten-Spaß: einmal gespielt, dann vergessen.

**Wir spielen
und wissen,
daß wir
spielen, also
sind wir mehr
als bloß
vernünftige
Wesen, denn
das Spiel ist
unvernünftig.**

Johan Huizinga

Und irgendwann mal wieder hervorgeholt, wieder fünf Minuten Vergnügen gehabt.

So ist das mit den Spielen. Und darum haben die Public-Domain- und Shareware-Spiele gegenüber den kommerziellen einen entscheidenden Vorteil, obschon sie in der Farbenpracht und der grafischen Präsentation oft nicht mithalten können: sie sind billig. Man kann sich eine Menge davon leisten.

Viele Spiele werden mit der Zeit langweilig. Auch Larry Laffer stolpert eines Tages nur noch müde durch die Stadt. Wer seine Spiellust befriedigen, immer mit etwas Neuem konfrontiert werden will, muß viel Geld ausgeben.

Es sei denn, er bedient sich im Markt der Public Domain und Shareware.

Die Spiele-Box dient daher zwei Lesergruppen. Sie will einmal informieren über das Angebot und bei der Auswahl helfen. Sie will zum andern Handreichungen geben für Spiele, die im heimischen Diskettenarchiv vor sich hin schlummern, weil man mit ihnen nichts anzufangen weiß.

Nach einer privaten, streng statistischen, wenngleich keineswegs repräsentativen Umfrage haben drei von vier PC-Besitzern Spiele. Im Durchschnitt 5,5 Spiele (was mag bloß das halbe sein? oh Statistik!). Man hat ja so seine Freunde.

Das ist legal, sofern es sich um echte Public-Domain-Programme handelt; es ist halblegal bei Shareware. Die darf zwar unbeschränkt kopiert und geprüft werden, bei Gebrauch erwartet der Autor indes einen Obolus.

Ich meine, er hat auch ein moralisches Anrecht darauf. Unser Spaß hat ihm schließlich etliche Arbeit bereitet.

Manche Spiele indes werden einmal gestartet und dann verflucht. Selbst bei einfachen Spielen kommt man oft ohne Anleitung nicht weiter, allein wegen der willkürlichen Tastenbelegung. Und die Dokumentationen, sofern es überhaupt welche gibt, pflegen auf der Kopie natürlich nie dabei zu sein.

So manches Spiele-Juwel hat auf die Spiele-Box gewartet, um aus seinem Dornröschenschlaf wachgeküßt zu werden.



Die Aufteilung

Die Spiele sind in verschiedenen Gruppen zusammengefaßt, wobei die Aufteilung durchaus Anlaß zu Streit geben mag. Auch ein Ballerspiel wie *Flightmare* verlangt einige Geschicklichkeit, auch bei einem Strategiespiel wie *MS-Trek* wird geballert: Wir haben das vorherrschende Element als Kriterium zur Unterteilung herangezogen. Ohnehin erheben diese Gruppierungen nicht den Anspruch einer wissenschaftlichen Klassifikation, sondern sollen nur einer groben Orientierung dienen.

Bei jedem Spiel werden die Spielregeln und die Taktiken so ausführlich beschrieben, wie es zum Verständnis nötig ist.

Erwarten Sie aber keine tiefeschürfende Erörterung der Philosophie des Backgammon und auch keine Vorstellung von Meister-Schachpartien. Sie erhalten lediglich Anleitungen, wie die Spiele zu bedienen sind, welche Tasten was bewirken und hin und wieder auch Tips aus der Trickkiste.

Auf die *Instructions*, die manchen Spielen beigegeben sind – ob ausdrückbar oder nur ansehbar –, können Sie in den meisten Fällen verzichten. Wo nicht, wie bei manchen *Adventures*, wird dies ausdrücklich vermerkt.

Voraussetzungen

Dem Kasten zu Beginn jeder Spielebeschreibung entnehmen Sie die notwendigen technischen Informationen, und darüber müssen wir jetzt wohl oder übel ein wenig reden. So mancher hat sich schon frohgemut ein Spiel angeschafft und dann eine herbe Enttäuschung erlebt: Das Ding war um nichts in der Welt zum Laufen zu bringen.

In der Randspalte auf der nächsten Seite sehen Sie ein Beispiel für einen solchen Kasten.

Die Spiele werden, natürlich, unter ihrem Titel vorgestellt – und zwar dem offiziellen Titel, so ein solcher vorhanden ist. Manchmal gibt es ihn, aber keiner kennt ihn. *The Amulet of Yendor*? Nie gehört! Aber bei *Hack* beginnen die Augen zu leuchten. Ein Blick auf die weiter unten aufgeführten Dateien oder in die Register sollte deshalb obligatorisch sein.

Und jetzt kommen wir zur Technik.

Grafikkarte

Viele Spiele verlangen eine CGA-Grafikkarte (*Color Graphics Adapter*). Das ist die mieseste aller Bildschirmauflösungen (320 x 200 Punkte) – so bescheiden war man noch in der

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☒ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 176, 210,
274, 476

Datei:

SPACEVAD.EXE

Abbruch:

Neustart

Steinzeit des PC. Und aus der stammen viele der Spiele. Überdies ist CGA dank jener weltweit operierenden Firma, die jeder kennt, lange Zeit der Grafikstandard gewesen.

Mittlerweile ist man weiter, und die EGA- oder VGA-Grafikkarten, die heute in Gebrauch sind, können in der Regel CGA emulieren. Entweder tun sie's automatisch, oder man muß an irgendwelchen DIP-Schaltern herumfummeln. Da üben Sie wenigstens schon mal die Feinmotorik, die Sie für viele Spiele unabdingbar brauchen. Auch Fabrikate, die ansonsten höher auflösen (Olivetti zum Beispiel), haben mit dem CGA-Modus keine Schwierigkeiten.

Obschon das Ding Farbgrafikkarte heißt, brauchen Sie deswegen nicht notwendigerweise auch einen Farbmonitor. Der Grad der Bildschirmauflösung ist entscheidend.

War früher CGA die Normalausstattung und EGA ein Luxus, so kommt heutzutage selbst ein Billigst-PC kaum noch ohne Herculeskarte aus (da hängt dann ein Monochrom-Monitor dran). Das ist zwar schön für die Bildschirmauflösung, aber schlecht für Spiele. Sehr schlecht.

Viele Spiele lachen in ihrer altertümlichen Arroganz nur darüber und verweigern die Zusammenarbeit mit einer Herculeskarte. Manche melden das ganz freundlich (*Sorry, this game needs a color/graphics adapter*), manche sind auch dafür zu vornehm.

Wenn ein Spiel auf Ihrem Computer nicht läuft, liegt das mit ziemlicher Sicherheit an einer Herculeskarte. Spätestens dann wissen Sie, daß Sie eine solche Ihr eigen nennen.

Wir sagen, was Sache ist. Ist in der Rubrik »Grafikkarte« nur CGA angekreuzt, dann schließen Sie messerscharf, daß Sie dieses Spiel mit einer Herculeskarte erst gar nicht aufzurufen brauchen.

Ist auch »Hercules« markiert, haben Sie Glück gehabt. Dann gibt es keine Probleme.

Was aber, wenn Sie nun eine Herculeskarte haben und trotzdem PacMan, Frog oder Willy the Worm spielen möchten? Wenn Sie Ihrem Händler eine Freude machen wollen, rüsten Sie auf.

Es geht aber auch billiger. Es gibt verschiedene Programme, die auf einer Herculeskarte den CGA-Modus emulieren, das

Existieren heißt zunächst Spielen. 1

Jean-Paul Sartre

heißt: nachbilden können. Eines davon ist selber Shareware (also billig), heißt HGCIBM und findet sich auf der PC-SIG-Diskette 870.

Um etliches teurer, keine Shareware, dafür mit einer deutschen Anleitung versehen, ist »Multiscreen« (Kirschbaum Software), das es auch in einer Spezialversion für den Schneider/Armstrad PC 1640 gibt.

Mit einer solchen Emulation sind dann auch auf einer Herculeskarte CGA-Spiele lauffähig, von ganz wenigen Ausnahmen abgesehen.

Fehlt hinter »Grafikkarte« also der Hinweis auf Hercules, müssen Sie zuerst die CGA-Emulation aktivieren.

Farbmonitor

Farbe ist immer schöner, vor allem bei Spielen. Was die nicht hindert, manchmal auch in schnödem Schwarzweiß daherkommen. Die meisten Spiele, auch wenn sie eigentlich Farbe vorgesehen haben, sind gleichwohl auf einem Monochrom-Monitor ohne Einschränkungen zu gebrauchen. In dem Fall ist »Ja« markiert.

Mitunter geht es monochrom nur mit Einbußen. Sie müssen schärfer hinschauen, um beispielsweise zu erkennen, wann die Pacman-Monster wieder die Verfolgung aufnehmen. Das trübt den Spaß, ein Farbmonitor ist hier »Besser«.

Nur bei ganz wenigen Spielen ist ein Farbmonitor zwingend erforderlich – »Notwendig«. Weil Sie sonst überhaupt nichts sehen.

Joystick

In keinem Fall ist ein Joystick unabdingbare Voraussetzung. Manche Spiele lassen die Wahl zwischen Tastatur und Joystick – darauf weisen wir mit dieser Rubrik hin. Meist wird beim Aufruf schon danach gefragt, gelegentlich müssen Sie sich die *Instructions* geben lassen, um den Joystick anpassen zu können.

Wer viel spielt, sollte einen Joystick auf seinen nächsten Geburtstagswunschzettel schreiben; meist ist dazu noch eine Karte mit einem speziellen Anschluß, dem *Gameport*, notwendig (Händler fragen!).

Manche Spiele lassen sich mit dem Joystick feinfühler dirigieren, und Sie ersparen sich einen Fingerkrampf. Außerdem tut das der Tastatur gut. Bei Spielen tupft man die Tasten



nicht bloß sanft an, sondern klopft wie wild darauf herum – das ergibt sich im Eifer so. Und das hält die beste Tastatur nicht lange aus.

Unter den Public-Domain- und Shareware-Spielen gibt es aber nur wenige, die einen Joystick überhaupt vorgesehen haben. Und noch weniger, bei denen er tatsächlich auch funktioniert ...



PC-SIG-Nummer

Hier ist aufgeführt, auf welchen PC-SIG-Disketten das Spiel zu finden ist. Manche sind gleichsam Unikate, andere wieder finden sich mehrfach.

Sofern es sich um unterschiedliche Fassungen handelt, wird im Text darauf hingewiesen.

Dateien

Aufgeführt sind nur die für den Spielbetrieb notwendigen Dateien, in der Regel also lediglich die reinen Programmdateien. Dokumentationen sind nicht erwähnt, auch die *High-Score*-Dateien nicht, es sei denn, sie werden für den Start vorausgesetzt.

Der Dateiname ist zugleich der Name, mit dem das Spiel aufgerufen wird. Dateien mit der Endung EXE oder COM können direkt gestartet werden, Dateien mit der Endung BAS sind Basic-Programme.



Für die müssen Sie zunächst Basic starten (mit BASICA oder GWBASIC, je nach Version), dann mit LOAD (Funktionstaste **F3**) die Datei laden, wobei der Dateiname von Anführungszeichen umschlossen sein muß, und schließlich mit RUN (Funktionstaste **F2**) das Spiel starten.

Es gibt ja auch Leutchen, die das noch nie gemacht haben. Deshalb die Erklärung. Ihnen auch der Hinweis, daß man bei Basic-Spielen gut daran tut, mit **Caps Lock** auf Großschreibung zu schalten. Sonst werden Eingaben oft nicht akzeptiert.

Abbruch

Unter den Spielen der Shareware-Szene finden sich glücklicherweise keine selbstbootenden, die man also zusammen mit dem Computer starten muß. Aber einige kann man mit-tendr in nur abbrechen mit einem Neustart des Rechners.

Wir sagen Ihnen das und melden auch, wenn es anders geht. Und wir meinen damit tatsächlich einen Abbruch, nicht das reguläre Ende eines Spieles.

Für die Bürospieler, denen der Chef ins Zimmer schneit. Ist doch peinlich, wenn man dann PacMan nicht ganz schnell und ganz leise verschwinden lassen kann.

PC oder AT?

Ein anderes technisches Problem taucht auf, wenn Sie auf dem neuesten Stand sind und über einen Computer der AT- oder gar 386-Klasse verfügen.

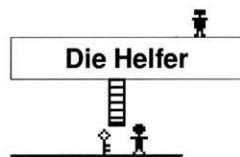
Viele Spiele wurden, nochmals sei's gesagt, für die PCs der Frühzeit geschrieben. Und die waren mit lahmen 4,77 MHz getaktet. Selbst für einen AT, den man auf 6 MHz herunterbremsen kann, sind manche Spiele deshalb zu schnell. Es gibt sogar einige (glücklicherweise jedoch nur wenige), die bei einem 8-MHz-XT schon Schwierigkeiten bereiten. Und den hat doch heute jeder.

Aber natürlich gibt es auch dafür Abhilfe, in Gestalt eines kleinen Programmes namens »Zeitlupe« (Kirschbaum Software). Damit läßt sich ein AT so verlangsamen, daß Spiele möglich sind.

Für die wahren Profis freilich ist Packman, Striker oder Frog auf einem schnellen AT erst die wahre Herausforderung.

Wir haben die Spiele auf folgenden Systemen getestet (damit Sie unsere manchmal kritischen Wertungen einordnen können):

Schneider PC 1512, CGA, Farbbildschirm
Olivetti M24, CGA, Monochrombildschirm
XT-Kompatibler, Hercules, Monochrombildschirm
AT-Kompatibler, Hercules, Monochrombildschirm
AT-Kompatibler, VGA, Multiscan-Farbmonitor



Dieses Buch wäre nicht zustande gekommen ohne meine Tochter Tina. Sie hat viele der Spiele getestet und ist zu Lösungen (und Punktzahlen!) gekommen, bei denen der Vater wahrhaft alt aussah.

Peter M. Hetzel hat viele Nächte der Spiel-Wissenschaft geopfert. Seiner Frau Dank dafür!

**Spiel ist
jenseits
von Vernunft.
Es hat nur
Sinn in sich.**

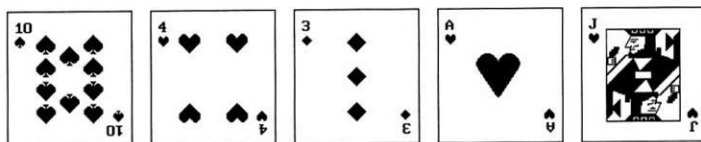
Manfred Eigen/
Ruthild Winkler

Anna Maria Rupp ist die Gestaltung zu danken, meine Lektoren Klaus-Peter Münch und Georg Weiherer haben Geduld gezeigt. Weil das eine rare Tugend ist im hektischen Computer-Geschäft, muß das mal gesagt sein.

Bedanken müssen wir uns alle auch beim Frieder aus Marbach, dem Herrn von Schiller, dessen berühmte Sentenz bei keiner Spiele-Betrachtung fehlen darf:

»Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.«

Siehste wohl. Der Gute hat es ein wenig anders, etwas philosophischer gemeint, als es heute gemeinhin verstanden wird. Doch so ein Zitat aus berufenem Klassikermunde putzt doch ungemein. Und entschuldigt alles: Unsere Sucht, unser Vergnügen, unsere Selbstvergessenheit.



1

Schachzüge

Strategiespiele

Mit Strategie und Taktik gewinnt man Millionen, Kriege – und Spiele. Strategische Spiele sind Kopfarbeit. Während Geschicklichkeitsspiele Fingerfertigkeit voraussetzen und Ballerspiele an die niederen Instinkte im Menschen appellieren, sind Strategiespiele eine intellektuelle Herausforderung.

Die Bandbreite ist groß und umfaßt die verschiedensten Bereiche. Allen Spielen gemeinsam ist, daß sie auf einem mitunter komplizierten Regelwerk gründen und daß der Spieler, wie der Volksmund mal wieder treffend sagt, seines Glückes Schmied ist. Wer gut und weit genug vorausdenkt, hat die Chancen auf seiner Seite. Der Zufall spielt keine Rolle. Alles folgt einem streng logischen Ablauf. Der bessere Logiker gewinnt.

Selbst intergalaktische Kriege wie MS-Trek, Galaxy Trek oder Startrek sind in diesem Sinne Strategiespiele. Gewiß, das Ziel ist, den Gegner zu schlagen. Oder weniger euphemistisch ausgedrückt: zu vernichten. Aber darum geht es letztlich auch im Schach, nur in einer artifiziiellern Form, deren kriegerischer Hintergrund nicht mehr gegenwärtig ist (siehe auch die Einleitung zu Kapitel 1 im ersten Band der Spiele-Box).



Wenn man's negativ betrachtet, sind die durch Science-Fiction-Filme inspirierten Weltraum-Spiele eine reichlich trockene Angelegenheit. Erstaunlich genug, da doch »Star Wars« nebst Vorgängern und Epigonen gerade auf brüllende Action setzt. Der Verzicht darauf (der möglicherweise auch nur eine Kapitulation vor dem programmtechnischen Aufwand sein mag) macht aus diesen Spielen mehr, besseres als nur Ballerspiele.

**Jedes Spiel
hat seine
Regeln.
Dadurch
grenzt es
sich von der
Außenwelt,
der Wirklich-
keit, ab und
setzt eigene
Wertmaßstäbe.**

Manfred Eigen/
Ruthild Winkler

Wichtiger als der Kampf, der gleichsam nur der unumgängliche Höhepunkt ist, werden die taktischen Vorbereitungen. Das Suchen nach dem Gegner, das Abtasten, das Abwägen der günstigsten Möglichkeiten, das Aufbauen von Verteidigungsstellungen.

Wer nur auf schnelle Reizbefriedigung aus ist, wird keinen Spaß daran finden. Nicht der Gewinn ist das Ziel, sondern das Spiel an sich. Der passionierte Schachspieler, der Tüftler überhaupt kann darin ein neues Betätigungsfeld entdecken. Mit vielem, was ihm vertraut ist.

Denn diese galaktischen Spielereien sind im Grunde nur Fortführungen, in eine andere Dimension versetzte Varianten jener Gruppe, die den Hauptteil der Strategiespiele ausmacht: die Computeradaptionen von Brettspielen.

Man findet so ziemlich alles, was in Kreisen leidenschaftlicher Spieler verbreitet ist (in amerikanischen Kreisen, muß man einschränken). Die Adaptionen sind nicht immer Programmiermeisterstücke. Das fällt am deutlichsten auf, wenn man die Schach-Versionen betrachtet. Jede hat ihre Stärken, aber keine kann restlos überzeugen. Jeweils die besten Elemente herausgelöst, zusammengeworfen – das wär's.

Das gibt es auch. Allerdings nicht als Shareware, sondern als teures Programm. Vergessen wir nicht, woher die Shareware- und Public-Domain-Programme stammen, was sie sind und was sie sein wollen. Dahinter stehen keine finanzkräftigen Software-Häuser, sondern vielfach Hobby-Programmierer, deren Entwicklungsarbeit notgedrungen Grenzen gesetzt sind.

Dafür kann man sich, ohne den Geldbeutel allzusehr belasten zu müssen, auch vier Schachprogramme zulegen – und hat auf diese Weise ein paar Gegner mehr, auf die man sich einstellen und deren Stärken und Schwächen man erst entdecken muß.

Strategische Spiele sind die idealen Computerspiele. Man spielt sie ohnehin in der Regel nur zu zweit. Und oftmals in strenger Konzentration und tiefem Schweigen. Der Computer als Partner ist unschlagbar (manchmal im Wortsinne).

Weil er von Hause aus ein *Rechner* ist, kommt ihm nichts so gelegen, wie taktische Möglichkeiten, die ja oftmals nur komplizierte Mathematik sind, durchzuspielen. Im Spiel Pyramids



beispielsweise kann man ihm dabei zuschauen, wie er blitzschnell seine Züge analysiert und den (vermeintlich) besten herausucht.

Weil der Computer aber doch nur eine Maschine ist und seine Logik einem strengen Algorithmus folgt, kann man ihn mitunter mit unkonventionellen Reaktionen verblüffen.

Der große Vorteil von computerisierten Brettspielen ist, daß man nichts falsch machen kann. Das Programm merkt jeden Fehler sofort und protestiert. Strategische Computerspiele sind daher für den Anfänger wunderbar geeignet, der ein Spiel erlernen will. Die gedruckten Spielregeln kapiert man ja meist nicht auf Anhieb.

Was Ihnen hoffentlich bei den folgenden Beschreibungen nicht passieren wird. Wenn doch, ist das natürlich volle Absicht. Wer an Strategiespielen Gefallen findet, ist ein Gedankentüftler. Und man muß ihm ja was zu tüfteln geben. Und im Notfalle piepst der Computer.

Einem Mißverständnis möchte ich an dieser Stelle nochmals vorbeugen. Die Spiele-Box kann nicht alle taktischen Möglichkeiten von Schach, Backgammon oder Reversi diskutieren. Natürlich erläutere ich die Spielregeln – in aller Kürze aber nur. Vordringlich geht es darum zu erklären, wie man mit den einzelnen Programmen umgeht.

Wer sich für Einzelheiten zu den Spielen interessiert, findet im Anhang eine Auswahlbibliographie »richtiger« Spielebücher und in denen meist weitere Hinweise auf Spezialliteratur.

Maxit

Wer schnappt sich die höchsten Zahlen? Jeder Spieler muß möglichst viele Punkte machen, indem er sich eine Zahl aus dem Spielbrett herauspickt. Der eine Spieler (Sie, wenn Sie gegen den Computer antreten) kann sich dabei nur waagrecht, der andere Spieler nur senkrecht bewegen. Ein anspruchsloses, aber hübsches Denkspiel, das nicht so einfach ist, wie es aussieht, und das viel Vorausdenken erfordert.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 1

Datei:

MAXIT.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Sie fahren die gewünschte Zahl mit der Leertaste an und schnappen sie mit .

Das sieht recht einfach aus und ist es zu Beginn auch. In dessen müssen Sie von Anfang an taktisch denken. Denn der Mitspieler ist jeweils gezwungen, dieselbe Reihe zu verwenden, aus welcher der andere seine Zahl genommen hat.

Je weniger Zahlen übrigbleiben, desto überlegter muß man vorgehen und es so deichseln, daß der Partner möglichst geringe Werte nehmen muß. Unter Umständen ist es dabei sogar von Vorteil, eine hohe Zahl zu verschmähen und sich vielleicht sogar mit einem negativen Wert zu bescheiden. Schauen Sie sich mal an, wie der Computer zieht.

MAXIT

7	0	-1	0	-3	-3	-5	-9
-6	1	7	0	-2	4	-1	-2
0	6	6	xx	2	1	2	6
5	-7	0	7	2	1	-4	8
-1	-5	8	3	-2	-1	9	-4
2		-4	-3			1	
0	3	4			-2	-6	4
3			3	-1		3	

OTTO'S SCORE= 17 IBM PC'S SCORE= 41
 OTTO, YOUR TURN. LAST TAKEN: 10

Awari

Bei uns auch als Kalaha bekannt oder als Bohnenspiel, weil es aus Afrika stammt und dort eben mit Bohnen gespielt wird (sagen meine schlaun Bücher). Tolles Strategiespiel, leider grafisch ohne jeglichen Reiz. Sie müssen Ihr Köpfchen gehörig anstrengen, um zu gewinnen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☒ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 45, 178

Datei:

AWARI.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Zwei Reihen mit sechs Töpfen zu je drei Steinen, die untere ist Ihre. Zwischen den beiden Reihen befinden sich die (vorerst leeren) Gewinnmulden (*Home*), links die des Computers, rechts Ihre.

Sie dürfen als erster. Wählen Sie irgendeinen Topf der unteren Reihe, indem Sie dessen Position angeben. Die Zählung beginnt links mit 1.

Die Version auf Diskette 178 hat die Töpfe dankenswerterweise numeriert (invers dargestellt), die andere nicht. Müssen Sie halt abzählen.

```

                AWARI

      MY SIDE
HOME 6 5 4 3 2 1
    0 4 4 4 0 4
      6
    0 4 0 1 1 6
    1 2 3 4 5 6 HOME
      YOUR SIDE

Your move
  
```

```

** SCORE BOARD **
MY SIDE 0 YOUR SIDE 0
TIE GAMES 0
  
```

Sie (respektive das Programm, das dies für Sie erledigt) entnehmen alle drei Steine aus dem Topf und verteilen sie gleichmäßig (im Gegenuhrzeigersinn) auf die folgenden Töpfe. Auch auf die Töpfe des Gegenspielers.

Regeln

Die Regeln, ganz einfach und doch kompliziert:

- ☐ Kommt der letzte Stein in Ihre eigene Gewinnmulde, dürfen Sie gleich nochmals.
- ☐ Die Gewinnmulde des Gegenspielers wird übersprungen.
- ☐ Kommt der letzte Stein in einen eigenen leeren Topf und der gegenüberliegende Topf enthält Steine, darf man diese in seiner eigenen Gewinnmulde deponieren und gleich nochmals Steine verteilen.
- ☐ Hat man seine eigene Reihe ganz leerespielt, erhält man aus den gegnerischen Töpfen alle Steine, die dort noch verblieben sind.
- ☐ Gewonnen hat, wer die meisten Steine erobern konnte.

Sie werden merken, daß das Programm sehr spielstark ist.

Üben Sie mit dem Computer und nehmen dann das Spiel mit. Man braucht ja nur ein paar Steine oder Muscheln dafür. Eine ideale Beschäftigung für die langweiligen Sonnentage am Urlaubsstrand.

Memory

Na gut, warum nicht: Memory mit dem Computer. Unter uns: Mit richtigen Karten ist es spannender. Und schöner. Hier hätte sich ja mal ein Grafik-Programmierer auf den Hosenboden setzen und einen Rausch von Farben und Bildern entfachen können. Aber Pustekuchen!

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 71

Datei:
MEMORY.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Weiß irgendjemand nicht, wie man Memory spielt? Ach, Sie nicht? Gut, für Sie: Die Karten liegen verdeckt, Sie drehen zwei um. Haben sie das gleiche Bild, dürfen Sie sie wegnehmen. Andernfalls: wieder umdrehen und im Gedächtnis behalten, wo was lag.

Das Computer-Memory können Sie entweder mit Zahlen oder mit Symbolen spielen. Des weiteren bestimmen Sie als *Delay time*, wie lange die Karten offen liegen bleiben. Zum Anschauen. Für Ihr Gedächtnis. Zum Wiederfinden.

Die Koordinaten der Karten, die Sie umdrehen, sind freundlicherweise angegeben – Sie ersparen sich das Abzählen der Reihen. Die Koordinaten geben Sie nacheinander ein, erst die Reihe, dann die Spalte. Eine nach der andern. Das Programm springt automatisch in die nächste Rubrik.

1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8
mm	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8
3 1	3 2	3 3	3 4	3 5	3 6	3 7	3 8
4 1	4 2	4 3	4 4		4 6	4 7	4 8
5 1	5 2	5 3	5 4	5 5	5 6	5 7	5 8

ROW = 4 COLUMN = 5 AND ROW = 2 COLUMN = 1
 THEY DO NOT MATCH DELAY TIME WILL BE 4 SECONDS

Afghanistan

Kampfeinheiten sollen sich durch die gegnerischen Linien hindurchschlagen und vier Städte einnehmen. Ein strategisches Spiel, das Prinzipien von Reversi oder Dame in ein militärisches Umfeld verpflanzt – oder, wenn man so will, zurück zu deren Wurzeln geht. Krieg im Sandkasten also, wobei sich aus dem Titel nur allzu deutlich ergibt, wer der Gegner sein soll.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 448

Datei:
AF.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Nach den üblichen Präliminarien (Art des Monitors, Sound, Spielstärke) muß zunächst die eigene Kampfkraft festgelegt werden. Sie wählen zwischen 22 und 35 Einheiten (*units*). Jede Einheit zählt 65 Punkte, und die Summe wird abgezogen von den 2500 Punkten, mit denen Sie in den Kampf ziehen.

Dann wird abgefragt, welche Einheiten mit Raketen (*missiles*) ausgerüstet werden sollen. Jede Raketeneinheit kostet zusätzlich 50 Punkte, die wiederum von dem verbleibenden Punkte-Kapital abgezogen werden.

Was übrig bleibt, ist sozusagen die strategische Reserve, mit der dezimierte Kampfeinheiten wieder aufgefüllt werden können.



WEEK: 1 STRENGTH: 1120 MEN
 CITIES TAKEN = 0
 COMMAND:

Die Reserve darf höchstens 300 Punkte betragen. Sind es mehr, schickt Sie das Programm wieder zurück zur Definition der Einheiten. Ein Rechenbeispiel: 22 Einheiten, die Mindeststärke, ergeben 1430 Punkte, bleiben also 1070 übrig. Sie müssen mindesten 16 Kampfeinheiten mit Raketen bestücken. Es bleibt eine Reserve von 270 Punkten.

Diese Rechnerei ist etwas seltsam, zumal eine Kampfeinheit zwar 65 Punkte zählt, deswegen aber nicht auch aus 65 Mann besteht.

Das Kampfgebiet

Das Kampfgebiet zeigt sich als eine Art Landkarte, auf der die spitzen Dächer das Terrain symbolisieren. Die Städte, die es zu erobern gilt, sind mit Buchstaben gekennzeichnet:

- H Herat
- K Kabul
- M Maimana
- F Faizabad

Man liebt's realistisch bei diesem Spiel, wenn auch die grafische Darstellung sehr zu wünschen übrig läßt.

Am unteren Rand stehen Ihre Divisionen, dargestellt als Kreuz und als Lattenkreuz. Die Lattenkreuzler sind die mit den Raketen. Die Gegner wird durch ein Ausrufezeichen dargestellt, erscheint aber nur, wenn Sie Feindkontakt haben.

Spielzüge

Dazu müssen Sie Ihre Truppen aber erst mal bewegen. Das geht so:

- ☐ In der Kommandozeile geben Sie mit einer Zahl an, welche Einheit marschieren soll.
- ☐ Sie bewegen die gewählte Einheit (die sich in ein X wandelt) mit den Cursortasten in alle vier Richtungen.

Die Bewegungen sind aber limitiert. Das Spiel zieht sich über mehrere Wochen hin. In der ersten Woche kann jeder Truppenteil um fünf Einheiten bewegt werden, in allen folgenden Wochen um jeweils drei.

Sie müssen das nicht ausnutzen, sondern können eine Truppenbewegung jederzeit abbrechen, wenn Sie **E** drücken.

Deswegen gibt es aber keine Gutschrift. Ein Truppenteil kann pro Woche nur einmal bewegt werden.

Stoßen Sie auf eine gegnerische Einheit, wird diese sichtbar gemacht, und es gibt Verluste. Das Programm zeigt an, wie stark der Gegner ist und auch, wieviel Sie verloren haben: Der Rubrik *Strength* entnehmen Sie, was Ihnen noch bleibt.

Sie können eigene Truppen übereinander lagern oder über sie hinwegmarschieren. Das macht es auch möglich, eine gegnerische Einheit so lange zu berennen, bis diese aufgerieben ist. Das gleiche kann Ihnen beim Feindkontakt selber passieren. Ihre Einheit verschwindet dann vom Spielfeld.

Reserven

Spätestens dann wird es an der Zeit sein, sie mit der Reserve wieder aufzufüllen.

Mit **[S]** in der Kommandozeile blicken Sie auf einen Statusbericht. Er zeigt, wie stark die einzelnen Einheiten noch sind (STR) und ob mit ihnen noch Bewegungen (MVS) möglich sind.

[R] ist das Kommando zum Auffüllen. Sie geben zunächst die Nummer der Einheit an (auch eine schon aufgeriebene kann reaktiviert werden) und dann, wieviel Sie Ihrer Reserve entnehmen wollen.

Möglicherweise gelingt es Ihnen jetzt, den Gegner zu überrennen. Sicher ist das allerdings nicht. Die Truppenstärke allein ist nicht entscheidend. Das Programm errechnet durch Zufallszahlen, wieviel beide Seiten bei einem Kampf verlieren.

Nächste Runde

Wenn es Ihnen strategisch günstig erscheint oder wenn alle Einheiten durch die Lande gezogen sind, gehen Sie in die nächste Runde.

Mit **[W]** wechseln Sie in die nächste Woche. Ihre Truppen bleiben, wo sie waren und werden nun abermals bewegt. Der Gegner hat unterdessen, von Ihnen zurückgedrängt, neue Stellungen bezogen und verteidigt seine Städte verbissen.

Die Städte sind immer in gegnerischer Hand. Um sie einnehmen zu können, müssen sie also von Ihnen umzingelt werden. Waren Sie erfolgreich, verbleibt Ihnen die Stadt bis zum Ende des Spiels.

Das Ende

Der Krieg um Afghanistan endet, wenn eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:

- ☐ Zu Beginn der sechsten Woche ist keine Stadt eingenommen worden.
- ☐ Zu Beginn der achten Woche sind weniger als zwei Städte erobert.
- ☐ Zu Beginn der zehnten Woche sind weniger als drei Städte erobert.
- ☐ Zu Beginn der zwölften Woche, wenn Sie noch nicht in allen vier Städten Fuß gefaßt haben.
- ☐ Logischerweise, wenn Sie alle Städte eingenommen oder alle gegnerischen Truppen vernichtet haben.

Das Spiel ist zu einer Zeit entstanden, als sowjetische Truppen in Afghanistan einmarschiert sind – für Spiele, die an patriotische Gefühle appellieren (und patriotische Gefühle haben immer mit der roten Gefahr zu tun), hat man in Amerika ein Faible. Aber wehe, es erinnert jemand an Vietnam!

Unterdessen hat sich die weltpolitische Lage verändert, Gorbatschow holt seine Truppen heim, doch ein Kriegsspiel um Afghanistan ist aktuell geblieben. Traurig, wie die Zeitläufte uns einholen, überholen und gleichzeitig bestätigen.

Der Kampf ist in jedem Spiel selbst angelegt: die Erfahrung individueller Sinnlichkeit versus die gesellschaftliche Einübung.

Georg Seeßlen/Christian Rost

MS-Trek

Mit Admiral Kirk und Mr. Spock im Raumschiff Enterprise unterwegs (aus dem Kino als Star Trek bekannt) – ein Spiel aus grauer Vorzeit, deshalb alles andere als attraktiv in Bildschirmgestaltung und Handhabung, aber reizvoll. Sie müssen viel denken und rechnen, und dies hebt MS-Trek über ein konventionelles Ballerspiel hinaus (obwohl es letzten Endes natürlich auch ums Abschießen geht).

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 197

Dateien:

MS-TREK.EXE
 MSTREK.DAT

Abrbruch:

Spielanleitung

Hat man die Spielprinzipien erst einmal begriffen und ist zu den tieferen Schichten vorgedrungen, kann die *Enterprise*-Odyssee viel Spaß machen. Aber weil MS-Trek so spröde ist, und bevor Sie überhaupt entdecken lernen, welche Qualitäten dahinterstecken, wollen wir gemeinsam ein Spielchen beginnen.

Sie wählen zunächst eine Zufallszahl, damit das Programm alles hübsch durcheinander würfeln kann, entscheiden, ob Sie auf ein gespeichertes Spiel (OLD) zurückgreifen oder ein neues beginnen wollen, und bestimmen anschließend den Schwierigkeitsgrad.

```
Do you wish to play an OLD or a NEW game (O/N) ? N
What game difficulty level (1-10 with 5 being average)? 1
CHICKEN!!!
```

```
WELCOME ABOARD, Captain!

The bad guys have broken the treaty again, which means
those nasty Klingons, Romulans, and Tholians are loose in
the galaxy....
GOOD LUCK, sir!!!
```

Schauen Sie erstmal, was so los ist in der Galaxis: Drücken Sie **S** und dann **I**. Sie sehen ein Koordinatensystem, mitten drin als »E« die *Enterprise*, Ihr Schiff. Vielleicht auch andere Objekte, durch einen Buchstaben gekennzeichnet:

- K Die Klingon, Ihr Erzfeind.
- B Eine befreundete Basis.
- P Ein Planet.
- R Die Romulans.

Jagen Sie die *Enterprise* mal ein bißchen durch die Gegend: Drücken Sie **I** und geben dann ein: 5,6.

Betrachten Sie mit **S** und **I** wieder, was sich um Sie herum tut.

Vielleicht sind Sie mittlerweile schon attackiert worden. Vielleicht tobt bereits eine heftige Schlacht, und der Bordcomputer spuckt Meldung um Meldung aus (mit **Ctrl S** können Sie die vorbeirauschende Liste anhalten).

Nun ist es an der Zeit, sich mit der Sache etwas grundsätzlicher zu befassen und dann die einzelnen Kommandos zu erörtern.

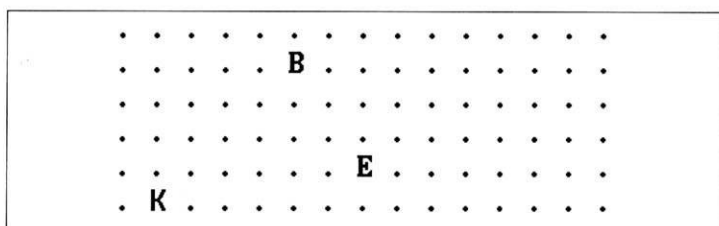
Koordinaten

Der Raum, in dem Sie sich bewegen, besteht aus einem Netz, und das Netz besteht aus 135 mal 135 Punkten. Das ergibt, sagt der Taschenrechner, insgesamt 18.255 Sektoren.

Alle Bewegungen und Zielangaben (mit Ausnahme des *Warp*-Kommandos) erfolgen immer relativ zu Ihrem aktuellen Standort. Wenn Sie sich mit **S** die Himmelsmappe anzeigen lassen, befindet sich die *Enterprise* deshalb stets in der Mitte. Dieses *Scan*-Kommando wirkt wie ein Radarschirm.

Das Koordinatensystem wird erst mit seiner senkrechten und dann mit seiner waagrechten Achse angesprochen. Je nachdem, wohin Sie sich bewegen (oder schießen) wollen, müssen Sie positive oder negative Werte eingeben. Die absolute Position 1,1 befindet sich in der linken oberen Ecke.

Schauen Sie sich einmal diesen Kartenausschnitt an:



Um die *Enterprise* auf den Punkt B zu bringen, müssen Sie drei Sektoren nach oben wandern und zwei nach links und deshalb eingeben:

-3,-2

Um auf K zu treffen, gehen Sie einen Sektor nach unten und sechs Sektoren nach links. Die Eingabe:

1,-6

Das müssen Sie abzählen und ein wenig umdenken – MS-Trek ist in der Beziehung das ideale Spannungsspiel für Buchhalter, Finanzhaie und alle sonstigen Leute, die viel mit Tabellenkalkulation zu tun haben. Die beherrschen solches Koordinatendenken im Schlaf.

Die Galaxis

Es tummelt sich so allerlei in diesem Teil des Alls. Sie selbst sind der Mittelpunkt. Umgeben von feindlichen Schiffen. Aber auch von Basen Ihrer eigenen Leute – drei zu Beginn des Spiels.

Die bewegen sich nicht, sondern sind stationär »verankert«. Gelegentlich sind Sie froh, wenn Sie sich auf eine solche Basis retten können, um Ihre Schäden zu reparieren. Hin und wieder müssen Sie einer Basis auch helfen, weil sie unter feindlichen Beschuß geraten ist.

Und dann gibt es noch diverse Planeten. Auf denen kann man landen (sofern sie einem freundlich gesonnen sind), auf einem davon soll sich sogar ein Mini-Adventure abspielen. Ich habe diesen Planeten allerdings noch nicht gefunden.

Die Kommandos

Folgende Kommandos stehen zur Verfügung (im einzelnen besprechen wir sie anschließend):

<i>Scan</i>	Der Radarschirm.
<i>Deflectors</i>	Der Schutzschild.
<i>Computers</i>	Statusberichte (Position, Schäden usw.).
<i>Impulse</i>	Fortbewegung auf kürzere Distanz.
<i>Warp</i>	Fortbewegung auf längere Distanz.
<i>Phasers</i>	Phaser-Waffe.
<i>Torps</i>	Torpedos.

<i>Fix</i>	Reperatur der Schäden.
<i>Beam down</i>	Eine kleiner Raumausflug gefällig?
<i>Launch</i>	Spazierfahrt mit einem Raumgleiter.
<i>Help</i>	Hilfestellung — Sie werden indes auf die Dokumentation MSTREK.DOC verwiesen.
<i>End</i>	Ende. Sie können das aktuelle Spiel speichern und später wieder laden.

Alle Kommandos werden mit dem ersten Buchstaben ausgelöst, die meisten verlangen dann eine Differenzierung. Auch bei denen genügt in der Regel der Anfangsbuchstabe.

Haben Sie versehentlich ein falsches Kommando ausgelöst, quittieren Sie mit bloßem **Return**. Lediglich bei *Impulse* und *Warp* müssen Sie etwas angeben: 0,0 beidesmal, um zu stornieren.

Ob Groß- oder Kleinbuchstaben, ist im Prinzip gleich. Weil Sie indessen beim Fix-Kommando Großbuchstaben verwenden müssen, ist es sicherlich keine schlechte Idee, von Anfang an gleich **CapsLock** zu aktivieren.

Scan

Der Radarschirm, mit der *Enterprise* in der Mitte. Die Optionen:

<i>Short</i>	Das nähere Umfeld: vier Sektoren um Sie herum.
<i>Intermediate</i>	Sieben Sektoren. Die Waffensysteme funktionieren am treffsichersten im <i>Intermediate</i> -Maßstab.
<i>Long</i>	30 Sektoren. Der Radar kann allerdings nur ausmachen, wo etwas ist und nicht identifizieren, um welches Objekt es sich handelt.

```
#Scan? L
```

```
LR Scan from 63 , 19
```

```
OBJECT RANGE - 3 , 2 - distance 3.605551 sectors
OBJECT RANGE - 11 , -12 - distance 16.27882 sectors
OBJECT RANGE - -18 , 19 - distance 21.47091 sectors
OBJECT RANGE - 4 , -5 - distance 6.403124 sectors
```

```
There is a Federation PLANET around here, somewhere.
```

Romulans Die Romulans haben die enervierende Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen – der normale Radar versagt. Mit dieser Option wird es Mr. Spock ermöglicht, solche *cloaked Romulans* ausfindig zu machen. Haben sie sich wieder sichtbar gemacht, ist der Radar für sie zuständig.

Deflectors

Sie schützen die *Enterprise* und absorbieren den gegnerischen Beschuß bis zu einem gewissen Maße. Beim Start Ihrer Reise ist der Deflektor noch nicht aktiviert. Sie müssen ihm unbedingt einen Energiewert zuweisen (Maximum: 2.000), sonst haben Sie keinerlei Überlebenschancen.

Die Gesamtenergie der *Enterprise* wird für drei Dinge benötigt:

- ☐ für Bewegungen,
- ☐ für die Phaser-Raketen,
- ☐ für den Deflektor.

Was Sie in den einen Sektor pumpen, steht anderswo logischerweise nicht mehr zur Verfügung. Möglicherweise können Sie nicht mehr abhauen, weil zuwenig Energie dafür vorhanden ist. Dann müssen Sie den Deflektor-Schutz vermindern: Sie geben einen Wert ein, der unter dem aktuellen liegt. Den gegenwärtigen Status rufen Sie mit bloßem Return ab.

Jeder Schuß, der Sie trifft, kostet *Deflector*-Energie. Mehr oder weniger. Je nach Entfernung des feindlichen Schiffes und nach Schwierigkeitsgrad. Der Schutz ist nicht mehr so stark, und andere Teile des Schiffes werden beschädigt. Überprüfen Sie deshalb während eines Kampfes und danach regelmäßig den Deflektor und geben Sie ihm notfalls mehr Saft.

Uhura:
Message from
starfleet
command at
starbase #3

Auch die Basen sind von einem Deflektor umgeben und werden bei einem feindlichen Angriff schwächer. Reagieren Sie innerhalb eines bestimmten Zeitraumes nicht auf den Hilferuf einer Basis, wird sie unter Umständen so schwer beschädigt, daß Sie dort nichts Vernünftiges mehr anfangen können. Sie ist für Sie kein Zufluchtsort mehr, um beispielsweise die *Enterprise* zur Reparatur zu geben.

Computers

Damit rufen Sie Statusberichte ab:

- Where** Position der *Enterprise* innerhalb des 135 x 135-Koordinatensystems. Wird bei einem Kampf der Scanner zerstört, ist diese Option oftmals die einzige Möglichkeit, sich überhaupt kontrolliert von der Stelle zu bewegen.
- Damage** Ein Report über die Zerstörungen am Schiff. Der Grad der Zerstörung wird in *units* angegeben und bestimmt, wie lange die Reparatur mit *Fix* dauern wird.
- Bases** Gibt die Positionen der befreundeten Basen an. Auch dies ist nützlich, wenn der Scanner nicht mehr funktioniert und Sie sich auf eine Basis retten möchten.

```
#Computer tie in? b
Base      Coordinates
1         79 , 98
2         17 , 54
3         49 , 71
```

Die Basen sind stationär, bewegen sich also nicht. Woraus logischerweise folgt: Ihre Positionen sind stets gleich. (Innerhalb desselben Spiels wenigstens. Ansonsten plaziert das Programm die Basen bei jedem Spiel neu.)

Das sollten Sie sich zunutze machen, am Beginn einer Reise zunächst die Position der Basen abfragen und sich diese notieren. Im schlimmsten aller Fälle, wenn auch der Computer nicht mehr funktioniert, finden Sie so wenigstens in den sicheren Hafen zurück.

Impulse

Hiermit bewegen Sie die *Enterprise* auf kürzere Distanzen. Sie geben als Ziel jedoch nicht die absolute neue Position an, sondern bestimmen, wie weit weg und in welche Richtung Sie sich von Ihrer aktuellen Position aus bewegen.

Wie das zu machen ist, hatten wir schon weiter oben erörtert: zuerst die vertikale, dann die horizontale Bewegung.

Fahrten dieser Art verschlingen 10 Energie-Einheiten pro Sektor. Das Programm ist so eingerichtet, daß der Gegner seinerseits seine Position wechselt, wenn Sie sich über fünf Sektoren hinweg bewegen.

Kann man sich natürlich zunutze machen und die Bewegungen des Gegners klein halten. Müssen Sie unter Umständen nur viel rechnen dabei.

Bei strikt horizontalen oder vertikalen Bewegungen ist das einfach. Ein *Impulse* von 0,5 (was bedeutet: fünf Sektoren nach rechts) läßt dem Gegner eine Runde.

Bei diagonalen Bewegungen müssen Sie die Sektoren, um die Sie wandern mit sich selbst multiplizieren und aus der Summe die Quadratwurzel ziehen. Bei einem Impuls von 3,4 (oder 4,3) geht das dann so:

$$4 \times 4 + 3 \times 3 = 25$$

Die Quadratwurzel daraus ergibt 5. (Ich sagte doch: etwas für Buchhalter!)

Um an einer Basis anzudocken, reicht es, wenn Sie zu einem unmittelbar angrenzenden Sektor fliegen.

Haben Sie das *Impulse*-Kommando versehentlich ausgelöst, geben Sie 0,0 ein – keine Bewegung.

Warp

Ein Flug über größere Distanzen, im Jargon *Hyperspace* genannt. Hier müssen Sie, im Gegensatz zum *Impulse*, die absoluten Koordinaten Ihres Ziels innerhalb der 135x135-Matrix angeben. Ein *Warp* ist energiefressend: 100 Einheiten.

So ganz hat man den *Hyperspace* noch nicht unter Kontrolle. Kann sein, Ihre neue Position weicht bis zu sieben Sektoren vom anvisierten Ziel ab.

Phasers

Die *Phasers* werden vorzugsweise eingesetzt, wenn Sie von gegnerischen Raumschiffen umzingelt sind.

Sie müssen den Energiewert angeben und sich die nötige Energie unter Umständen vom *Deflector* holen. Das freilich kann auch selbstmörderisch sein, wie sich denken läßt.

Befinden Sie sich in der Nähe einer eigenen Basis, können Sie trotzdem unbesorgt zu den *Phasers* greifen. Der Basis-

Computer erkennt, daß das Zeugs aus dem eigenen Stall stammt.

Erhalten Sie diese Meldung:

```
Ballistics control - unsuccessful lock on target
```

können Sie davon ausgehen, daß sich unsichtbare Romulans herumtreiben. Lassen Sie Mr. Spock mit *Scan* nachschauen!

Torps

Sie können bis zu zwei Torpedos gleichzeitig abfeuern, und ganz nach Wunsch auf ein Ziel oder auf zwei Ziele. Das Kommando fragt von Ihnen die Einzelheiten ab. Sie geben die Zahl der Raketen an und die Koordinaten des Ziels, relativ zu Ihrem gegenwärtigen Standpunkt – müssen Sie wieder Sektoren abzählen.

```
#Torpedo... Ballistic computer tying in...
Number of TORPS? 2
Number of targets? 2
Vectors? -3,1
2nd vectors? 3,6
```

Zwei Torpedos können Sie entweder auf zwei verschiedene Ziele richten oder auf ein gegnerisches Schiff. Was die Durchschlagskraft zweifellos erhöht: Jeder Treffer fügt dem Gegner 1000 Punkte Schaden zu.

Fix

Reparatur der Schäden. Sie können jedes Teil einzeln reparieren und müssen dazu den ersten (bei den Sensoren und den *Impulse Engines* die ersten zwei) Buchstaben angeben:

SR SENSORS
IR SENSORS
LR SENSORS
IMPULSE ENGINES
WARP ENGINES
PHASER BANKS
TORPEDO TUBES
DEFLECTOR
COMPUTERS

Sie müssen unbedingt Großbuchstaben verwenden. Die beiden weiteren Optionen müssen zudem ganz ausgeschrieben werden:

ALL Repariert alle Schäden zusammen.

DONE Ende der Reparatur.

Je nach Schädigung dauert es seine Zeit, bis die Reparaturen erledigt sind. 100 Punkte Schaden kosten ein *Stardate* – der Gegner gewinnt gewissermaßen eine Runde.

Deshalb ist es ein gefährliches Unterfangen, mitten während einer Schlacht Reparaturen durchzuführen. Das ist für den Gegner geradezu die Aufforderung, zu einem tödlichen Schlag auszuholen, dem die *Enterprise* hilflos ausgeliefert ist.

Im Falle eines Falles lassen Sie sich mit *Computers-Damage* einen Report über die Schäden ausgeben und beheben nur diejenigen, die unbedingt nötig sind. Beispielsweise, um schnell zu entkommen.

Dann suchen Sie sich eine ruhige Ecke in der Galaxis oder eine eigene Basis. Dort ist dann die ALL-Option angebracht.

Beam down

Wenn es den Kapitän danach gelüstet, kann er das Schiff verlassen und im Weltraum spazierengehen. Es soll sogar Leute geben, die das überlebt haben. Ich glaube es ja nicht so recht, aber wenn man das behauptet ...

Launch shuttle

Die *Enterprise* führt ein kleines Exkursionsschiff mit sich, das Sie für eine Spazierfahrt benutzen können. Dann freilich ist das Mutterschiff führerlos – es akzeptiert nur Befehle von seinem Commander, und nur, wenn der an Bord ist.

Alle Meldungen indes werden brav in die *Shuttle* übermittelt, wo der Commander dem Herzinfarkt nahe ist, wenn gerade in diesem Moment ein Gegner angreift. Er kann absolut nichts machen. Nur zuschauen, wie das Unheil seinen Gang nimmt. Oder versuchen, zurück zur *Enterprise* zu kommen.

Steuern nämlich kann er sein Beiboot mit dem *Impulse*-Kommando auf die gewohnte Weise, auch die *Scan*- und *Computers*-Möglichkeiten benutzen. Waffen indes hat er keine an Bord.

Sie sollten, wenn keine Gefahr droht, die *Shuttle* mal ausprobieren, damit Sie deren Handhabung lernen.

Spannend wird es, wenn Sie sich damit tatsächlich auf eine Exkursion begeben, um beispielsweise einen Planeten zu erkunden. Sie müssen dann mit Handsteuerung landen. Wer schon einige Erfahrung mit dem Lander, dem Launcher oder dem Rocket Lander hat (siehe das Kapitel »Flugsimulatoren« in Band 1 der Spiele-Box), wird damit besser zurechtkommen. Und da sage noch einer, man könne aus Spielen nichts lernen ...

SEC	FEET	SPEED	FUEL	PLOT OF DISTANCE
0	500	50	3890	I
? 0				
1	447.5	55	3890	I
? 0				
2	390	60	3890	I
? 1				
3	328	64	3889	I
? 10				
4	266.5	59	3879	I
? 10				
5	210	54	3869	I
? 20				

Das Ende

... kommt oft schneller, als Sie denken. Irgendein Bug verhindert (zumindest bei der Version, die mir zur Verfügung stand), daß Sie nach dem unglücklichen Ende einer Mission gleich einen neuen Versuch wagen können. Bevor Sie lange herumprobieren: Antworten Sie auf die Frage *New game* mit N, und starten Sie MS-Trek nochmals neu.

Gut sind Sie dran, wenn Sie mit dem Kommando *End* Ihr Spiel gesichert haben. Sie können es dann jederzeit wieder laden und fortfahren. Im wahrsten Sinne.

Zwei Hinweise noch, die Ihnen nicht mehr rätselhaft vorkommen werden, wenn Sie MS-Trek einige Male überstanden haben:

- ☐ Suchen und besuchen Sie die Planeten. Auf einigen finden Sie Schätze, auf anderen nur Ärger.
- ☐ *Tracking* muß auf ein feindliches Schiff gepflanzt werden.

Wenn Sie ein absoluter *Enterprise*-Fan sind, können Sie übrigens in dem Trivia-Spiel auf Diskette 329 Ihr Wissen testen.

Galaxy Trek

Eine MS-Trek-Variante: Sie verteidigen mit Ihrem Raumschiff Columbia die Galaxis gegen Feinde. Der Bildschirm ist im Vergleich zu MS-Trek übersichtlicher, weil alle notwendigen Informationen ständig sichtbar sind. Zu spielen jedoch ist Galaxy Trek etwas gemütlicher.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 197

Dateien:

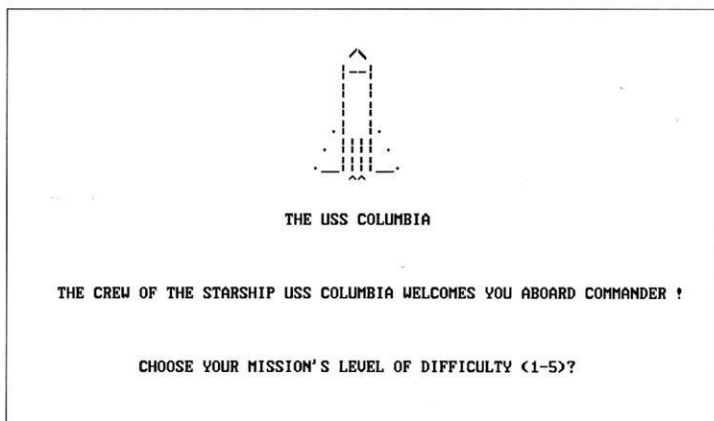
TREKPIK.EXE
 TREKRUN.EXE
 DATA.DAT

Abbruch:



Spielanleitung

Von den beiden EXE-Dateien ist TREKPIK.EXE für den Programmstart zuständig. Sie landen dann in einem Menü, von dem aus Sie bequem die *Instructions* einsehen, das Spiel starten und beenden können. Das Menü überspringen Sie, wenn Sie mit TREKRUN.EXE beginnen.



Ziel von Galaxy Trek ist es, eine bestimmte Anzahl von *Megaton War Ships*, feindlichen Raumschiffen also, in einer vorgegebenen Zeitspanne auszuschalten.

Sie wählen zunächst Ihren Monitor (üblicherweise RGB, um Farbe zu bekommen) und dann den Schwierigkeitsgrad. Bei einem höheren Level

☐ haben Sie weniger Zeit für Ihre Mission,

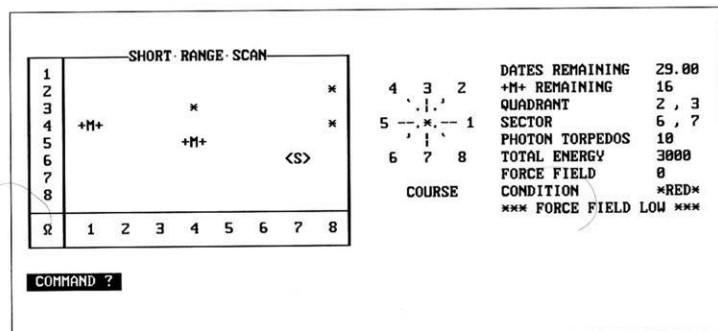
- ☐ ist die Anzahl der *Megatons* höher,
- ☐ ist die Vernichtungskraft der feindlichen Waffen größer,
- ☐ müssen Sie in einer Schlacht schneller Ihre Entscheidungen treffen.

Dann werden Sie, etwas mysteriös, aufgefordert: *Guess total megatons in the galaxy to get extra time*. Das ist eine liebenswürdige, dem Spiel angepaßte Umschreibung für den Zufallsgenerator, der das Programm konfiguriert: Anzahl der *Megatons*, Zeitspanne, Zahl der Basen, bei denen Sie Zuflucht suchen können.

Wenn Ihnen nicht gefällt, was das Programm ausgewürfelt hat, können Sie im Anschluß daran auch *another galaxy* wählen – eine andere Ausgangssituation.

Die Galaxis

Die Galaxis besteht aus 64 Quadranten, im Quadrat angeordnet. Jeder Quadrant ist seinerseits unterteilt in 64 Sektoren. Die Sektoren sehen Sie auf Ihrem Bildschirm angezeigt.



Was da herumschwirrt im Weltraum, wird so dargestellt:

<S> Ihr Schiff, die *Columbia*.

+M+ Die feindlichen *Megatons*.

] + [Eine Basis, an der Sie andocken können, um die Schäden aus einer Schlacht zu reparieren.

* Ein Planet. Er steht sowohl Ihnen als auch Ihren (und den feindlichen) Waffen im Wege.

Statusbericht

In der rechten Hälfte des oberen Bildschirmteils sehen Sie sozusagen, was die Bordcomputer anzeigen. Sie informieren beispielsweise darüber, wieviel Zeit Ihnen noch zur Erfüllung Ihrer Mission bleibt und wieviel *Megatons* sich in der Galaxis herumtreiben. Auch erfahren Sie, in welchem Sektor und in welchem Quadranten Sie sich befinden.

Des weiteren lesen Sie ab, wieviele Torpedos noch zur Verfügung stehen, welche Energie bleibt und wie stark Ihr *Force field*, Ihr Schutzschild ist.

Behalten Sie diese Angaben im Auge. Sie werden stets aktualisiert und geben Ihnen entscheidende Hinweise auf die aktuelle Situation.

Die Kommandos

Alle Kommandos werden in der Statuszeile am unteren Bildschirmrand angezeigt und mit einem Buchstaben abgerufen. Manche Kommandos müssen dann noch differenziert werden.

Der Reihe nach:

[F] *Field – Force field control.*

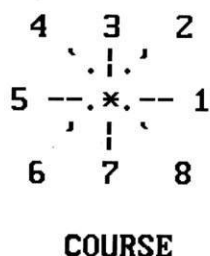
Sie geben Ihrem Schutzschild Saft und Kraft – das erste, was Sie nach dem Start tun sollten. Als erfahrener Weltraum-Trekker wissen Sie, daß das Schutzschild gegnerischen Beschuß absorbiert. Teilweise zumindest. Achten Sie darauf, daß der Schutz immer genügend groß ist. Aber wiederum nicht zu groß. Denn er speist sich ja aus der Gesamtenergie Ihres Raumschiffes.

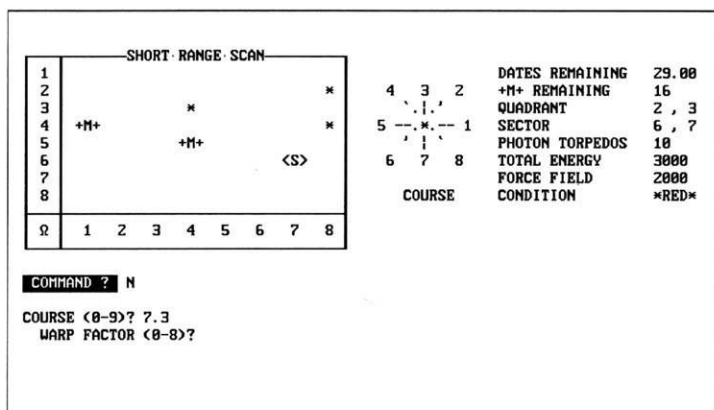
[N] *Nav – Columbia Course Control.*

Um auf kürzere Distanzen zu navigieren, müssen Sie nicht den Zielsektor angeben, sondern einen Kurs bestimmen. Welche Richtung Sie einschlagen, oder genauer: mit welcher Code-Zahl Sie welche Richtung bestimmen, entnehmen Sie der Kurs-Rosette: eine Zahl zwischen 1 und 9 (9 ist gleich 1).

Sie können auch Zwischenwerte, also Zwischenrichtungen angeben, etwa 1.35 (denken Sie an den Dezimalpunkt statt des Dezimalkommas!) und so recht exakt manövrieren, wenn Sie den Bogen erst einmal heraus haben.

Nach dem Kurs definieren Sie den *Warp factor* und damit Ihren Schub. Ein *Warp factor* entspricht einem Quadranten.





Um innerhalb eines Quadranten zu bleiben, um sich also nur von Sektor zu Sektor zu bewegen, muß der Wert für den *Warp factor* unter 1 liegen.

Es braucht einige Erfahrung, um auch tatsächlich dort zu landen, wo man landen will. Auch das Koordinatensystem ist gewöhnungsbedürftig. Zwar folgt es einerseits der üblichen Regel: erst die X-Achse (waagrecht), dann die Y-Achse (senkrecht). Die Y-Achse jedoch beginnt ihre Zählung oben, nicht am Schnittpunkt mit der X-Achse. Dafür pfeift Ihnen der Wind um die Ohren, wenn Sie durch den Weltraum jagen.

Um einen Kurs besser bestimmen zu können, lassen Sie sich mit dem *Computer*-Kommando Navigationshilfe geben.

L LRS – Long range sensor scan.

Das zeigt an, was sich in den angrenzenden Quadranten tut. Sie selbst befinden sich in der Mitte der Anzeige – dies ist der Quadrant, der, in Sektoren unterteilt, auf Ihrem Radarschirm zu sehen ist; ich hoffe, damit sind die Dimensionen der Galaxis endgültig klar.

Der *Columbia*-Bordcomputer hat noch nichts von Benutzerfreundlichkeit gehört und verschlüsselt in einer dreistelligen Ziffernkombination, was er entdeckt hat:

Erste Zahl: Anzahl der *Megatons*.

Zweite Zahl: Anzahl der Basen.

Dritte Zahl: Anzahl der Planeten.

SHORT RANGE SCAN

1								
2								*
3								
4			*					*
5			+M+					
6								
7								
8								
Ω	1	2	3	4	5	6	7	8

4	3	2
5	1	1
6	7	8

COURSE

DATES REMAINING	28.90
+M+ REMAINING	16
QUADRANT	2 , 3
SECTOR	7 , 7
PHOTON TORPEDOS	10
TOTAL ENERGY	2966
FORCE FIELD	1977
CONDITION	*RED*

COMMAND ?

LONG RANGE SCAN

: 004 : 102 : 005 :

: 007 : 203 : 002 :

: 104 : 001 : 101 :

COMMANDS: F=FIELD N=NAV L=LRS P=PHASER T=TORPEDO C=COMPUTER D=DAMAGE R=RESIGN

124 bedeutet dann demgemäß, daß sich in diesem Quadranten ein (feindliches) *Megaton*-Schiff, zwei (befreundete) Basen und vier Planeten befinden.

P *Phaser – Phaser Control.*

Ein Energieschlag gegen den Feind. Gelingt es Ihnen nicht, den Gegner zu zerstören, schlägt er zurück. Das ist ein modernes Waffensystem und deshalb computergesteuert. Um das Ziel brauchen Sie sich nicht zu kümmern, nur um die Anzahl der *units*, die Sie einsetzen möchten.

HELP!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

T *Torpedo – Photon Torpedo Control.*

Sie feuern einen Torpedo ab. Trifft er, bedeutet dies das Aus für das feindliche Schiff. Sie müssen den Kurs des Torpedos angeben (wie bei der Navigation), und zwar ganz genau, sonst verfehlen Sie.

Nur ausgefuchste *Columbia*-Commander machen das aus dem Stand. Wir Normalmenschen lassen uns erst mit dem

C-Kommando sagen, welches Ziel wir angeben müssen. Wozu hat man denn Computer (außer zum Spielen)?

C *Computer – Columbia Computers.*

Die *Columbia Computers* sind recht leistungsstark und bieten verschiedenes zur Auswahl, angezeigt in der Statuszeile unten. Die Optionen werden mit Zahlen abgerufen:

COMPUTER RECORD OF GALAXY								
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	***	004	102	005	***	***	***	***
2	***	007	203	002	***	***	***	***
3	***	104	001	101	***	***	***	***
4	***	***	***	***	***	***	***	***
5	***	***	***	***	***	***	***	***
6	***	***	***	***	***	***	***	***
7	***	***	***	***	***	***	***	***
8	***	***	***	***	***	***	***	***

Columbia located in Quadrant 2 , 3

Press Space Bar To Return To Flight Control

- 1 *Galaxy scan.* Die Karte der gesamten Galaxis, aller 64 Quadranten. Dort, wo's blinkt, befinden Sie sich.
- 2 *Megaton locator.* Zeigt Richtung und Distanz aller *Megatons* innerhalb Ihres Quadranten an, und zwar von der *Columbia* aus gesehen. Sie sollten das als Navigationshilfe für Manöver jedweder Art heranziehen. Auch, um Ihre Torpedos ins Ziel zu bekommen.
- 3 *Starbase locator.* Das gleiche für die Basen, Ihre Stützpunkte.
- 4 *Navigation Calculator.* Transportiert Sie in einen anderen Quadranten, dessen Koordinaten Sie angeben müssen. Holen Sie sich zuvor mit dem *Galaxy scan* die Himmelskarte.

- 5 *Galactic region name map.* Wie die 16 galaktischen Regionen heißen. Naja ...

☐ *Damage – Damage Control Report.*

Sie erfahren, was an der *Columbia* beschädigt ist und wie stark (negative Zahl). Haben Sie an einer Basis angedockt, können Sie mit diesem Kommando die Schäden reparieren.

☐ *Resign – Resignation of command.*

Damit beenden Sie das Spiel, landen nach einigem Hin und Her im Eingangsmenü und können dem Galaxy Trek dann endlich und endgültig den Rücken kehren.

Startrek

Startrek ist eine Mischung aus MS-Trek und Galaxy-Trek: die Hintergrundgeschichte von MS-Trek (Sie sind auf der Enterprise), in Bedienung und Bildschirmaufbau eine Vorstufe von Galaxy Trek. Die verschiedenen Versionen sind teils identisch, teilweise unterscheiden sie sich mehr oder weniger stark in Darstellung und Handhabung.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 16, 17, 44,
71, 178, 740

Dateien:

STARTREK.BAS
 (16, 17, 44, 71,
 178, 740)
 SUPRTREK.BAS
 (16)

Abbruch:

Spielanleitung

Die wesentlichen Divergenzen und Gemeinsamkeiten der einzelnen Versionen sind:

Disk 16 (STARTREK.BAS): Konstante Anzeige des Koordinatenfeldes, der Statusberichte und der Kommando-Codes, ebenso der Kurs-Rosette (also ähnlich wie bei Galaxy-Trek). Alle Kommandos werden mit Zifferntasten ausgelöst. Sie bestimmen eingangs die Spieldauer durch die Angabe einer Zahl.

Disk 16 (SUPRTREK.BAS): Ähnlich wie STARTREK.BAS auf dieser Diskette, die Kommandos werden aber mit Funktionstasten abgerufen. Kurs-Rosette wird nicht angezeigt.

-----		STARDATE	3400
* *		CONDITION	GREEN
		QUADRANT	8 , 5
		SECTOR	6 , 8
* *	* *	PHOTON TORPEDOES	10
	<E>	TOTAL ENERGY	3000
* *		SHIELDS	0
-----		KLINGONS REMAINING	18
COMMAND??			

1NAU+	2SRS+	3LRS+	4PHA+	5TOR+	6SHE+	7DAM+	8COM+	9HLP+	0XXX+
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Disk 17 (STARTREK.BAS): Nahezu identisch mit STARTREK.BAS von Disk 16. Bloß die Spieldauer wird nicht abgefragt, es gibt keinen Computer an Bord, dafür wispern und rauschen die Soundeffekte gewaltig.

Short Range Sensor Scan			Commands	
*****			*****	
* . . *	Stardate	2300	0 = Set Course	
*	Condition	GREEN	1 = Short Range Sensor Scan	
.	Quadrant	4 4	2 = Long Range Sensor Scan	
E	Sector	4 1	3 = Fire Phasers	
.	Energy	3000	4 = Fire Photon Torpedoes	
. . . . *	Photon Torpedoes	10	5 = Damage Control	
. . . * .	Klingons left	33	***** Course Settings *****	
.				

Command: ?				

Disk 44 (STARTREK.BAS): Offensichtlich eine eigenständige Version, die daher etwas aus dem Rahmen fällt. Der Bildschirm wird nach jedem Kommando neu aufgebaut (wie bei MS-Trek), Kommandos müssen gelernt und per Hand eingegeben werden. Die Kurs-Rosette entspricht den Ziffern der Uhr. Als Spieldauer geben Sie *short*, *medium* oder *long* an. Außerdem können Sie hier einen Level wählen (*Beginner*, *Novice*, *Senior*, *Expert*). Andere Besonderheiten werden weiter unten noch erörtert.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		
1	STARDATE	2300
2	CONDITION	GREEN
3	POSITION	7 - 1 , 5 - 5
4 *	LIFE SUPPORT	ACTIVE
5 . . . * E	WARP FACTOR	5
6 . . . *	ENERGY	5000
7	TORPEDOS	10
8 *	SHIELDS	DOWN, 100 %
9	KLINGONS LEFT	6
10	TIME LEFT	14
COMMAND?		

Disk 71 (STARTREK.BAS): SUPRTREK.BAS von Disk 44 ziemlich ähnlich, aber mit rollendem Bildschirm, die Kurs-Rosette wird nicht angezeigt. Dafür werden zur Darstellung auch Grafikzeichen verwendet.

Eine löbliche Ausnahme macht die Version auf der Diskette 44. Hier folgt die Rosette der Uhreneinteilung, und das ist wenigstens ohne Mühe begreifbar.

Kommandos

Die Steuerkommandos sind sich in allen Versionen ähnlich.

NAV

Navigation. Sie geben den Kurs an und zusätzlich den *Warp factor*: wie weit Sie davongetragen werden wollen. Ein *Warp factor* entspricht in der Regel einem Quadranten (bei Diskette brauchen Sie zwei *Warp factors*, um einen Quadranten weit zu kommen). Die Galaxis umfaßt 64 Quadranten, deren jeder in 64 Sektoren unterteilt ist.

SRS

Short Range Sensor Scan. Der Radarschirm für die umliegenden Sektoren.

LRS

Long Range Sensor Scan. Der Radarschirm für die umliegenden Quadranten. Was sich dort befindet, wird als dreistellige Zahl codiert: Anzahl der feindlichen Raumschiffe – Anzahl der befreundeten Basen – Anzahl der Planeten (gegen die Sie nicht bumsen dürfen).

PHA

Phaser Control. Ein Energieschlag vor die Brust des Gegners. Zielen müssen Sie nicht, macht das System.

TOR

Photon Torpedo Control. Torpedo-Feuer. Kursangabe wie bei der Navigation.

SHE

Shield Control. Ihr Schutzschild, um gegnerischen Beschuß zu absorbieren. Was Sie dem *Shield* an Energie zuteilen, vermindert die Gesamtenergie. Logischerweise.

DAM

Damage Control Report. Statusbericht über die Schäden an Ihrem Raumschiff.

COM

Computer. (Nur die Version auf Diskette 17 ist ein älteres Modell und hat noch keinen.) Mancherlei Dinge sind abrufbar:



0 *Cumulativ Galactical Record*. Die kumulierten Ergebnisse aller bisherigen Scans.

1 *Status Report*. Bericht über den Zustand des Schiffes und der Galaxis: Wieviele feindliche Schiffe, Basen und dergleichen (noch) vorhanden sind.

2 *Photon Torpedo Data*. Zeigt Richtung und Distanz zu den feindlichen Schiffen. Wichtig, um Torpedos zielgenau feuern zu können.

3 *Starbase Nav Data*. Zeigt Richtung und Distanz zu allen Basen.

4 *Direction/Distance Calculator*. Feine Sache. Errechnet, welchen Kurs Sie einschlagen und welchen *Warp factor* Sie nehmen müssen, um zu einem bestimmten Ziel zu gelangen.

5 *Galactical/Region Name/Map*. Die Namen der galaktischen Regionen.

RES

Resignation of command. Ende des Spiels. Statt dessen wird manchmal auch verwendet:

XXX

Ende des Spiels.

Sonderfall 44

Startrek auf Diskette 44 fällt etwas aus dem Rahmen, nicht nur wegen der anderen Kurs-Rosette. Einige Kommandos entsprechen in etwa denen der anderen Versionen:

LRSCAN

SHIELDS

TORPEDO

NAVIGATE

COMPUTER

PHASERS

SRSCAN

DAMAGES

WARP

Darüber hinaus gibt es noch folgende Kommandos:

ABANDON	Die Ratten verlassen das sinkende Schiff – Sie geben auf. Sie selber haben aber Glück, werden ausgetauscht und bekommen das Kommando über ein anderes, wenngleich nicht so taugliches Raumschiff.
DESTRUCT	Sie sprengen Ihr Raumschiff in die Luft. Was aber nur geht, wenn der Bordcomputer Sie durch das richtige Paßwort identifiziert – selbiges, welches Sie zu Beginn angeben mußten.
CHART	Auch so eine Art Generalplan der Galaxis.
DOCK	Zum Andocken.
SOS	Hilferuf an das Hauptquartier. Man rettet Sie aus höchster Gefahr, sofern möglich.
TRANSFER	Baut das Schutzschild auf.
IDLE	Mach' mal Pause.
VISUAL	Radarschirm für die allernächste Umgebung.
IMPULSE	Schußfahrt, wenn auch nicht ins Blaue.
STATUS	Man kann vermuten, was damit gemeint ist. Tut aber nicht – Programmfehler.
QUIT	Ende.

Wenn ich eine Version besonders empfehlen sollte, entschiede ich mich, trotz des rollenden Bildschirms, für die der Diskette 71. Weil sie beim Computer-Kommando die Funktionstasten entsprechend belegt. Und vor allem, weil sie bei ordnungsgemäßem Ende (mit *Resign*) als einzige die Basic-Funktionstastenbelegung restauriert.

Da hat sich ein Programmierer wirklich mal etwas gedacht.

Facing the Empire

Unter den intergalaktischen Strategiespielen ist dies das intelligenteste und ausgefeilteste, und man darf darin ruhig eine Weiterentwicklung von MS-Trek, Galaxy Trek und Startrek sehen. Der Spieler hat viel Freiheit, den Spielverlauf zu steuern, muß aber eine Portion Zeit und Geduld aufbringen.

System	Spielanleitung
Grafikkarte ☒ CGA ☒ Hercules Farbmonitor ☒ Ja ☐ Nein ☐ Besser ☐ Notwendig Joystick ☐ Ja ☒ Nein	Das ist die Situation: Die Leute von Lyra haben sich im Laufe der Zeit über das Universum ausgedehnt und Kolonien gebildet. Doch die Konkurrenz schläft nicht. Das <i>Morte Star Empire</i> schickt sich an, die Galaxis unter seine Kontrolle zu bringen. Das Spiel ist unterteilt in drei Phasen: ☐ Aufbau und Zusammenstellung der eigenen Flotte. ☐ Aufspüren der Morte-Flotte. ☐ Zerstörung der Morte-Flotte. Bevor Sie überhaupt in Aktion treten können, brauchen Sie einiges Grundwissen. Das hilft Ihnen auch, den Bildschirm-aufbau besser zu verstehen.
Check PC-SIG 1075 Dateien: FTE.COM FTEINT.COM FTENEW.BAT FTEGAME.DAT FTEFAIL.DAT FTEDEFET.DAT FTEVICT.DAT Abbruch: Neustart	Doch zunächst müssen wir etwas Ordnung in das Dateien-wirrwarr bringen. FTE.COM Das Hauptprogramm. Hiermit starten Sie das Spiel, wenn Sie sich zum ersten Mal damit befassen, und später, wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen wollen. FTEINT.COM Initialisierungsprogramm für ein neues Spiel. FTENEW.BAT Batch-Datei für ein neues Spiel. Startet zunächst FTEINT.COM und dann FTE.COM.

Die verschiedenen .DAT-Dateien enthalten Daten für den Spielverlauf. Ein gespeichertes Spiel wird in FTEGAME.DAT festgehalten, und diese Datei wird auch neu angelegt, wenn Sie FTENEW.BAT oder FTEINT.COM starten.

FTEDEMO.DAT ist ein mittendrin gespeichertes Spiel. Empfehlung: Beginnen Sie zunächst einmal ganz neu, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Dann kopieren Sie FTEDEMO.DAT auf FTEGAME.DAT und setzen dieses Spiel fort.

Der Aufmerksamkeit empfohlen sei auch die umfängliche Dokumentation FTE.DOC – ein halber Science-Fiction-Roman, der viele Hintergründe bringt zu den nackten Tatsachen, die ich im folgenden beschreibe.

Wie Sie daraus schon entnommen haben, läßt sich ein Spiel abbrechen, speichern und später fortsetzen.

Das Imperium

Das Lyra-Imperium besteht aus acht Sternsystemen mit jeweils einer Flottenbasis. Auf vier Sternsystemen sind die Hauptquartiere der vier Lyra-Flotten, die für die Sicherheit ihres Heimatsternes und der zugeordneten Kolonien verantwortlich sind:

Flotte	Stern	Kolonie
1	Lyra (L1)	Adiam (L5)
2	Telas (L2)	Tyrian (L6)
3	Kelvin (L3)	Uther (L7)
4	Arvon (L4)	Janolan (L8)

Drei Faktoren bestimmen die Kampfkraft einer Flottenbasis (abzulesen rechts unten am Bildschirm):

W Weapons. Anzahl und Stärke der Waffen.

L Lite jump. So weit kann die Basis die Raumschiffe per Hyperspace transportieren. Zurück dauert die Reise freilich länger, weil die Schiffe nicht im selben Maße über diese Fähigkeit verfügen.

STAR BASES			
STR	W	L	E
1	4	4	4
5	2	2	2

PROJECT MANAGEMENT		FLEET 1		COMMAND CYCLE 1	
SHIPS B E T D				PROBES	
1	LYRA 1			P=0	A=0 E=0
2	LYRA 1			PSEUDO BASES	
3	LYRA 1			STR	GRP STN SUP
4	LYRA 1			PLANTED PROBES	
5	LYRA 1			STR	TY STR TY
6	LYRA 1			STAR BASES	
MORTE STARS				STR	W L E
0 BUILD PROBES		3 UPGRADE A STAR BASE		1	4 4 4
1 CONVERT A SHIP		4 CANCEL AN ONGOING PROJECT		5	2 2 2
2 BUILD A SHIP		5 NO NEW PROJECT FOR THIS FLEET			
Enter your option					

E *Early Warning System* (EWS). Die Reichweite des Frühwarnsystemes.

Derzeit sind die Basen wie folgt ausgestattet:

	Hauptbasis (L1)	L2-L4	Kolonien (L5-L8)
<i>Weapons</i>	4	3	2
<i>Lite jump</i>	4	3	2
<i>EWS</i>	4	3	2

Je nach Notwendigkeit können Sie diese Faktoren während des Spiels ändern (Option 3 im Hauptmenü, *Upgrade a star base*). Es dauert natürlich seine Zeit, bis alle Systeme umgestellt sind, ausgedrückt in *Command cycles*, also Spielrunden:

Weapons 1
Lite jump 2
EWS 3

Die Flotte

Vier verschiedene Schiffstypen können konstruiert werden, ausgestattet mit je unterschiedlichen Fähigkeiten.

Typ	Weapon Level	Lite Jump	EWS	Probe
<i>Battleship</i>	4	6	0	0
<i>EWS-Ship</i>	2	6	3	1
<i>Trackership</i>	3	7	4	2
<i>Dreadnaught</i>	7	7	4	2

Was es mit den *Probes* auf sich hat, wird gleich erläutert.

Jede Flotte ist zunächst mit fünf *Battleships* und einem *EWS-Ship* ausgerüstet. Die beiden anderen Schiffstypen müssen Sie erst noch bauen, wenn Sie sie einsetzen möchten. Eine Flotte kann aber höchstens aus 15 Schiffen bestehen. Die gesamte Flotte nebst Schiffstyp und Identifikationsnummer wird im Mittelteil des Bildschirms angezeigt.

Wie Sie die Flotten zusammensetzen, ist Ihrer Taktik überlassen. Die Flotten müssen sowohl Ihre Basen schützen als auch Missionen durchführen können, und Sie müssen all das organisieren und unter strategischer Kontrolle halten.

In Ihre Überlegungen einbeziehen müssen Sie auch, wieviel *Command cycles*, also Spielrunden die Werft braucht, ein Schiff zu bauen:

Typ	Command cycles
<i>Battleship</i>	4
<i>EWS-Ship</i>	2
<i>Trackership</i>	3
<i>Dreadnaught</i>	7

Verwandlungen

Machen es die Zeit- und Kriegsläufe erforderlich, daß Sie eine Flotte anders zusammenstellen müssen, die Höchstzahl von Schiffen indes bereits ausgeschöpft ist, müssen Sie Typen umwandeln (Option 1 im Hauptmenü, *Convert a ship*). Nur in eine *Dreadnaught* kann ein anderes Schiff nicht konvertiert werden.

Diese Option verwenden Sie auch, um ein beschädigtes Schiff zu reparieren. Es wird dann gleichsam auf sich selber konvertiert.

Auch solche Umwidmungen gehen nicht von jetzt auf sofort, sondern beanspruchen mehr oder weniger *Command cycles*:

	<i>Battleship</i>	<i>EWS-Ship</i>	<i>Trackership</i>
<i>Battleship</i>	1	2	3
<i>EWS-Ship</i>	2	1	2
<i>Trackership</i>	3	2	1

Probe

Eine *Probe* ist die Geheimwaffe des Lyra-Imperiums, die irgendwohin gepflanzt wird und allerlei Aufgaben hat.

Es gibt drei Arten von *Probes*:

Passive Probe

Belauscht den Funkverkehr der Morte. Die Effektivität hängt davon ab, wie nahe die Morte-Schiffe der Probe sind:

Distanz (in <i>Lite</i>)	Effektivität (in %)
1	100
10	50
20	0

Active Probe

Verschleiert die tatsächliche Stärke einer Flotte. Jede *Probe* erhöht den *Weapon Level* (scheinbar) um drei Punkte.

Explosive Probe

Eine galaktische Mine. In ein Sternensystem gepflanzt zerstört sie die Morte-Flotte.

Passive Probes und *Explosive Probes* müssen von den Raumschiffen ins Sternensystem getragen und dort eingepflanzt werden. *Active Probes* behalten die Schiffe bei sich.

Wie viele *Probes* ein Schiff transportieren kann, entnehmen Sie der Tabelle weiter oben.

Auch *Probes* müssen Sie zunächst einmal herstellen (Option 0 im Hauptmenü, *Build Probes*). Innerhalb eines *Command cycle* schaffen Sie zwei *Probes*.

Welche *Probes* vorhanden sind, lesen Sie rechts oben am Bildschirm ab.

Pseudo-Basen

Pseudo-Basen täuschen den Gegner. Sie lassen eine Gruppe von Schiffen wie eine stark bestückte Flottenbasis erscheinen. Um diesen Effekt zu erzielen, darf sich die Schiffsgruppe freilich nicht bewegen.

Die Täuschung hält auch nur 10 *Command cycles* vor. Um sie weiter aufrecht zu erhalten, müssen Sie rechtzeitig ein *Supply Ship* zu der Gruppe schicken.

Damit überhaupt eine Pseudo-Basis errichtet werden kann, bedarf es folgender Voraussetzungen:

- ☐ Die Gruppe muß aus mindestens drei Schiffen bestehen.
- ☐ Wenigstens eines der Schiffe muß über EWS verfügen.

Woraus folgt, daß eine Pseudo-Basis nicht nur aus *Battle-ships* gebildet werden kann.

Mitgeführte *Active Probes* erhöhen den Täuschungseffekt, weil sie die Kampfkraft größer erscheinen lassen als sie tatsächlich ist.

Aufbau, Verlängerung und Deaktivierung einer Pseudo-Basis werden über ein Untermenü kontrolliert, auf das Sie im weiteren Verlauf noch stoßen werden.

Planung

Wenn Sie mit dem Spiel beginnen, befinden Sie sich in der Phase des *Project Managements*. Sie treffen alle Vorbereitungen, um gegen die einstürmenden Fährnisse gewappnet zu sein.

Es ist durchaus ratsam, den Optionen des Hauptmenüs zu folgen:

- ☐ Sie produzieren *Probes* (Option 0).
- ☐ Sie konstruieren Schiffe (Option 1) beziehungsweise konvertieren Schiffe, wenn Sie die Flotten anders zusammenstellen wollen (Option 2).
- ☐ Sie statten unter Umständen die Flottenbasen anders aus (Option 3).

Allerdings kann die jeweilige Flotte immer nur an einem Projekt arbeiten, und je nach Projekt dauert das seine Zeit. Soll dringend etwas anderes unternommen werden, können Sie mit Option 4 (*Cancel an ongoing project*) die laufende Arbeit abbrechen und eine neue beginnen – zum Beispiel *Probes* produzieren statt Schiffe.

In der Praxis sieht das vielleicht so aus:

- ☐ Sie lassen in Flotte 1 *Probes* produzieren und gehen mit Option 5 (*No new project for this fleet*) weiter zur Flotte 2.
- ☐ Zunächst erscheint ein Untermenü (dem wir uns gleich widmen). Dort wählen Sie die Option 7 (*No mission*).
- ☐ Jetzt gelangen Sie zu Flotte 2. Sollte dort gerade ein Projekt in Arbeit sein, wird das rechts unten im Menü-Block angegeben. Nebst der Zeit, die noch benötigt wird. Ist alles schon erledigt, können Sie hier ja beispielshalber ein Schiff in Auftrag geben.
- ☐ Auf diese Weise besuchen Sie alle vier Flotten und geben Ihre Anweisungen. Nach der vierten Flotte werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel beenden möchten. Möchten Sie natürlich nicht. Sie steigen wieder ein und befinden sich erneut bei Flotte 1 – ein *Command cycle* ist vergangen, wie Sie rechts außen in der Statuszeile am oberen Bildschirmrand ablesen.

Es dauert, bis man seine Flotten ausgerüstet hat – die entsprechenden Tabellen finden Sie weiter oben.

Sie könnten nun wieder und wieder alle vier Flotten durchmachen, damit allüberall die Arbeit fortschreitet.

Statt dessen können Sie aber auch schon beginnen, eine Mission vorzubereiten, während zuhause auf den Flottenbasen munter gewerkelt wird.

Mission Planning

Zur Phase des *Mission Planning* gelangen Sie, wenn Sie das Hauptmenü mit Option 5 (*No new project for this fleet*) verlassen haben.

Die erste Option des nun folgenden Untermenüs, *List 17 closest stars*, wird dann sogleich ausgeführt.

Sie entnehmen dieser Liste

- ☐ die Identifikationsnummern der umliegenden 17 Sterne,
- ☐ die Entfernung in *Lites* (danach ist die Liste geordnet),
- ☐ den Status der Sterne,
- ☐ ob eigene Schiffe auf dem Weg zu dem Stern sind.

From star base 1				MISSION PLANNING 7 FLEET 1					COMMAND CYCLE 5								
STR DIS STAT GRPS				SHIPS		B	E	T	D	PROBES							
21	5.	0	0	1	LYRA	1				P=2 A=0 E=0							
26	6.	0	0	2	LYRA	1				PSEUDO BASES							
45	10	0	0	3	LYRA	1											
25	10	0	0	4	LYRA	1				STR GRP STN SUP							
29	10	0	0	5	LYRA	1											
48	11	0	0	6			LYRA	1									
32	11	0	0														
9	11	0	0							PLANTED PROBES							
16	11	0	0														
14	12	0	0							STR TV STR TV							
17	12	0	0														
38	13	0	0														
43	13	0	0														
37	13	0	0														
34	14	0	0														
41	14	0	0							STAR BASES							
18	14	0	0														
				MORTE STARS													
1 LIST 17 CLOSEST STARS				4 INVESTIGATE					? NO MISSION								
2 PSEUDO BASE CONTROL				5 ATTACK MORTE													
3 PLANT HYPERPROBES				6 DEPLOY SHIPS													
Enter your option																	

Anzeigen lassen können Sie sich übrigens nur die benachbarten Sterne der aktuellen Basis (auf der Sie sich gerade befinden) und der zugeordneten Kolonie – beides bekanntermaßen rechts unten abzulesen.

Mit dieser Option rufen Sie aber auch Informationen zu jedem beliebigen Stern ab, nicht nur zu den 17 nächstliegenden.

In dem Fall geben Sie zunächst die Nummer der Basis oder der Kolonie mit einem Minuszeichen ein und dann die Identifikationsnummer des gewünschten Sternes. Bis zu 17 Sterne können Sie so auflisten. Insgesamt gibt es übrigens 64.

Der Spielverlauf

Nun machen Sie mal eine kleine Truppenverschiebung mit der Option 6 (*Deploy ships*), um den Bereich wirkungsvoll zu schützen, für den eine Flotte zuständig ist. Ein solcher Trupp kann bis zu zehn Schiffe umfassen:

- ☐ Sie geben erst die Basis an, von der aus gestartet werden soll – also die aktuelle Flottenbasis oder die zugeordnete Kolonie.
- ☐ Sie legen fest, wieviele Schiffe der Konvoi umfassen soll.
- ☐ Nacheinander wählen Sie aus den vorhandenen Schiffen diejenigen aus, die Sie schicken wollen.
- ☐ Sie bestücken die Schiffe mit *Probes* – falls gewünscht und vorhanden. Ratsam ist es in diesem Fall nicht unbedingt, denn ein Schiff mit einer *Probe* kann an der Basis nicht andocken.
- ☐ Sie bestimmen den Ziel-Stern. Also die Kolonie, wenn Sie von der Mutterbasis aus starten.

Als nächstes pflanzen Sie vielleicht mal eine *Probe* (Option 3, *Plant hyperprobes*). Wieder müssen Sie, nach dem gleichen Schema, einen Trupp zusammenstellen. Und natürlich muß ein Schiff dabei sein, das eine *Probe* befördern kann. Und ebenso natürlich geben Sie die Identifikationsnummer des Sternes an, für den die *Probe* gedacht ist.

Auf die gleiche Weise bilden Sie eine Pseudo-Basis (*Pseudo Base Control*) oder schicken Schiffe auf Patrouille (*Investigate*), fremde Sterne zu erkunden.

Um nicht total den Überblick zu verlieren, verändern sich die Anzeigen entsprechend:

- ☐ Der Statusbericht über die Flotten markiert mit »GRP« die Schiffe, die als Gruppe unterwegs sind. Die einzelnen Gruppen werden durchnummeriert.
- ☐ Der Statusbericht über die Sterne markiert in der Rubrik »GRPS« mit einer zweistelligen Ziffer die eigenen Raumschiffe. Die erste Ziffer bezeichnet die Flotte, aus der die Gruppe stammt, die zweite ist die Gruppennummer.

From star base 3				
STR	DIS	STAT	GRPS	
9	14	0	21	
10	22	0	31	
11	16	0	0	
15	15	0	12	
50	17	0	22	

Beim Wechsel zur nächsten Flotte melden die einzelnen Gruppen überdies, was sich bei ihnen tut. Hier zum Beispiel, daß die Patrouille noch drei *Command cycles* von ihrem Bestimmungsort, Stern 10, entfernt ist:

From star base 3				MISSION PLANNING 7				FLEET 3		COMMAND CYCLE 6			
STR DIS STAT GRPS				SHIPS		B	E	T	D	PROBES			
9	14	0	21	1	GRP 1				P=1 A=2 E=0				
10	22	0	31	2	KELVIN 3				PSEUDO BASES STR GRP STN SUP				
11	16	0	0	3	KELVIN 3								
15	15	0	12	4	KELVIN 3								
50	17	0	22	5	KELVIN 3								
				6	GRP 1								
				7	KELVIN 3				PLANTED PROBES STR TY STR TY				
				MORTE STARS									
				Ship group #1 reporting: Heading for L10: 3 cycles to go. Strike any key to continue.									
										STAR BASES			
										STR	W	L	E
										3	3	3	3
										7	2	2	2

Fortgang

So schicken Sie also Ihre Schiffe auf Patrouille, um zu erkunden, wo der Feind sich versteckt hat; pflanzen *Probes*; bilden *Pseudo-Basen*; und vergessen bei alledem nicht, weiter kräftig aufzurüsten.

Es kann einige Zeit dauern, bis sich etwas tut. Zum Beispiel kann es passieren, daß eine Basis angegriffen, womöglich gar zerstört wird. Vielleicht sorgen Sie das nächste Mal für einen besseren passiven Schutz? Den *Weapon Level* erhöhen? Mehr kampfstärke Schiffe hier lassen? Rund herum ein Netz von *Probes* pflanzen?

Oder Sie entdecken irgendwo eine Basis der Morte. Wenn sie einwandfrei identifiziert ist, was in der Rubrik »Morte Stars« angezeigt wird, können Sie zum Angriff blasen (Option 5 im Untermenü, *Attack Morte*). Sobald Ihre Schiffe die Basis erreichen, eröffnen sie automatisch das Feuer.

Kann auch sein, das Frühwarnsystem erfaßt eine Gruppe gegnerischer Schiffe im Anflug. Was tun? Angreifen, auf die Gefahr hin, Schiffe und Flottenbasis zu verlieren? Oder ganz ruhig bleiben, den Gegner herankommen lassen, in der Hoffnung, daß er nur spionieren will?

Jedenfalls wird Sie das Spiel lange beschäftigen. Zu lange für ungeduldige Gemüter, die auf Action aus sind. Lange genug für diejenigen, die gerne tüfteln und überlegen.

SHIP CONSTRUCTION ? FLEET 1		COMMAND CYCLE 8	
The battle factors give us a 15% chance of winning each attack pass WE'VE BEEN HIT. Our strength is 1 STAR BASE 8 HAS BEEN DESTROYED Strike any key to continue.		PROBES P=0 A=1 E=2	
MORTE STARS		PSEUDO BASES STR GRP STM SUP	
STAR BASE 8 IS UNDER ATTACK!		PLANTED PROBES STR TY STR TY	
		STAR BASES STR W L E 1 4 4 4 5 2 2 2	

Duelling Starships

Schiffe versenken im Weltraum sozusagen. Duelling Starships kann nur von zwei Spielern gegeneinander gespielt werden; der Ersatz des einen durch den Computer ist nicht möglich. Und deshalb sollte man den Bildschirm in der Mitte mit einem Sichtschutz versehen. Sehr kompliziert also, und genauso umständlich zu bedienen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 260

Datei:

DSS.EXE

Abbruch:

Neustart

Spielanleitung

Sie können eingangs die beiden Raumschiffe entweder eigens konfigurieren oder für beide die gleichen Voreinstellungen verwenden.

Bei Duelling Starships verweise ich ausnahmsweise auf die Dokumentation DSS.DOC – schon, weil Sie darin einen Ausschneidebogen finden, aus dem Sie sich einen Sichtschutz basteln müssen. Und ohne diesen Sichtschutz, der dem Partner die Sicht auf die eigene Bildschirmhälfte verwehrt, ist das Spiel noch langweiliger, als es ohnehin ist.

Und es ist langweilig, meine ich – aus den gleichen Gründen, die nach der Auffassung des einen oder anderen auch seine Qualitäten ausmachen:

- ☐ Sie brauchen ein solides Wissen über die Hintergründe (boshaft gesagt: die Einschränkungen) des Programmes:

[13:10:20]					[13:10:20]				
SHIP PL = 100					SHIP PL = 100				
SHLD F-1 = 100					SHLD F-1 = 100				
SHLD L-2 = 100					SHLD L-2 = 100				
SHLD B-3 = 100					SHLD B-3 = 100				
SHLD R-4 = 100					SHLD R-4 = 100				
DIL CRYST= 10					DIL CRYST= 10				
RESERVE = 53					RESERVE = 53				
CLOAK OFF					CLOAK OFF				
RADIUS 75000					RADIUS 75000				
COND GREEN					COND GREEN				
PHASERS	TORPEDOES	PROBES	PODS		PHASERS	TORPEDOES	PROBES	PODS	
100	100	25	5		100	100	25	5	
BEARING	RANGE	HEADING	WARP		BEARING	RANGE	HEADING	WARP	
345.8	62000	0.0	0.0		165.8	62000	0.0	0.0	
-	-	0.0	0.0		-	-	0.0	0.0	
YOUR ORDERS, CAPTAIN:					YOUR ORDERS, CAPTAIN:				

die Reichweite der Waffen; der Winkel, in dem sie abgeschossen werden können; wie die Schutzschilde angeordnet sind und wie man die Energie auf sie verteilt. Und dergleichen mehr. Für Einzelheiten bitte ich, sich der Dokumentation zu bedienen.

- ☐ Je nachdem, welche Tastatur man sein eigen nennt, ist die Bedienung umständlich bis katastrophal.

Bedienung

Ein paar Hinweise wenigstens für die ganz Hartnäckigen:

- ☐ Alle Kommandos werden mit Zahlen ausgelöst.
- ☐ Der rechte Spieler verwendet dazu den Zehnerblock, der linke die Funktionstasten. **F10** entspricht 0, und um beispielsweise 10 einzugeben, müssen Sie erst **F1**, dann **F10** drücken.
- ☐ Der rechte Spieler löst sein Kommando mit **Return** aus, der linke mit **Tab**. Da bei manchen Tastaturen die Tabulator-Taste an der rechten Seite des alphanumerischen Blockes angeordnet ist, ergibt das gewisse Probleme.
- ☐ Um Teile der Eingabe zu löschen, verwendet der rechte Spieler **Backspace**, der linke **Esc**.
- ☐ Kommandos storniert werden vom linken Spieler mit **Z**, vom rechten mit **PrtScr** – oder einer anderen Taste, je nach Tastatur.
- ☐ Manche Kommandos verlangen ein Minus-Zeichen. Für den rechten Spieler auf dem Zehnerblock ist das kein Problem, der linke muß erst mal suchen. Vielleicht klappt es mit **Alt** **<**. Vielleicht auch nicht.
- ☐ Das Kommando 0 ist die Hilfestellung. Sie erhalten eine Liste aller Kommandos.
- ☐ Navigiert wird im Winkelmaß (0 bis 360°), nach sehr seltsamen Konventionen. Im Gegenuhrzeigersinn nämlich, und der Nullpunkt ist rechts (auf der 3 bei einer Uhr also). So:

90

180

0

270

Fire Fighter

Oh Schreck laß nach: Der Wald brennt! Alles rennet, rettet, flüchtet. Sorgen Sie dafür, daß möglichst wenig Schaden entsteht. Teuflicherweise dreht sich der Wind dauernd. Sie haben alle Hände voll zu tun. Nett.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 456

Datei:
FIRE.COM

Abbruch:



Spielanleitung

Das Gelände, das Sie zu umsorgen haben, ist ein Waldgebiet mit Häusern und Seen, auf einem Monochrom-Bildschirm folgendermaßen symbolisiert:

•	△	0	▨	+
Wald	Haus	See	Feuer	Feuerdamm

Auf einem Farbbildschirm ist das natürlich alles viel schöner: der Wald eine grüne Fläche, die Seen blau, das Feuer feurig rot.

Wald brennt, Häuser brennen auch, Seen bilden einen natürlichen Schutzwall, einen Feuerdamm legen Sie selbst.

Wenn ein Feuer keine Nahrung mehr hat, geht es von selber aus – der Wald ist verbrannt, der Bildschirm ist schwarz an dieser Stelle. Der Wind jedoch sorgt dafür, daß das Feuer übergreift. Die Windrosette zeigt blinkend an, woher der Wind weht und in welcher Stärke.

Der Feuerwehrmann ist ein blinkender Strich (leider oft schlecht zu sehen) und wird mit den Cursortasten bewegt.

Zur Abwendung der Gefahr können Sie dreierlei tun:

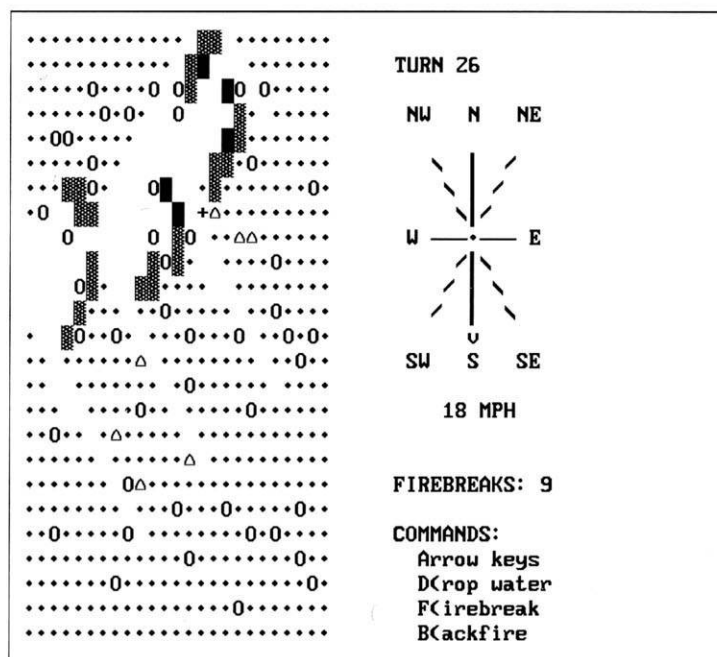
- ☒ **Drop water.** Ein Feuer geht aus, wenn man Wasser darauf schüttet, wenn auch nicht notwendigerweise sofort. Man kann auch Vorsorge treffen und die

Häuser und den Wald widerstandsfähiger gegen den Feuersturm machen.

- F** *Firebreak.* Eine Barriere für das Feuer, die nur übersprungen wird, wenn das Feuer schon eine Zeitlang brennt und der Wind heftig weht. Sie haben nur eine begrenzte Anzahl an *Firebreaks* zur Verfügung: anfangs zwei, mit jeder Spielrunde mehr.
- B** *Backfire.* Sie bekämpfen Feuer mit Feuer, brennen vorsätzlich einen Teil des Waldes nieder, so daß das Feuer nicht übergreifen kann. Jeder Feuerwehrmann wird Ihnen allerdings bestätigen, daß dies eine höchst gefährliche Angelegenheit sein kann: Dreht sich der Wind, verkehrt sich Ihre Absicht ins Gegenteil.

Sie werden merken, daß es nicht allzu viel Schwierigkeiten bereitet, alles Feuer zu löschen – dann ist das Spiel zu Ende. Der Witz dabei ist, möglichst viel Wald und Häuser zu retten. Entsprechend fällt die Punktezahl aus, die Sie sich erlöscht haben.

Mit **Q** können Sie Fire Fighter abbrechen.



Landmine

Ein ganz simples Spiel, aber von den ganz simplen eines der schönsten. Sie laufen über ein Minenfeld – und wissen nicht, wo die Minen sind.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 456

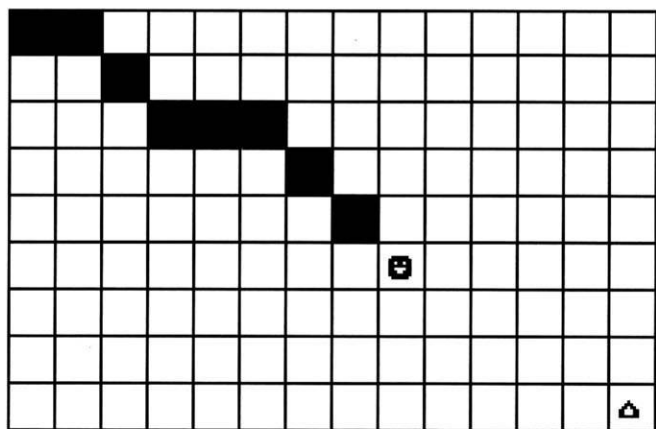
Datei:
 LANDMINE.EXE

Abbruch:
 Neustart

Spielanleitung

Es ist wirklich ganz simpel. Sie wählen zunächst die Anzahl der Minen, die sich auf dem Feld befinden sollen (zwischen 10 und 40) und bewegen dann die Figur mit allen Tasten des Zehnerblockes in die rechte untere Ecke (wo Sie eine wichtige Nachricht abgeben müssen).

Die Minen sind nicht sichtbar. Es wird nur gemeldet, wenn und ob sich im Feld neben Ihnen eine befindet. Und nun strengen Sie mal Ihr Köpfchen an: links daneben? unten? oben? Und wenn Sie ausweichen: wie war das vorhin noch? War da eine? Und wo? Bei einem Farbmonitor wird am Ende angezeigt, wo die Minen versteckt waren.



YOU ARE NEXT TO 1 MINES.

Pyramids

Eines der schönsten und spannendsten Strategiespiele – und vor allem so gut wie kaum ein anderes für den Computer geeignet. Das weiß auch der Autor und bietet die Shareware-Version nur als Appetithäppchen an: Nach 50 Züge ist Schluß. Und das sind bei weitem zu wenig, um ein Spiel beenden zu können.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 993

Dateien:

PYRAMIDS.EXE
 CHSETUPS.PYR
 CONFIG.PYR
 DISTDATA.PYR
 SCREENS.PYR
 STATS.PYR
 YRSETUPS.PYR
 SETUP.EXE

Abbruch:

F10

Spielanleitung

Die 10 Dollar, die Helios Software (124 29th E., Seattle, WA) für die Registrierung verlangt, sind indes gut angelegt, nicht zuletzt auch wegen des übersichtlichen und schön bunten Bildschirms und wegen der vielfältigen Möglichkeiten, die strategischen Voraussetzungen des Spiels zu verändern.

Pyramids soll auf einem alten ägyptischen Spiel beruhen. Jeder Spieler hat 44 Figuren unterschiedlichen Wertes und mit unterschiedlichen Möglichkeiten, darunter eine Pyramide.

Aufgabe ist es, die gegnerische Pyramide zu entdecken – alle Spielfiguren Ihres Gegners nämlich, des Pharaos Cheops, sind verdeckt. Sie wissen nicht, wo die Pyramide

△	3	6	7
¥	3	6	7
¥	3	6	8
¥	4	6	8
¥	4	6	8
¥	4	7	8
¥	5	7	8
¥	5	7	8
1	5	7	8
2	5	7	8
2	5	7	9

Your Pieces

?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
8					?				1	?	
					3		5		1		7
3		8						7	6		
9	2	¥	2				4			7	
5	¥	¥	1	△	¥		3	¥	5	6	
6	4	¥	¥	7	7	6	7	8	6	4	

Cat - can capture a Sphinx

△	3	6	7
¥	3	6	7
¥	3	6	8
¥	4	6	8
¥	4	6	8
¥	4	7	8
¥	5	7	8
¥	5	7	8
1	5	7	8
2	5	7	8
2	5	7	9

Cheops' Pieces

steckt, Sie kennen auch die anderen Figuren nicht, können nur aus ihrem Verhalten Rückschlüsse ziehen. Und angeblich weiß auch Cheops (also der Computer) nicht, was sich auf Ihrer Seite tut.

Wer über einen Monochrom-Bildschirm mit CGA-Karte verfügt, sollte zunächst einmal das SETUP-Programm ablaufen lassen (siehe unten), sonst sieht er nämlich überhaupt nichts.

Ansonsten beantworten Sie nach dem Programmstart zunächst einmal alle Anfragen mit Y bzw. bestätigen die Vorgaben und schauen sich an, wie das Spiel abläuft.

Die Wüsten

In der Mitte des Spielfeldes, zwischen den gegnerischen Aufstellungen, sehen Sie zwei Wüsten, die praktischerweise für Programmierungen verwendet werden, sowie drei *Power Squares* (die mit dem Fadenkreuz). Befindet sich eine Figur in einem *Power Square*, kann sie zum nächsten hüpfen – sofern der nicht schon besetzt ist.

Die Figuren

Die Spielfiguren haben Namen, werden aber auf dem Bildschirm in Ihrer Reihe (die des Cheops ist ja verdeckt) als Zahlen dargestellt. Was anfangs vielleicht befremdlich erscheinen mag, erweist sich schnell als Vorteil. Denn die Zahlen geben Auskunft über den Wert oder Rang einer Figur und damit auch darüber, was man mit ihr anstellen kann.

Wenn Sie mit dem Cursor auf einer Figur stehen, wird überdies mitgeteilt, um welche es sich handelt:

- 1 *Lion.*
- 2 *Bull.*
- 3 *Ram.*
- 4 *Wolf.*
- 5 *Hawk.* Kann die Figur im benachbarten Feld überfliegen.
- 6 *Camel.* Kann die Wüste direkt überqueren, allerdings nur, wenn das Feld nach der Wüste frei ist (kann also nicht gleichzeitig attackieren). Alle anderen müssen außen herum.
- 7 *Cat.* Kann als einzige Figur die Sphinx schlagen.

- 8 *Antelope*. Kann sich in einem einzigen Zug über größere Distanzen bewegen.
- ¥ *Sphinx*. Sie schützt die Pyramide. Kann nicht bewegt, aber auch nicht geschlagen werden. Nur die *Cat* kann sie überwinden. Alle anderen begehen gewissermaßen Selbstmord, wenn sie eine *Sphinx* attackieren.
- Ç *Cobra*. Kann als einzige Figur den *Lion* schlagen, ihrerseits aber von allen anderen Figuren geschlagen werden, einschließlich des *Lion*.
- Δ *Pyramid*. Um sie dreht sich alles.

Figurenwert

Der Figurenwert ist beim Schlagen bedeutsam:

- ☐ Jede Figur kann sich die Pyramide schnappen. Damit ist sie entlarvt. Sie haben gewonnen.
- ☐ Eine Figur kann prinzipiell jede andere Figur von gleichem oder höherem Wert schlagen. Attackiert sie indessen eine Figur niederen Ranges, geht sie selber verloren.
- ☐ Dieser Systematik wegen ist der *Lion* (Wert 1) die stärkste Figur, und es bedarf der *Cobra*, um ihn zu schlagen. Andererseits: Wird die *Cobra* von einem Löwen (oder einer anderen Figur) attackiert, hat sie keine Chancen. Sie besitzt also keine »passive« Stärke.
- ☐ Die *Sphinx* kann nur von der Katze geschlagen werden.

Schlagen

Die geschlagenen Figuren werden aus dem Spiel genommen und in den Randleisten rot markiert.

Um das Spiel gewinnen zu können, müssen Sie nicht nur taktisch überlegen, sondern brauchen auch ein gutes Gedächtnis.

Aus den geschlagenen Figuren ersehen Sie, wieviele gleichen Wertes noch im Spiel sind. Welche Figuren Cheops wie bewegt, gibt zumindest teilweise Aufschlüsse über den Wert der Figur – wird eine andere Figur übersprungen, kann es sich beispielsweise nur um den *Hawk* handeln. Cheops' Figuren geben sich kurzzeitig zu erkennen, wenn sie eine der Ihren attackieren – merken Sie sich, welche es sind. Und behalten Sie sie gut im Auge.

Bewegen

Um nun die Figuren überhaupt bewegen zu können, gehen Sie folgendermaßen vor:

- ☐ Sie bringen den Cursor mit den Cursortasten auf die gewünschte Figur.
- ☐ Sie markieren die Figur mit **Return**.
- ☐ Sie fahren auf das Zielfeld und drücken abermals **Return**.

Sie können vorwärts, rückwärts, seitwärts fahren. Doch immer nur der Nase nach, nicht diagonal.

Haben Sie ein Spiel beendet, können Sie es nochmals ablaufen lassen und alle Bewegungen studieren. Weil es Ihnen nicht gelingen wird, mit 50 Zügen zu gewinnen, wird Ihnen in der Shareware-Version diese Option leider nichts nützen.

Differenzierung

Pyramids kann auf so vielfältige Weise differenziert werden, daß es nie »ausgespielt« sein wird. Das fängt mit der Aufstellung der Figuren an, die zu Beginn abgefragt wird:

- ☐ *Random setup* stellt die Pyramide in eine der letzten beiden Reihen und verteilt die übrigen Figuren nach dem Zufallsprinzip.
- ☐ *Strategic setup* gruppiert normalerweise die Sphinx als Leibwache um die Pyramide. Bis zu 255 strategische Aufstellungen auf Ihrer Seite können gespeichert, geändert, geladen werden.

Wie weit Sie die Figuren bewegen können, bestimmt der *Slide*-Faktor. Er wird anfangs zur Disposition gestellt, wie Sie sich erinnern, kann indes auch später noch mit Hilfe einer Funktionstaste geändert werden. Wie etliches andere auch:

- F1** *Level*. Zwischen 1 (niedrig) und 4 (hoch). Je höher der Level, desto mehr Zeit läßt sich Cheops beim Denken, um auf den besten Zug zu kommen. Das kann, abhängig auch vom *Slide*-Faktor, auf einem AT bis zu 16 Sekunden dauern. Seinen Denkvorgang können Sie aber jederzeit mit einer beliebigen Taste abrechnen. Cheops nimmt den Zug, den er für sich bis dato als besten herausgefunden hat.

- F2** *Slide*. Definiert, wie weit ein Zug gehen kann: ein Feld, zwei Felder, drei Felder. Ausgenommen ist immer nur die Antilope. Sie kann so weit hüpfen, wie es ihr beliebt. Ein *Slide*-Faktor von 3 macht das Spiel eminent schwierig, weil Sie aus den Zügen des Gegners kaum mehr Rückschlüsse auf die Figuren ziehen können. Jeder Figur ist es dann beispielsweise möglich, die Wüste zu überqueren – bei einem *Slide*-Faktor von 1 vermag das nur ein Kamel. Geschlagen werden kann eine Figur indes nur im benachbarten Feld, egal, welchen *Slide*-Faktor Sie wählen.
- F3** *Hiding attacks*. Mit dieser Option geben sich Cheops' Figuren beim Schlagen nicht mehr zu erkennen, mit Ausnahme der *Sphinx* und der *Cobra*.
- F4** *Hiding Cheops' pieces*. Cheops' Figuren werden nur noch angezeigt, wenn sie sich bewegen. Ansonsten sind sie unsichtbar. Probieren Sie das mal zusammen mit Level 1 und Slide 3 – Sie werden Ihre Überraschung erleben.
- F5** Sound-Effekte.
- F6** *Watching the move selection process*. Ist das nicht schön: jemandem beim Denken zuschauen zu können? Sie sehen, wie Cheops seine möglichen Züge durchspielt und analysiert. Geht allerdings ein bißchen schnell.
- F7** *Loading a saved game*. Sie laden ein gespeichertes Spiel und setzen es fort. (Das ist leider keine Möglichkeit, die 50-Züge-Grenze heimlich zu umgehen. Die Anzahl der Spielzüge wird mitgespeichert!)
- F8** *Saving the current game*. Sie können ein Spiel jederzeit unterbrechen und es speichern: Dateiname angeben. Die Extension ist .GAM.
- F9** *Starting a new game*. Wenn Ihnen das laufende Spiel nicht mehr konveniert, beginnen Sie damit ein neues.
- F10** Ende, ohne zu speichern.

Setup

Mit dem eigenständigen SETUP-Programm (von DOS aus starten) können Sie:

- ❑ Die Farben nach Geschmack verändern. Bei einem Monochrom-Monitor mit CGA-Karte sollten Sie das zuerst tun und so lange probieren, bis Sie etwas sehen auf dem Bildschirm. Das Ergebnis wird gleichwohl unbefriedigend sein: Farbe sollte schon sein bei Pyramids. Oder eine reinrassige Monochrom-Konfiguration.
- ❑ Die Zusammensetzung Ihrer und Cheops' Truppen variieren. Eine Pyramide und eine Cobra auf jeder Seite muß sein, ansonsten können Sie mischen, wie Sie wollen. Am Ende indessen muß *Surplus 0* anzeigen – Sie müssen nicht selber zählen, ob die verlangten 44 Figuren beisammen sind. Tip: Um irgendwo eine Zahl erhöhen zu können, muß zuerst anderswo eine Zahl niedriger gesetzt werden.

Yours		Cheops'	
1	Pyramid	1	
7	¥ Sphinx	7	
1	1 Lion	1	
2	2 Bull	2	
3	3 Ram	3	
3	4 Wolf	3	
5	5 Hawk	5	
5	6 Camel	5	
8	7 Cat	8	
8	8 Antelope	8	
1	9 Cobra	1	

Surplus: 0

Surplus: 0

→ Cheops'
← Yours
↓ Next
↑ Previous
F10 Save
Esc Quit

- ❑ Die Anzeigegeschwindigkeit definieren (*display speed*). Hat nichts damit zu tun, wie schnell Cheops denkt, sondern betrifft lediglich die Bildschirmausgabe, also die Geschwindigkeit, mit welcher der Bildschirm aktualisiert wird.

Mit alldem läßt sich Pyramids so konfigurieren, daß gleichsam immer neue, immer andere Spiele zustande kommen. Und wenn Sie ein paarmal die erlaubten 50 Züge gespielt haben, wird in Ihnen ein Verdacht keimen: Pyramids ist wie Schach – nie langweilig.

Reversi

Reversi oder Othello? Unter beiden Namen ist dieses Spiel verbreitet. Es ist einfach zu erlernen, aber nicht so leicht zu beherrschen, wie es den Anschein hat. Zumindest jeder Windows-Benutzer kennt Reversi: Dort gibt es das Spiel als Dreingabe. Die Windows-Farben sind schöner, aber diese Version tut es auch.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 740

Datei:

RVERSI.COM

Abbruch:

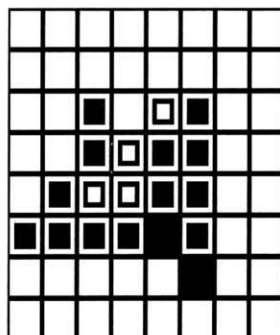
Spielanleitung

Zu Beginn des Spieles liegen vier Steine in der Mitte: zwei schwarze, zwei weiße. Dann setzt jeder Spieler abwechselnd einen Stein – aber so, und nur so, daß er gegnerische Steine in einer Reihe einschließt, gleich, ob diagonal, horizontal oder vertikal.

Die eingeschlossenen Steine werden umgedreht, erhalten also die eigene Farbe.

Sie wählen zunächst, welche Farbe Sie bzw. der Computer nehmen wollen, können dem Computer aber auch beide Farben zuweisen. Dann spielt das Programm gegen sich selber, und Sie können zuschauen.

R E V E R S I
Version 1.4.1



White: 14
Black: 4
Lookahead: 1

Lookahead bestimmt, wie lange (und wie gründlich) der Computer über seinen nächsten Zug nachdenkt.

Mit  und  durchwandern Sie die Möglichkeiten des Setzens, die Sie haben. Angezeigt wird jeweils, welche Steine des Gegners Sie einschließen, mithin umdrehen können.

Wer am Ende die meisten Steine eigener Farbe besitzt, hat gewonnen.

Wie zu verfahren ist, wenn Sie durch das Setzen eines Steines zwei gegnerische Reihen einschließen, wird unter Reversi-Spielern unterschiedlich gehandhabt. Bei dieser Version werden beide Reihen umgedreht.

Othello (I)

Othello ist das gleiche wie Reversi. Es gibt in der PC-SIG-Bibliothek zwei Othello-Versionen, die sich nur in ihrer Attraktivität und Bedienung unterscheiden; das Spielprinzip ist natürlich stets das gleiche (und ist unter Reversi ausführlicher erläutert). Diese hier ist in Assembler geschrieben und die bessere.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 329, 514

Dateien:

ENT-BW.COM
 ENTRAP.COM

Abbruch:



Spielanleitung

Je nach Monitortyp verwenden Sie entweder die Datei ENT-BW.COM (monochrom) oder ENTRAP.COM (farbig).

Der Computer hat Weiß, Sie nehmen Schwarz. Der Level kann zwischen 1 und 5 eingestellt werden und legt fest, wie weit das Programm seine Züge vorausdenkt.

Um Ihre Steine zu setzen, müssen Sie die Koordinaten angeben. Das ist nicht so bequem wie bei Reversi, wo Sie die Cursortasten nehmen können, auch nicht so vorausschauend, weil Sie selber gucken müssen, welche Steine Sie einschließen können, indessen doch bequemer als bei

*** 8888 OTHELLO ***	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
Enter your move Human!	B1	B2	B3	B4	B5		B7	B8
----- Computer moves to F3 ----- 48 Moves left	C1	C2		C4		C6	C7	C8
[] Human : 85	D1	D2	D3				D7	D8
[#] Computer: 11	E1	E2	E3				E7	E8
P - PASS S - SWITCH	F1	F2					F7	F8
Q - QUIT U - UNMOVE	G1	G2	G3		G5	G6		G8
	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	

den nachfolgend beschriebenen Basic-Versionen, weil jedes Feld mit seinen Koordinaten gekennzeichnet ist.

Überdies hat diese Othello-Version einige Optionen:

- ☐ **P** *Pass.* Sie passen, weil Sie keinen Stein in der richtigen Weise setzen können, also so, daß gegnerische Steine eingeschlossen sind. Zu Beginn des Spieles zwingt diese Option den Computer dazu, den ersten Zug zu tun. Normalerweise sind Sie an der Reihe.
- ☐ **U** *Unmove.* Sie nehmen den letzten Zug zurück.
- ☐ **S** *Switch.* Sie tauschen die Farben mit dem Computer, auch mitten während des Spiels. Nützlich, wenn Sie das Spiel erlernen wollen. Diese Option zeigt Ihnen, was der Computer an Ihrer Stelle tut.
- ☐ **Q** *Quit.* Ende.

Auf eine weitere Version möchte ich nur hinweisen: Auf der Diskette 514 befindet sich PCOTHELL.EXE, das via Modem oder Akustikkoppler gespielt wird.

Othello (II)

Mit dieser Basic-Version können Sie wie üblich gegen den Computer spielen, aber auch gegen einen echten Partner. Das macht sie dann vielleicht doch interessant, obschon sie sonst gegen die anderen stark abfällt.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 1, 72, 241

Dateien:

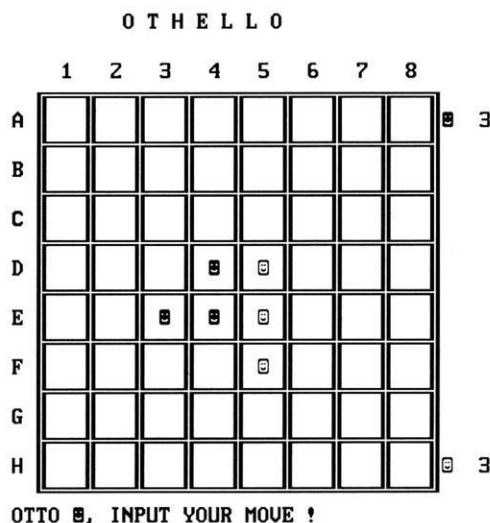
OTHELLO.BAS
(1, 72)
6.BAS (241)

Abbruch:

Spielanleitung

Gleichwohl bleibe ich bei meiner schon wiederholt geäußerten Ansicht: wenn Partnerspiele, dann nicht vor dem Computer. Wahrscheinlich bin ich doch etwas altmodisch.

Der Computer hat Schwarz, Sie haben Weiß. Beim Ziehen müssen Sie die Koordinaten angeben: erst die Zahl, dann den Buchstaben. Müssen Sie passen, geben Sie »0 A« ein.



Go-moku

Go-Moku hat nichts mit dem bekannten (und eminent schwierigen) Go zu tun, sondern zeigt eher Verwandtschaft zu Reversi/Othello. Ein einfaches, aber spannendes Spiel.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 740

Dateien:

GO-MOKU.COM
 GO-MOKU.HLP

Abbruch:

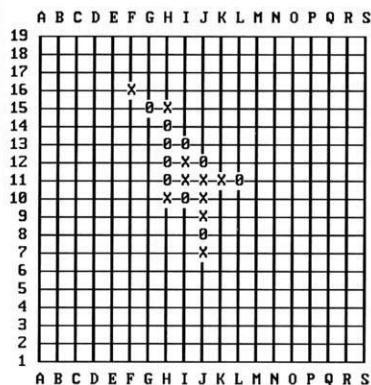
Quit

Spielanleitung

Im Gegensatz zu Reversi/Othello müssen Sie bei Go-moku nicht die gegnerischen Steine einschließen, sondern versuchen, als erster eine Reihe von fünf nebeneinanderliegenden Steinen zu bilden: waagrecht, senkrecht oder diagonal. Und gleichzeitig natürlich den Gegner daran zu hindern, seinerseits eine Reihe aufzubauen.

Mit den Cursortasten bestimmen Sie, wohin Ihr Stein soll, und setzen ihn dann mit **Return** oder **Backspace**.

Weiter gibt es eigentlich nichts zu sagen. Ein paar Optionen helfen:



TURBO-GOMOKU

Neugame Quit Auto Play Hint

F for Help

O L11

- ☐ N *Newgame.* Sie brechen das aktuelle Spiel ab und beginnen ein neues.
- ☐ Q *Quit.* Ende.
- ☐ A *Auto.* Das Programm spielt gegen sich selbst.
- ☐ P *Play.* Sie tauschen die Seiten. Damit macht der Computer den ersten Zug. Das geht auch mitten im Spiel, so daß Sie sehen können, was der Computer an Ihrer Stelle tut.
- ☐ H *Hint.* Lassen Sie sich vom Programm Ihren nächsten Zug vorschlagen. Gut zum Lernen.

PC Pente

Eine Erweiterung von Go-moku, bei uns bekannt als Go-bang. Das Spiel selber ist interessant, diese Version aber leider unattraktiv, schon allein, weil man nicht gegen den Computer antreten kann.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 993

Dateien:

PCPENTE.COM
 (Hercules)
 IBMPENTE.COM
 (CGA)

Abbruch:

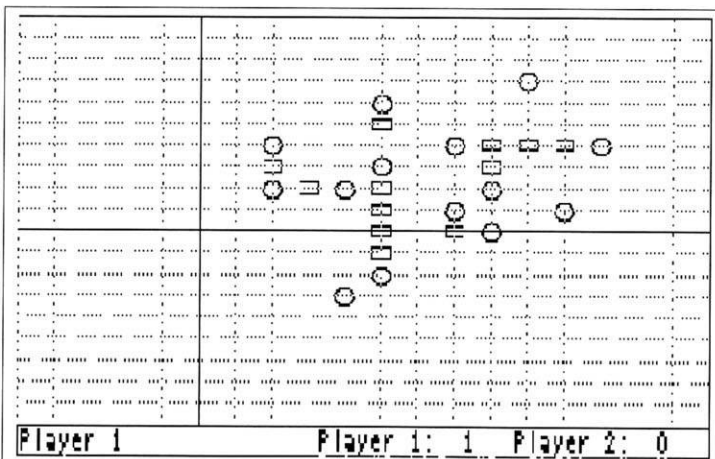
Spielanleitung

Sie müssen fünf Steine in eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe bringen und selbstredend solche Absichten Ihres Gegners verhindern.

Sind zwei nebeneinanderliegende Steine des Mitspielers zwischen zwei eigenen Steinen eingeschlossen, werden jene vom Brett genommen.

Sie bringen mit den Cursortasten das Fadenkreuz in die gewünschte Position und setzen dort mit Ihren Stein. Das Schlagen übernimmt das Programm aber schon.

Ansonsten verrate ich Ihnen eine sensationelle Neuigkeit: Man kann ein Computerspiel immer auch als Anregung verstehen und danach die Spielsteine aus dem Schrank holen.



Tictactoe

Gleichsam eine Sparversion von Go-moku, die bei uns unter verschiedenen Namen gehandelt wird, zum Beispiel als »Dreimal eins«. Sie müssen mit Ihren Steinen eine Dreierreihe bilden. Eher ein Kinderspiel: ziemlich langweilig. Spannender sind dann schon die dreidimensionalen Varianten.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 72

Datei:

TICTACTOE.BAS

Abbruch:

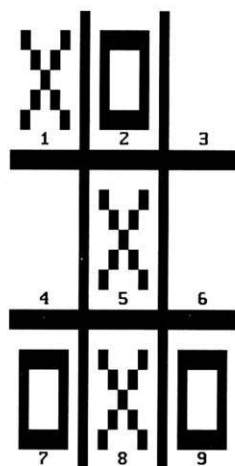
Spielanleitung

Das Spiel ist ganz hübsch aufgemacht, mit einem Fenster, in dem Sie unter anderem zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen können.

Auf dem einfachsten Level gewinnen Sie eigentlich immer, auf dem schwierigsten gewinnt nie jemand.

Sie setzen Ihre Steine, indem Sie die Nummer des Quadrates tippen.

Wer zuerst eine Dreierreihe bilden kann, waagrecht, senkrecht oder diagonal, hat gewonnen.



TIC TAC TOE

Enter move for X player

3-D-Tictactoe (I)

Während sonst Spiele häufig nur nachgebildet werden, kann der Computer mit dem dreidimensionalen Tictactoe seine Möglichkeiten ausschöpfen und sich dem normalen Brettspiel haushoch überlegen zeigen. Diese Basic-Version läßt allerdings sehr zu wünschen übrig; das hübsche (und ellenlange) Titelbild täuscht.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 100

Datei:

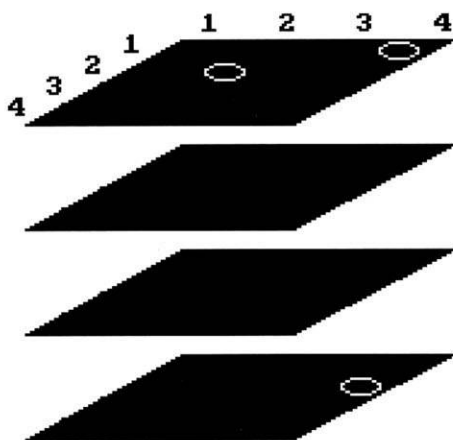
3DTT.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Sie müssen hier eine Reihe aus vier Steinen bilden – waagrecht, senkrecht oder diagonal. Und weil das eben dreidimensional geschieht, wird aus einem simplen Spiel eine knifflige Sache.

Um die Steine zu setzen, geben Sie als dreistellige Zahl erst die Reihe (*row*), dann die Spalte (*column*), schließlich die Ebene (*board*) an – die englischen Begriffe verbergen sich hinter dem ominösen Kürzel RCB.



Which box [RCB]?

3-D-Tictactoe (II)

Diese Fassung ist gegenüber der Basic-Version einfacher zu bedienen, aber immer noch nicht der letzte Schrei, was die Präsentation anbelangt.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 514, 740

Datei:

3DTICTAC.EXE

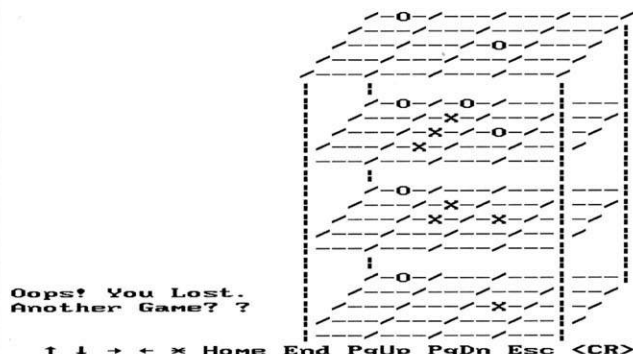
Abbruch:

Spielanleitung

Das Spielprinzip ist das gleiche. Es gilt, waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe aus vier Steinen zu bilden.

Gesetzt werden die Steine mit den Cursortasten und anschließendem . Die anderen Tasten des Zehnerblocks dienen größeren Sprüngen.

Wer einen Monochrom-Bildschirm mit CGA-Karte hat, sollte die Schwarzweiß-Darstellung wählen. Man sieht's dann besser.



Square

Wer kann mit seinen Steinen zuerst ein Quadrat bilden? Sieht einfach aus, bietet aber ganz schöne Raffinessen. Kann gegen den Computer oder einen Mitspieler gespielt werden.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 45

Datei:

SQUARE.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Das Spielfeld besteht aus 16 Quadraten, jeder Spieler setzt abwechselnd einen Stein. Aufgabe ist es, als erster aus seinen Steinen ein Quadrat zu bilden.

Die Steine müssen dabei nicht nebeneinander liegen, zwischen ihnen können auch gegnerische Steine sein. Ebenso darf das Quadrat schief liegen.

Und genau das macht auch die Schwierigkeit aus. Man muß schon gründlich überlegen, um alle Möglichkeiten auszuloten.

Beim Setzen geben Sie die Koordinaten an, erst die waagrechte, dann die senkrechte.

```

  4 . . . . .
  3 . 0 X . .
  2 . X X 0 .
  1 . X 0 0 .
  0 . . . . .
    0 1 2 3 4

```

THE X'S MOVE TO 0, 1
 O'S CHOICE?

Ein Fehler

Das Spiel, scheint mir, ist nicht ganz sauber programmiert. Wenn Sie die Frage nach dem Experten-Spiel verneinen, also zunächst die einfachere Form wählen, und dann den Computer zuerst setzen lassen, gibt er nur kund, wohin er gesetzt hat, plaziert den Stein aber erst in der nächsten Runde.

Gewinnen Sie diesem kleinen Bug einen positiven Zug ab und nehmen Sie ihn als höchste Schwierigkeitsstufe. Auch den schon gesetzten, aber nicht sichtbaren Stein des Gegners im Kopf behalten und in die eigenen und die gegnerischen Strategien einbeziehen – also wenn Sie den Computer trotzdem schlagen, sind Sie echt gut.

Beim eigentlichen *Expert's game* befindet sich in der Mitte des Spielfeldes ein Loch – auch ganz schön schwierig. Und hier tritt der nämliche Effekt auf, wenn Sie dem Computer den Vortritt lassen.

Computer Dots

Ein Schulhofspiel, das mit einem Computer als starkem Gegner indessen Spaß machen kann. Auch hier geht es darum, Quadrate zu bilden – aber möglichst viele. Und weil das Feld so groß ist, hat man schon zu tun, den Überblick zu bewahren. Zudem erweist sich das Programm als eminent starker Gegner.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 714

Datei:

DOTS.EXE

Abbruch:

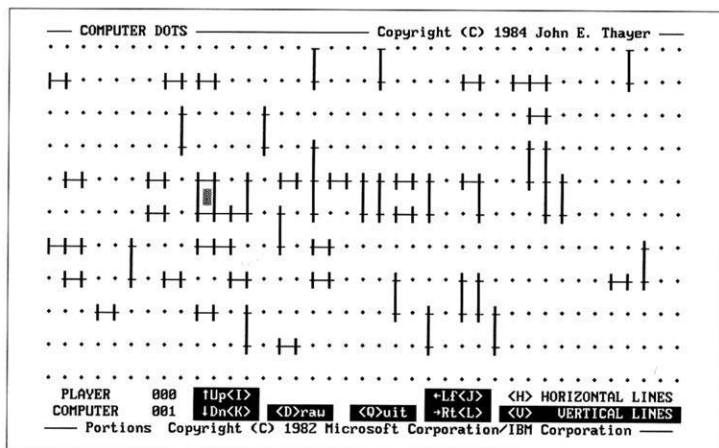


Spielanleitung

Sie können das Spiel auch mit der Batchdatei A.BAT starten statt mit der Programmdatei (die sich im Unterverzeichnis DOTS befindet); ist weniger zu tippen.

Das Spielprinzip wird Ihnen bekannt sein. Normalerweise spielt man auf einem karierten Papier und zieht mal hier, mal da eine Linie, und zwar so geschickt, daß man, auch des Gegners Linien nutzend, Quadrate bilden kann. Bei den Computer Dots fahren Sie mit den Cursortasten die Punkte an und ziehen Ihre Linien folgendermaßen:

- [H] Sie drücken diese Taste für eine horizontale Linie.
- [V] Oder Sie drücken diese Taste für eine vertikale Linie.
- [D] Damit zeichnen Sie dann die Linie.



Hique

Das altehrwürdige, altbekannte Solitär, unter einem Namen, auf den man nicht so ohne weiteres kommt. (Hinter den Dateinamen, die sonst wie Solitär klingen, verbirgt sich eine Patience – siehe Kapitel 2 in diesem Band.) Ein Geduldspiel für eine Person.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 91

Datei:

HIQUE2.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Die Regeln sind simpel:

- ☐ 32 Steine sind auf dem Brett, in der Mitte eine Lücke.
- ☐ Sie müssen einen anderen Stein überspringen (nur waagrecht und senkrecht, nicht diagonal), der dann vom Brett genommen wird.
- ☐ Sie können immer nur über einen Stein springen.
- ☐ Sie können nur auf ein leeres Feld springen.

Meister sind Sie, wenn am Ende nur noch ein Stein übrig bleibt. In dieser Computerversion sind die Felder numeriert. Sie geben an, welcher Stein (*move from*) – der daraufhin zu blinken beginnt – wohin springen soll (*move to*).

```

1  2  3
4  5  6
7  8  9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30
31 32 33
Board Numbering

```

Move # 1
Pegs Remaining = 32

Move from ?

Enter 99 to Re-Start

Chess (I)

Schach, Königsspiel: Versteht sich, daß auch die Shareware-Szene nicht daran vorbeigehen kann. Es gibt mehrere Schachspiele, diese Version hier ist die aller-einfachste und leidet, neben anderem, darunter, daß die Figuren und Farben nur schwer zu unterscheiden sind. Wer sich ein Schachspiel zulegen will, sollte besser zu im folgenden beschriebenen Fassungen greifen.

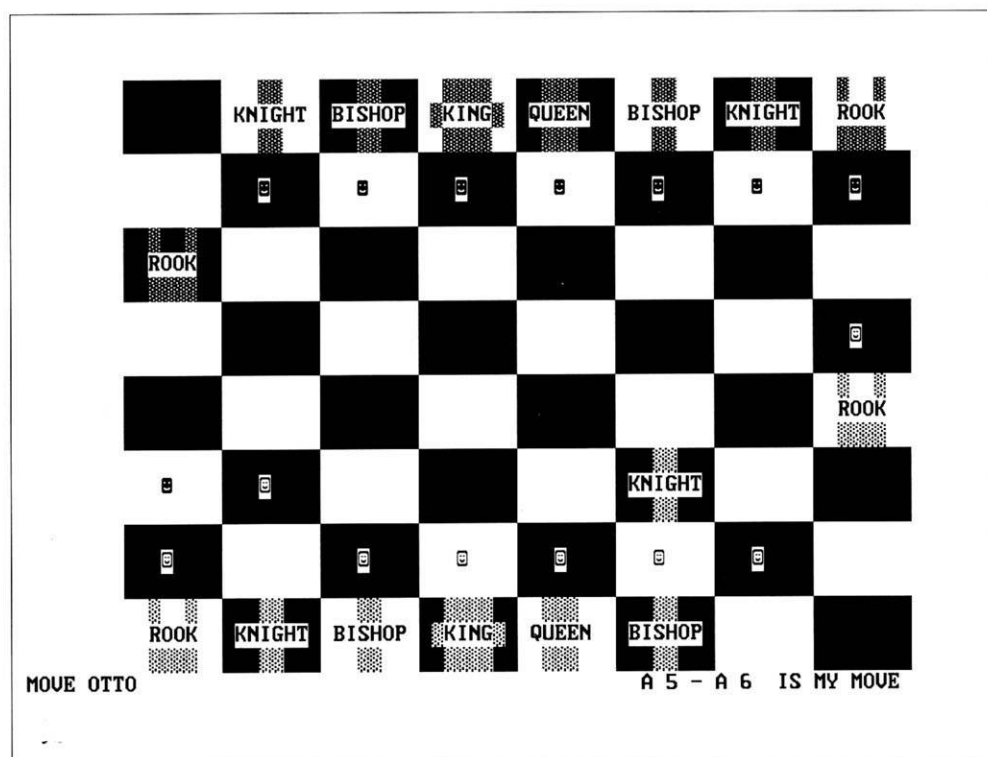
System	Spielanleitung												
Grafikkarte ☒ CGA ☒ Hercules Farbmonitor ☐ Ja ☐ Nein ☐ Besser ☒ Notwendig Joystick ☐ Ja ☒ Nein	Diese Version hier erwähne ich nur, weil sie der eine oder andere vielleicht doch in seiner Sammlung hat. Es gibt sie wiederum in fünf Varianten: immer das gleiche Spiel, mehrfach (ohne daß es dadurch besser geworden wäre). Die kleinen Unterschiede aufzuführen, erspare ich mir. Als erstes müssen Sie sich mit den englischen Bezeichnungen der Schachfiguren vertraut machen: <table> <tr> <td><i>King</i></td> <td>König</td> </tr> <tr> <td><i>Queen</i></td> <td>Dame</td> </tr> <tr> <td><i>Bishop</i></td> <td>Läufer</td> </tr> <tr> <td><i>Knight</i></td> <td>Springer</td> </tr> <tr> <td><i>Rook</i></td> <td>Turm</td> </tr> <tr> <td><i>Pawn</i></td> <td>Bauer</td> </tr> </table>	<i>King</i>	König	<i>Queen</i>	Dame	<i>Bishop</i>	Läufer	<i>Knight</i>	Springer	<i>Rook</i>	Turm	<i>Pawn</i>	Bauer
<i>King</i>	König												
<i>Queen</i>	Dame												
<i>Bishop</i>	Läufer												
<i>Knight</i>	Springer												
<i>Rook</i>	Turm												
<i>Pawn</i>	Bauer												
Check PC-SIG 4, 16, 35, 91, 203 Dateien: CHESS.EXE (4) CHESS1.BAS (16) CHESS.BAS (35, 91) NEWCHESS.BAS (203) Abbruch: Ctrl Break	Für das Spiel selbst geben Sie Ihren Namen an, bestimmen das Spielniveau (von 1 bis 24) und wählen Ihre Farbe. Unabhängig davon ist der Computer immer am oberen Rand des Bildschirmes. Um zu ziehen, geben Sie die Ausgangs- und die Zielkoordinaten ein. Die Koordinaten des Schachbrettes können Sie sichtbar machen – eine der Optionen: ☒ N Numeriert die Felder des Schachbrettes. Verschwindet wieder beim nächsten Zug, muß also stets von neuem aktiviert werden.												

- [K] Kurze Rochade (*king side*).
- [Q] Lange Rochade (*queen side*).
- [S] Der Computer spielt gegen sich selbst.
- [I] Liste dieser Kommandos.
- [L] Zeigt beziehungsweise ändert den gewählten Level.
- [X] Wechselt für einen Zug die Seiten. Der Computer zieht also an Ihrer Stelle und nimmt gleichzeitig Ihren letzten Zug zurück.
- [M] *Modify board.*

Partie aufbauen

Mit der letzten Option können Sie die Figuren nach Wunsch plazieren, um beispielsweise eine Partie nachzuspielen. Das geht so:

- ☐ Sie aktivieren mit [M] die Option und geben die Koordinaten des Feldes an, auf dem sich etwas tun soll.



- ☐ Sie geben an, was auf dieses Feld kommen soll: für eine Figur des Computers, für eine von Ihren Figuren, , wenn das Feld leer bleiben soll.
- ☐ Sie geben an, welche Figur hierhin kommen soll. Der erste Buchstabe genügt, also beispielsweise für einen Turm. Soll das Feld leer bleiben, müssen Sie eingeben.

Eine Partie so aufzubauen, ist arg mühsam, da die verschobenen Figuren an ihrem Ursprungsort nicht verschwinden, sondern dort eigens gelöscht werden müssen.

Überhaupt eignen sich diese Versionen zum vernünftigen Spielen kaum. Sie können die Figuren nur mühsam erkennen – am besten, Sie haben ein richtiges Schachspiel neben sich und stellen die Züge nach.

Die kompilierte Version (CHESS.EXE) können Sie übrigens nicht abbrechen, sondern müssen neu booten.

Chess (II)

Die grafisch schönste, ansonsten jedoch anspruchsloseste Version. Bei den beiden Dateien handelt es sich offensichtlich um das identische Spiel. Unterschiede konnte ich nicht ausmachen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 178

Dateien:

CHESS.COM
 CHESS88.COM

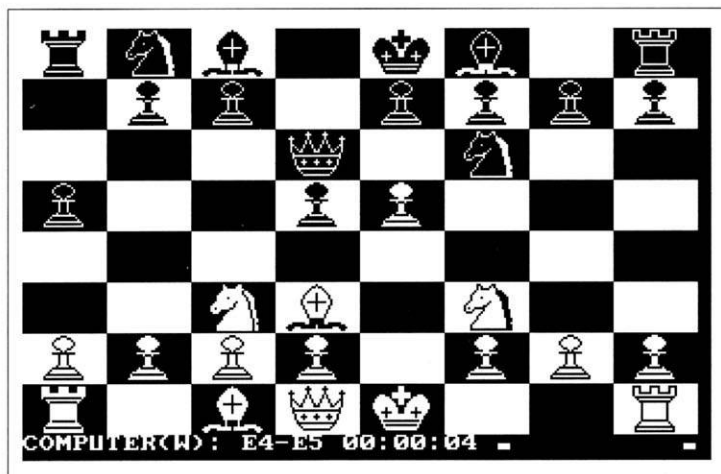
Abbruch:

Spielanleitung

Sie wählen zunächst Ihre Farbe (Großbuchstabe!) und den Level. Weiß ist immer unten. Sie ziehen so:

- ☐ Gehen Sie mit den Cursortasten auf die Figur; sie beginnt ganz entsetzlich zu flackern.
- ☐ Markieren Sie sie mit .
- ☐ Gehen Sie mit den Cursortasten in das gewünschte Feld (mit , , , diagonal).
- ☐ Drücken Sie .

Damit sind die Möglichkeiten dieser Version dann auch schon erschöpft. Mehr geht nicht.



PC-Chess

Grafisch ziemlich mickrig, aber einfach zu bedienen, weil vorwiegend die Funktions-tasten verwendet. Erlaubt auch, daß zwei Spieler gegeneinander antreten.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☒ Ja
☐ Nein

Check

PC-SIG 120

Dateien:

PCCHESS.EXE
PCCH1M.EXE
PCCH2M.EXE
PCCH1G.EXE
PCCH2G.EXE
PCCHESS.PRF

Abbruch:

Spielanleitung

Gestartet wird das Spiel mit PCCHESS; die anderen EXE-Dateien werden vom Programm aufgerufen, je nachdem, welche Konfiguration Sie wählen.

Das, überhaupt, ist Ihre allererste Aufgabe. Im Eingangs-menü definieren Sie Ihre Wünsche:

- ☐ Monochrom- oder Grafikdisplay, Schwarzweiß oder Farbe, sowie Zentrierung des Bildes.
- ☐ Ein Spieler (das heißt, Sie spielen gegen den Computer) oder zwei Spieler (die gegeneinander spielen).
- ☐ Neues oder gespeichertes Spiel.
- ☐ Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 4 – Sie bestimmen, wie weit das Programm bei seinen Zügen vorausdenken darf.
- ☐ Die Farbe, die Sie haben möchten.

Sie bewegen sich mit den Cursortasten von Option zu Option, können mit **F1** kurze Informationen abrufen, drücken den unterstrichenen Buchstaben und beenden schließlich mit **Return**.

In der Statusleiste am rechten Bildschirmrand wird bei jedem Spieler der letzte Zug festgehalten sowie zweimal die Zeit: einmal Ihre »Denkzeit«, das andere Mal kumuliert.

Angezeigt wird überdies, ob Sie die Figuren über die Tastatur (INP KBD) oder mit dem Joystick (INP JSK) bewegen. Bei Tastaturbedienung geben Sie Ausgangs- und Zielkoordinaten

an. Weil nicht jeder die Koordinaten auswendig im Kopf hat, können sie netterweise mit **F8** sichtbar gemacht werden.

Funktionstasten

Das Spiel wird ansonsten hauptsächlich mit den Funktionstasten gesteuert:

- F1** *Key*. Die Leiste am unteren Bildschirmrand zeigt im Grafikmodus nur die Belegung der ersten fünf Funktionstasten an – damit machen Sie den Rest sichtbar.
- F2** *SND*. Sound ein oder aus.
- F3** *SLF – Self playing mode*. Der Computer spielt gegen sich selbst. In diesem Modus sind aktiv die Funktionstasten **F2** (*Sound*) und **F5** (*History*). Mit erneutem **F3** kehren Sie zum normalen Spiel zurück.
- F4** *MOD – Modify*. Sie nehmen die Aufstellung der Figuren selber vor. Sie geben zuerst die Koordinaten des gewünschten Feldes an, dann, ob es leer sein soll (E) beziehungsweise die Farbe (B oder W), schließlich, welche Figur hier stehen soll. Weitere Möglichkeiten in diesem Modus:
 - F3** *CLR*. Löscht sämtliche Felder.
 - F4** *RC* (ein Spieler) oder *RB* (zwei Spieler). Kehrt zum Spiel zurück, der Computer beziehungsweise Schwarz zieht.
 - F8** *Keys/Grid*. Zeigt die Koordinaten.
 - F10** *RP* (ein Spieler) oder *RW* (zwei Spieler). Kehrt zum Spiel zurück, der Spieler beziehungsweise Weiß zieht.
- F5** *HST – History*. Der Spielverlauf kann protokolliert werden, entweder auf dem Drucker oder in einer Datei (maximal zehn Protokolldateien pro Diskette sind möglich, sie heißen *PCCHESS.HS0*, *PCCHESS.HS1* usw.). Außerdem bestimmen Sie, ob kurz oder lang protokolliert werden soll. Bei der Langform wird nach jedem Zug auch das Spielfeld gedruckt oder gespeichert.
- F6** *XCH*. Das Programm schlägt Ihnen einen Zug vor. Das ist hier ziemlich kompliziert und unübersichtlich gelöst. Das Spielfeld wird nämlich erst einmal umge-

Im Dame- und Schachspiel gibt es zwar keine »Geburten«, wohl aber so etwas wie »Tod«. Diese »Todesfälle« bedeuten nicht »natürliches Ableben«, sondern sind die Folgen von Belagerung und Kampf.

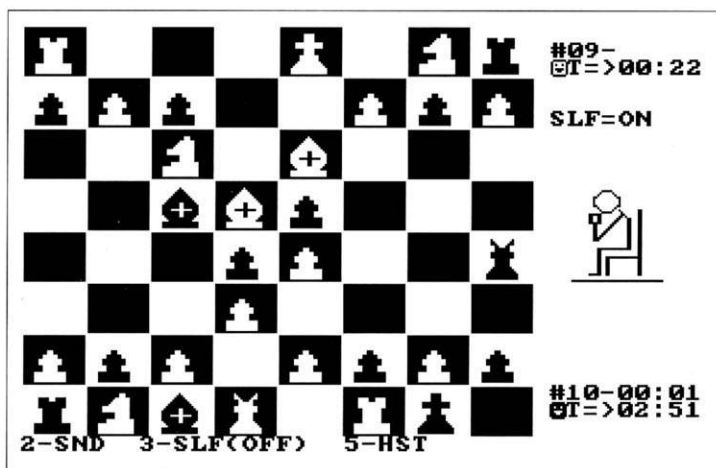
Manfred Eigen/
Ruthild Winkler

dreht, Ihre Figuren stehen also oben. Sie müssen nochmals **F6** drücken, um weiterspielen zu können.

- F7** LVL. Bestimmen Sie einen anderen Level.
- F8** NUM. Zeigt die Koordinaten an. Die Statuszeile mit der Funktionstastenbelegung wird unterdrückt.
- F9** SAV. Speichert das aktuelle Spiel (auch auf einer anderen Diskette, wenn Sie möchten). Die Datei erhält einen Buchstaben als Namen: von A bis Z. Deshalb können nur 26 Spiele pro Diskette gespeichert werden. Sie können übrigens ein gespeichertes Spiel mit zwei Spielern auch mit dem Computer als Gegner fortsetzen und umgekehrt.
- F10** INP. Wechselt zwischen Tastatur- und Joystick-Bedienung.

Weitere Tastenkombinationen:

- Esc** Sie machen Ihren Zug rückgängig, sofern der Gegner seinerseits noch nicht gezogen hat.
- P** Pause.
- Ctrl B** Ende des Spiels, zurück zum Eingangsmenü.
- Ctrl E** Ende des Spiels, zurück zum Betriebssystem.
- Ctrl R** Ende des Spiels, Sie können ein neues Spiel beginnen oder ein gespeichertes laden.



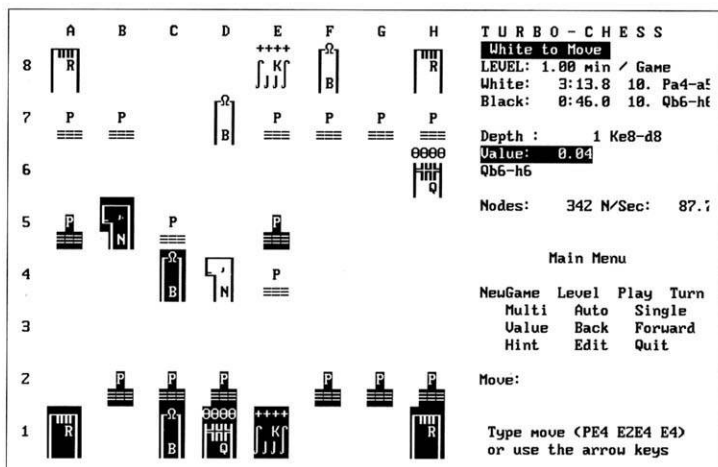
Turbo-Chess

Eine, obschon farbig, in der grafischen Darstellung absolut scheußliche Version, die jedoch für das Spiel selber ziemlich ausgefuchste Möglichkeiten bietet. Dürfte in der Hinsicht von den Shareware-Schachspielen das beste sein.

System	Spielanleitung
Grafikkarte ☒ CGA ☒ Hercules Farbmonitor ☐ Ja ☐ Nein ☒ Besser ☐ Notwendig Joystick ☐ Ja ☒ Nein	Der Computer ist immer oben, Ihr Teil demnach unten. Mit einer der noch zu besprechenden Optionen können Sie die Farben wechseln. Zum Ziehen geben Sie die Koordinaten ein, einfacher indes- sen geht es allemal mit den Cursortasten: ☐ Gehen Sie mit den Cursortasten auf die Figur. Ein Ding, das aussieht wie ein Säge, zeigt an, wo Sie sich befinden (steht immer am oberen Rand des Feldes). ☐ Markieren Sie die Figur mit <code>Leertaste</code>. ☐ Gehen Sie mit den Cursortasten in das gewünschte Feld. (Mit <code>Home</code>, <code>End</code>, <code>PgDn</code>, <code>PgUp</code> bewegen Sie sich diagonal.) ☐ Drücken Sie <code>Leertaste</code>. Mit einer Reihe von Optionen können Sie Vielfältiges bewir- ken, und das sehr differenziert: ☐ N <i>NewGame</i>. Ein neues Spiel beginnt, die gegenwärtige Partie wird abgebrochen. ☐ L <i>Level</i>. Sie bestimmen zum Beispiel die Zeit, die für einen Zug oder ein Spiel gebraucht werden darf (<i>Normal</i>, <i>FullTime</i>), geben überhaupt keine Zeitvorga- be (<i>Demo</i>, <i>Infinite</i>) oder definieren, wieviele Züge voraus der Computer denkt (<i>PlySearch</i>). ☐ P <i>Play</i>. Der Computer spielt gegen sich selber, aber jeweils nur für einen Zug (im Gegensatz zu <i>Auto</i>).
Check PC-SIG 740 Dateien: CHESS.COM OPENING.LIB Abbruch: Quit	

- [A] **Auto.** Der Computer spielt gegen sich selbst – aber nur so lange, bis das Spiel zu Ende ist. Mit [Esc] und erneutem [A] wird der *Auto*-Modus abgebrochen.
- [T] **Turn.** Sie wechseln die Farben.
- [B] **Back.** Sie nehmen den letzten Zug zurück. Oder den vorletzten, wenn Sie nochmals [B] drücken. Oder den vorvorletzten, wenn ...
- [F] **Forward.** Sie nehmen den zurückgenommenen Zug zurück, stellen also die ursprüngliche Situation wieder her. Mit diesen beiden Optionen können Sie den Verlauf einer Partie Schritt für Schritt zurückverfolgen.
- [H] **Hint.** Der Computer schlägt Ihnen einen Zug vor.
- [E] **Edit.** Sie bestimmen selber die Aufstellung der Figuren. Zunächst wählen Sie mit [W] oder [B], welche Farbe es sein soll, drücken [Return], geben dann die Figur an (zum Beispiel P für Bauer) und das Feld, auf dem sie stehen soll. Die Figur wird an ihrem ursprünglichen Standort nicht gelöscht! Mit [C] löschen Sie sämtliche Figuren – ein leeres Spielbrett. Die Aufstellung können Sie mit [S] speichern beziehungsweise mit [L] laden.

Überhaupt können Sie ein begonnenes Spiel jederzeit abbrechen, speichern und später wieder laden (mit der *Edit*-Option).



El Grinch

Der Grinch hat sich in einem Bohnenfeld versteckt – suchen Sie ihn! Sie können dabei nur nach Gehör vorgehen: kalt oder heiß? Ganz originell auf seine Weise.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 174

Datei:

GRINCH.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Wenn Sie in die Nähe von El Grinch kommen, zirpt er ängstlich. Je dichter Sie ihm auf den Pelz rücken, desto ängstlicher wird er, desto kürzer zirpt er. Umgekehrt: Entfernen Sie sich, zirpt er vor Freude länger und länger. Der Name El Grinch kommt wahrscheinlich von *to grin* – er grinst sich eins.

Sie geben die Koordinaten des Bohnenbusches ein, hinter dem Sie El Grinch vermuten (erst die Zahl, dann den Buchstaben), und er läßt sich vernehmen.

Gehen Sie nach Gehör vor und orten Sie El Grinch an seinem Zirpen. Was geschieht, wenn Sie ihn tatsächlich geschnappt haben, verrate ich nicht.

```

 9  & & & & & & & & &
 8  & & & & & & & & &
 7  & & & & & & & & &
 6  & & & & & & & & &
 5  &   &   & & & & & &
 4  & & & & & & & & &
 3  & & & & & & & & &
 2  & & & &   & & & & &
 1  & & & & & & & & &
 0  & & & & & & & & &
    A B C D E F G H I J
WHICH PLANT IS THE GRINCH IN ?
ENTER NUMBER:

```

Backgammon (I)

Backgammon gehört zu den ältesten, beliebtesten und, wenn zwei Experten gegeneinander spielen, auch zu den schwierigsten Strategiespielen. Dies hier ist eine sehr schöne Version, einfach zu bedienen und ausreichend spielstark.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 708

Datei:

BG.EXE

Abbruch:



Spielanleitung

Die allgemeinen Spielregeln zuerst. Auf dem Spielfeld sind weiße und schwarze (in diesem Spiel rote) Steine in einer bestimmten Anordnung verteilt – die Grundaufstellung nimmt Ihnen das Programm ab.

Der Computer hat in diesem Falle Weiß, Sie spielen Rot. Aufgabe jedes Spielers ist es, alle Steine in seinem Home-Board zu versammeln und aus dem Brett hinauszuspielen.

Ihr Home-Board sind die Felder 19 bis 24, des Computers Home-Board sind 1 bis 6. Sie spielen Ihre Steine also in die Richtung 1 bis 24, der Computer genau umgekehrt.

Wie weit Sie fahren können, wird durch zwei Würfel bestimmt. Sie können die gewürfelten Augen auf zwei Steine verteilen oder auf einen Stein konzentrieren.

Dabei gilt:

- ☐ Ist ein Zielfeld von einem gegnerischen Stein besetzt, wird er geschlagen und auf der Mittellinie, Bar genannt, abgelegt. Es besteht jedoch kein Schlagzwang.
- ☐ Ist das Zielfeld von mehreren gegnerischen Steinen besetzt, ist es blockiert. Sie können sich hier nicht niederlassen. Blockaden aufzubauen ist die eigentliche Strategie bei Backgammon.
- ☐ Befinden sich eigene Steine auf dem Zielfeld, können Sie unbesorgt Platz nehmen.
- ☐ Geschlagene Steine müssen zuerst wieder ins Spiel gebracht, also vor den anderen gespielt werden – Sie be-

ginnen mit diesem Stein wieder von vorne. Ist das nicht möglich, weil alle Zielfelder blockiert sind, geht dieser Wurf verloren.

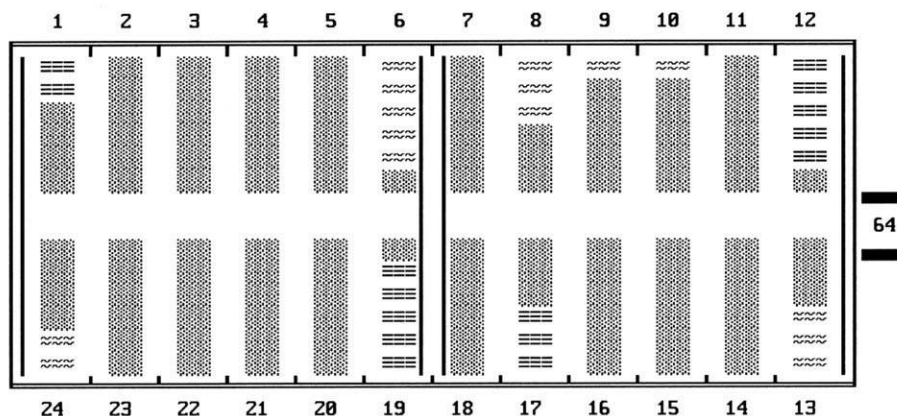
- ☐ Würfeln Sie einen Pasch (zwei gleiche Werte), können Sie die Zahl viermal statt zweimal setzen.
- ☐ Hinauswürfeln können Sie erst, wenn Sie alle eigenen Steine in Ihrem Home-Board versammelt haben.
- ☐ Wer zuerst alle Steine hinausgewürfelt hat, ist der Sieger.
- ☐ Sie gewinnen doppelt, wenn der Gegner alle seine Steine in seinem Home-Board versammelt, aber noch keinen hinausgewürfelt hat. Dies ist ein Gammon.
- ☐ Sie gewinnen dreifach, wenn der Gegner seine Steine noch nicht alle im Home-Board vereinigt hat. Das ist der Backgammon.

Bedienung

Diese Backgammon-Version ist im Grunde recht einfach zu bedienen:

- ☐ Mit der Leertaste lassen Sie die Würfel rollen.
- ☐ Sie geben die Position der beiden Steine an, die Sie bewegen wollen, getrennt durch ein Komma, einen Punkt

My move: 13/9, 13/10.



Your roll: 5-4. What's your move?

oder das Plus-Zeichen. Das Programm errechnet selber, wo Sie landen.

- ☐ Das Programm geht davon aus, daß Sie die erste gewürfelte Zahl für den ersten Stein verwenden wollen. Das wollen Sie, aus taktischen Gründen, jedoch nicht immer. Um dem zweiten Stein die Augen des ersten Würfels zuzuweisen, setzen Sie ein Minuszeichen vor dessen Feldposition.
- ☐ Wollen Sie beide Zahlen für denselben Stein verwenden, müssen Sie wohl oder übel abzählen. Sie geben zuerst, wie üblich, die Ausgangsposition an und dann das Zielfeld. Kapiert? Ein Beispiel: Ihr Stein befindet sich auf Feld 3, Sie haben 5 und 2 gewürfelt. Sie geben ein »3,8« – der Stein kommt mit der 5 in Feld 8 und wird dann mit der 2 weiterbewegt auf Feld 10.
- ☐ Ähnlich verfahren Sie bei einem Pasch. Sie geben vier statt zwei Felder an. Wobei Sie die Augen beliebig auf Ihre Steine verteilen dürfen.

Der Bar hat die Kennzahl 0. Hinausgeworfene Steine setzen Sie, damit keine Mißverständnisse aufkommen, bei Feld 1 beginnend wieder ein.

Spezialitäten

Diese Version hat noch einige Spezialitäten:

- ☐ *Doubling.* Sie verdoppeln, wenn Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt das Gefühl haben, Sie lägen im Vorteil; das Spiel zählt also doppelt so viel. Verdoppeln müssen Sie, bevor Sie würfeln! Lehnt der Mitspieler das Verdoppeln ab, hat er verloren. Akzeptiert er, kann er seinerseits nochmals verdoppeln – wie Contra und Re beim Skat. Der allererste Wurf des Spiels entscheidet darüber, wer anfangen darf. Wird hier von beiden Spielern die gleiche Punktzahl gewürfelt, wird das Spiel automatisch verdoppelt.
- ☐ *Pass.* Sie setzen diese eine Runde aus.
- ☐ *Concede.* Sie werfen das Handtuch und geben auf.
- ☐ *Quit.* Ende. Da hat sich der Programmier einen Kniff zur absoluten Verwirrung einfallen lassen. Sie müssen mit einem kleinen »y« bestätigen, um Backgammon tatsächlich verlassen zu können.

Backgammon (II)

Eine einfache Basic-Version, bei der zwei Spieler gegeneinander spielen – ein Mensch ist also der Partner, nicht wie üblich der Computer. Die allgemeinen Backgammon-Spielregeln sind im vorhergehenden Spiel erläutert worden – bitte blättern Sie zurück. Die Bar, das Feld für die geschlagenen Steine, befindet sich hier außerhalb des eigentlichen Brettes. Das ist zumindest übersichtlich.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☒ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 18, 740

Datei:

BACKGAM.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

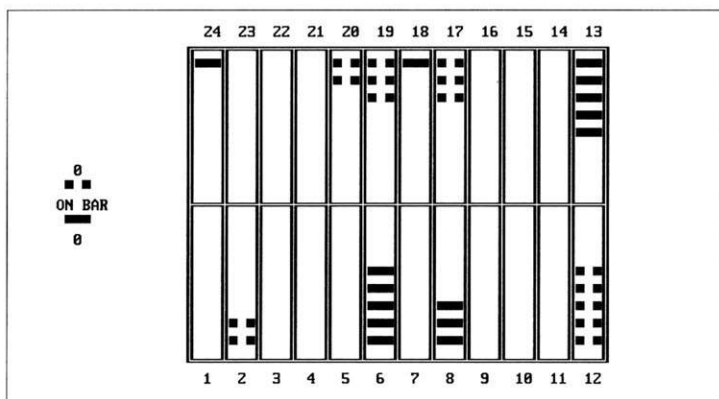
Die Spielkontrolle selber ist sehr einfach:

- 1 *Rolling dice.* Sie würfeln.
- 2 *Redraw board.* Das Spielfeld wird neu gezeichnet.
- 3 *New Game.* Neues Spiel.

Um einen Stein zu bewegen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- ☐ Sie geben das Ausgangsfeld an und drücken .
- ☐ Sie geben das Zielfeld an und drücken .

Welche der beiden Zahlen Sie zuerst verwenden, ist gleichgültig. Ein falscher Zug wird als *Invalid move* gemeldet – warten Sie ein Weilchen, bis das Programm wieder in den Spielmodus zurückschaltet.



Fifteen Puzzle

Daran haben wir uns doch alle schon versucht: so ein quadratisches Ding, darinnen bewegliche Dinger, die man so verschieben muß, daß eine ordentliche Reihenfolge zustande kommt – na, wie heißt das Dings bloß? Dieses Ding jedenfalls hat den eminenten Nachteil, daß man es vor Wut nicht an die Wand feuern kann.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 72, 83

Dateien:

FIFTEEN.BAS (75)
 15PUZZLE.BAS
 (83)

Abbruch:

Spielanleitung

Disk 83 ist die bessere und schönere Version. Sie hat auch Farbe, die andere nicht. Die Zahlen verschieben Sie mit den Cursortasten.

The 15 Puzzle



Move 9

4	1	6	14
10		7	11
8	5	2	12
3	15	9	13

This is a computer version of the 15-PUZZLE.

The object is to move the blocks to form a pattern of 1-4, 5-8, 9-12, and 13-15 with one empty space!!

Move ==>> <<↑↓
ENTER 'Q' to quit

Bei der Version von Diskette 75 markiert die 0 die Lücke im Puzzle, und Sie geben eine der benachbarten Zahlen an, die dann an die Stelle der 0 geschoben wird. Hinschieben müssen Sie beidesmal die Ordnung, die nebenstehende Abbildung zeigt. Schaffen Sie das auch?

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

Life Forms

Eigentlich mehr eine Simulation denn ein Spiel. Sie erleben, wie Bakterien sich über Generationen hinweg fortpflanzen oder zugrundegehen. Man kann die Regeln indessen auch zu einem Spiel verwenden. Dies hier ist eine sehr farbenprächige Version, die eine Vielzahl von Eingriffsmöglichkeiten bietet. Eine andere, etwas mickrige Version, die sich aber auch für einen Monochrombildschirm eignet, ist Life.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 802

Datei:

LIFEFORM.EXE

Abbruch:

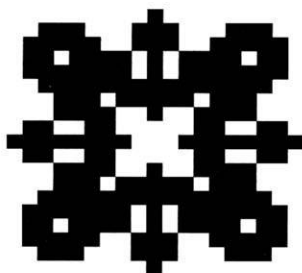
Spielanleitung

Neben der Programmdatei sind auf der Diskette noch eine Vielzahl von Datendateien, die ich jetzt nicht alle aufführe.

Life ist eine Entwicklung des englischen Mathematikers John H. Conway, der damit den Lebensrhythmus von Organismen simulieren wollte. Demzufolge sind es meist auch Bakterien, die man wuchern läßt. Statt dessen kann man auch Kugeln oder Spielsteine nehmen.

Life baut auf folgenden Regeln auf:

- ☐ Eine Kugel überlebt zur nächsten Generation, wenn zwei oder drei benachbarte Felder ebenfalls besetzt sind. Die Kugel verbleibt in ihrer Position.
- ☐ Eine Kugel wird vom Spielfeld entfernt, wenn sich in der Nachbarschaft mehr als drei (Überbevölkerung) oder weniger als zwei Kugeln (Isolation) befinden.

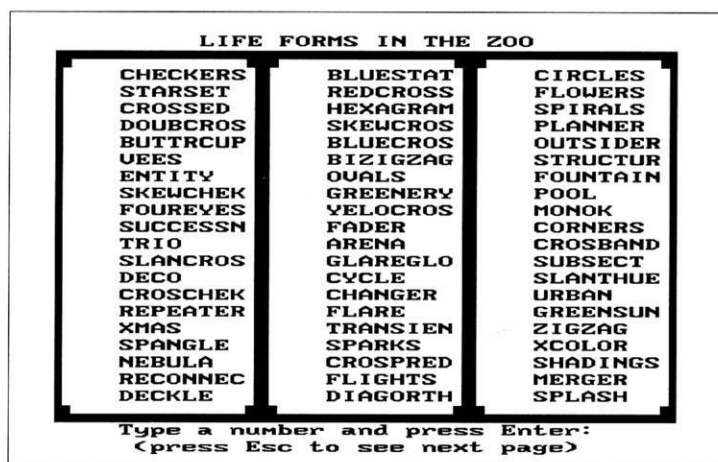


- ☐ Ein leeres Feld wird mit einer neuen Kugel besetzt, wenn sich in drei benachbarten Felder Kugeln befinden.

Dieser Rhythmus von Überleben, Tod und Geburt wird über viele Generationen hinweg verfolgt und ergibt ein sich ständig änderndes Muster. Wie die Population wächst und sich verändert, ist den unabänderlichen Regeln unterworfen. Die Ausgangssituation indes entscheidet, was wird.

Andere Muster

Diese Simulation erlaubt die Auswahl aus mehr als 100 Grundmustern (Option 2 im Hauptmenü), und wenn nichts dabei ist, was Ihnen gefällt, können Sie eigene Muster entwerfen oder bestehende überarbeiten. Das wird alles am Bildschirm so eingehend erklärt, daß dem nichts hinzugefügt zu werden braucht.



Haben Sie dem Muster Leben eingehaucht, können Sie allerdings nichts weiter tun, als zuschauen und beobachten, wie alles fließt. Neue Zellen sind weiß und ändern die Farbe mit zunehmendem Alter zu Grün, Braun, Rot und schließlich Schwarz.

Sie können das aber auch als Anregung für ein eigenes Spiel nehmen – mit Steinen oder Kugeln. Dann wird ein hübsches Strategiespiel aus der Simulation.

Life

Die Life-Simulation von John H. Conway in einer einfachen Version (zu den Grundregeln siehe Life Forms).

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 274

Dateien:

LIFE2.EXE
 LIFE2.BAS

Abbruch:

[Quit]

Spielanleitung

In dieser Fassung müssen Sie das Grundmuster, also die Ur-Lebensform selbst entwerfen.

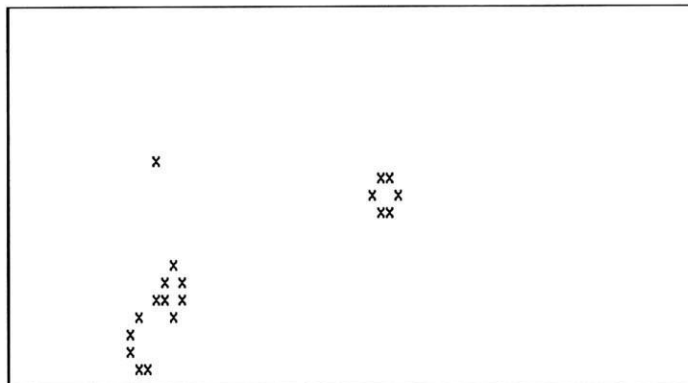
Sie fahren die Position mit den Cursortasten an, setzen eine Bakterie mit **[M]** beziehungsweise löschen sie mit der Leertaste.

[C] bereinigt den Bildschirm vollständig.

[R] setzt dann den Fortpflanzungsprozeß in Gang, während dem folgende Tasten aktiv sind:

[Leertaste] Pause.

[C] Das Leben geht weiter.



RUN mode
 E=Edit, space=Pause, C=Continue, Q=Quit

Zufall und Regel sind die Elemente des Spiels.

Manfred Eigen/
Ruthild Winkler

☐ E Rückkehr in den Editiermodus.

☐ Q Ende.

Obschon ohne Farbe und ohne die vielfältigen sonstigen Möglichkeiten von Life Forms, ist diese Version nicht gering zu schätzen. Die Regeln der Simulation lassen sich hier besser studieren, finde ich. Und zudem können Sie mit ☐ E in den laufenden Prozeß eingreifen und das Muster verändern.

Life-Adaptionen gibt es in der PC-SIG jede Menge, in verschiedenen Programmiersprachen. Wir haben die zwei besten herausgesucht und möchten die anderen nur aufzählen:

LIFE.BAS (12)
LIFE.EXE (79)
LIFE.ASM (79)
LIFEC.COM (274)
LIFEC.PAS (274)
LIFECG.COM (274)
LIFECG.PAS (274)
LIFE.C (274, 324)
LIFETIME.BAS (321)
LIFE.PAS (324)
LIFETRBO.PAS (324)

Mit etwas Glück

Würfel, Karten, Kugeln

Mal ehrlich: Wer kommt auf die Idee, mit dem Computer zu würfeln oder Karten zu spielen? Kartenspiele haben für mich etwas mit Geselligkeit zu tun, mit dem Zusammenhocken, Reden, Trinken, mit Fröhlichkeit, mit Interaktion, um es auf soziologisch zu sagen. Der Computer ist ein schweigsamer Partner. Er piepst höchstens mal.

Mein Großvater wäre verrückt geworden mit ihm. Genauso wichtig wie das Spiel selbst war ihm das Nachkarteln. Er pflegte jede gefallene Karte ausführlichst zu erörtern, jedem Mitspieler seine Fehler vorzuhalten. Und der Computer? Glotzt ihn stumm an und sagt nichts.

Die besseren Karten- und Würfelspiele können zumindest einen Aha-Effekt für sich verbuchen, wenn sie »richtige« Karten auf den Monitor blättern, »echte« Würfel rollen lassen, und das möglichst noch in Farbe; was, wie Sie sehen werden, keineswegs selbstverständlich ist. Aber dieses visuelle Erlebnis nutzt sich irgendwann auch ab.

Warum dann das computerisierte Spiel mit Karten, Würfeln oder Kugeln? Für die gerade ganz einsamen Singles zum Beispiel. Ohne Partner läßt sich schlecht spielen. Der Computer ist zwar kein vollkommener Ersatz. Aber immerhin besser als gar nichts.



Und dann natürlich, wie bei den strategischen Spielen und beim Pokern: Das Computerspiel ist ein schöner Lehrmeister. Er weist jede falsche Karte ab und wird, anders als mein Großvater, auch nicht unwillig, wenn man als Anfänger immer noch wie ein Anfänger spielt. Und die ganz Faulen

Das Glücksspiel ist – die Seele aller Spiele.

Alain

werden natürlich sagen, daß sie sich das Mischen und Aus-teilen ersparen ...

Sie finden in diesem Kapitel eine recht bunte Mischung, die von Roulette über Flipper bis zu Bowling reicht. (Das sind ja auch Kugeln, nicht wahr? Und in welches Kapitel hätte ich das sonst packen sollen?) Viele der Kartenspiele werden Sie kennen, wenn auch unter anderem, deutschen Namen.

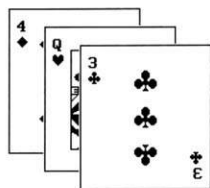
Gemeinsam ist allen, daß nicht so sehr taktisches Geschick, sondern der Zufall den Spielverlauf bestimmt. Über manche Zuordnungen kann man wieder einmal streiten, das gebe ich zu. Mahjong-Fans werden mich steinigen, wenn ich dem Zufall die größere Rolle zuschreibe.

Und ob das auch auf Blackjack zutrifft, bei uns als »Siebzehn und vier« bekannt, mag auch heftige Diskussionen auslösen. Es gibt mehrere Varianten davon in der PC-SIG, eine besser als die andere, alle jedoch brauchbar (bis auf 21.BAS auf Disk 44 – strafen Sie die mit Verachtung). Wer die Spielregeln nicht kennt: Ich erläutere sie bei der allerersten Black-jack-Version.

Aber auch hier gilt, worauf ich schon des öfteren hingewiesen habe: Die Beschreibung der Programme steht im Vordergrund, nicht die Erörterung der besten Spielzüge. Hinweise auf Literatur finden Sie im Anhang.

Vor zwei Kartenspielen allerdings habe ich mich gedrückt: vor Bridge und Canasta. Sorry, da kenne ich mich nicht aus, und mich hat es auch noch nie danach gedrängt, eins von beiden zu lernen. Und da ich gewillt bin, beim Spielen ganz rigide dem Lustprinzip zu folgen ...

Deshalb nur der pauschale Hinweis, daß es Bridge-Programme auf den Disketten 713 (zusammen mit Canasta), 780 und 890 gibt. Was sie taugen, kann ich nicht beurteilen. Allesamt sind sie aber schön farbig (Diskette 780 auch in EGA-Auflösung), haben akzeptable Kartendarstellungen und ausführliche Dokumentationen.



Yahtzee

Yahtzee ist bei uns bekannt als Kniffel: Pokern mit fünf Würfeln. Beide Basic-Versionen sind tauglich, die von Diskette 993 ist ungeheuer farbenprächtig; ausgereifter, pfiffiger ist indes Quimbee. Gleichwohl: Auch mit Yahtzee läßt sich gut spielen. Mit bis zu vier Spielern.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 1, 993

Datei:

YAHTZEE.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Die Version auf Diskette 993 ist offensichtlich eine Überarbeitung der (monochromen) Fassung von Diskette 1. Die ist gleichwohl brauchbar, wird im Prinzip gleich gespielt, verwendet nur die Funktionstasten nicht.

Bei diesem Würfelspiel, falls es jemand nicht kennt, hat jeder Spieler drei Würfe mit fünf Würfeln. Die Kombination der Zahlenwerte ergibt Bilder mit mehr oder weniger Punkten.

Zunächst der Spielablauf. Nach den Eröffnungsbildschirmen müssen Sie die Anzahl der Spieler sowie deren Namen angeben. Spielen Sie alleine mit sich selber, quittieren Sie den Namen des zweiten Spielers mit bloßem .

Auf dem eigentlichen Spiele-Bildschirm sehen Sie links die Tabelle, in der Sie Ihre Punkte eintragen. Rechts in der Mitte sind die – vorerst leeren – Würfel. Darüber werden drei Funktionstasten angezeigt:

Verify on/off: Bei Einträgen in die Punktetabelle wird zunächst einmal nachgefragt, wenn diese Option eingeschaltet ist. Das hindert Sie gleichwohl nicht, Unsinn zu treiben, besonders in der oberen Sektion. In der unteren weist Yahtzee falsche Angaben zurück.

Sound ein/aus.

Ende des Spiels, Sie landen wieder in Basic.

Die Stellung der beiden Schalter erkennen Sie an den Farben: bei Grün sind sie eingeschaltet, bei Rot ausgeschaltet. Yahtzee ist wirklich sehr farbenfroh.

YAHITZEE	PLAYER #1	PLAYER #2	PLAYER #3	PLAYER #4	
UPPER SECTION					
1> ACES					
2> TWOS					
3> THREES					
4> FOURS					
5> FIVES					
6> SIXES					
Totals					
Bonus if > 62					
Total w/Bonus					
LOWER SECTION					
7> 3 of a Kind					
8> 4 of a Kind					
9> Full House					
A> Sm Straight					
B> Lg Straight					
C> YAHITZEE					
D> Chance					
Lower Total					
Upper Total					
GRAND TOTAL					

F8-Verify Off
 F9-Sound On
 F10-Quit

Player
 wolf

Enter dice to reroll <12345> Second Roll- Press 'R' to Roll

Die Wertung

Die Yahtzee-Wertung ist in zwei Sektionen unterteilt. Oben gelten Zahlenwerte, unten Bilder.

Bei Zahlenwerten zählen Sie gleiche Zahlen zusammen. Sie haben beispielsweise dreimal die Sechs, einmal die Zwei, einmal die Vier gewürfelt. Einen der folgenden Einträge könnten Sie machen:

Two 2

Four 4

Six 18

In jeder Runde ist jedoch nur ein Eintrag möglich (das gilt auch für die untere Sektion). Sie können, auch nach taktischen Gesichtspunkten, selber entscheiden, welche Punktezahl Sie verewigt haben möchten.

Der Bonus

Der Witz in der oberen Sektion besteht darin, daß es hernach beim Bilanzieren einen Bonus von 35 gibt, wenn die Summe 63 oder mehr ist.

Um das zu erreichen, müssen Sie, wie sich mühevoll im Kopf errechnen läßt, in jeder Kategorie jeweils dreimal die gleiche Zahl gewürfelt haben.

Da Ihnen das, wie die Wechselfälle des Glücks so spielen, nicht immer gelingen wird, können Sie ausgleichen; das ist die kleine taktische Komponente von Yahtzee.

An einem Beispiel verdeutlicht: Sie haben überall Ihr Soll erfüllt: dreimal die Eins, dreimal die Zwei, dreimal die Drei, dreimal die Vier (das ist natürlich nicht in dieser Reihenfolge geschehen – muß auch nicht sein). Bloß Fünfen hat es nur zwei gegeben. Wenn Sie jetzt viermal die Sechs würfeln, ist alles in Butter. Sie haben das Manko ausgeglichen und Ihren Bonus gerettet.

Das Vertrackte daran ist, daß die Ergebnisse eines Wurfes nicht immer so eindeutig einer Sektion oder einer Kategorie zugeordnet werden können; Sie müssen schon überlegen, können auch auf Sicherheit oder auf Risiko spielen.

Die Bilder

Dafür sorgt die untere Sektion mit ihren Bildern. Im einzelnen bedeuten:

- | | |
|-----------------------|--|
| <i>3 of a Kind</i> | Drei gleiche Werte, zusammengezählt werden indes alle Würfel. |
| <i>4 of a Kind</i> | Vier gleiche Werte, aber alle Würfel werden wiederum zusammengezählt. (Tragen Sie's hier ein oder in der oberen Sektion, um den Bonus zu retten?) |
| <i>Full House</i> | Zwei gleiche Werte und drei gleiche Werte. Zum Beispiel Fünf, Fünf, Fünf, Sechs, Sechs. Das Full House bringt nur 25 Punkte. (Wäre bei dieser Zahlenkonstellation dann nicht <i>3 of a Kind</i> besser?) |
| <i>Small Straight</i> | Vier Werte in Folge, zum Beispiel Zwei, Drei, Vier, Fünf. Zählt 30 Punkte. |
| <i>Long Straight</i> | Fünf Werte in Folge. Zählt 40 Punkte. |
| <i>Yahtzee</i> | Fünf gleiche Werte – yippie! Bringt satte 50 Punkte. |
| <i>Chance</i> | Notbehelf, wenn sonst gar nichts läuft. Alle Punkte werden zusammengezählt, egal, welche Kombination auf dem Tisch liegt. |

In den seltensten Fällen wird es Ihnen gelingen, sämtliche Bilder zu würfeln. Und manchmal kommt auch nur Mist zusammen, der sich beim besten Willen keiner Kategorie zuschlagen läßt (und die Chance hat man vorher schon mal bemüht).

Da kommt die schwere Entscheidung auf Sie zu, zähneknirschend eine Kategorie zu streichen. Was in diesem Falle heißt: 0 einzutragen. Nach jeder Würfelrunde ist irgendein Eintrag obligatorisch.

Unverschämtes Glück haben Sie, wenn Sie einen zweiten Yahtzee würfeln. Er bringt 100 Punkte und wird irgendeiner noch freien Kategorie zugewiesen.

Der Spielverlauf

Jeder Spieler hat drei Würfe. Er kann sie ausnützen, muß sie aber nicht. Irgendein Tastendruck läßt die Würfel zum ersten Mal rollen.

Sie entscheiden dann, welche Würfel Sie für den zweiten Wurf (und für den dritten gilt das gleiche) einfrieren, also aus dem Spiel nehmen. Sie geben dessen Zahl ein (oder deren Zahlen). Der nächste Wurf wird mit ausgelöst.

Halten Sie keinen Würfel fest, sondern drücken gleich , werden Sie zur Eingabe der erzielten Punkte aufgefordert. Alle erfahrenen Kniffler erkennen das Problem, das sich daraus ergibt (mein Gott, Wolfgang und Silvia und Maria – erinnert ihr euch noch? damals in Ribadesella? nächtelang!). Für den zweiten oder dritten Wurf können nicht alle fünf Würfel herangezogen werden, einer muß notwendigerweise aus dem Spiel.

Ein schwerer Fehler. Erfahrene Basic-Programmierer können vielleicht abhelfen, das Spiel liegt ja im Quellcode vor. Vielleicht gibt es auch einen Trick, den ich nicht herausgefunden habe?

Auf alle Fälle gibt es Quimbee. Das ist ohnehin viel besser.

Quimbee

Quimbee ist Kniffel ist Yahtzee, allerdings in einer weitaus besseren Version: besser in der Handhabung, besser in der Grafik, besser im Sound. Obwohl es auch Basic als Programmiergrundlage hat. Computerwürfelpoker – mit Quimbee macht das erst so richtig Spaß. Tina hat gleich bei ihrer ersten Bekanntschaft mit Quimbee 3868 Punkte erwürfelt (Level 4).

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 390

Datei:

QUIMBEE.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Quimbee ist vom Prinzip her das gleiche wie Yahtzee oder, wie es bei uns heißt, Kniffel. Wer von beidem keinerlei Ahnung hat, wird höflichst gebeten, zuerst den Yahtzee-Abschnitt zu lesen. Ich müßte sonst nochmals das gleiche in anderen Worten sagen. Weil ich statt dessen lieber Quimbee spiele, gehe ich hier nur auf die Unterschiede und Besonderheiten ein. Diese sind im wesentlichen:

- ☐ Quimbee wird mit sechs statt mit fünf Würfeln gespielt.
- ☐ Beteiligten können sich bis zu sechs Spieler.
- ☐ Wenn man schon mit dem Computer spielt, soll er auch seine Muskeln zeigen: Nach jedem Wurf errechnet Quimbee auf Wunsch, welche Werte in welcher Kategorie erzielt worden sind. Erspart das Kopfrechnen.
- ☐ Spiele können gespeichert und wieder abgerufen werden.

Quimbee fragt zunächst nach dem Laufwerk mit den Dateien – wichtig insbesondere dann, wenn Spiele gespeichert oder geladen werden sollen und auch für die *High Score*-Tabelle, die, wenn sie noch nicht vorhanden ist, am Ende des Spieles automatisch als QUIMBEE.REC angelegt wird. Dann gibt es ein richtig schönes Hauptmenü. Sie wählen:

Start new game Ein neues Spiel.

Restore game Sie holen ein abgespeichertes Spiel hervor, um es fortzusetzen. Quimbee zeigt eine Liste der entsprechenden Dateien (Endung: QSV).

<i>Exit to DOS</i>	Ende von Quimbee, Rückkehr zum Betriebssystem.
<i>Replay</i>	Taucht nur auf, wenn Sie heute schon mal gespielt haben. Sie können dann mit denselben Spielernamen und demselben Level fortfahren.

Beginnen Sie ein neues Spiel, werden Sie nach der Anzahl der Spieler, dem Level und den Namen der Spieler gefragt.

Der Level

Der Level ist nicht etwa eine Schwierigkeitsstufe, sondern bewirkt, daß die erzielten Punkte mit dem Level-Faktor multipliziert werden.

Differenziert allerdings. In der oberen Sektion, bei den Zahlenwerten, wird die Gesamtsumme multipliziert (wenn die Sektion vollständig ausgefüllt ist), in der unteren Sektion, bei den Bildern, jede einzelne Kategorie.

Haben Sie beispielsweise Level 4 gewählt, stehen jedem Spieler vier Punktetabellen zur Verfügung. Die Punktzahl der ersten Tabelle wird mit 1 multipliziert, die der zweiten mit 2 und so fort. Sämtliche Listen werden dann noch zusammengezählt. Sie können nach jeder Runde entscheiden, in welcher der vier Tabellen Sie Ihre Punkte eintragen, müssen sie also nicht nacheinander füllen. Ein zusätzliches taktisches Instrumentarium, das die Spieldauer erheblich verlängert.

Der Spielverlauf

Sie rollen die Würfel mit der Leertaste. Um Würfel einzufrieren, drücken Sie deren Zahlenwert – mehrmals, wenn es mehrere Würfel sein sollen. Alle Würfel mit gleichem Wert werden gemeinsam festgehalten. Gekennzeichnet werden sie mit einem roten Balken.

Besondere Kommandos in diesem Zusammenhang:

- A** Alle sechs Würfel werden eingefroren.
- O** Alle sechs eingefrorenen Würfel kommen wieder ins Spiel, mit Ausnahme der Joker (dazu weiter unten mehr).
- U** Eingefrorene Würfel werden einzeln wieder – was? aufgetaut? Jedenfalls zum Spiel freigegeben.

Würfel und Spielregel – sie sind die Symbole für Zufall und Naturgesetz!

Manfred Eigen/
Ruthild Winkler

Quimbee fragt Sie nach dem Wert des Würfels, der wieder ins Spiel soll.

Diese Option verschafft Ihnen die Möglichkeit, Würfel gleichen Wertes einzeln einzufrieren oder freizugeben. Sie haben beispielsweise zweimal die Sechs, möchten aber nur eine einfrieren. Konkret geht das so:

1. Sie drücken **6**. Damit sind, aufgrund der Programmsystematik, zunächst einmal beide Sechser eingefroren.
2. Sie drücken **U** und werden nach dem freizugebenden Wert gefragt.
3. Sie drücken **6**. Eine Sechs kann daraufhin wieder mitspielen, die andere bleibt außen vor.

Sind es mehrere gleiche Werte, die Sie lösen möchten, müssen Sie mehrmals das Spielchen mit **U** hinter sich bringen. Bißchen umständlich, aber wenigstens steht Ihnen alles zu Gebote, was nötig ist.

Nach jedem Wurf rechnet Quimbee blitzschnell aus, was er gebracht hat. In die Kategorien, die in Frage kommen, werden die Werte blau eingetragen. Mit **S** kann diese Preview-Funktion an- und abgeschaltet werden (falls Sie Ihre Kinder Kopfrechnen üben lassen wollen), und zwar für jeden Mitspieler individuell.

*** Q U I M B E E 3.0 ***					
Record:	0	1x	2x	3x	4x
18 Ones...	4	4	4	4	4
0 Twos...	4	4	4	4	4
0 Threes...	3	3	3	3	3
0 Fours...	8	8	8	8	8
0 Fives...	5	5	5	5	5
0 Sixes...	6	6	6	6	6
Upper Bonus:	0	0	0	0	0
Upper Total:	0	0	0	0	0
3 of a Kind...	16	32	48	64	
4 of a Kind...	16	32	48	64	
5 of a Kind...					
QUIMBEE.....					
Full House...	30	60	90	120	
5 Straight...					
6 Straight...					
Reprieve.....	16	32	48	64	
Lower Total:	0	0	0	0	0
Select a function:					
Round:	1 of 56	Roll: 2	silvia		
	Q				

Die Wertung

Die bisher erreichte Gesamtpunktzahl wird links oben angezeigt, ebenfalls in blau, bei mehreren Spielern untereinander. Leider ohne Namensnennung. Auch der bisherige Rekord steht da zu lesen.

Um die Punkte einzutragen, bringen Sie mit den Cursor-tasten den roten Pfeil einfach in die gewünschte Kategorie (oder Spalte, falls Sie mit höherem Level spielen) und drücken **Return**.

Für die Freunde mit klitzekleinen Englischkenntnissen die wichtigsten Bildschirmmeldungen während des Spiels – und für alle anderen eine ganz wichtige Erweiterung der üblichen Spielregeln:

Select a function: Sie sollen die Würfel einfrieren, freigeben oder rollen lassen.

Your turn is over, select score location: Sie haben Ihre drei Würfe verbraucht und müssen nun die Punkte eintragen.

Press J key if you want a JEOPARDY roll: Taucht nur auf, wenn Sie nach dem dritten Wurf vier oder fünf gleiche Werte haben, und verschafft Ihnen die Chance, ein wenig *va banque* zu spielen. Sie dürfen noch einmal würfeln – vielleicht werden aus den vier gleichen ja fünf gleiche, aus den fünf sechs, und dann werden die Punkte verdoppelt. Vielleicht wird auch gar nichts daraus. Haben Sie Pech gehabt, müssen Sie sich mit der minderen Punktezahl begnügen.

Der Joker

Eine weitere Besonderheit von Quimbee ist der Joker, der Ihnen hin und wieder auf den Bildschirm rollt. Joker werden mit den Würfeln festgehalten und füllen Lücken, etwa bei einer Straße. Bei einem Full House gibt es für einen Joker extra Punkte, er trägt aber nicht zum Bild bei. Falls Ihnen das auf den ersten Blick als Widerspruch vorkommt, wird er sich gleich lösen.

Gewertet wird ansonsten im Prinzip gleich wie bei Yahtzee oder Kniffel, freilich mit einigen Varianten, die sich teilweise auch daraus ergeben, daß mit sechs Würfel gespielt werden:

- ☐ Einen Bonus in der Zahlensektion gibt es ab 84 Punkten, und zwar fünf Punkte für jeden Punkt über 84 hinaus.

- ☐ Ein Quimbee (sechs gleiche Werte) zählt 75 Punkte. Im Wiederholungsfalle dürfen Sie sich 175 Punkte gutschreiben.
- ☐ Ein *Full House* kann aus drei Kombinationen bestehen:
Drei Paare, also dreimal zwei gleiche Werte. Zählt 25 Punkte.
Ein Paar und drei oder vier gleiche Werte. Zählt 30 Punkte. Ein Paar und drei Gleiche ist die einzige Möglichkeit beim *Full House*, wo ein Joker zwar mitgewertet wird (15 Punkte extra), aber nicht zur Vervollständigung des Bildes beiträgt.
Zweimal drei gleiche Werte. Zählt 40 Punkte.
- ☐ *5 Straight* ist die kleine Straße (40 Punkte), *6 Straight* die große (60 Punkte).
- ☐ *Reprieve* ist die Chance: Alle Würfel werden zusammengezählt.

Abbrechen

Sie können ein Spiel jederzeit abbrechen oder auch nur unterbrechen und später weiterspielen.

F10 Abbruch des Spiels.

F1 Das Spiel wird unterbrochen und auf Wunsch gespeichert. Sie müssen dann einen Dateinamen angeben. Sie können das Spiel später jederzeit wieder laden und fortsetzen (mit *Restore Play* im Eingangsменю).

F6 Sound ein/aus.

Die Sache mit dem Speichern ist allerdings nicht sauber programmiert. Gespeichert wird erst am Ende der Runde – sagt ein Hinweis, der zu kurz auftaucht, um ihn lesen zu können. In der Praxis bedeutet das, daß nach der nächsten Runde gespeichert wird.

Nach dem Speichern können Sie theoretisch das aktuelle Spiel fortsetzen (*Continue current game*). Quimbee setzt allerdings alle Werte auf 0. Und zwar unabänderlich. Müssen Sie halt Ihr eben gespeichertes Spiel erst laden, um fortfahren zu können.

Five

Ein Würfelspiel, bei dem es darum geht, als erster 5000 Punkte zu erreichen – und zwischendurch keinen Fehler zu machen. Lange nicht so spannend wie Quimbee oder Yahtzee, weil man kaum taktisch spielen kann und vollständig auf die Glücksfälle des Programmalgorithmus angewiesen ist. Für Bastler liegt Five auf der gleichen Diskette auch im Turbo Pascal-Quellcode vor (FIVE.PAS).

System	Spielanleitung												
Grafikkarte ☒ CGA ☒ Hercules Farbmonitor ☐ Ja ☐ Nein ☐ Besser ☒ Notwendig Joystick ☐ Ja ☒ Nein	Bis zu 15 Spieler können sich an Five beteiligen; sie müssen ihre Namen angeben. Sie können auch gegen den Computer antreten, den sogar in mehrere Spieler aufteilen. Dabei ist die richtige Schreibweise bei der Namensgebung wichtig. Die ersten vier Buchstaben müssen sein: Comp Genau so: erster Buchstabe groß, der Rest klein. Sonst betrachtet Five das als den Namen eines wirklichen Mitspielers. Der Computeridentifikationszeichenkette (puh!) können Sie beliebige andere Zeichen anhängen zur Unterscheidung der diversen Computer-Partner sowie eine Zahl von 1 bis 3, mit der unterschiedliche Level angesprochen werden. Sie würfeln mit sechs Würfeln. Folgende Wertung gilt: <table border="0"> <tr> <td>As (Eins)</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Fünf</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Drei Paare</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td>Drei Asse</td> <td>1000</td> </tr> <tr> <td>Straight</td> <td>1500</td> </tr> <tr> <td>Drei gleiche</td> <td>Wert mit 100 multipliziert (dreimal die Sechs gibt also 600)</td> </tr> </table> Das Problem bei der Sache ist, daß Sie eines dieser Bilder würfeln <i>müssen</i>. Andernfalls ist alle Mühsal vergeblich, die	As (Eins)	50	Fünf	100	Drei Paare	500	Drei Asse	1000	Straight	1500	Drei gleiche	Wert mit 100 multipliziert (dreimal die Sechs gibt also 600)
As (Eins)	50												
Fünf	100												
Drei Paare	500												
Drei Asse	1000												
Straight	1500												
Drei gleiche	Wert mit 100 multipliziert (dreimal die Sechs gibt also 600)												
Check PC-SIG 743 Datei: FIVE.COM Abbruch: Ctrl C													

Current Player Information		PLAYERS AND THEIR SCORES		
Player: otto		Name	Score	Scratches
On the board? YES		1: otto	1500	6
Points needed:	1750	2: Comp1	5400	3
The points available are:	100			
Dice_saved:				
1				
Value of the dice saved:		The last player was: Comp1		
100		Their score was: 1700		
The dice on the table are:				
6 2 3 6 1				

erreichten Punkte verfallen, stattdessen bekommen Sie einen *scratch* notiert, der bei der Endabrechnung gegen Sie verwendet wird.

Die Wertung

Jeder Verlierer, so hat es der Five-Programmierer vorgesehen, zahlt dem Gewinner einen Vierteldollar und zusätzlich zehn Cents für jeden *scratch*.

Das Ziel des Spieles besteht darin, als erster mindestens 5000 Punkte zu erwürfeln. Die Mitspieler erhalten dann noch eine Extra-Chance, das zu überbieten.

Damit Sie aber überhaupt in die Wertung kommen, müssen Sie bei jeder Würfelrunde die Punktezahl Ihres Vorgängers um 50 Punkte übertreffen oder mindestens 500 Punkte würfeln.

Der Spielverlauf

Wie wird aber nun gespielt?

- ☐ Sie lassen zunächst mit einer beliebigen Taste die Würfel rollen.
- ☐ Dann markieren Sie mit den Cursortasten und der Leertaste diejenigen Würfel, die Sie aus dem Spiel und in die Wertung nehmen wollen. Die *gepullten* Würfel müssen, wie gesagt, ein Bild ergeben.
- ☐ Rollen Sie mit Return die Würfel wieder.
- ☐ Sie dürfen so lange würfeln, wie sich Bilder ergeben, wie Sie also Würfel für die Wertung herausnehmen können.

Da ist eine Menge Glück mit im Spiel und kaum Taktik, denn allzuleicht bekommen Sie kein Bild zusammen und werden *gescracht*. Und Sie müssen bis zum bitteren Ende Ihre Runde weiter spielen und sich überraschen lassen.

Vorzeitig aussteigen können Sie nur, wenn Sie die Punktezahl des Vorgängers überschritten haben. Das Programm fragt Sie dann: *Quit while you're ahead?*

Vorsichtige Spieler antworten mit Y und sichern sich ihren Punktestand, wagemutige spielen weiter und riskieren alles.

Mahjong

Mahjong ist so eine Art chinesisches Rommé, gemischt mit Domino. Hat seine Reize schon wegen der schönen chinesischen Bilder. Genau das macht aber auch die Schwierigkeit aus. Bis man die auseinander halten kann ... Ist aber gar nicht so schlimm. Man findet schnell Zugang – und kommt dann nicht mehr los davon.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 641

Dateien:

MAHJONG.EXE
 MA.A
 MA.B
 MA.C
 MA.P
 MA.S
 MA.INS

Abbruch:

Neustart

Spielanleitung

Die Farben sind leider nicht so toll, die CGA-Auflösung ist bekanntermaßen auch keine Augenfreude, aber bei Registrierung verspricht der Autor jedoch eine EGA-Version (das muß schön sein!) sowie ausführliche und detaillierte Hinweise zum Mahjong.

Es gibt folgende Kartenfamilien (oder Farben, wie man das bei den europäischen Karten nennen würde – diese Version zeigt sich eher als Kartenspiel denn als Domino):

- ☐ Characters
☐ Circles
☐ Bamboos

MAHJONG

IBM-PC Version 2.1 by P.E.King
 (C) Copyright 1986, ProCon Software

SELECT RULE - PRESS

- F1:** ALL chow
F2: ONE chow
F3: NO chow

SELECT GAME - PRESS

- S:** Special hands
B: Beginner
A: Advanced
P: Professionals

START: PRESS SPACE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Characters	一	二	三	四	五	六	七	八	九
Circles	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Bamboos	一	一	一	一	一	一	一	一	一
Winds	東	南	西	北	中	發	中	發	中
	E	S	W	N					

Kennzeichnend für das Spiel ist die Gewißheit, daß die Entspannung auf die Spannung folgt.

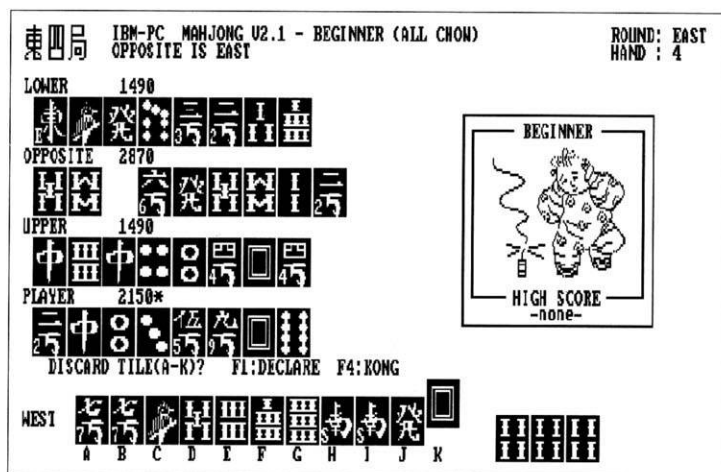
Andreas Flitner

Jede Familie hat Werte von 1 bis 9. Bei den Bamboos ist ein Spatz dabei. Zusätzlich gibt es noch

- ☐ vier *Winds* (East, South, North, West)
- ☐ drei *Dragons* (Weiß, Grün, Gelb).

Daraus stellen Sie im Verlauf eines Spiels folgende Bilder zusammen:

- ☐ *Chow*: Eine Sequenz von drei aufeinanderfolgenden Werten. Zum Beispiel 1, 2, 3 der *Characters* oder 5, 6, 7 der *Circles*. Mit den *Winds* und den *Dragons* kann kein *Chow* gebildet werden.
- ☐ *Kong*: Vier gleiche Karten. Etwa vier grüne *Dragons* oder vier *East Winds* oder viermal die Acht der *Characters*.
- ☐ *Pung*: Drei gleiche Karten.



Darüber hinaus gibt es noch spezielle Bilder, die Sie sich mit der Option »S« im Eingangs-menü anzeigen lassen können. Wenn Sie sich die merken können, ist's gut.

Insgesamt sind 136 Karten vorhanden. Sie erhalten 13 auf die Hand, die vom Programm stets wohlgeordnet werden, »ziehen« eine vierzehnte und legen daraufhin eine Karte ab, die Sie nicht brauchen können. Dazu drücken Sie den entsprechenden Buchstaben und anschließend die Leertaste.

Mahjong

Um Mahjong erklären, das heißt: Schluß machen zu können (mit der Funktionstaste **F1**), müssen Sie vierzehn Karten auf der Hand haben sowie vier *Pung*, *Kong* oder *Chow*.

Die vierzehnte Karte bekommen Sie durch das übliche Austeilen, wenn Sie an der Reihe sind, indem Sie selber ziehen oder indem Sie sich durch *Claiming* von einem anderen Spieler eine Karte holen, die Ihre Bilder vervollständigen.

Zum Eingewöhnen sollten Sie sich auf *Pungs* und *Chows* beschränken. Betrachten Sie Ihre Karten genau, überlegen Sie sich, welche Sie abwerfen. Hilfreich:

- ☐ **F10** weist eine Pause an. Allerdings nur, wenn Sie selbst an der Reihe sind.

東二局 IBM-PC MAHJONG V2.1 - BEGINNER (ALL CHOW)
LOWER IS EAST

ROUND: EAST
HAND : 3

PLAYER DECLARES MAHJONG - BY SELFDRAW (**)



POINTS **

HIDDEN PUNG.....	4
HIDDEN KONG.....	16
EXPOSED PUNG.....	2
EXPOSED KONG.....	2
GOING MAHJONG.....	20
SELFDRAW.....	2

DOUBLES

ALL PUNG/KONG.....	1
LOOSE TILE.....	1

NORTH



A B C D E



Achten Sie auch darauf, was die drei anderen Spieler abwerfen. Ist es eine Karte, die eines Ihrer Bilder vervollständigen kann (wenn Sie also schon zwei Karten zu einem *Chow* oder *Pung* beziehungsweise drei Karten zu einem *Kong* haben), schnappen Sie sich die:

- ☐ Drücken Sie **Tab** und anschließend diejenige Funktionstaste, die Ihrem Bild entspricht (wird angezeigt).

Mit diesem *Claim* geht die Karte in Ihren Besitz über, das nun vollständige Bild wird rechts außen gesondert dargestellt – offen abgelegt gewissermaßen.

Der Claim

Beachten Sie indes:

- ☐ Nur die zuletzt abgelegte Karte des Spielers, der zuletzt an der Reihe war, kann weggenommen werden.
- ☐ Mit den Karten des Spielers *Upper* kann nur ein *Chow* vervollständigt werden.
- ☐ Zu einem *Claim* können Sie nur greifen, wenn Sie damit tatsächlich die dritte oder vierte Karte zu einem Bild holen.

Scheuen Sie sich nicht, auch auf Verdacht den *Claim* zu aktivieren; mit **Esc** können Sie einen Irrtum wieder korrigieren.

Außerdem

Einige Dinge sollten Sie noch wissen:

- ☐ Der Spieler *East Wind* beginnt als erster, hat Punktevorteile und bleibt *East Wind*, wenn er gewinnt. Ansonsten wechselt man reihum.
- ☐ Es gibt vier *Rounds* pro Spiel, jede *Round* hat vier *Hands*. Bei einem Unentschieden oder bei einem Sieg von *East Wind* wird die *Hand* wiederholt.
- ☐ Erscheint die Meldung *Call*, bedeutet dies, daß der betreffende Spieler nur noch eine Karte braucht, um Mahjong zu erklären.

Alle Geheimnisse von Mahjong konnte ich noch nicht enträtseln, insbesondere nicht, wie die Punkte berechnet werden. Macht nichts. Auch so macht Mahjong riesigen Spaß. Und bei jedem Spiel lernt man dazu.

Eine Binsenweisheit, ich weiß schon. Aber bei Mahjong ist das von besonderem Reiz.

Blackjack (I)

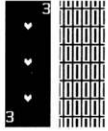
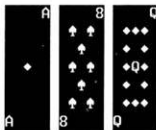
Wohl jeder hat Blackjack schon einmal gespielt: als »Siebzehn und vier«. Diese beiden identischen Basic-Versionen sind überaus brauchbar (obschon es auch bessere Varianten gibt). Alle Karten werden grafisch, also tatsächlich als Karten dargestellt, die Bedienung ist einfach.

System	Spielanleitung
Grafikkarte ☒ CGA ☒ Hercules Farbmonitor ☐ Ja ☐ Nein ☐ Besser ☒ Notwendig Joystick ☐ Ja ☒ Nein	Alle Blackjack-Computerspiele halten sich mehr oder weniger an die Kasino-Spielregeln, die ich deshalb an dieser Stelle (und dann nicht mehr) ausführlich erläutere – so ausführlich wenigstens, wie es für ein Spiel mit dem Computer als Gegner nötig ist und ohne nun alle Raffinessen zu erörtern. Normalerweise wird Blackjack mit sechs Kartenspielen zu je 52 Karten gespielt, mit 312 Karten also. Sind alle Karten bis auf einen Rest von etwa 80 ausgespielt (im Kasino kennzeichnet man das mit einer neutralen Karte), wird wieder neu gemischt. Die hier vorgestellten Spiele handhaben das etwas unterschiedlich und nicht immer ganz eindeutig. Der Computer ist der Bankhalter. Er teilt sich eine Karte verdeckt, eine offen aus, Ihnen zwei offen. Sie machen Ihren Einsatz (<i>Bet</i>) und kaufen (<i>Hit</i>) anschließend so viele Karten, daß Sie zusammen 21 Punkte haben oder möglichst nahe daran sind. Dann zieht der Bankhalter für sich Karten. Haben Sie gewonnen, erhalten Sie einen Gewinn in Höhe Ihres Einsatzes, andernfalls kassiert die Bank. Beim Kasino-Blackjack zählen die Karten entsprechend ihrem aufgedrucktem Wert, die Bilder (Bube, Dame, König) jeweils 10 und das As wahlweise 1 oder 11. Die Farbe ist stets gleichgültig.
Check PC-SIG 1, 72 Dateien: BLACKJCK.BAS (1) BLCKJACK.BAS (72) Abbruch: Ctrl Break	

Regeln

Einige Besonderheiten machen das Spiel spannend:

- ☐ Ein Blackjack wird nach amerikanischem Usus zwei Karten mit exakt 21 Punkten, also As plus Bube, Dame oder König – Sieg mit dem eineinhalbfachen des Einsatzes!
- ☐ Befindet sich unter den Karten des Bankhalters ein As und würde er, das As mit 11 Punkten gerechnet, insgesamt 17 oder mehr Punkte erreichen, darf er das As nicht mehr mit einem Punkt bewerten.
- ☐ Erreicht der Spieler mit seinen ersten beiden Karten 9, 10 oder 11 Punkte, kann er seinen Einsatz verdoppeln (*double down*), kann aber dann nur noch eine dritte Karte kaufen, keine vierte mehr – größere Gewinnchancen, größeres Risiko.
- ☐ Sind die beiden ersten Karten eines Spielers von gleichem Wert, kann er teilen (*split*) und mit beiden Karten getrennt ein Spiel aufbauen, muß dann natürlich aber auch seinen Einsatz verdoppeln.
- ☐ Ist die erste (offene) Karte des Bankhalters ein As, kann sich der Spieler gegen einen Blackjack des Bankhalters versichern (*Insurance*). Er zahlt die Hälfte seines Einsatzes. Hat der Bankhalter tatsächlich einen Blackjack, erhält der Spieler seine Versicherungsprämie doppelt zurück. Andernfalls ist sie an die Bank verloren.

H O U S E  P L A Y E R  PLAY	IBM PC BLACKJACK ***** FOLLOW ALL BETS WITH RETURN KEY RESPONSES: <CR> = STAND H = HIT D = DOUBLE DOWN S = SPLIT PAIR INSURANCE: N = NO Y = YES RULES: HOUSE LIMIT IS \$500.00 BLACKJACK PAYS 1.5 TO 1 BET END TO QUIT YOU'RE BEHIND \$ 7.5 WAGER \$5
--	--

**Das zweit-
beste nach
Spielen und
Gewinnen ist
Spielen und
Verlieren.**

Nick Dandalos

Nach diesen allgemeinen Regeln nun zu diesem Spiel selbst. Es bietet alle gängigen Möglichkeiten: Verdoppeln, Teilen, Versicherung.

Sie geben Ihren Einsatz an, bestätigen ihn mit **Return** und erhalten Ihre Karten. Dann können Sie folgendermaßen reagieren:

H

Sie kaufen eine weitere Karte.

D

Sie verdoppeln.

S

Sie teilen.

Return

Sie möchten keine Karte mehr, die Bank ist an der Reihe.

Tritt ein Versicherungsfall ein, meldet sich das Programm, und Sie können sich entscheiden.

Diese Version ist schön zu spielen, hat aber auch Nachteile. Zum Beispiel ist nicht ersichtlich, wieviele Kartenspiele verwendet werden. Wer als Gedächtnistraining die Karten mitzählen möchte, ist hier fehl am Platze.

Möchten Sie das Spiel beenden, bieten Sie »end« statt einer Zahl oder drücken **Ctrl** **Break**.

Blackjack (II)

Ebenfalls eine einfache, doch brauchbare Version, wenn man keine besonderen Ansprüche stellt. Insbesondere nicht an einen schnellen Bildschirmaufbau ... Hier können auch zwei Spieler gegen die Bank halten.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 18

Datei:

BLACK.BAS

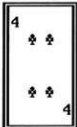
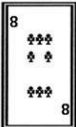
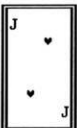
Abbruch:

Spielanleitung

Zu den allgemeinen Spielregeln siehe die erste Blackjack-Version.

Die Besonderheiten dieses Programms:

- ☐ Sie steuern, in der Art eines Menüs, mit Zahlen – steht unten am Bildschirm angeschrieben.
- ☐ Sie können nur verdoppeln, nicht teilen und auch keine Versicherung abschließen.
- ☐ Dafür können Sie sich anzeigen lassen (*review cards*), welche Karten Sie schon gespielt haben und somit Ihr Gedächtnis trainieren. Nützt aber nur etwas, wenn Sie mit Freunden spielen und nur mit 52 Karten.

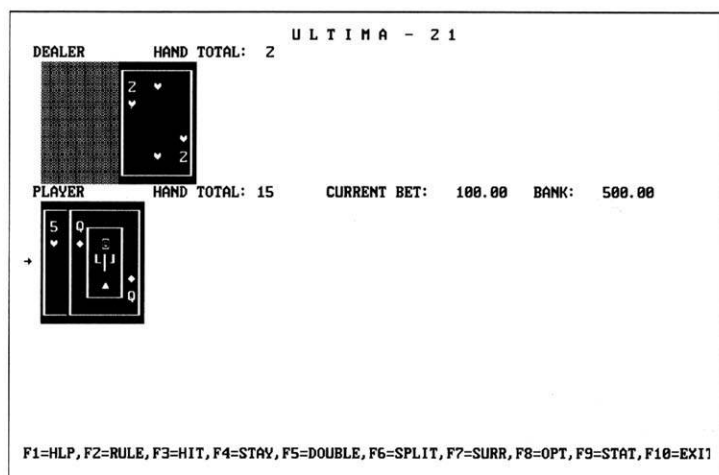
			PAUL
			MAX
			Dealer

MAX's turn - 1=HIT, 2=STAND, 3=DOUBLE, 4=REVIEW CARDS

Ultima 21

Das ist die raffinierteste und umfangreichste Blackjack-Version. Außerdem ist sie schön bunt. Allerdings verträgt sie sich manchmal nicht mit speicherresidenten Programmen. Wenn sich Ultima 21 bei Ihnen nur mit einem »Illegal interrupt« meldet, wird's wohl daran liegen.

System	Spielanleitung
Grafikkarte ☒ CGA ☒ Hercules Farbmonitor ☒ Ja ☐ Nein ☐ Besser ☐ Notwendig Joystick ☐ Ja ☒ Nein	Diese Fassung macht es Ihnen wirklich einfach. Gespielt wird ausschließlich mit den Funktionstasten, Sie brauchen nicht einmal mitzählen, das erledigt auch das Programm. Die allgemeinen Spielregeln habe ich bei der ersten Blackjack-Version erläutert. Sie bestimmen zunächst Ihren Einsatz, und dann kommen die Funktionstasten dran: F1 <i>HLP.</i> Das Programm gibt Ratschläge, was Sie jetzt tun sollen. F2 <i>Rule.</i> Die eigentliche Hilfestellung: was die Funktionstasten auslösen, und auf der zweiten Seite, welchen Regeln Ultima 21 folgt. F3 <i>Hit.</i> Sie lassen sich eine Karte geben. F4 <i>Stay.</i> Keine Karte mehr. F5 <i>Double.</i> Sie verdoppeln den Einsatz. F6 <i>Split.</i> Sie teilen Ihre Karten. F7 <i>Surr.</i> Notbremse. Sie geben auf und verlieren die Hälfte des Einsatzes. Nur möglich nach den ersten beiden Karten. F8 <i>Opt.</i> Sie können die Regeln variieren (ein paar Worte dazu weiter unten). F9 <i>Stat.</i> Eine Statistik über die bisherigen Spiele. F10 <i>Exit.</i> Ende.
Check PC-SIG 791 Datei: ULTIMA21.EXE Abbruch: F10	



Optionen

Die mit **[F9]** zu bestimmenden Optionen erlauben Ihnen, noch ein paar zusätzliche Raffinessen einzubauen.

- ☐ Normalerweise ist der Bankhalter an sehr strenge Regeln gebunden. Erreichen seine ersten beiden Karten 17, 18, 19 oder 20 Punkte, *muß* er passen. Machen sie zusammen aber 16 oder weniger aus, *muß* er so lange ziehen, bis er mindestens 17 Punkte hat (*soft seventeen*).
- ☐ Hat ein Spieler als erste Karten zwei Asse und teilt sie, bekommt er normalerweise auf jede Hand nur noch eine Karte. Gelegentlich wird auch so gespielt, daß zwei Asse, wenn sie die einzigen sind, sofort mit dreifachem Einsatz gewinnen. Und wie zu verfahren ist, wenn bei einem zweiten Teilen Asse dabei sind, wird ebenfalls unterschiedlich gehandhabt. Genauso, ob geteilte Karten verdoppelt werden können.
- ☐ Sie können schließlich noch einstellen, ob das Programm Ihre Karten zusammenzählt (machen Sie es sich nicht zu bequem – im Kasino müssen Sie auch selber rechnen) und ob Sie Sound-Effekte wünschen.

Las Vegas Casino Blackjack

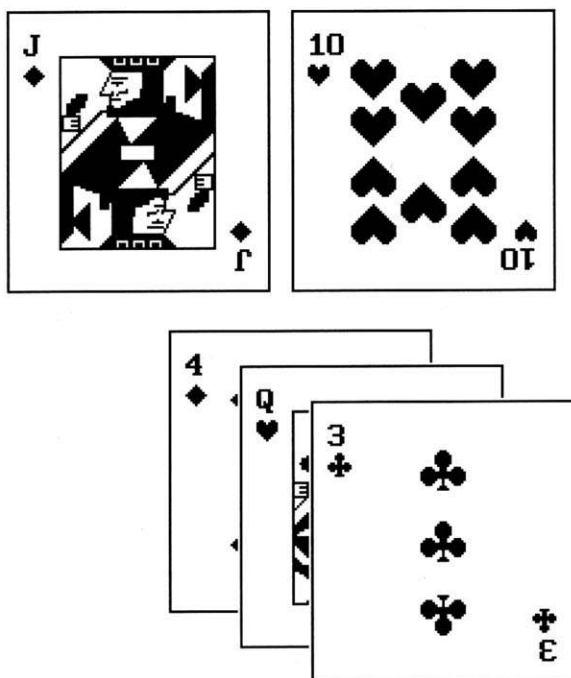
Das ist das schönste aller Blackjack-Spiele, weil es, als eines der wenigen Shareware-Spiele überhaupt, die EGA/VGA-Auflösung anspricht und demgemäß eine entsprechende Karte voraussetzt. Aber auch vom Spieltechnischen her hat Las Vegas Casino Blackjack alles zu bieten, was ein professionelles Blackjack-Spiel bieten muß – Spitzenklasse!

System	Spielanleitung
Grafikkarte ☒ EGA ☐ Hercules Farbmonitor ☐ Ja ☐ Nein ☐ Besser ☒ Notwendig Joystick ☐ Ja ☒ Nein	Las Vegas Casino Blackjack ist Teil eines Spielepaketes, das auch einen normalen Glückspielautomaten und eine Poker-Maschine enthält (siehe Kapitel 4 im ersten Band der Spiele-Box), beides ebenfalls in EGA/VGA-Qualität und darum ungemein prächtig. Las Vegas Casino Blackjack wird so kontrolliert: ↑ , ↓ Ihr Einsatz (im Anschluß daran müssen Sie dann Return drücken). Leertaste Sie kaufen eine Karte. Return Sie kaufen keine Karte mehr, die Bank ist an der Reihe. D Sie verdoppeln. S Sie teilen. Ctrl S <i>Surrender.</i> Sie geben auf, verlieren die Hälfte Ihres Einsatzes. Andere Dinge regeln Sie mit Funktionstasten: F1 Hilfestellung. Alle weiteren Optionen sind nur wirksam, wenn die Hilfestellung aktiviert worden ist. Innerhalb der Hilfestellung kommen Sie mit F1 wieder ins Spiel zurück. F2 <i>Bankroll.</i> Die Höhe Ihres Bargeldes. Maximum: 10.000 Dollar. F3 Mindesteinsatz. Zwischen 1 und 500.
Check PC-SIG 1074 Datei: CASINO.EXE Abbruch: Esc	

- F4** Anzahl der verwendeten Kartenspiele. Standard ist ein Spiel, Sie können bis zu sechs Spiele wählen.
- F5** Statistik. Wieviele Karten gespielt worden sind zum Beispiel (läßt sich im Spiel auch an der blauen Fläche rechts oben abschätzen). Außerdem werden noch zwei Profi-Indizes geführt, *Stanford Wong's High-Low Count* und *Arnold Synder's Zen Count*.

Das Las Vegas Casino Blackjack folgt ganz streng den Kasino-Regeln:

- ☐ Versicherung ist möglich.
- ☐ Bis zu vier Teilungen sind möglich.
- ☐ Geteilte Asse erhalten nur eine Karte und können nicht weiter geteilt werden.
- ☐ Sie können auch nach dem Teilen verdoppeln.
- ☐ Die Bank muß bis zur *soft seventeen* ziehen.



Las Vegas Dollar Slots

Ein Glücksspielautomat in VGA-Auflösung – das ist eine Wucht! Obwohl eigentlich zu überhaupt nichts zu gebrauchen, können Sie Stunden damit verbringen und sich einfach an den schönen Bildern freuen.

System

Grafikkarte

- ☒ EGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 1074

Datei:

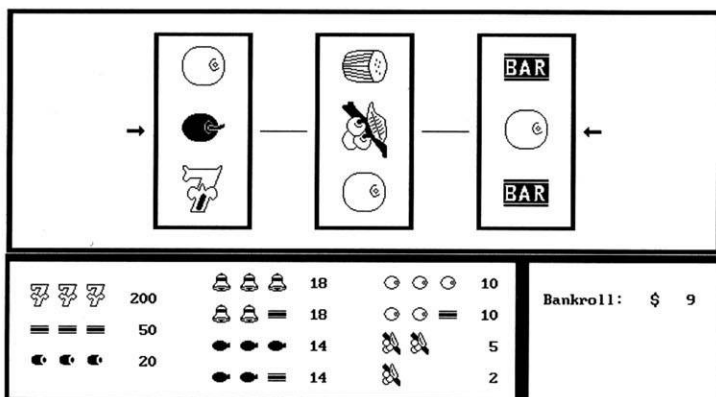
CASINO.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Das ist der Spielautomat aus jenem Paket, das auch Las Vegas Casino Blackjack und einen Poker-Automaten (siehe Kapitel 4 im ersten Band der Spiele-Box) beinhaltet.

Dieses Ding setzen Sie mit einer beliebigen Taste in Gang. Und dann dudelt es seine Melodie ab, und die Scheiben drehen sich, und wenn Sie lange genug warten, klumpert es in Ihrem Computer vielleicht sogar ...



Vergessen Sie alles, was sich sonst an SLOTMACH-Basic-Spielautomaten in der PC-SIG herumtreibt!

Las Vegas Dollar Slots ist bei Kindern der absolute Renner und so beeindruckend, daß es sogar brüllende Babies zum Schweigen bringt. Gell, Paul?

Baccarat

Baccarat: auch eines der beliebten Kasinospiele. Diese Version taugt allerdings nicht viel. Komischerweise findet sich in der PC-SIG keine brauchbare. Offensichtlich spielen die Amerikaner lieber Blackjack oder Poker.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 45

Datei:

BACCRRT.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Diese Version taugt deshalb nichts, weil die Karten nur verbal beschrieben, nicht grafisch dargestellt werden. Sie machen zuerst Ihren Einsatz (*wager*), dann bekommen Sie die ersten zwei Karten zugeteilt. Die Regeln:

- ☐ Sie müssen mit Ihren Karten neun Punkte erreichen oder möglichst nahe an diesen Wert herankommen.
- ☐ Die Zahlenkarten zählen entsprechend ihren Werten, das As ist 1, die Bilder sind 0. Farben spielen keine Rolle.
- ☐ Haben Sie mehr als 9 Punkte auf der Hand, werden 10 abgezogen. Beispiel: Die Sieben und die Acht ergeben zusammen 15 – auf der Hand haben Sie 5 Punkte.
- ☐ Sie können eine Karte dazu kaufen.

```

WAGER? 100
YOUR FIRST CARD IS A SEVEN OF CLUBS
YOUR NEXT CARD IS A EIGHT OF SPADES
DO YOU WANT A CARD? y
MY FIRST CARD IS A SEVEN OF HEARTS
MY NEXT CARD IS A QUEEN OF SPADES
I DO NOT WANT A CARD
YOUR TOTAL IS 5
MY TOTAL IS 7
I WIN $ 100
YOU OWE ME $ 100
DO YOU WANT TO TRY AGAIN?
  
```


Crazy Eights

Einfaches, hübsches Ablegespiel, bei uns in ähnlicher Form als Mau-Mau bekannt. Bemerkenswert die grafische Darstellung der Karten. Sie erhalten acht Karten und müssen diese, abwechselnd mit dem Computer, auf dem Stapel ablegen, und zwar muß entweder Farbe auf Farbe oder Wert auf Wert folgen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 55

Datei:

CRAZY8.BAS

Abbruch:

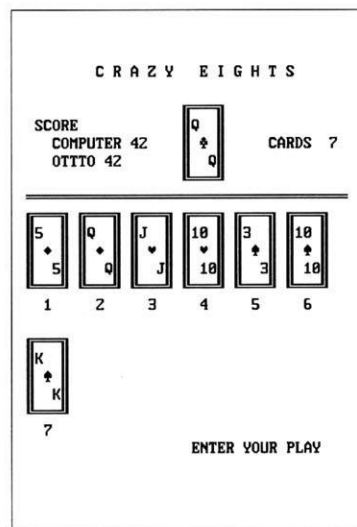
Spielanleitung

Die Acht ist der Joker. Die können Sie immer ablegen und werden dann gefragt, *what suit* sie sein soll – welche Farbe also. Im Englischen lauten die Farben so:

Kreuz *Club*
 Pik *Spade*
 Herz *Hearts*
 Karo *Diamonds*

Zum Abwerfen drücken Sie einfach die Nummer der Karte. Können Sie hingegen nichts abwerfen, weil Sie weder passende Zahl noch Farbe haben, müssen Sie mit der Leertaste eine Karte dazu kaufen. So lange, bis es wieder geht. Mit einer Acht und Ihrer Farbwahl drängen Sie den Mitspieler unter Umständen in die Ecke. Er muß ja die gleiche Farbe abwerfen oder seinerseits eine Acht. Oder kaufen, kaufen, kaufen. Wer mit Taktik spielen will, muß sich merken, welche Karten bereits gefallen sind.

Was der Verlierer am Ende auf der Hand hat, wird zusammengezählt und Ihnen gutgeschrieben. Wer 100 Punkte erreicht hat, der hat gewonnen. Bei Zahlen zählen die Augenwerte, Bilder bringen 10, Asse 15 Punkte.



Solitaire

Nichts Dooferes, als mit dem Computer Patience zu spielen. Sie ersparen sich einzig das manuelle Umdrehen und Jonglieren mit langen Kartenreihen und müssen dafür eine Menge Kommandos auswendig lernen. Also wissense, nee ...

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 174, 203,
457, 891

Dateien:

SOLITAIRE.BAS
(174)
 SOLITAIR.BAS
(203)
 SOLITAIRE.EXE
(457)
 SOLDEMO.COM
(891)

Abbruch:



Spielanleitung

Zunächst die Unterschiede der vier Versionen: SOLITAIR.BAS (203) und SOLITAIRE.EXE (457) sind identisch und zeigen die Kartensymbole, SOLITAIRE.BAS (174) hat statt ihrer nur Buchstaben zur Kennzeichnung der vier Farben. Zu bedienen sind alle drei absolut gleich. SOLDEMO.COM (891) ist lediglich eine Demo-Version, auf die ich am Schluß eingehe.

Diese Patience ist bei uns als die »Harfe« gebräuchlich. Hier wird sie mit sieben Stapeln gespielt. Patience-Kenner wissen Bescheid, den anderen ein paar Erklärungen.

Nichts ist schwieriger, als Patienzen zu erklären. Wenn Sie's nicht gleich kapieren, beschimpfen Sie mich ordentlich und probieren es trotzdem. Einige Male gespielt, und man hat den Bogen 'raus. Und deshalb will ich mein harsches Urteil etwas abmildern und den Computer als Lehrer bezeichnen, der einem auf die Finger klopft, wenn man etwas falsch macht oder schummeln will. Freilich wären situationsbezogene Hilfstexte notwendig, wenn der Lehrer seine Funktion wirklich erfüllen wollte.

TOP:
Time: 01:38:46

STACKS: 7 6 5 4 3 2 1

7	6	5	4	3	2	1
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	9♠
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	Q♠	2♥	
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	Q♠			
■ ■ ■	■ ■ ■	2♥				
■ ■ ■	A♠					
8♥						

PILE: 6♥ Count: 24
 Card #: 3

COMMAND: _

Das Ziel

Nun denn. Ausgelegt sind sieben Reihen, deren oberste Karte jeweils aufgedeckt ist. Die erste Reihe hat eine Karte, die zweite zwei Karten, die dritte drei usw.

Aufgabe ist es, Familien aufzubauen, in aufsteigender Reihenfolge: As, Zwei, Drei ... Für jede Farbe extra. Dies geschieht oberhalb der sieben Kartenreihen, und damit es geschehen kann, braucht man erst einmal ein As. Das taucht im Laufe des Spieles auf (oder auch nicht) und wird dann oben abgelegt. Auf daß die Familienzusammenführung beginnen kann.

Umschichten

Auf den sieben Reihen wird gleichsam vorsortiert. Hier werden die Karten in absteigender Reihenfolge gelegt: As, König, Dame ... Und zwar in den Farben abwechselnd: Schwarz – Rot – Schwarz – Rot. Ob auf Herz nun Pik folgt oder Kreuz, auf Kreuz Herz oder Karo, ist völlig gleichgültig.

Wenn also beispielsweise die oberste Karte von Reihe 4 eine Herzdame ist und die von Reihe 6 ein Kreuzbube, schnappen Sie sich den Kreuzbuben und legen ihn auf die Herzdame. Die nunmehr oberste Karte von Reihe 6 wird umgedreht.

Gleichfalls umgedreht wird, Karte für Karte, der Talon. Paßt die Karte irgendwo, auf den ordnungsgemäßen Familienstapel oben oder zu einer der Mischfamilien in den Reihen, kommt sie dorthin.

Ihre Reihen dürfen Sie auch umbauen. Angenommen, zwei Reihen sehen so aus (die noch verdeckten Karten denken Sie sich dazu):

Reihe 4

Dame (schwarz)

Bube (rot)

Zehn (schwarz)

Reihe 7

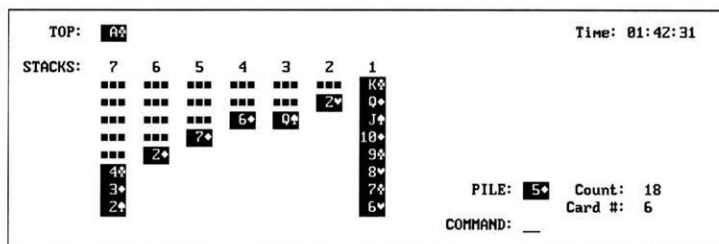
Neun (rot)

Acht (schwarz)

Sieben (rot)

In diesem Fall nehmen Sie die rote Neun samt Anhang von Reihe 7 und legen sie auf die schwarze Zehn von Reihe 4.

Ist eine Reihe freigespielt, dürfen Sie die Lücke mit einem König füllen – wo der vorher war, wird die nächste Karte umgedreht.



Lernen Sie aber jetzt nicht auswendig, wie die vier Farben auf englisch heißen:

Kreuz *Club*

Pik *Spade*

Herz *Hearts*

Karo *Diamonds*

So genau müssen Sie es nicht unbedingt wissen. Selbst auf einem Monochrom-Bildschirm sind die Unterschiede zwischen Schwarz und Rot zu erkennen, und ansonsten orientieren Sie sich bei der Version auf Diskette 174 einfach an den Buchstaben, die auf den Karten geschrieben sind; bei den Versionen 203 und 457 werden ohnehin die Kartensymbole dargestellt.

Die Kommandos

Das Ablegen ist allerdings etwas kompliziert, und man weiß die Kommandos erst nach einiger Zeit auswendig:

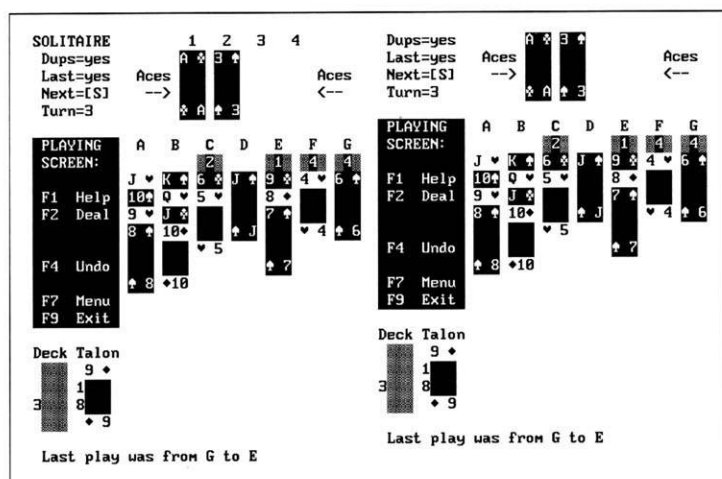
- #T Die oberste (sichtbare) Karte der angegebenen Reihe wird oben zur Familienzusammenführung abgelegt – das Programm weiß schon selber, auf welchen Stapel sie kommt und dreht die nächste Karte in der Reihe gleich um.
- PT Die Karte des Talons (*Pile*) kommt zur Familie.
- P# Die Karte des Talons kommt auf diese Reihe.
- ## Die oberste Karte der einen Reihe kommt auf die angegebene Reihe.
- N Die nächste Karte des Talons wird aufgedeckt.
- Q Ende des Spiels.
- C Sie erklären den Sieg.

Die Meta-physik jeden Spiels ist der Erfolg.

Georg Seeßlen/
Christian Rost

Hahaha! Wie jeder weiß, geht die Harfe nur jedes siebenundzwanzigste Mal auf, wenn man ehrlich ist. Und schamhaft gestehe ich, daß ich bereits nach neun Spielen zu den richtigen Karten gegriffen habe. Und komisch, da habe ich sofort gewonnen ...

Als SOLDEMO.COM gibt es auf Diskette 891 noch eine anspruchsvollere, farbenfrohe Version, allerdings nur als Demonstration: Sie können den Talon nur einmal durchspielen, was bekanntermaßen nicht reicht. Die Vollversion müssen Sie beim Autor gegen Entgelt bestellen.



Falls Sie SOLDEMO ausprobieren möchten, die wichtigsten Bedienungsregeln:

- ☐ Sie geben den Buchstaben der Reihe oder die Nummer des As-Stapels an, auf die/den etwas kommen soll – egal woher.
- ☐ Die nächste Karte des Talons spielen Sie mit der Leertaste.

Wahrlich leicht zu bedienen. Außerdem können Sie beispielsweise noch wählen, ob jede, jede zweite oder nur jede dritte Karte des Talons gespielt werden soll.

Wer unbedingt Patience mit dem Computer spielen will, sollte die Anschaffung dieser Version ins Auge fassen.

Die große Ausnahme, bei der aber schon mancher hereingefallen ist: Wer alle Herz-Karten und die *Dirty Dora* gesammelt hat, darf seinen Mitspielern 26 Punkte in die Miesen schreiben, er selber ist fein heraus und geht leer aus. Kommt nicht oft vor in unserer Leistungsgesellschaft, daß besser dran ist, wer nichts hat.

Zum Ausspielen müssen Sie erst den Kartenwert angeben (*Value*) und dann die Farbe (*Suit*). Die Farben sind:

Kreuz	<i>Club</i>
Pik	<i>Spade</i>
Herz	<i>Hearts</i>
Karo	<i>Diamonds</i>

Black Box, Down the Chute, Double Trouble, Star Chamber, Zipper

Flippern Sie mal mit dem Computer. Macht Spaß, vor allem, weil's auch so schön flimmert und zirpt. Wenn natürlich auch vom Hüftschwung, mit der man der Kugel den entscheidenden Drall gibt, im Interesse der Laufwerke dringend abzuraten ist.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 723

Dateien:

BLACKBOX.EXE
 CHUTE.EXE
 DOUBLE.EXE
 STAR.EXE
 ZIPPER.EXE

Abbruch:

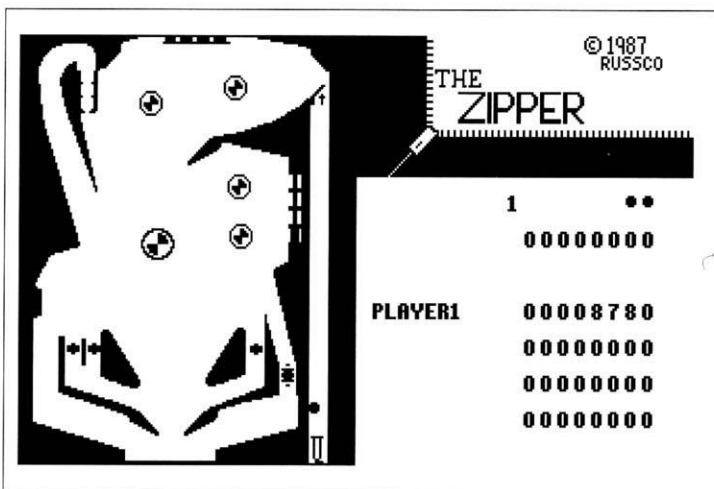
Spielanleitung

Wenn Sie die Diskette mit GO starten, haben Sie ein Menü vor sich und können zwischen den fünf Flippern wählen. bringt jeweils in das Menü zurück.

Statt dessen lassen sich die einzelnen Flipper auch mit ihren Dateinamen starten.

Jeder Flipper erlaubt bis zu vier Spieler. Gespielt wird so:

- ☐ Mit der rechten -Taste bestimmen Sie die Anzahl der Spieler.
- ☐ Mit der linken -Taste starten Sie die Kugel.
- ☐ Mit beiden -Tasten spielen Sie.



Pinball

Auch ein Flipper. – Geflippert wird übrigens schon seit langem. Ein in der Literatur Bewandelter berichtet davon, daß Charles Dickens in den »Pickwick Papers« (1836) ein Spiel namens »Bagatelle« beschreibt, das als die Urform des Flippers gilt.. Sie können's ja mal nachlesen, als Erholung vom Spiel.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 448, 557

Datei:

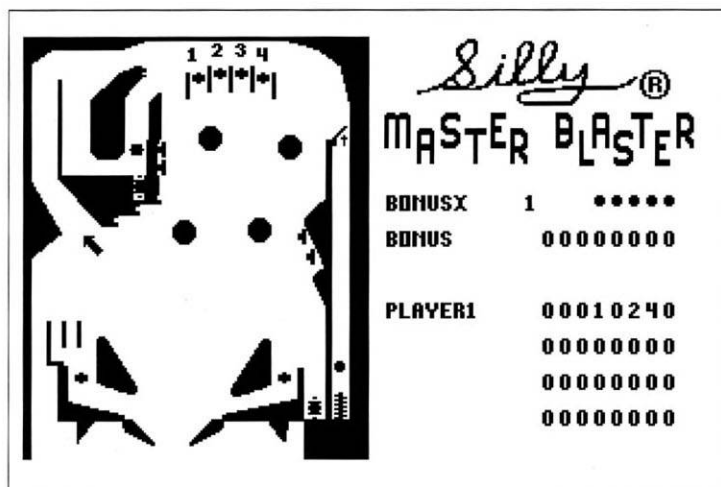
PINBALL.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Bei den Flippern gibt es offensichtlich einen Bedienungsstandard:

- ☐ Mit der rechten -Taste bestimmen Sie die Anzahl der Spieler.
- ☐ Mit der linken -Taste starten Sie die Kugel.
- ☐ Mit beiden -Tasten spielen Sie.



Rain

Noch ein Flipper. Beim Dickenschen »Bagatelle« mußte der Spieler seine Kugeln über ein Brett befördern, in das Nägel als Hindernisse geklopft waren. Bei dieser Computer-Variante hier spielen Sie sogar mit mehreren Kugeln gleichzeitig.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 557

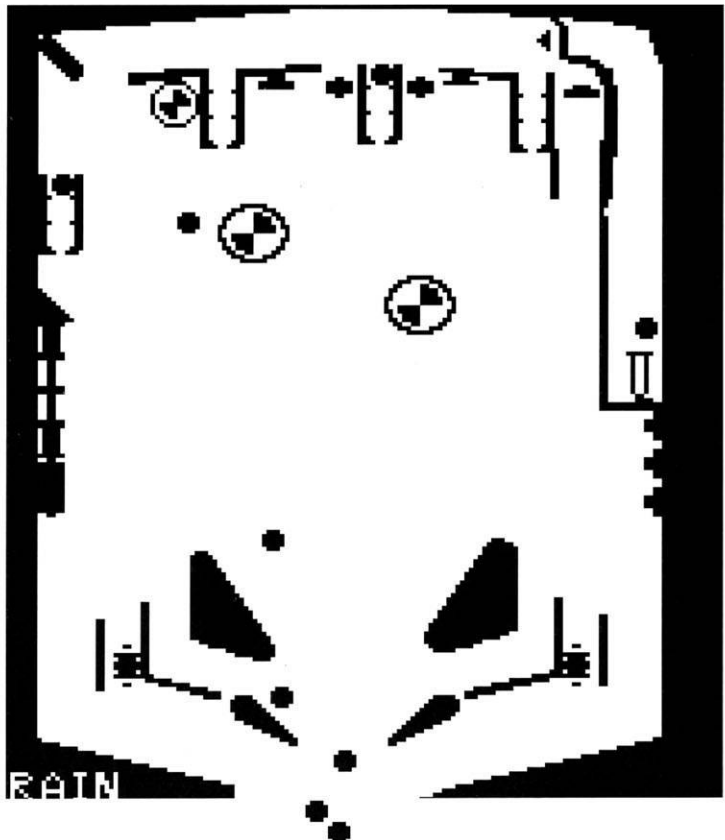
Datei:

RAIN.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Die Bedienung wie gehabt: rechte -Taste Anzahl der Spieler, linke -Taste Start, beide -Tasten Spiel.



Twilight Zone

Und abermals ein Flipper. Als Besonderheit hat er zu bieten, daß man die Hindernisse und Punktebringer und was es alles sonst noch gibt – nicht sieht. Sie spielen also halbblind. Das geht wirklich nur mit dem Computer.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 557

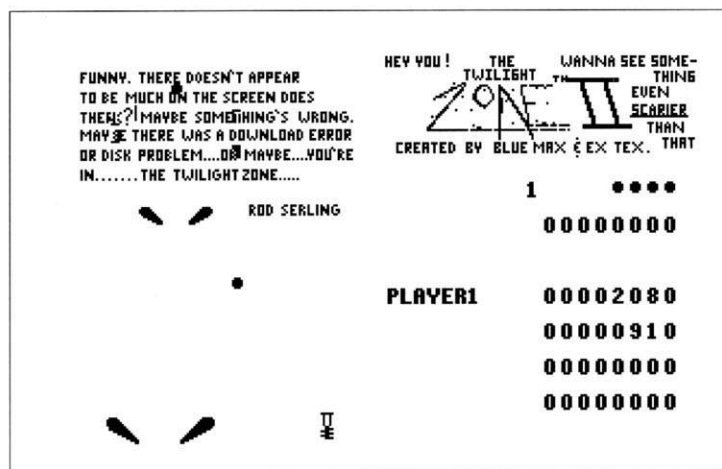
Datei:

TWILZON2.COM

Abbruch:

Spielanleitung

Zur allgemeinen Überraschung befleißigt sich auch dieser Flipper der üblichen Bedienungskonventionen: Mit der rechten -Taste bestimmen Sie die Anzahl der Spieler, mit der linken -Taste starten Sie die Kugel, mit beiden -Tasten spielen Sie.



Roulette

Lassen Sie die Kugel rollen und gehen Sie als Millionär nach Hause! Dies ist die einzig annehmbare Roulette-Version, weil sie den Tisch richtig zeigt. Die Basic-Versionen auf den Disketten 44 und 55 können Sie vergessen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 514

Datei:

ROULETTE.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Mit den Cursortasten plazieren Sie Ihre Chips, mit den Tasten und bestimmen Sie, wieviele Chips Sie setzen wollen (achten Sie auf den Mindesteinsatz!). Die Leertaste schließlich setzt das Roulette in Gang – *rien ne va plus!* Weitere Steuertasten sind:

- F1** Value. Sie bestimmen den Wert der Chips, die Sie setzen.
F2 Buy chips. Wenn Sie alles verspielt haben, kaufen Sie damit neue Chips.
F3 Repeat. Sie setzen die gleichen Chips nochmals.
F4 Sound ein/aus.

→	34	31	28	25	22	19	16	13	10	7	4	1	0	CHIP 5
→	35	32	29	26	23	20	17	14	11	8	5	2		
→	36	33	30	27	24	21	18	15	12	9	6	3	00	
3rd 12				2nd 12				1st 12				MINIMUM BET \$2.00 THIS TABLE		
19 to 36				ODD				EVEN						1 to 18

Use cursor to place your bets, + and - to inc/decrement stake, [space] to spin!

Pay-off :\$ 0.00 : Cash in hand :\$ 245.00 : Total Bet :\$ 80.00 :



0
 1 133624 3153422 5173220 7113026 928 0 2143523 4163321 6183119 8122925102700
 F1:Value F2:Buy chips F3:Repeat F4:Sound Off F10:Help Esc:Clear/Exit

3

Auf der Lauer

Geschicklichkeitsspiele

Mit des Geschickes Mächten ist ein ew'ges Spiel zu flechten ... Ach nein, der hat es ja wieder mal ganz anders gemeint, der Schiller. Das Schicksal hat Pause, bei den Geschicklichkeitsspielen ist allein die Fingerfertigkeit gefragt.

Gehen Sie das an wie ein Klavierspieler. Machen Sie die Finger warm und locker und üben, üben, üben Sie. Schon, um Verkrampfungen vorzubeugen. Spätestens bei diesen Spielen merken Sie, wie ergonomisch unsinnig die Cursor-tasten liegen.

Wohl dem, der über einen Joystick verfügt. Und über eines der wenigen Spiele, bei denen man mit ihm etwas anfangen kann. Diese Art der Bedienung hat sich bei den Shareware-Spiele noch nicht durchsetzen können.

Dabei läge sie doch so nah. Was da auf die Tasten gehämmert wird! Was die arme Tastatur leiden muß! Und irgendwann zahlt sie es einem heim. Unbestätigten Gerüchten zufolge ist unter den leidenschaftlichen Spielern der Trend zur Zweit-Tastatur im Kommen. Eine gute zum Arbeiten, eine billige zum Spielen. Und die wird jedes halbe Jahr ausgewechselt, weil die Tasten völlig ausgeleiert sind. (Das zumindest ist kein Gerücht.)

Bei Geschicklichkeitsspielen ist Action Trumpf. Sie müssen klettern, springen, hüpfen, buddeln und immer wieder Hindernissen ausweichen, die sich hinterhältigerweise in den Weg stellen. Belohnt für all die Mühen werden Sie mit vielen Punkten, immer schwierigeren Bildschirmen und der Gewißheit, es geschafft zu haben. Die *High Score*-Listen werden



**Wir sprechen
von einer
»Herrschaft
des Lust-
prinzips«.**

Sigmund Freud



gehandelt wie heiße Ware. Wann findet die erste Willy-the-Worm-Weltmeisterschaft statt?

Nun habe ich mich mit Ach und Krach wenigstens auf die zweite Seite der Einleitung gerettet. Denn eigentlich gibt es zu den Geschicklichkeitsspielen nichts weiter zu sagen. Außer, daß sie vielleicht die spannendsten Spiele überhaupt sind. Und ganz gewiß die schweißtreibendsten.

Und noch gewisser die langlebigsten. Man holt sie immer wieder hervor, und sei es nur für ein paar Minuten. Wenn es bei den paar Minuten bleibt ...

Sie sind ein herrliches Mittel zur Unterhaltung und zur Entspannung. Man muß nicht denken wie bei Strategiespielen, braucht keine Regeln zu lernen wie bei Kartenspielen und auch kein schlechtes Gewissen zu haben wie bei den Ballerspielen. Man muß nur: spielen.

Ein Geschicklichkeitsspiel ist auch der absolute Renner der Public-Domain-Szene. Welches das ist? Wird noch nicht verraten. Sie finden es schon heraus. Irgendwo ist er vergraben.

Fence

Treffen Sie ein sich bewegendes Ziel dadurch, daß Sie den »Jäger« ablenken. Harmlos, aber ganz nett.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 12, 17

Datei:

FENCE.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

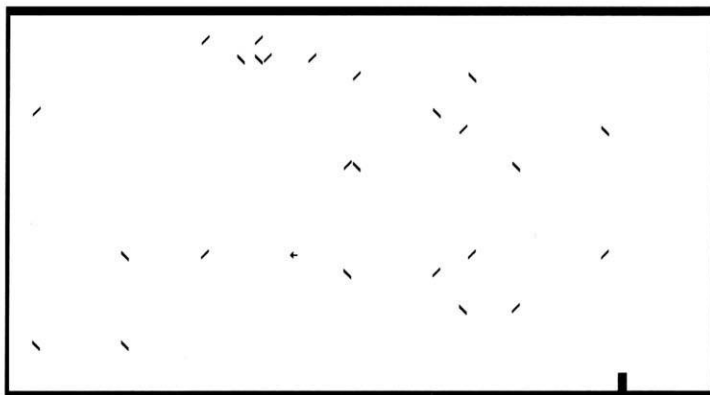
Das Ziel, das Sie treffen müssen, ist ein Block, der von Zeit zu Zeit seine Position ändert – wie schnell, hängt vom gewählten Level ab:

Beginner 10 Sekunden

Intermediate 6 Sekunden

Advanced 3 Sekunden

Der Jäger ist ein Pfeil, der wild durchs Carré schießt. Sie müssen nun Barrieren aufbauen, die den Pfeil so ablenken, daß er das Ziel trifft. Die Barrieren bilden Sie mit dem Schrägstrich / und dem Backslash \, und das ist ein Unterfangen, das auf deutschen Tastaturen höchstens Klaviervirtuosen meistern, wenn man den Trick nicht weiß.



Tastenbelegung

Schalten Sie deshalb mit **[Alt]** **[Ctrl]** **[F1]** die amerikanische Tastenbelegung ein. Dann befindet sich der Backlash links außen in der untersten Tastenreihe (normalerweise bei uns die Taste <), der Schrägstrich rechts außen (die Bindestrich-Taste).

Mit **[Alt]** **[Ctrl]** **[F2]** kommen Sie hernach wieder zur deutschen Belegung zurück.

Das Spiel funktioniert nicht, wenn Sie zuvor ein Basic-Spiel hatten, das den 40-Zeilen-Modus aktiviert und nicht zurücksetzt (Sie sehen das an den großen Zeichen und daran, daß die Fence-Erklärungen nicht in eine Zeile passen).

Geben Sie in dem Fall die Basic-Anweisung »screen 2«, um den richtigen Bildschirmmodus einzuschalten.

Meteor

Weichen Sie dem prasselnden Meteoriten-Schauer aus und sammeln Sie möglichst viele Punkte, bevor Sie getroffen werden. Nett.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 17

Datei:

METEOR.BAS

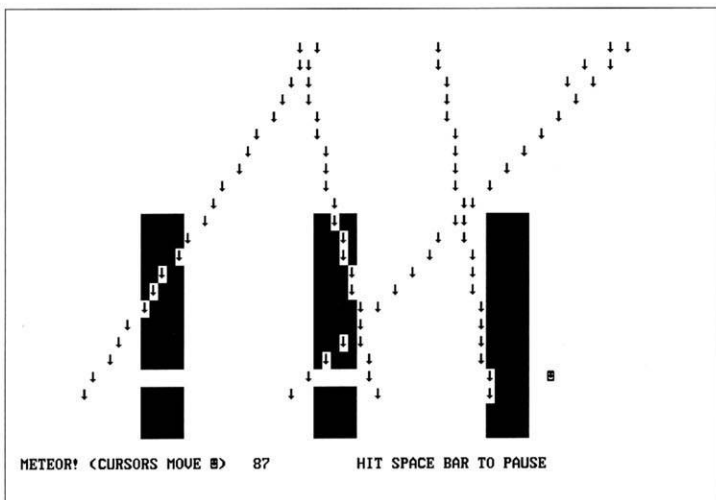
Abbruch:

Spielanleitung

Die Spielfigur, das lachende Gesicht, bewegen Sie mit den Cursortasten in alle vier Himmelsrichtungen. Grabschen Sie sich möglichst viel von den vier Blöcken und achten Sie darauf, daß die Meteoriten weder Sie treffen (dann ist das Spiel aus) noch einen der Blöcke (das gibt Punkteabzug).

Gewertet wird folgendermaßen:

- ☐ Jedes Rechteck bringt Ihnen 10 Punkte.
- ☐ Jeder Meteor, den Sie aufschnappen, ist 2 Punkte wert.
- ☐ Jedes Rechteck, das von einem Meteor getroffen wird, kostet Sie 1 Punkt.



Serpent

Sie dirigieren eine Schlange, die etliches auffressen muß. Rudimentäre Grafik, aber sehr hübsch. Fünf Minuten lang.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 37

Datei:

SERPENT.BAS

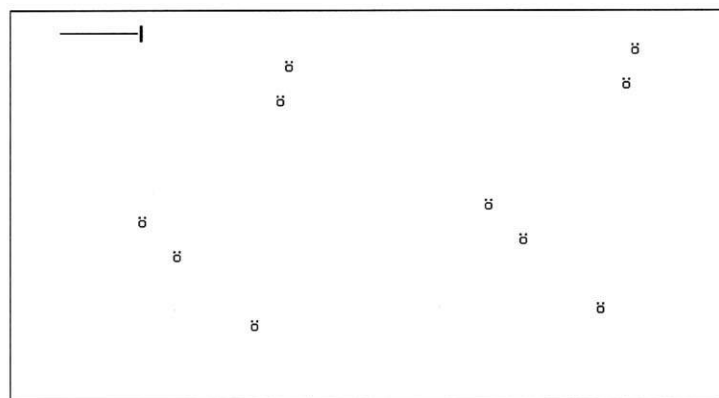
Abbruch:

Spieleanleitung

Mit den vier Cursortasten steuern Sie die Schlange. Und Sie steuern sie so, daß Sie dabei auf die »ö« treffen.

Sie werden merken, daß das gar nicht so einfach ist. Vor allem dürfen Sie die Hindernisse nicht treffen, die in einem späteren Bildschirm auftauchen, und sich auch nicht am Bildschirmrand den Kopf einstoßen.

Also immer schön ausweichen!



Bouncing Babies

Das Hochhaus brennt, die Babies springen aus dem Fenster. Zwei Sanitäter müssen sie auffangen und in den Krankenwagen schleppen. Ganz hübsch, aber schnell langweilig.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 390, 448

Datei:
BABY.EXE

Abbruch:

[Esc]

Spielanleitung

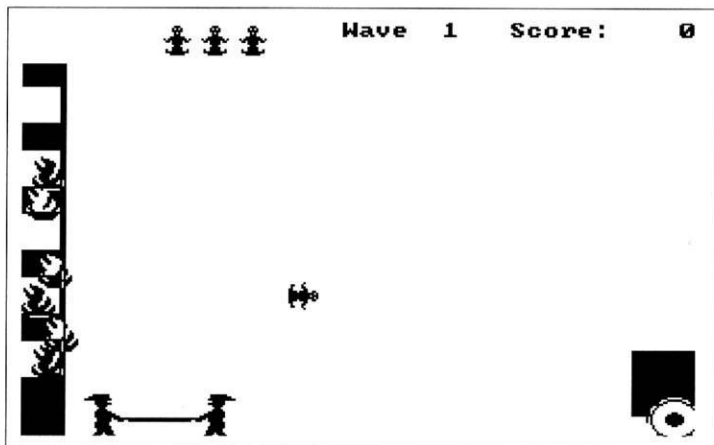
Das Spiel ist nicht weiter schwer zu bedienen. Mit der Leertaste wird es gestartet.

Die Cursortasten bewegen die Sanitäter mit der Tragbahre, und die Babies hüpfen wie auf einem Trampolin und müssen so in den Krankenwagen befördert werden.

Sie müssen aber schnell sein. Die Babies haben höllische Angst und springen schon, bevor Sie mit der Bahre wieder zur Stelle sind.

Und vom zweiten Bildschirm an springen auch zwei Babies auf einmal.

Das richtige Spiel für unsere verbiesterte, kinderfeindliche Gesellschaft.



Zylgis

Nette Kurzweil, bei der es darum geht, mit der Spielfigur möglichst viele Punkte aufzusammeln. In der Phantasie von Jeff Askew, dem Programmierer, manövriert man ein Schiff und packt im Vorübergehen Aliens. Man kann es auch harmloser sehen als schlichte Jagd. Bei manchen Konfigurationen spielen Sie die erste Runde blind und können auch die High Score-Tabelle nicht sehen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 448

Dateien:

ZYLGIS.BAS
ZYLGIS.SCR

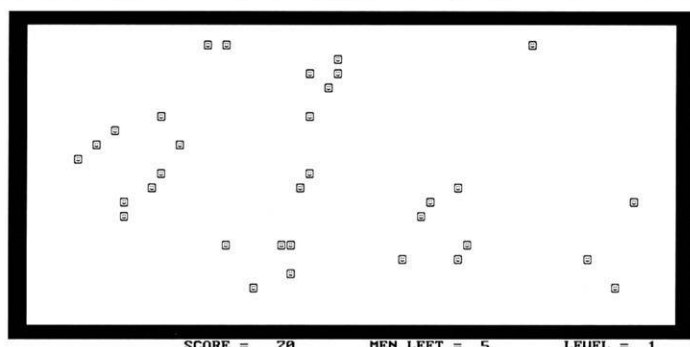
Abbruch:

Spielanleitung

Die Aliens sind wild über den Bildschirm verstreut, das Schiff, dargestellt als ein Pfeil, wird mit den Cursortasten bewegt.

Es hat ziemlich Tempo drauf – gar nicht so einfach, die Aliens zu schnappen. Ab und an kriegt man auch die Kurve nicht und saust – Zap! – gegen den Rand oder, in späteren Bildschirmen, gegen Blockaden. Dann ist das Schiff perdu. Sie haben aber noch sechs weitere. Mit der Leertaste können Sie zwischendurch eine wohlverdiente Ruhepause einlegen.

Spannend wird Zylgis, wenn mehrere Spieler konkurrieren und nicht bloß Punkte sammeln, sondern auch gegen die Uhr spielen. Leider läßt Zylgis die Zeit nicht mitlaufen. Die absoluten Profis spielen Zylgis auf einem ungebremsten AT. Zap!



Ball

Zielballwerfen. Eine Art umgekehrtes Baseball. Oder Arme-Leute-Golf. Fünf-Minuten-Amusement. Nicht verwechseln mit der gleichnamigen Datei auf Diskette 292! Das ist etwas völlig anderes und sowieso der reine Schwachsinn.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☒ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 44, 79

Datei:

BALL.BAS

Abbruch:

Spielanleitung

Der Ball (genauer: eine Erbse) ist in der linken oberen Ecke platziert, Sie geben die Stärke an, mit der er (sie) abgeschossen wird. Zwischen 30 und 110 ist alles möglich, und meist landet der Ball (die Erbse) neben dem Loch, das natürlich bei jedem Spiel woanders zu finden ist.

Bei gutem Augenmaß reichen Ihnen wenige Versuche, was sich auf Ihrem Punktekonto positiv niederschlägt.

TOTAL	GAMES WON IN						AUE
GAMES	1	2	3	4	5	>5	
0	0	0	0	0	0	0	^

VELOCITY? 60

Bricks

Squash mit dem Computer. Ein Ball wird mit einem Schläger gesteuert und macht Punkte. Die Versionen auf den verschiedenen Disketten sind alle identisch. Harmloses Vergnügen, von dem man nicht mehr loskommt. Sofern man überhaupt spielen kann, was manche Konfigurationen verhindern.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 138, 292,
390, 740

Dateien:

BRICK.EXE (390)
BRICKS.EXE
(138, 292, 740)

Abbruch:

Spielanleitung

Während Bricks auf dem Schneider PC und dem AT keine Probleme bereitet, war es auf unserem Olivetti nicht zum Laufen zu bringen, weil sich der Schläger nicht bewegen ließ. Spieler mit ähnlichen Schwierigkeiten sollten zu Spinout greifen, der Basic-Version von Bricks.

Im oberen Bildschirmteil sind vier Reihen von – ja was? Briketts?, die man mit dem Ball treffen muß. Die oberen Schichten bringen mehr Punkte als die unterste.

Der Schläger wird bewegt mit

Nach rechts.

Nach links.

Da so ein Ball auf eine bestimmte Art von einem Hindernis abprallt – irgendwas mit Einfallswinkel und Ausfallswinkel, haben wir mal in der Schule gelernt –, muß man das vorausberechnen und mit dem *Paddle* höllisch hinterhersein, kann dem Ball aber auch einen kalkulierten Drall geben, je nachdem, wie man ihn erwischt.

Es gibt drei Spielstufen: *Player*, *Expert* und *Master*, die mit der Ballgeschwindigkeit zu tun haben.

Bricks ist übrigens eines der wenigen Spiele, das eine CGA-Emulation nicht akzeptiert.

Spinout

Spinout ist die Basic-Version von Bricks, etwas langsamer als diese, macht dafür auf keinem Computer Probleme, weil man die Bewegungstasten selber bestimmen kann. Nicht ganz so gut wie Bricks, weil der Schläger nur träge reagiert, aber hübsch mit seiner Grafik: die verschlagenen Bälle bleiben auf dem Spielfeld liegen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 37, 49,
177, 274

Dateien:

BREAKOUT.BAS
(177, 274)
SPINOUT.BAS
(37, 49)

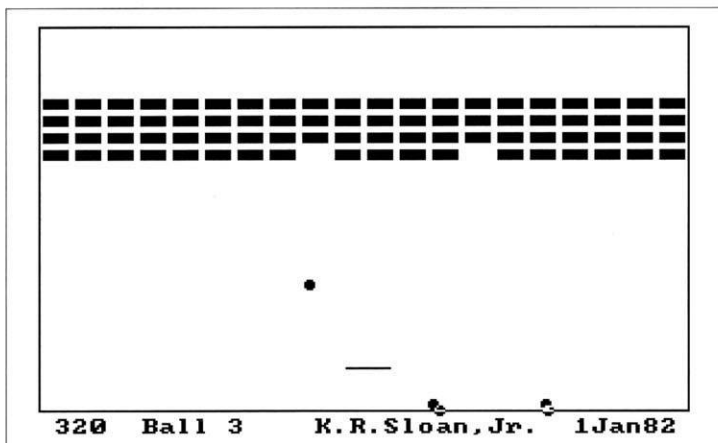
Abbruch:

Spielanleitung

Spinout fragt zunächst ab, mit welchen Tasten der Schläger (*Paddle*) dirigiert, mit welchen der Ball gespielt (*to serve*) und der Ton (*noise*) abgeschaltet werden soll – das wünschte man sich öfter.

Zum Punktesammeln gibt es, wie bei Bricks, vier Reihen; auf Monochrom-Monitoren sind allerdings nur zwei zu sehen. Der Schläger läßt sich, wie gesagt, nur zäh bewegen, Sie müssen ihn deshalb beim Servieren in die Nähe des Balles bringen, sonst haben Sie keinerlei Chancen.

Die Schwierigkeitsstufen lassen sich von 1 bis 10 einstellen; 10 ist gemein. Spinout findet sich oft auf PC-SIG-Disketten. Verschmähen Sie jedoch BREAKOUT.BAS der Disketten 16 und 17. Das ist eine Vorform, die schlichtweg indiskutabel ist.



Disk Crash

Endlich einmal ein Spiel, das die alltäglichen Gefahren des Computers zum Gegenstand macht: Sie müssen Disketten auf einen Parcours bringen und sich der Angriffe von Magneten erwehren. Vom Prinzip her ähnlich wie Frog. Hübsch, wenn man die Hardware-Probleme bewältigen kann.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 445

Datei:
DSK.EXE

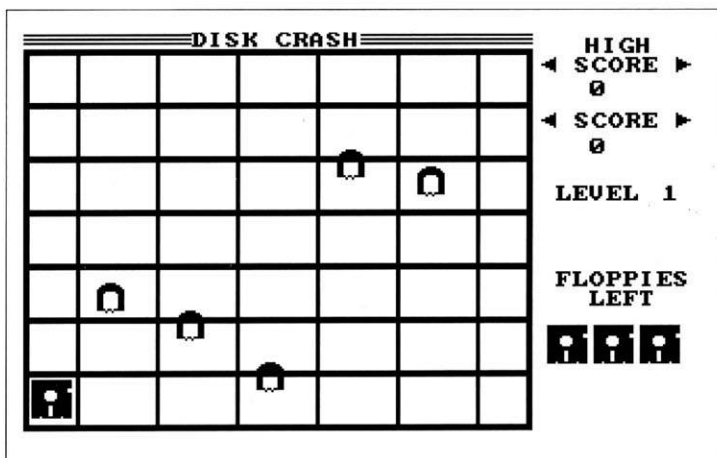
Abbruch:

Spielanleitung

Mit einem Monochrom-Monitor fährt man nahezu blind, der Schneider PC hatte irgendwelche Probleme mit dem Video-Controller und lagerte zwei Bilder übereinander, mit einer CGA-Emulation ist's auch nichts ...

Der Bildschirm ist in sieben mal sieben Quadrate unterteilt, links unten wartet eine Diskette (von vieren) auf den Startschuß. Genauer: bis die auf- und absausenden Magnete außer Reichweite sind.

Mit den Cursortasten wird die Diskette auf die andere Seite gebracht, wobei man hin und wieder auch rückwärts fahren muß, um den Magneten auszuweichen. Ist man glücklich am Ende angelangt, geht es ein Treppchen höher und auf die gleiche Weise wieder zurück.



Frog

Geleiten Sie den armen Frosch über die Straße – er hat keinen Krötenzaun. Und die Autos rasen und rasen ... Sieht einfach aus, ist es aber gar nicht. Zumal auf der anderen Straßenseite auch diverse Gefahren lauern. Ein Frog-Clone ist Ribit.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☒ Ja
☐ Nein

Check

PC-SIG 174

Datei:

FROG.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Vor Spielbeginn werden *Skill level* und *Speed*, Geschwindigkeit, abgefragt. *Skill level* ist die Spielstufe: 1 die einfachste, 4 die höchste. Je nach Stufe bekommt man einen Grundstock an Punkten – und mehr Autos, denen auszuweichen ist. Wenn Ihnen jemand stolz berichtet, er habe 13 370 Punkte erreicht, brauchen Sie als Anfänger nicht blaß zu werden: Level 4 beginnt mit 13 350.

Interessant ist, daß man jeden *Skill level* auch mit der Geschwindigkeit kombinieren kann. 500 ist am langsamsten (aber von Zeitlupe weit entfernt!), 2 am schnellsten; bei 1 läuft überhaupt nichts.

Der Frosch wartet unten am Straßenrand, bis die Straße frei ist. Er darf aber nicht zu lange warten. Die Uhr läuft mit. Nach 80 Sekunden ist er verhungert und logischerweise ausgeschieden. Der nächste der insgesamt fünf Frösche ist an der Reihe.

Auf Trab gebracht wird er mit den vier Cursortasten, und damit muß er den vorbeifahrenden Autos ausweichen. Unverschämterweise fahren die schneller, sobald er die Straße betreten hat. (Sie kennen doch den Witz? Er wirkt aber nur lautmalend. Sagt der eine Frosch zum andern: Vorsicht, da kommt ein Pekaweeeeeeeeeeeeeeee.)

In sechs Sprüngen ist man über der Straße und bekommt jeweils 20 Punkte gutgeschrieben. Damit ist die Gefahr aber noch nicht gebannt. Auf der anderen Seite ist ebensoviel Verkehr (und den sieht man auf Monochrom-Bildschirmen nur teilweise): Steine (oder etwas ähnliches) und Rohre.

Die Röhren

Auf die muß man aufspringen (und ja nicht dagegen), kann sich ein Stückweit mittragen lassen (aber nur bis zum Bildschirmrand) und muß schließlich den Absprung in eine der fünf Höhlen am oberen Rand schaffen. Ich vermute, daß jede Höhle nur mit einem Frosch besetzt sein darf – ich bin noch in keine einzige gekommen, muß ich gestehen.

Bei höherem Schwierigkeitsgrad werden auch die Steine und die Röhren weniger. Da ist man dann für das da dankbar:

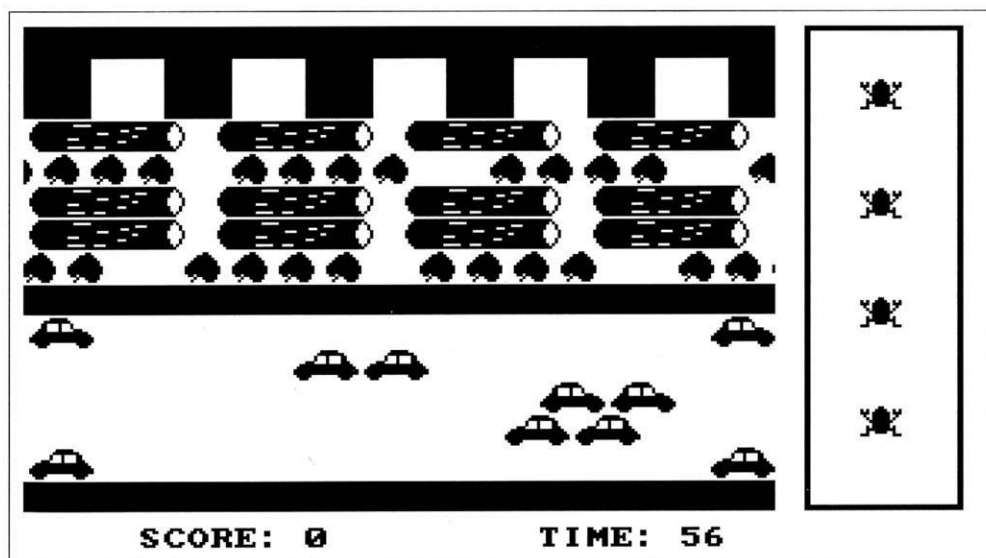
Esc Pause

F10 Abbruch

Auch wenn Sie gleichsam Gas geben möchten bei der Überquerung der Straße: Seien Sie sparsam mit den Tastenanschlägen, sonst rennen Sie auf der anderen Seite gegen die Wand. Sechs Sprünge brauchen Sie über die Straße, dann kommen Sie genau auf den Randstreifen und sind vorerst sicher.

Bringen Sie dann den Frosch ganz nach links und springen auf die erste Reihe der Steine. Die zieht nach rechts, und so haben Sie etwas Spielraum für den nächsten Sprung.

FROG.BAS auf den Disketten 646 und 647 ist keine Vorform, sondern ein simples Labyrinth-Spiel für Kinder.



Ribit

Das gleiche wie Frog, aber nicht dasselbe. Sie müssen einen Frosch sicher über die Straße und in seine Höhle bringen. Für mein Gefühl ist Ribit leichter zu bewältigen als Frog.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☒ Ja
☐ Nein

Check

PC-SIG 448

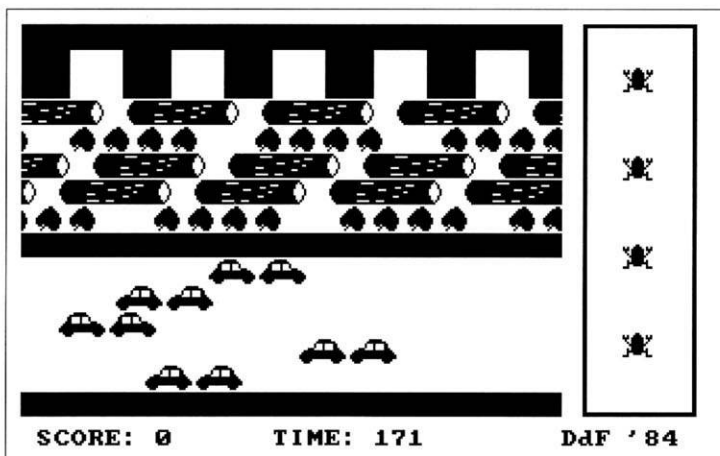
Datei:
RIBIT.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Das Spielprinzip ist das gleiche wie bei Frog: Die fünf Frösche müssen über die Straße, die Steine, die Röhren in ihre Höhlen. Die Unterschiede in der Spielweise sind jedoch eklatant:

- ☐ Die Geschwindigkeit kann nicht direkt eingestellt werden, sondern nur die Schwierigkeitsstufe (4 am leichtesten).
- ☐ In allen Stufen ist die Anzahl der Autos, Steine und Röhren gleich, nur die Geschwindigkeit variiert.
- ☐ Es gibt kein Punkte-Handicap in den verschiedenen Stufen, nur längere Fristen. Auf dem niedrigsten Level hat jeder Frosch 200 Sekunden Zeit zur Überquerung, auf dem höchsten 90.



Pitfall

Ein Schiff muß durch einen Parcours gesteuert werden: durch einen Canyon, einen Wildbach oder was Ihnen die Phantasie sonst noch eingibt (Pitfall heißt soviel wie Fallgrube). Nettes, anspruchsloses Spiel ohne Grafik. Reizvolle Fingerübung.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☒ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 293

Datei:

PITFALL.EXE

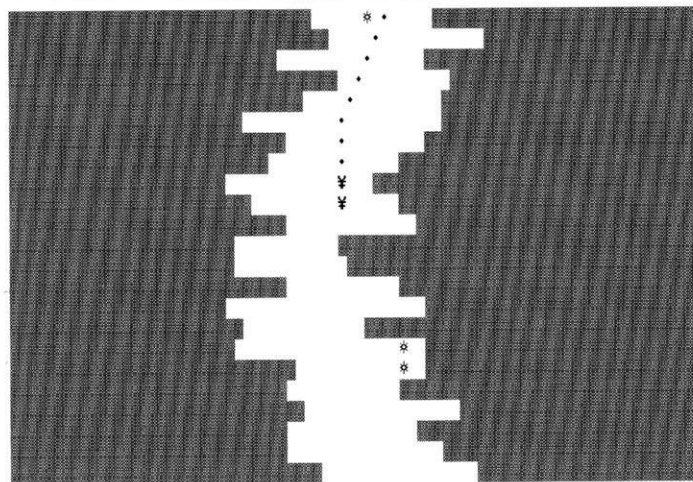
Abbruch:

Spielanleitung

Das Schiff wird mit den Cursortasten gesteuert, nach links und rechts und angeblich sogar nach oben und unten. Das ist allerdings nicht wörtlich zu nehmen und meint, daß damit das Schiff geringfügig verlangsamt oder beschleunigt werden kann.

Zehn *Hits* haben Sie frei: zehn Mal dürfen Sie die Wände touchieren oder sogar durch einen der Felsvorsprünge hindurchstoßen.

Nach jeweils 3000 Punkten gibt es fünf zusätzliche *Hits* als Bonus.



SCORE 478

LEVEL 94

HITS 18

Im Wildbach können Sie zusätzliche Punkte (jeweils 200) sammeln, wenn Sie eines der Sternchen erwischen. Was mit dem lachenden Gesicht symbolisiert wird, sind sozusagen Felsen im Wasser. Fahren Sie darauf, fliegt das Schiff in die Luft.

Man hat schnell heraus, wie man die Kurven ansteuern muß. Das ist Fingerakrobatik: Sie müssen wie wild auf die Cursortasten trommeln, denn bei Dauerfeuer reagiert das Schiff zu träge. Setzt man alle vier Cursortasten ein, hat man ganz schön zu tun.

Gezählt werden die Punkte, klar, außerdem der Level. Der zeigt an, wie weit Sie gekommen sind. Leider gibt es keine Punktetabelle. Versuchen Sie zur Abwechslung mal, nicht auf Punktejagd zu gehen, sondern einen möglichst hohen Level zu erreichen.

Surround

Sie bewegen mit den Cursortasten eine sich ständig vergrößernde Schlange durch ein Labyrinth und müssen aufpassen, daß Sie nirgends anecken. Je länger die Schlange aus lachenden Gesichtern geworden ist, desto mehr Punkte haben Sie erreicht. Solo ist das langweilig, zu zweit reizvoll. Sie müssen sich ausweichen und trotzdem Punkte sammeln.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 37

Datei:

SURROUND.BAS

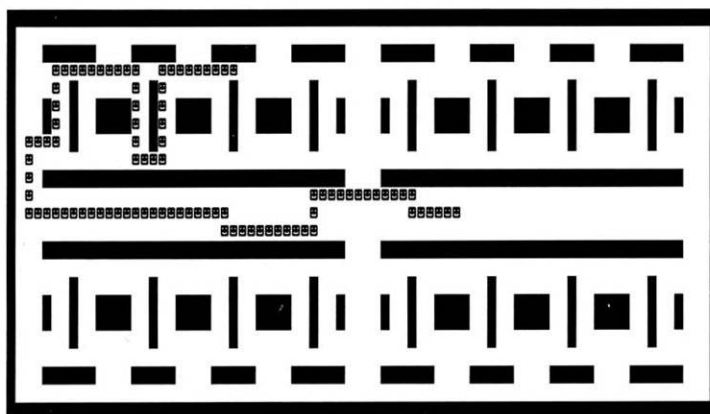
Abbruch:

Spielanleitung

Fürs Partnerspiel sollten Sie zunächst mit die amerikanische Tastaturbelegung aktivieren (geht auch von Basic aus). Folgende Buchstabentasten entsprechen dann den Cursortasten:

A	↑
Y	↓
D	→
S	←

Y ist eigentlich Z. Aber auf der deutschen Tastatur liegt das nicht sehr griffgünstig. Vergessen Sie nicht, hernach mit auf die deutsche Buchstabenverteilung zurückzuschalten!



Tron Light Cycles

Ein Spiel, das nur zu zweit gespielt werden kann. Jeder bewegt eine Art Schlange durch ein Labyrinth, und zwar so, daß der Gegenspieler zuerst irgendwo anstößt. Von der Spielidee her ähnlich wie Surrounder, aber wesentlich schneller und mit wechselndem Labyrinth. Das reicht trotzdem nicht für längerwährenden Spaß.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 260

Datei:

TRONLC.EXE

Abbruch:

Neustart

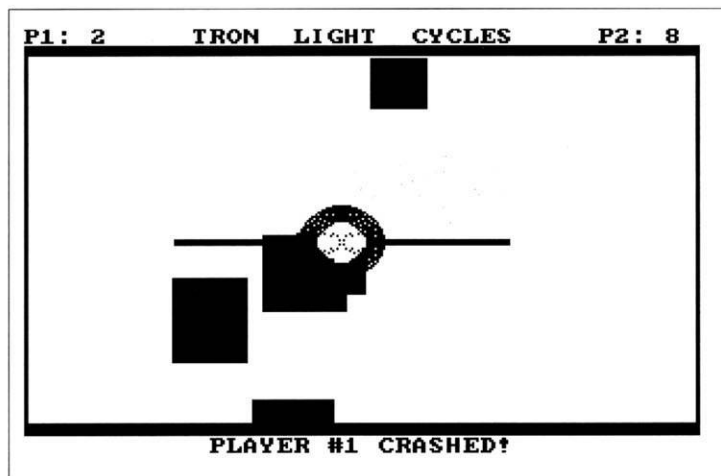
Spielanleitung

Jedesmal, wenn der Spieler gegen einen der auf dem Spielfeld verstreuten Würfel stößt, gegen seinen eigenen Schwanz oder gegen den des Partners, wird ein Punkt gutgeschrieben.

Wer zuerst zehn Punkte erreicht hat, entscheidet die Runde für sich.

Auch wer gleich zu Beginn einen Rückzieher macht und nach hinten entfliehen will, wird als Verlierer ausgezählt.

Kneifen gilt nicht, geschicktes Ausweichen ist die hohe Kunst.



Spieler 1 schickt seine Schlange (oder seinen Light Cycle) von links ins Rennen, Spieler 2 von rechts. Spieler 2 lenkt seinen Laserstrahl oder was immer das sein soll mit den Cursortasten, Spieler 1 mit Buchstabentasten.

Steuertasten

Wie bei Surround sollte man dazu freilich erst mit **Ctrl** **Alt** **F1** auf die amerikanische Tastaturbelegung schalten (und später mit **Ctrl** **Alt** **F2** wieder zurück), weil man sich sonst die Finger verrenkt.

Dann steuert Spieler 1 seine Schlange so:

A	←
D	→
Y	↓
W	↑

Auch die Geschwindigkeit läßt sich beeinflussen, und zwar mit **Q** und **E** (Spieler 1) beziehungsweise mit **7** und **9**.

Caps Lock für die Großbuchstaben und **Num Lock** für die Cursortasten müssen aktiviert sein. Sollte der Mensch mit den Cursortasten Schwierigkeiten bei der Steuerung haben, muß er **Num Lock** ausschalten.

Amazing Maze

Noch so ein Schlängelspiel durchs Labyrinth. Kann man vielleicht zum Aufwärmen der Fingergelenke spielen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 448

Datei:

MAZE1-2A.EXE

Abbruch:

Spielanleitung

Sie steuern mit den Cursortasten einen Ball durch ein Labyrinth. Jedesmal, wenn Sie eine Wand berühren, kostet Sie das einen Punkt. Ziemlich schwierig, vor allem, wenn die Wände schräg verlaufen.

Der Ball rollt von selber in die angegebene Richtung, Sie müssen sich also nur auf die Richtungsänderungen konzentrieren; und er behält seine Richtung bei, bis Sie sie eben ändern. Das ist bei einem Remppler wichtig. Wenn Sie nicht sofort reagieren, nimmt das Punktekonto rapide ab. Vorgegeben sind 100 Punkte.

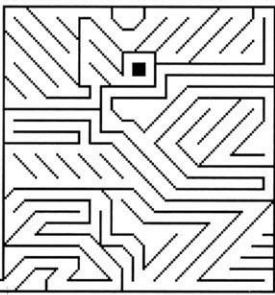
Sie haben die Auswahl zwischen fünf Schwierigkeitsstufen (eine Sache der Geschwindigkeit) und 10 Labyrinthen.

***** AMAZING MAZE *****

OBJECT: Get to the light blue square !!
 1 point subtracted every wall hit !!

Q = QUIT

↑ UP
 ↓ DOWN
 → RIGHT
 ← LEFT



SCORE
 100

100-PERFECT
75-UP-GREAT
50-74-GOOD
25-49-POOR
0-24-BAD!

ULTIMATE CHALLENGE

Kangaroo

Das Känguruh-Baby jammert nach seiner Mutter, und Mami muß hüpfen und hüpfen und muß Bällen ausweichen und darf sich nicht den Kopf anschlagen. Doof.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☒ Notwendig

Joystick

- ☒ Ja
☐ Nein

Check

PC-SIG 448

Datei:

KANGAROO.BAS

Abbruch:

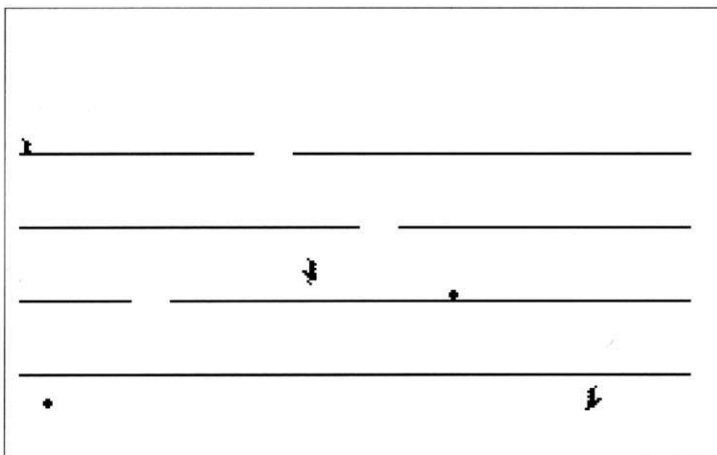
Spielanleitung

Die Känguruh-Mutter tut, was Känguruhs immer tun: Sie hüpfet. Es reicht nicht ganz, um durch die Lücken auf die nächste Ebene zu kommen.

Dazu bedarf es der Cursortaste . Im Flug schon muß sich das Känguruh mit oder umdrehen, damit es auf der Plattform zu stehen kommt.

Beide Tasten dienen auch zur Vorwärts- und Rückwärtsbewegung – nötig manchmal, um den anrollenden Bällen auszuweichen.

Mehr ist dazu nicht zu sagen. Man kann das höchstens phylogenetisch betrachten: Aus Kangaroo entwickeln sich solch ausgefeilte Hüpfspiele wie Janiter Joe oder Willy the Worm.



David's Kong

Ein böser Bunte hat sich eine Frau geschnappt, und Sie edler Ritter befreien sie. Der böse, böse Mann rollt Ihnen indes allerlei Hindernisse vor die Füße. Kletterspiel von der einfacheren Sorte.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☒ Ja
☐ Nein

Check

PC-SIG 293

Datei:
KONG.EXE

Abbruch:
Neustart

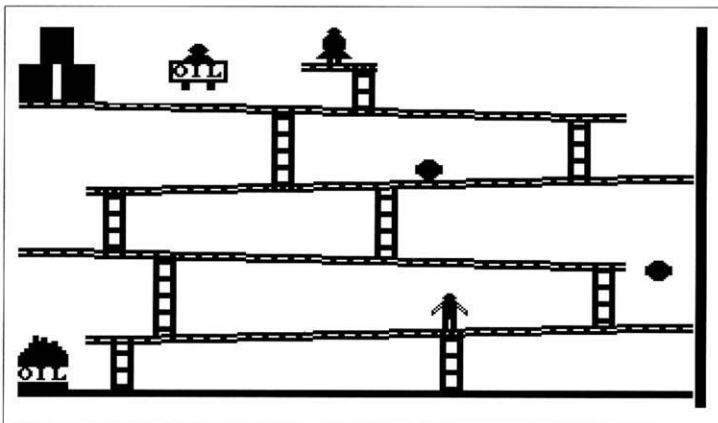
Spielanleitung

Die Frau steht oben auf einem Podest – es hilft nichts, Sie müssen auch hinauf. Die Cursortasten bewegen den Retter nach links, rechts, oben, unten. Um eine Leiter erklimmen zu können, müssen Sie allerdings direkt davor stehen.

Unser Bösewicht wirft Ihnen andauernd Ölfässer entgegen, und die rollen gelegentlich auch als Feuerbälle zurück, über Sie hinweg oder Ihnen auf den Kopf, wenn Sie ihnen nicht ausweichen.

Zum Beispiel so: ein paar Schritte zurück, Anlauf nehmen und mit **[F1]** im Sprung darüber hinweg.

Sind Sie glücklich oben angelangt, müssen Sie auch wieder zurück – der schwierigste Part. Denn der Schurke ist unterdessen stinkesauer, weil Sie sich zu seinem Schatz empor-



gearbeitet haben. So sauer ist er, daß er die Plattformen und Leitern demoliert. Nun schauen Sie mal, wie Sie da wieder runterkommen!

Die Schwierigkeitsstufen reichen von 5 (langsamst, für Anfänger) bis 1 (schon interessanter).

Farbkontrolle

Weitere Tasten zur Kontrolle der Hintergrundfarben:

F5 Schwarz.

F7 Grau.

F9 Weiß.

Müssen Sie insbesondere bei einem Monochrommonitor durchprobieren. Wenn Ihr Mann aus unersichtlichem Grund plötzlich abstürzt, sollten Sie es mit einer anderen Farbe versuchen. Dann haben Sie nämlich einen Feuerball übersehen. Oder vielmehr: nicht gesehen.

Weitere Tastaturbefehle:

F3 Schaltet den Ton ein und aus.

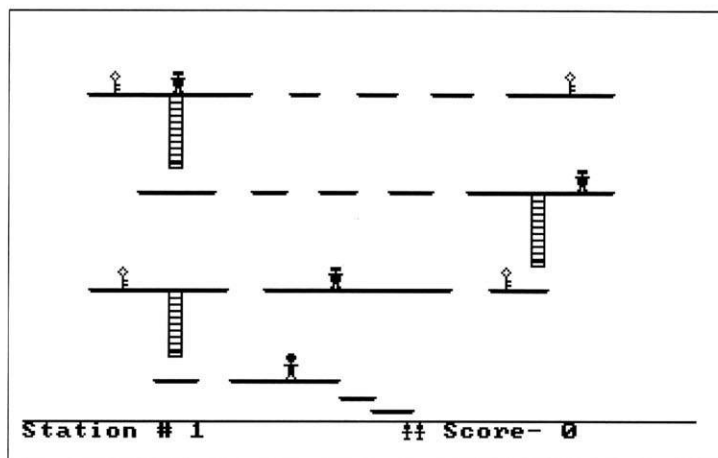
Ctrl Num Lock Macht mal Pause.

David's Kong zählt zwar Punkte, führt aber leider keine *High score*-Liste.

Janitor Joe

Wem gehört die Krone der Kletterspiele – Janitor Joe oder Willy the Worm? Ich will diesen Streit der Fans nicht entscheiden. Jumping Joe jedenfalls ist unstreitig eines der spannendsten, phantasievollsten Spiele. Es erfordert lange Übung und enorme Reaktionsschnelligkeit, Janitor Joe vollkommen zu beherrschen. Darum bekommt man das Spiel nicht so schnell über.

System	Spielanleitung
Grafikkarte ☒ CGA ☐ Hercules Farbmonitor ☐ Ja ☐ Nein ☒ Besser ☐ Notwendig Joystick ☒ Ja ☐ Nein	Achten Sie darauf, daß Sie tatsächlich JUMPJOE2.EXE bekommen und benützen. Eine frühere Version mit dem Namen JUMPJOE.EXE (177, 457) soll einen Bug im Aufzug enthalten. Janitor Joe wurde von einem 16jährigen Amerikaner in Basic programmiert und dann kompiliert. Alle Achtung, Kevin Bales! Er hat auch das Castle Adventure geschrieben (siehe Kapitel 3 im ersten Band der Spiele-Box). Kein Spiel ohne Background. Joe befindet sich auf einer automatischen Raumstation. Als einziges menschliches Wesen. Unter lauter verrückten Robotern. Joe muß alle seine Schlüssel finden, um entkommen zu können. Damit indessen ist die Odyssee im Weltraum noch nicht zu Ende. Alles fängt nochmals von vorne an. Bloß sind die Roboter jetzt noch ein bißchen verrückter. Janitor Joe wird in fünf Ebenen und fünf Schwierigkeitsstufen gespielt. Außerdem ist irgendwo noch der <i>Special Room</i> verborgen. Es gibt etliche Tricks und Erfahrungswerte, wie Janitor Joe zu bewältigen ist. Sie sind in der Datei JUMPJOE.SOL auf derselben Diskette festgehalten. Ich zitiere im folgenden daraus nur auszugsweise, angereichert um unsere eigenen Erkenntnisse – alle Geheimnisse zu verraten, hieße, einen Gutteil der Spannung zu nehmen.
Check PC-SIG 209 Datei: JUMPJOE2.EXE Abbruch: Esc	



Die Steuertasten

Janitor Joe muß im Grunde nur rennen und hüpfen. Dazu dienen die Cursortasten. Außerdem:

- Leertaste Joe, hüpf mal!
- End Bewegt Joe schrittweise nach links.
- PgDn Bewegt Joe schrittweise nach rechts.

Sie pendeln beständig zwischen diesen letzten beiden Tasten und den Cursortasten hin und her. Denn Joe ist in Hetze, er rennt fortwährend – und dann auch über die Plattformen hinaus: Absturz, eine Spielfigur verloren.

Mit End und PgDn bringen Sie ihn deshalb zielgenau dorthin, wo Sie ihn haben wollen. Zum Beispiel unmittelbar vor eine Leiter, damit er sie mit ↑ erklimmen kann. Oder genau in die Mitte des Aufzuges. Oder direkt vor eine Rutsche.

Hüpfen

Hüpfen müssen Sie einmal, um Joe die vielen Abgründe überwinden zu lassen. Dazu ist meist ein Anlauf nötig. Manchmal mehr, manchmal weniger, je nachdem, wie groß das Loch ist. Oder wie klein die Plattform, auf der er landen soll. Zuviel Schwung treibt ihn darüber hinaus und ins nächste Loch hinein. Mit Geschick läßt sich Springen und Vorwärtsbewegen kombinieren.

Joe muß auch hüpfen, wenn ihm ein Roboter begegnet. Und Roboter sind überall. Er kann sie nicht attackieren, er muß

über sie hinwegspringen. Das ist schwierig. Der Anlauf muß stimmen und die Absprungstelle. Wie bei einem Hochspringer. Sonst rasselt Joe mit dem Roboter zusammen, und das bedeutet für ihn das Ende.

Alle anderen Tasten übrigens stoppen Janitor Joe in seiner Bewegung.

Die Level

Je nach Schwierigkeitsgrad verhalten sich die Roboter anders:

Level 1

Die Roboter folgen einem vorgegebenen Bewegungsmuster: hin und her, hin und her. Ansonsten aber sind sie harmlos. Joe darf nur nicht mit ihnen kollidieren.

Level 2

Die Roboter jagen Joe, sobald sie seiner ansichtig werden. Das macht das Überspringen schwierig. Halten Sie Joe versteckt, solange es geht.

Level 3

Die Roboter schießen auf Joe. Vor dem Schuß gibt es eine winzige Pause – Joes Chance. Er muß hüpfen, um nicht getroffen zu werden. Nach dem Schuß verfolgen sie Joe.

Level 4

Wie Level 2: Verfolgungsjagd. Aber diesmal sind die Roboter doppelt so schnell.

Level 5

Wie Level 3: Die Roboter schießen und sind wiederum doppelt so schnell. Wer auf diesem Level alle fünf Stationen bewältigt, ist Weltmeister.

Der Spielverlauf

Das Eingangsmenü läßt einige Wahlmöglichkeiten zu:

- ☐ S Sound an/aus.
- ☐ C Schaltet zwischen Tastatur- und Joystick-Kontrolle.
- ☐ V Zeigt die Punktetabelle.
- ☐ P Das Spiel beginnt.

Anschließend wählen Sie den gewünschten Level.



Das Spiel beginnt mit Station 1. Sie müssen die Leitern erklimmen, die Schlüssel einsammeln und den Robotern ausweichen. Mehr nicht. Aber das ist schon schwierig genug. Zumal einer Spielfigur nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht: etwa eine halbe Minute.

Kurz vor Ablauf der Zeitspanne meldet sich das Programm akustisch. Nun können Sie alles auf eine Karte setzen, um vielleicht noch einen Schlüssel und damit Punkte zu erhalten.

Haben Sie alle Schlüssel eines Bildschirms eingesammelt, wird zur nächsten Station weitergeschaltet. Ich vermute wenigstens mal, daß das immer so ist. Uns ist es nicht immer gelungen, vollständig abzuräumen.

Quereinstieg

Es gibt indessen einen Trick, um mit jeder beliebigen Station zu beginnen. Tippen Sie im Eröffnungsmenü:

JOE3

Sie müssen blind schreiben und, ganz wichtig, in Großbuchstaben. Die Zahl hinter JOE gibt die Nummer der gewünschten Station an.

Dann drücken Sie nicht **Return**, sondern **P**, werden nach dem Level gefragt und zur angegebenen Station geführt.

Die erste Station

Die erste Station ist vom Programmierer wohl nur als kleine Fingerübung zur Einstimmung betrachtet worden – er hat ihr nicht einmal einen Namen gegeben.

Nun gut, üben Sie. Lassen Sie sich nicht verdrießen, wenn auf Anhieb gar nichts klappen will. Immer wieder kullern Sie die Treppe hinunter, fallen in den Abgrund, stoßen mit dem Roboter zusammen. Nicht verzagen. Alles eine Sache der Übung.

Special Room

In der ersten Station finden Sie auch den verborgenen *Special Room*. Darf man's verraten? Doch, darf man. In Janitor Joe sind noch genügend andere Probleme zu bewältigen.

So geht es:

**Ungeachtet
der
Bedrohung
für das Spiel,
Arbeit zu
werden, ist es
eine geballte
Ladung
individueller
Sinnlichkeit.**

Georg Seeßlen/
Christian Rost

1. Lassen Sie Joe auf dem Boden und bewegen Sie ihn ganz nach rechts an den Bildschirmrand.
2. Dort hüpfen Sie, und eine Leiter wird sichtbar. Das klappt meist nicht aufs erste Mal.
3. Steigen Sie die Leiter hoch.
4. Bewegen Sie Joe wiederum nach rechts.

Dann steht er im *Special Room* und hat jede Menge Schlüssel vor sich. Im *Special Room* werden Punkte gemacht und wird das Reservoir an Spielfiguren aufgefüllt.

```

Welcome to the SPECIAL Room !!! This
is a secret coridoor between rooms. You
may get many extra men & points here...
when you first start this program, you
may start on any room by typing the
Following....

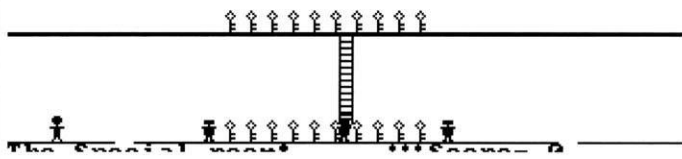
```

JOEn

```

Where n equals the room number.
Then press 'P' to start in that room.

```



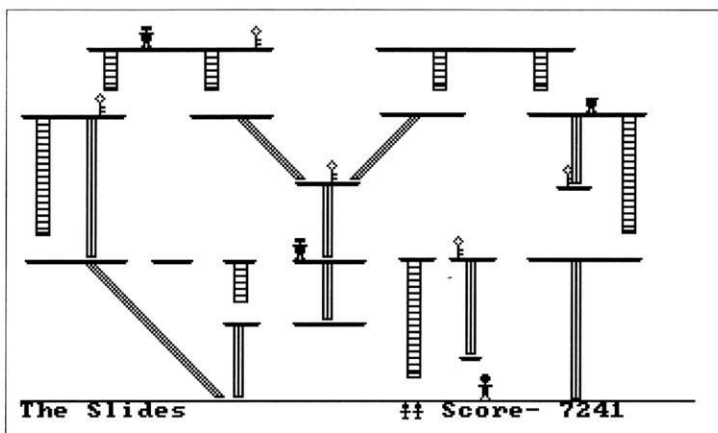
Die Schlüssel sind nicht allzu schwierig zu ergattern, und Sie können auch das Springen und Austricksen der Roboter üben. Haben Sie alle Schlüssel aufgesammelt, rattert der Bonus-Zähler gewaltig, und Sie gelangen zur zweiten Station.

The Slides

Rutschpartien. Sie müssen ziemlich aufpassen. Denn diese Rutschen haben natürlich auch ein Loch, und in das plumpst Joe, wenn er nicht darüber hinweg springt. Es passiert ihm dabei nichts, und deshalb können, ja müssen die Rutschen auch benutzt werden, um den Parcours zu bewältigen.

Wenigstens bei einer Leiter müssen Sie fast schon Millimeterarbeit verrichten, weil das Loch für die Rutsche dicht daneben liegt. Ein Tip: Stellen Sie Joe vor die rechte Sprosse der Leiter, dann kann nichts passieren.

Man kann diese Station (wie auch alle anderen) geschickt oder ungeschickt angehen. Wenn Sie sich Ihren Weg gut überlegen, kommen Sie sozusagen in einem Rutsch über die Plattformen. Denken Sie immer daran: Die Uhr läuft gegen Joe!



JUMPJOE.SOL beschreibt genau, wie das anzustellen ist. Ich erspare mir das aber. Den besten Weg selbst herauszufinden, gehört auch zum Spielspaß.

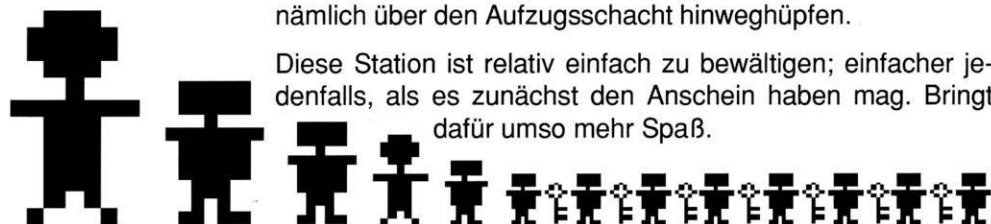
The Elevators

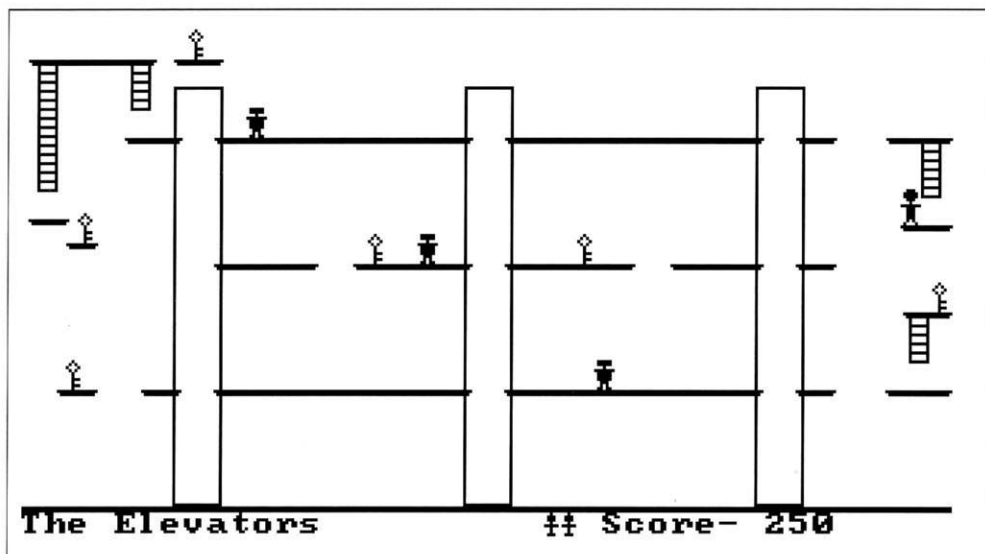
Der linke und der rechte Aufzug gehen aufwärts, der mittlere abwärts. Joe muß jeweils ungefähr in der Mitte des Aufzuges stehen. Aufwärts geht es mit der Leertaste, abwärts alleine.

Das Aussteigen ist etwas schwieriger. Benutzen Sie dazu die Cursortasten $\rightarrow$ und $\leftarrow$, Joe rennt in diesem Fall auf der Plattform nicht weiter. Sie müssen nur den richtigen Moment abpassen. Weil Joe beim Aussteigen einen kleinen Hüpfen macht, kann es passieren, daß er den Kopf anschlägt.

Zum Einsteigen von einer Plattform aus verwenden Sie hingegen End oder PgDn . Die Cursortasten lassen ihn nämlich über den Aufzugsschacht hinweghüpfen.

Diese Station ist relativ einfach zu bewältigen; einfacher jedenfalls, als es zunächst den Anschein haben mag. Bringt dafür umso mehr Spaß.



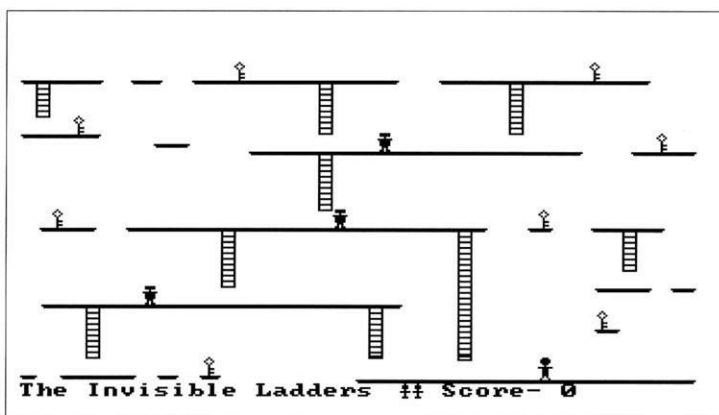


Invisible Ladders

Wahrscheinlich die schwierigste Station, denn Sie brauchen viel Zeit (anfangs zumindest), die versteckten Leitern zu finden.

Drei davon gibt es. Eine führt vom Boden auf die kleine Plattform rechts mit dem Schlüssel. Die beiden anderen befinden sich links und rechts außen ungefähr in der Mitte der Station. Sie gehen ebenfalls auf Plattformen mit Schlüsseln.

Die Leitern erklimmen Sie wie sonst auch. Sie pirschen sich mit **End** oder **PgDn** an den mutmaßlichen Standort heran



und versuchen es immer wieder mit . Wenn Joe hochsteigt, waren Sie richtig.

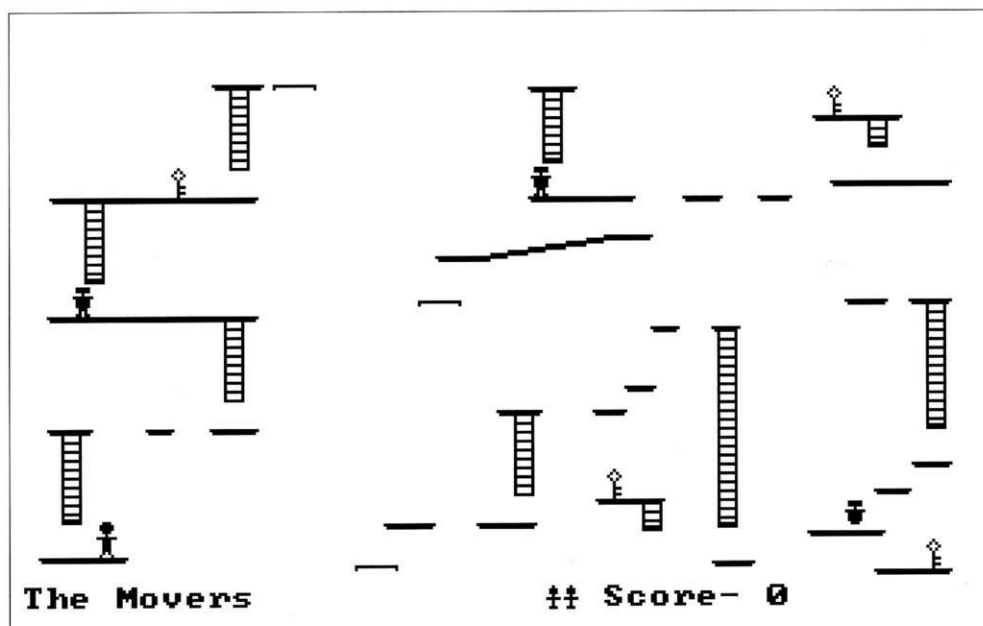
Die Leiter von der Basis aus ist weiter kein Problem. Anders sieht es, wenn Ihnen ein Roboter im Nacken sitzt und Sie sich vortasten müssen. Und außerdem läuft ja noch unerbittlich die Uhr.

The Movers

In dieser letzten Station ist schon einmal der erste Abgrund nicht leicht zu überspringen. Und dann muß auch noch der Roboter überlistet werden.

Wenn Sie aber einmal oben angekommen sind, können Sie sich in aller Gemütsruhe auf dem fliegenden Teppich (oder was das auch sein soll) niederlassen und auf die andere Seite befördern lassen.

Angelangt, müssen Sie wie beim Aufzug abspringen. Ein bloßer Schritt seitwärts läßt Sie abstürzen.



Willy the Worm

Das ist er, der Star aller Hüpfen und Kletterer: Willy, der Wurm, im edlen Wettstreit mit Janitor Joe um die Führungsrolle. Wer ist spannender? Auf alle Fälle verlangt auch Willy the Worm einige Erfahrung und schnelle Reaktionen, sonst kollidiert man allzu rasch mit den Bällen, die aus allen Ecken gekullert kommen.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 445

Dateien:

WILLY.COM
 WILLY.SCR
 WILLY.DAT
 WILLY.CHR
 EDWILLY.COM

Abbruch:

Spielanleitung

Willy the Worm bietet acht Bildschirme und damit Schwierigkeitsstufen und als besonderes Schmankerl die Möglichkeit, diese Bildschirme auch zu editieren. Langweilig wird Willy the Worm daher nie. Denn jeder kann sich sein eigenes Spiel zusammenstellen.

Willy muß klettern und hüpfen. Sein Ziel ist es, eine Glocke zu erreichen. Unterwegs sammelt er Geschenke auf und muß den Bällen ausweichen, die ihn wie eine Sturmflut überrollen. Eine Kollision bedeutet das Aus.

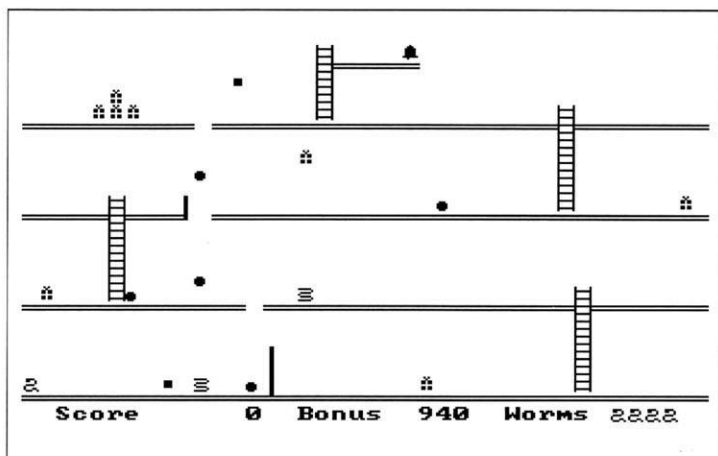
Vor den Bällen die Flucht zu ergreifen, ist schwer möglich. Am besten, man überspringt sie. Zum Springen wird die Leertaste verwendet, zur Bewegung dienen die Cursortasten. Jede andere Taste läßt Willy anhalten.

Willy kann nur rennen, sich nicht schrittweise vorwärtsbewegen wie Janitor Joe. Dadurch wird das Spiel geradezu entsetzlich schnell. Dafür kann Willy im Sprung die Richtung ändern, und man sollte das weidlich ausnutzen, sonst hat man wenig Chancen.

Neben Leitern, die es zu erklimmen gilt, begegnet Willy auch Trampolinen. Die eine Sorte kann er zum Hüpfen benutzen, die andere wirft ihn wie ein Punching-Ball hin und her, er muß sie also überspringen.

Gefahr droht nicht nur von den Bällen. Im Parcours (noch nicht im ersten Bildschirm allerdings) verstreut liegen Dinger herum, die wie umgedrehte Regenschirme aussehen. Sie verschlingen Willy, wenn er drauftritt.





Die Geschenke, die Willy aufsammelt, um Punkte zu machen, sind bisweilen Falltüren gleich – dann, wenn sie sich auf einem einfachen Strich statt einem Doppelstrich befinden.

Das Aufsammeln ist gefahrlos. Danach aber gähnt hier ein Loch, das Willy überspringen muß. Wenn er kann.

Die Punkte

Willy the Worm zählt auf etwas absonderliche Art. Da gibt es einmal den Bonus-Zähler. Er beginnt bei 1.000 und zählt rückwärts – eine Art mitlaufende Uhr.

Haben Sie einen Bildschirm beendet, also die Glocke erreicht, wird der verbleibende Bonus-Stand dem *Score* dazu-gezählt. Erreicht der Bonus 0, verlieren Sie einen Wurm.

Für den *Score* zählen aufgesammelte Geschenke jeweils 100 Punkte, übersprungene Bälle 20.

Willy the Worm führt zwei Punktetabellen: *Today's Best Pinworms*, die Tageswertung, und *All-Time Nightcrawlers* – Alan Farmer, der Autor, führt die ewige Bestenliste mit 7.750 Punkten an. Bis Sie ihn übertrumpfen.

Im Gegensatz zu Janitor Joe muß man sich durch die acht Levels emporarbeiten und kann nicht quer einsteigen. Und an dieser Stelle drohen manche Spieler zu verzweifeln.

Sie kommen ohnehin nie über den ersten Bildschirm hinaus? Sie wissen nicht einmal, wie die anderen Level aussehen?

**Jeder Spieler
will durch
sein Tun,
daß etwas
gelingt.**

F.J.J. Buytendijk

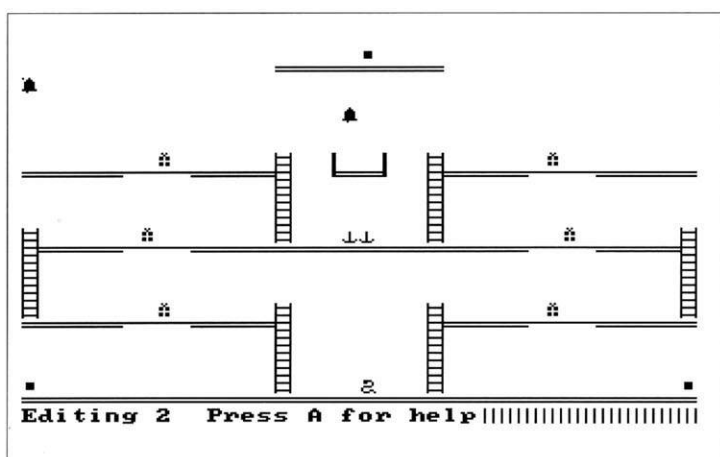
Dann sollten Sie entweder üben, üben und nochmals üben. Weil das bekanntermaßen den Meister macht. Oder Sie gehen daran, den Bildschirm zu editieren. Damit kann man Willy the Worm nämlich auch einiger Schwierigkeiten entkleiden.

Editieren

Zum Editieren des Bildschirmes dient das Programm EDWILLY.COM. Es zeigt zunächst einmal den allseits bekannten ersten Bildschirm.

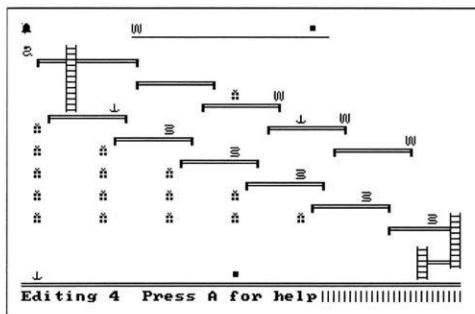
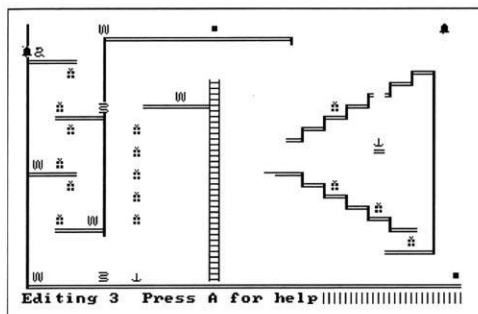
Wenn Sie genau, sehr genau hinschauen, sehen Sie links oben in der Ecke einen Mini-Cursor, nicht mehr als ein winziger Punkt. Mit ihm bestimmen Sie die Position der Elemente. Sie bewegen ihn mit den Cursortasten – und spätestens jetzt sollten Sie ihn sehen.

Sie können mit EDWILLY keine zusätzlichen Bildschirme entwerfen, lediglich einen der acht vorgegebenen verändern. Aber so, wenn Sie wollen, daß er keinerlei Ähnlichkeit mehr hat mit der Vorgabe.



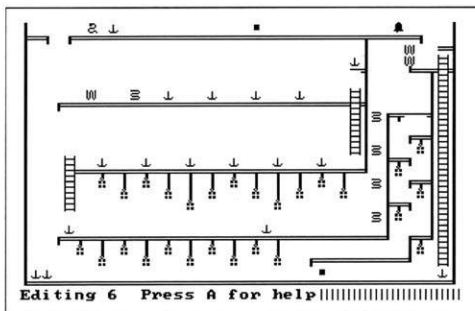
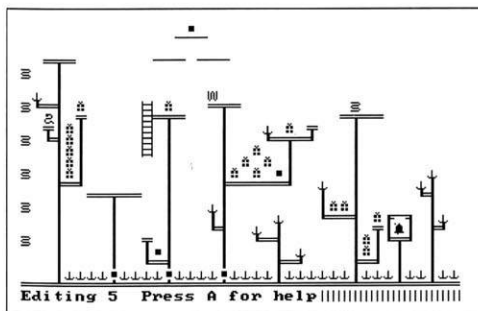
Mit dem Mini-Cursor, wie gesagt, positionieren Sie die gewünschten Elemente. Gelöscht übrigens wird durch schlichtes Überschreiben – zum Beispiel mit der Leertaste oder mit anderen Elementen.

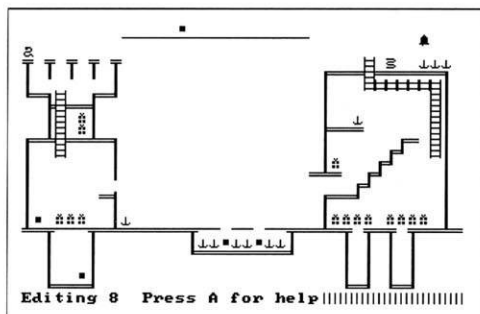
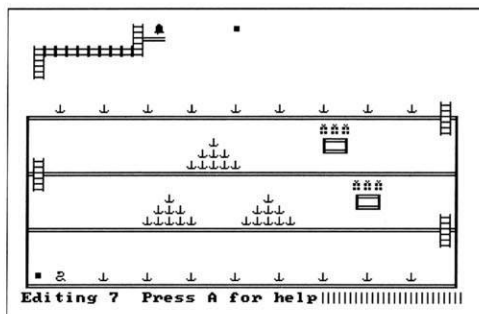
Beeinflußt wird das Editieren mit verschiedenen Tasten. Die in der Hilfestellung und in der Dokumentation EDWILLY.DOC



genannten funktionieren auf unseren Tastaturen nicht immer. Orientieren Sie sich deshalb an der folgenden Liste:

- ☐ **K** Wählen Sie den Bildschirm, den Sie editieren (oder auch nur anschauen) möchten. Geben Sie nach ☐ die Nummer des gewünschten Bildschirms ein (1 bis 8) und drücken Sie .
- ☐ **Ö** Kopiert einen Bildschirm (*Copy from*) auf einen anderen (*to*); angegeben werden muß jeweils die Bildschirmnummer. Das zerstört natürlich den Bildschirm, auf den Sie kopieren. Vorsicht: Diese Funktion läßt sich nur abbrechen, wenn Sie gleichzeitig mit das Programm verlassen, wodurch jedoch sämtliche bisherigen Änderungen verlorengehen. Ein Trick, falls Sie die Funktion versehentlich aufgerufen haben: Kopieren Sie den Bildschirm auf sich selber.
- ☐ **L** Speichert die editierten Bildschirme, sie stehen fortan Wurmwilly zur Verfügung. Um die originalen Bildschirme zu erhalten, empfehlen sich Sicherheitskopien. Vor dem Editieren natürlich.





- ☐ Spielen Sie testhalber eine Runde auf Ihrem neuen Bildschirm. Die Punktezählung läuft zwar mit, wird jedoch nicht in die *High Score*-Liste übernommen.
- ☐ A Hilfestellung. Sie ersehen daraus, welche Tasten die einzelnen Elemente bringen. Die wichtigsten:
 - ☐ - Neue Startposition für Willy.
 - ☐ U Das Trampolin.
 - ☐ P Die Glocke.
 - ☐ O Ein Leiterelement.
 - ☐ M Ein Geschenk.
 - ☐ Behälter für Ballabwurf beziehungsweise Ballfang. Das oberste Quadrat auf dem Bildschirm produziert die Bälle, alle anderen Quadrate sind Auffangbehälter.

Andere Buchstabentasten zeichnen die anderen Elemente, die Sie zum Design eines Bildschirms brauchen. Die untenstehende Abbildung zeigt sie alle (damit Sie nicht immer die Hilfestellung aufrufen müssen).

Auf diese Weise kommen Sie zu unendlich vielen Willy-Varianten. Können aber Willy the Worm auch so vereinfachen, daß selbst kleine Kinder damit zurande kommen.

```

E=- R=F T=T Y=q U=≡ I=↓ O=□ P=▲
D== F=† G=‡ H=‡ J=∞ K L ;
C=| U=‡ B=≡ N=‡ M=‡ ,=■ . /
K=edit new screen L=save all on disk
;=copy screens .=play this screen
/=change Willy's starting position
  
```

Pango

Der arme Pango wird von Bienen verfolgt und zu Tode gestochen, wenn er nicht aufpaßt. Seine Fliegenpatsche sind Blöcke, die er auf die Bienen kickt. Eines der schönsten, grafisch anspruchsvollsten Spiele der Szene.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☒ Ja
☐ Nein

Check

PC-SIG 293

Dateien:

PANGO.EXE
PANGO.HGH

Abbruch:

Neustart

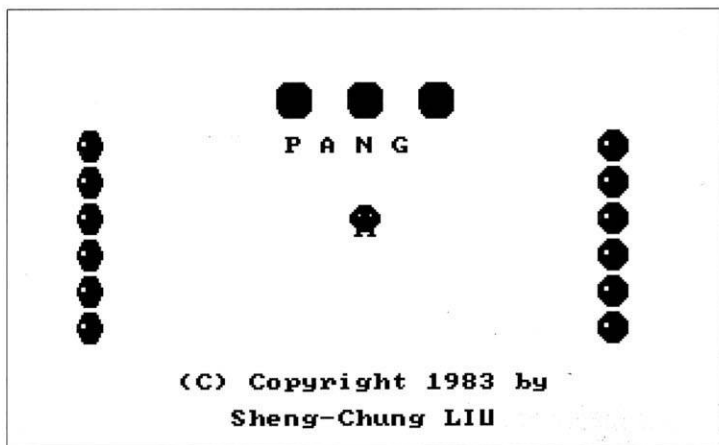
Spielanleitung

Pango befindet sich in einer Art Labyrinth und wird von wilden Bienen angegriffen. Zu fliehen hat wenig Sinn, die Bienen sind schneller. Also muß er sie erschlagen.

Dazu dienen die Blöcke, aus denen der Innenraum des Labyrinth gebaut ist. Pango kickt sie weg, und wenn er eine Biene trifft, ist sie erledigt. Klar, daß dann eine andere ihre Stelle übernimmt.

Das Kicken geschieht mit der Leertaste, und wenn Sie genau hinschauen, sehen Sie, daß Pango tatsächlich ein Bein hebt und zuschlägt; das ist grafisch wirklich hübsch gemacht.

Damit Pango kicken kann, muß er erst in die betreffende Richtung gedreht werden. Die Kontrolle über die Tastatur ist



ziemlich eigenwillig und mindert den Spaß doch etwas, weil sie arg gewöhnungsbedürftig ist. Sie bewegen Pango mit folgenden Tasten:

Steuertasten

- Nach links.
- Nach rechts.
- Nach oben.
- Nach unten.

Mit den gleichen Tasten bewegt man Pango natürlich auch durch die Gänge. Jede andere Taste stoppt ihn. Zwei weitere Steuertasten:

- Soundkontrolle. Je nachdem, wie oft Sie die Taste drücken, erhalten Sie Musik plus Soundeffekte, nur Soundeffekte oder völlige Stille.

Pause.

Eine andere Möglichkeit, sich der Bienen zu erwehren, besteht darin, sie auszuknocken. Pango muß dazu gegen die äußere Mauer kicken, und zwar genau dann, wenn eine der Bienen auch an die Mauer stößt – irgendwo. Dann sitzt sie ziemlich belämmert da (auch das ist grafisch ausnehmend schön), und Pango kann sie fangen.

Die Blöcke dienen nicht nur zum Abschießen der Bienen, man kann ihnen damit auch den Weg verbauen. Eine Zeitlang zumindest. Später werden die Bienen noch etwas wilder und fressen sich einen Weg durch die Blöcke.

Eine besondere Rolle spielen die Diamanten. Man muß sie irgendwie auf die Reihe bringen, um ganz fürchterlich viele Punkte zu kassieren. Wie, habe ich noch nicht so ganz kapiert. Aber ich krieg's schon noch raus mit der Zeit.

Wertungen

Gezählt wird folgendermaßen:

- 10 Eine Runde in weniger als einer Minute beendet.
- 400 Eine Biene getroffen.
- 500 Sie haben für eine Runde zwischen 40 und 49 Sekunden benötigt.

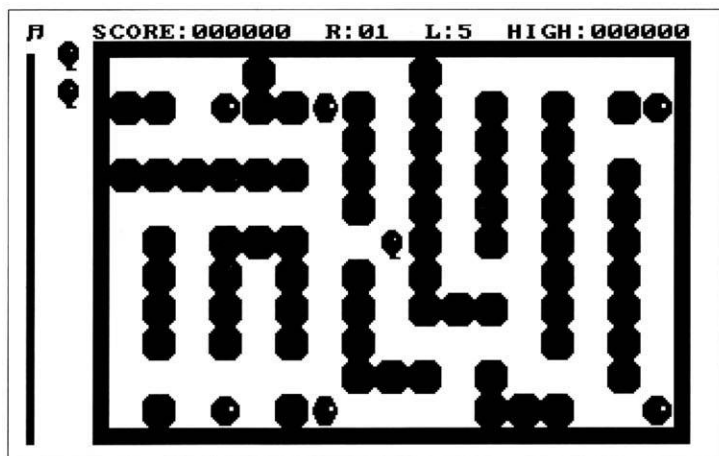
**Das Spiel
wird über den
Spielenden
Herr – hält
ihn im Banne.**

Hans Georg
Gadamer

- 1000 Sie haben für eine Runde zwischen 30 und 39 Sekunden benötigt.
- 1600 Zwei Bienen auf einen Streich.
- 2000 Sie haben für eine Runde zwischen 20 und 29 Sekunden benötigt.
- 3200 Drei Bienen auf einen Schlag getroffen.
- 5000 Sie haben für eine Runde weniger als 20 Sekunden benötigt. Oder die Diamanten an die Wände befördert.
- 10000 Sie haben die Diamanten von den Wänden weg befördert. Oder so ähnlich.

Pango hat man nicht so schnell über, weil es immer wieder neue Techniken und Tricks zu entdecken gibt. Mit den fünf Schwierigkeitsstufen dirigiert man Anzahl und Bösartigkeit, das heißt Geschwindigkeit der Bienen.

Das ist eines jener Spiele, die nicht so leicht einzuordnen sind. Pango ist eine Mischung aus Baller-, Strategie- und Geschicklichkeitsspiel. Wobei die erste Komponente, das Ballern, eigentlich am unwichtigsten ist. Mit Taktik kommt man ziemlich weit, wenn man den Bienen die Wege verbaut – solange sie sich nicht durchnagen. Und dann ist Haken-schlagen und schnelle Reaktion gefragt. Deshalb habe ich Pango zu guter Letzt doch den Geschicklichkeitsspielen zugeschlagen.



Digdug

Das ist, was ich als Renner unter den Public-Domain-Spielen angekündigt habe. Digdug (auch als Digger bekannt) kann nicht verleugnen, daß es da mal vor Zeiten einen gewissen PacMan gab. Das Muster ist ähnlich, aber Digdug ist flexibler und spannender und belohnt den Profi mit immer neuen, schöneren, schwierigeren Bildschirmen.

System	Spielanleitung
Grafikkarte ☒ CGA ☐ Hercules Farbmonitor ☐ Ja ☐ Nein ☒ Besser ☐ Notwendig Joystick ☒ Ja ☐ Nein	Mit gütiger Erlaubnis, von wem auch immer, schmuggle ich dies Spiel in die Spiele-Box. Digdug schwirrt durch die Public-Domain-Szene. Jeder kennt es, jeder hat es, und keiner weiß so recht, wohin (und wem) es eigentlich gehört. Die PC-SIG hat es jedenfalls nicht im Programm. Sei's drum, Digdug darf nicht fehlen. Sie graben sich (mit den Cursortasten) durch den Berg, wie es Ihnen beliebt, verfolgt von vier Monstern, den <i>Nobbins</i>. Sie müssen erstens überleben, zweitens die Diamanten in den Gängen auffressen, drittens Gold sammeln. Dazu freilich muß der Digger die Goldsäcke erst in einen (zu grabenden) Schacht plumpsen lassen, damit sie aufplatzen und er das Gold auffressen kann. Passen Sie nicht auf, werden Sie von den Goldsäcken erschlagen, machen Sie es geschickt, erledigen Sie die Monster damit. Gelegentlich aber rasten die Monster aus, werden zu den <i>Hobbins</i> und fürchterlich wild: halten sich nicht mehr an die Gänge wie die <i>Nobbins</i>, sondern machen schnurstracks Jagd auf den Digger. Es gibt natürlich auch, wie bei PacMan, einen hin und wieder auftauchenden und schnell wieder verschwindenden Bonus (rechts oben, im Höhleneingang), und wenn alle Diamanten gefressen sind, den nächsten Bildschirm. Und wieder den nächsten und wieder – wir sind bis zum fünften Bildschirm gelangt, gehen aber davon aus, daß dies nicht der letzte war.
Check Datei: DIGDUG.COM Abbruch: Neustart	

Funktionstasten

Nicht jeder Digdug-Fan kennt die Funktionstastenbelegung:

- F1 Digger schießt! Braucht dann aber eine Pause, bis er wieder feuern kann.
- F7 Musik aus, Geräusche bleiben.
- F9 Musik und Geräusche aus – Totenstille.

Die *High Score*-Liste wird übrigens unsichtbar angelegt – wo genau auf der Diskette, darüber streiten sich die Gelehrten. Spieler berichten auch, daß sie erbarmungslos vorhandene Daten überschreibe. Ich kann das, wie die Politiker zu sagen pflegen, wenn sie bei irgendeiner Schweinerei ertappt worden sind – ich kann das weder bestätigen noch dementieren.

Zur Sicherheit sollte man auf alle Fälle eine eigene Diskette für Digdug reservieren.

Kingdom of Croz

Seines ganzen Drumherums wegen erweckt dieses Ding den Eindruck eines Adventures, segelt damit jedoch unter völlig falscher Flagge – deshalb haben wir es auch hier eingeordnet. Kingdom of Croz ist ein reines Geschicklichkeitsspiel, das sich lediglich in seinen Begriffen eines Adventure-Outfits bedient, und artet schnell zu einem reinen Glücksspiel aus, das kaum mehr zu steuern ist.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☒ Ja
☐ Nein
☐ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 832

Dateien:

KINGDOM.COM
 KINGDOM.000

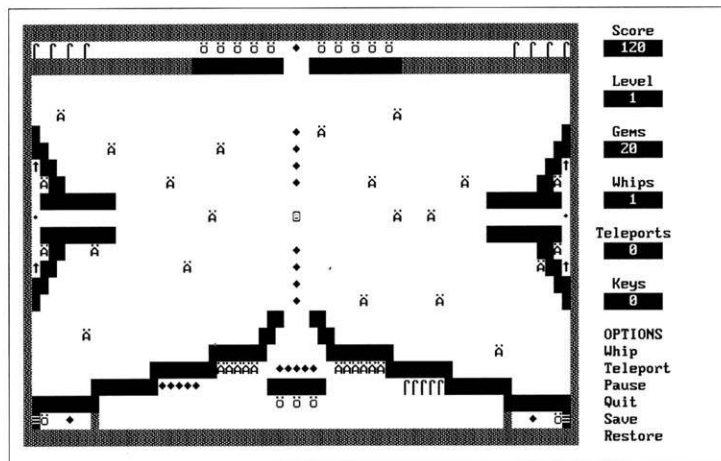
Abbruch:

Spielanleitung

Im geheimnisvollen Kingdom of Croz suchen Sie ein nicht minder mysteriöses Amulett, bewaffnet lediglich mit Peitschen – das der Hintergrund. Sie müssen sich, von Monstern attackiert, durch 25 Level hindurchkämpfen.

Zunächst müssen Sie sich zwischen Color und Monochrom entscheiden. Wählen Sie bei einer CGA-Karte mit Monochrom-Bildschirm *Color*, sonst sehen Sie die Statusleiste am rechten Bildrand nicht.

Die informiert Sie, nachdem Sie die energieverbrauchende dauerhafte Zahlungsaufforderung und die Wahl des Niveaus hinter sich haben, über die Dinge, die Sie bei sich haben bzw. aufsammeln.



Auch hier merken Sie, daß der Junge, der das programmiert hat, ein Adventure-Fan ist, der ein wenig PacMan untermischt.

Ihre Figur (das lachende Gesicht) steuern Sie mit den Cursortasten, wobei **Home**, **End**, **PgDn** und **PgUp** die »Zwischenrichtungen« angeben.

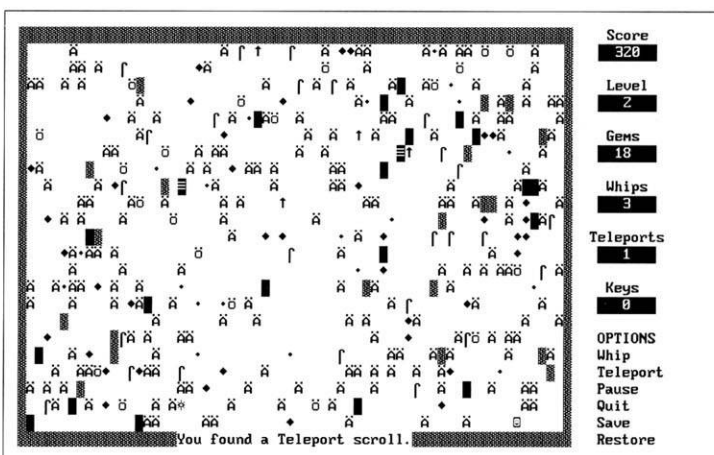
Sie müssen, zum einen, viele, viele *Gems* erhaschen, dargestellt als Rauten. Die Monster, die Sie attackieren, laben sich sozusagen an Ihren *Gems*, und wenn Sie keine mehr haben, scheiden Sie aus.

Die Peitschen

Des weiteren begeben Sie sich auf die Jagd nach Peitschen (sehen aus wie Spazierstöcke). Mit denen und der Taste **W** erledigen Sie die Monster, wenn Sie in Griffweite sind, und schlagen auch Breschen in die Wände.

Die Teleports (Pfeile), auszulösen mit **T**, lassen Sie der Monsterumzingelung entfliehen; Sie bleiben allerdings auf demselben Level. Die *Keys* haben wohl auch irgendeine sinnvolle Bedeutung. Ich bin, glaube ich, keines habhaft geworden. Aber Kingdom of Croz entwickelt eine solche Geschwindigkeit, daß für einen Blick auf die Statusleiste meist keine Zeit bleibt.

Der Aufstieg zum nächsten Level wird durch ein Gleichheitszeichen symbolisiert. Wenn Sie je so weit kommen. Der Monster sind arg viele, und der *Gems*, die Ihre Lebenskraft bestimmen, wenige.



Bert and the Snakes

Ein Hüpfspiel, bei dem es darauf ankommt, alle Stufen einer Pyramide zu absolvieren und dabei einem rollenden Äpfel und einer hartnäckigen Schlange auszuweichen. Spaßig und in höheren Schwierigkeitsstufen auch ganz schön schwer.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☒ Ja
☐ Nein

Check

PC-SIG 456

Datei:

QUBERT.EXE

Abbruch:

Neustart

Spielanleitung

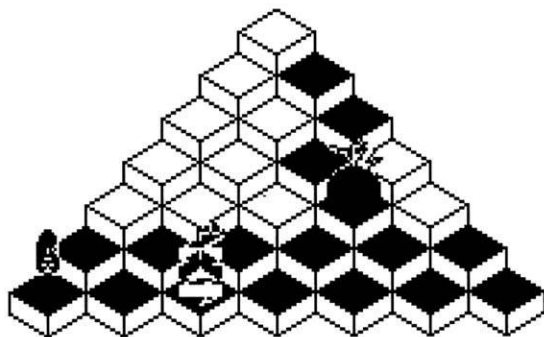
Bert and the Snakes ist sehr benutzerfreundlich. Im Eingangsmenü können Sie das Spiel an Ihre Wünsche anpassen: Farben wählen, Joystick initialisieren, Tastenbelegung ändern.

Das letztere vor allem möchten Sie vielleicht in Anspruch nehmen, weil die Originalbelegung etwas fingerverkramptend ist.

Wenn Sie danach etwas abwarten und gar nichts tun, kommt eine Demonstration in Gang, der Sie entnehmen können, was zu tun ist. Nichts weiter eigentlich, als den lieben Bert die Pyramide hinauf- und hinunterzujagen.

645 points

Round 2



Die Farbe jeder Stufe ändert sich dabei – Punkte für Sie. Haben Sie alle Kästchen dergestalt ausgefüllt, geht es zur nächsten Runde.

Apfel, Schlange

Das Problem dabei stellen der Apfel und die Schlange dar. Der Apfel kullert die Pyramide hinab und reißt alles mit, was im Wege steht – auch den armen Bert. Die Schlange ist hinter Bert her und verfolgt ihn beharrlich. Naheliegende theologisch-philosophische Exkurse versage ich mir an dieser Stelle.

Bert muß also ausweichen und gleichzeitig danach trachten, daß er auf jedes Kästchen gehüpft ist. Er springt nur diagonal, in alle Richtungen, und es wird Ihnen widerfahren, daß er ins Bodenlose hüpf.

Stellen Sie es geschickt an, locken Sie die Schlange in den Weg des Apfels, worauf sie in den Abgrund geworfen wird – Bonus.

Je weiter das Spiel fortschreitet, desto schneller wird die Schlange, desto mehr Äpfel kommen aus dem Nirgendwo, desto mehr Farbänderungen sind nötig, bis Bert sein Soll erfüllt hat.

Pyramid Power

Die Spielidee ist die gleiche wie bei Bert and the Snake: Sie müssen die Spielfigur über eine Pyramide jagen, bedroht von herabstürzenden Felsen, bedrängt von irgendwelchen Ungeheuern. Jedes Quadrat, das Sie betreten haben, ändert seine Farbe, was Ihnen Punkte bringt. Ist aber so rasend schnell, daß es kaum zu bewältigen ist.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 293

Datei:
PYRAMID.EXE

Abbruch:
?

Spielanleitung

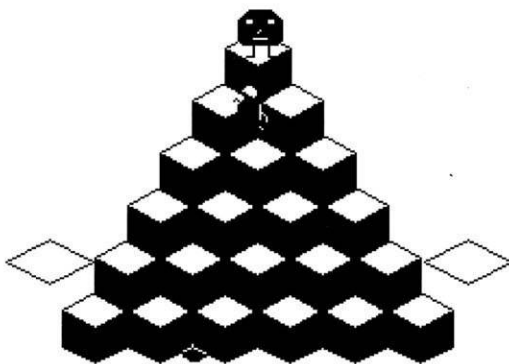
Als Erweiterung hat die Pyramide an ihrem Fuß links und rechts je einen Fahrstuhl, der Sie wieder nach oben bringt. Die Tastenbelegung ist reichlich sonderbar:

☐ U ☐ I

☐ Z ☐ X

Sie sollten unbedingt mit ☐ Ctrl ☐ Alt ☐ F1 auf die amerikanische Tastaturbelegung schalten (hernach zurück mit ☐ Ctrl ☐ Alt ☐ F2). Dann liegt das Z dort, wo wir das Y haben, also neben dem X.

Trotzdem werden Sie höchstens auf einem ganz, ganz lahmen PC aus der Zeit unserer Vorfäter Freude haben. Die Frage eines Abbruchs stellt sich erst gar nicht: Alles ist schon vorbei, kaum daß Sie begonnen haben.



Fly

Ein idiotisches, absolut idiotisches Spiel. Aber man muß da mal 'reingeschaut haben. Wenigstens eine halbe Minute lang.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☒ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 203

Datei:

FLY.BAS

Abbruch:

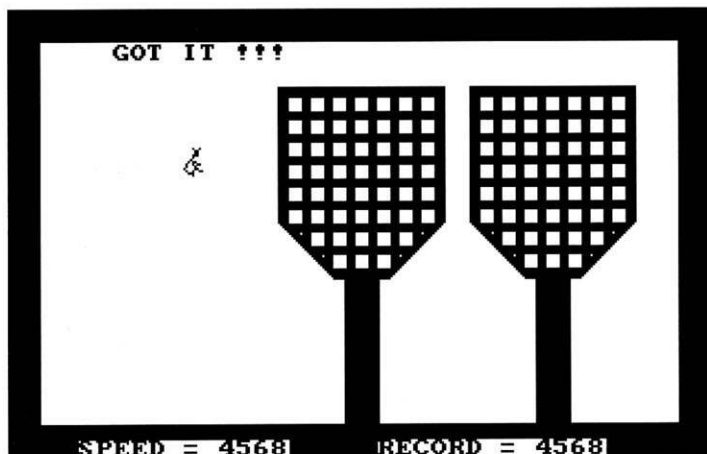
Spielanleitung

Eine Fliege schwirrt über den Bildschirm. Wenn Sie genau beobachten, finden Sie heraus, welche der drei Fliegenklatschen sie getroffen hat.

Das war's dann auch schon, denken Sie? Aber das Biest wird schneller, schneller und schneller.

Mein Rekord liegt bei 9673 Punkten – wer schafft mehr?

Freuen Sie sich an der hübschen Grafik und dem enervierend schönen Sound!



Labbits & Valdrons

Sie müssen die Labbits und die Valdrons einfangen, bevor sie von der rechten auf die linke Seite gelangen können. Reine Fingerfertigungsübung.

System

Grafikkarte

- ☒ CGA
☐ Hercules

Farbmonitor

- ☐ Ja
☐ Nein
☒ Besser
☐ Notwendig

Joystick

- ☐ Ja
☒ Nein

Check

PC-SIG 714

Datei:

LABBITS.EXE

Abbruch:

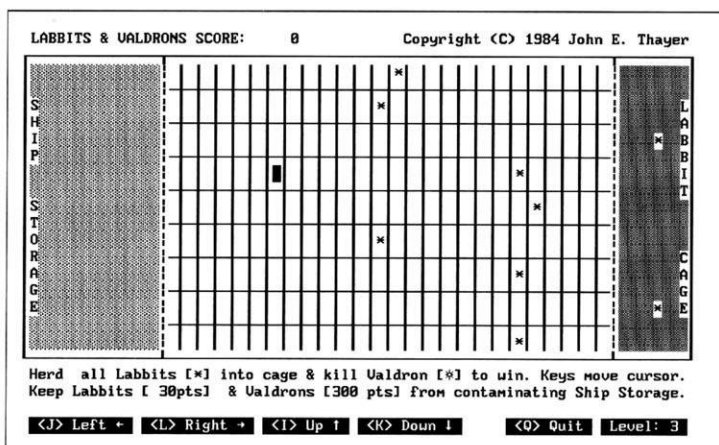


Spielanleitung

Zum Start des Spieles können Sie auch die Batch-Datei C.BAT verwenden statt der Programmdatei (die sich im Unterverzeichnis LABBITS befindet).

Die Hintergrundgeschichte schenken wir uns. Es reicht, daß die Labbits und die Valdrons (das sind die schnelleren) rechts aus ihrem Käfig ausbrechen und nach links streben.

Mit den Cursortasten fangen Sie sie ein. Wenn Sie Level 6 wählen, ist das schweißtreibende Tastaturklopferei. Ansonsten taugt das Spiel höchstens als Aufwärmtraining. Oder für Kinder.



Nachspiel

Register und Regesten

Die folgenden Register helfen Ihnen, Ordnung in Ihr Disketten- und Spiele-Chaos zu bringen. Es sind für beide Bände der Spiele-Box kumulierte Register, für alle zwei Bände also gemeinsam benutzbar.

Weil es wirklich schwierig ist, den Spiele-Überblick zu behalten, haben wir ein dreifaches Register erstellt:

- ☐ Sie haben von einem Spiel, beispielsweise »Amulet of Yendor« gehört, wissen aber nicht, um welche Sorte es sich handelt, und sind außerdem zu faul, zwei Inhaltsverzeichnisse in zwei Bänden zu studieren? Im »Register der Spiele« finden Sie schnell, was Sie suchen – und in welchem Band Sie wo suchen müssen.
- ☐ Sie haben eine PC-SIG-Diskette, auf der sich in der Regel viele Dateien zu befinden pflegen, und Sie wissen nicht, welche davon Spiele sind? Schauen Sie im »Register der Disketten« nach.
- ☐ Sie kennen einen Dateinamen, wissen aber nicht, welches Spiel sich dahinter verbirgt (wer kommt schon von QUBERT auf »Bert and the Snakes«), hätten aber doch gern nachgelesen? Blättern Sie im »Register der Dateinamen«.

Alle Register führen auf:

- ☐ die Nummer der PC-SIG-Diskette,
- ☐ den Namen der Programmdatei (nur die Programmdatei, keine *High-Score*-Dateien oder sonstwas),
- ☐ den (offiziellen) Namen des Spieles,

- einen Verweis auf den Band und die Seite der Spiele-Box, wo das Spiel beschrieben oder erwähnt ist.

Aufgenommen sind lediglich die Spiele, die in den zwei Bänden der Spiele-Box beschrieben sind; die PC-SIG-Disketten enthalten vielfach noch anderes, auch andere Spiele.

Spiele, die lediglich erwähnt, aber nicht ausführlich beschrieben werden, sind mit einem Stern markiert.

Register der Spiele

Name des Spiels	Disketten-Nummer	Programmdatei	Beschrieben in
Adult Poker	711	GETLUCKY.EXE	Band 1, S. 193
Afghanistan	448	AF.EXE	Band 2, S. 24
Air Traffic Controller	229	ATC.EXE	Band 1, S. 200
Air Trax	456	AIRTRAX.EXE	Band 1, S. 202
Amazing Maze	448	MAZE1-2A.EXE	Band 2, S. 172
Assault on the Clone Master	1038	EAMON.EXE	Band 1, S. 100
Attack	37	ATTACK.BAS	Band 1, S. 35
Awari	45, 178	AWARI.BAS	Band 2, S. 21
Baccarat	45	BACCRRT.BAS	Band 2, S. 137
Backgammon	708	BG.EXE	Band 2, S. 99
Backgammon	18, 740	BACKGAM.BAS	Band 2, S. 102
Ball	44, 79	BALL.BAS	Band 2, S. 160
Ball*	292	BALL.BAS	Band 2, S. 160
Bert and the Snakes	456	QUBERT.EXE	Band 2, S. 196
Beyond the Titanic	832	BEYOND.COM	Band 1, S. 161
Black Box	723	BLACKBOX.EXE	Band 2, S. 145
Blackjack	1	BLACKJCK.BAS	Band 2, S. 128
Blackjack	72	BLCKJACK.BAS	Band 2, S. 128
Blackjack	18	BLACK.BAS	Band 2, S. 131
Blackjack*	44	21.BAS	Band 2, S. 110
Bouncing Babies	390, 448	BABY.EXE	Band 2, S. 157
Bowling	214	3.BAS	Band 2, S. 150
Braminar	826	BRAMINAR.COM	Band 1, S. 81
Bricks	390	BRICK.EXE	Band 2, S. 161
Bricks	138, 292, 740	BRICKS.EXE	Band 2, S. 161
Bridge*	713	BRIDGE.EXE	Band 2, S. 110
Bridge-Pal*	780	BPEGA.EXE	Band 2, S. 110
Bridge-Pal*	780	BRIDGE.EXE	Band 2, S. 110
Bugs	177, 274, 476	BUGS.EXE	Band 1, S. 21
Canasta*	713	CANASTA.EXE	Band 2, S. 110
Castle Adventure	198, 210, 274, 476	CASTLE.EXE	Band 1, S. 150
Cavequest	451	QUEST.COM	Band 1, S. 102
Chase	44	CHASE.BAS	Band 2, S. 158
Chase	445	CHASE.COM	Band 2, S. 158
Chess	4	CHESS.EXE	Band 2, S. 89
Chess	16	CHESS1.BAS	Band 2, S. 89
Chess	35, 91	CHESS.BAS	Band 2, S. 89
Chess	203	NEWCHESS.BAS	Band 2, S. 89
Chess	178	CHESS.COM	Band 2, S. 92
Chess	178	CHESS88.COM	Band 2, S. 92
CIA Adventure*	100, 174	CIA.BAS	Band 1, S. 67
Computer Dots	714	DOTS.EXE	Band 2, S. 86

Name des Spiels	Disketten-Nummer	Programmdatei	Beschrieben in
Computer Draw Poker	713	POKER.EXE	Band 1, S. 194
Crazy Eights	55	CRAZY8.BAS	Band 2, S. 138
Crime Adventure	453	CRIME.EXE	Band 1, S. 180
Cronum's Castle	720	EAMON.BAS	Band 1, S. 99
Dark Continent	967	DARKCON.EXE	Band 1, S. 167
David's Kong	293	KONG.EXE	Band 2, S. 174
Digdug		DIGDUG.COM	Band 2, S. 192
Disk Crash	445	DSK.EXE	Band 2, S. 163
DND	567	DND.EXE	Band 1, S. 68
Double Trouble	723	DOUBLE.EXE	Band 2, S. 145
Down the Chute	723	CHUTE.EXE	Band 2, S. 145
3-Demon	293, 476	3-DEMON.EXE	Band 1, S. 58
Droids	71	DROIDS.BAS	Band 2, S. 87
3-D-Tictactoe	100	3DTT.BAS	Band 2, S. 82
3-D-Tictactoe	514, 740	3DTICTAC.EXE	Band 2, S. 83
Duelling Starship	260	DSS.EXE	Band 2, S. 62
El Grinch	174	GRINCH.BAS	Band 2, S. 98
Escape from S.S.A.D.B.*	390	SOVIET.BAS	Band 1, S. 67
Facing the Empire	1075	FTE.COM	Band 2, S. 51
Fence	12, 17	FENCE.BAS	Band 2, S. 153
Fifteen Puzzle	72	FIFTEEN.BAS	Band 2, S. 103
Fifteen Puzzle	83	15PUZZLE.BAS	Band 2, S. 103
Fire Fighter	456	FIRE.COM	Band 2, S. 64
Five	743	FIVE.COM	Band 2, S. 120
Flightmare	390, 457	FLIGHTM.EXE	Band 1, S. 22
Fly	203	FLY.BAS	Band 2, S. 199
Frog	174	FROG.EXE	Band 2, S. 164
Frog*	646	FROG.BAS	Band 2, S. 165
Frog*	647	FROG.BAS	Band 2, S. 165
Galaxy Trek	197	TREKPIK.EXE TREKRUN.EXE	Band 2, S. 38
Go-moku	740	GO-MOKU.COM	Band 2, S. 78
Grime	445	GRIME.COM	Band 1, S. 26
Gymnasium Adventure	826	GYMAD.EXE	Band 1, S. 158
Haunted Mission Adventure	453	HAUNTED.EXE	Band 1, S. 178
Hearts	713	HEARTS.EXE	Band 2, S. 143
Hique	91	HIQUE2.BAS	Band 2, S. 88
Hobbit*	44	HOBBIT.BAS	Band 1, S. 67
Intercept*	911	INTERCEP.EXE	Band 1, S. 67
Island of Mystery Adventure	453	ISLAND.EXE	Band 1, S. 179
Janitor Joe	209	JUMPJOE2.EXE	Band 2, S. 176
Janitor Joe*	177, 457	JUMPJOE.EXE	Band 2, S. 176
Jet Pilot	55	JETPILOT.BAS	Band 1, S. 221
Jetset	39, 240	JETSET.BAS	Band 1, S. 214
Jetset	39	AJETOFF.BAS	Band 1, S. 214
Jetset	39	AJETCRUZ.BAS	Band 1, S. 214

Name des Spiels	Disketten-Nummer	Programmdatei	Beschrieben in
Jetset	39	JETSET.EXE	Band 1, S. 214
Jetset	39	OJETCRUZ.EXE	Band 1, S. 214
Kangaroo	448	KANGAROO.BAS	Band 2, S. 173
Keno	514	KENO.EXE	Band 2, S. 123
Kingdom of Croz	832	KINGDOM.COM	Band 2, S. 194
Labbits & Valdrons	714	LABBITS.EXE	Band 2, S. 200
Lander	945	LANDER.EXE	Band 1, S. 205
Landing Party	604	LP.EXE/LPARTY.EXE	Band 1, S. 170
Landmine	456	LANDMINE.EXE	Band 2, S. 66
Las Vegas Casino Blackjack	1074	CASINO.EXE	Band 2, S. 134
Las Vegas Dollar Slots	1074	CASINO.EXE	Band 2, S. 136
Las Vegas Video Poker	1074	CASINO.EXE	Band 1, S. 198
Launcher	945	LAUNCHER.EXE	Band 1, S. 210
Leygref's Castle*	298	LEYGREF1.BAS	Band 1, S. 67
Life	274	LIFE2.EXE	Band 2, S. 106
Life	274	LIFE2.BAS	Band 2, S. 106
Life Forms	802	LIFEFORM.EXE	Band 2, S. 104
Life*	12	LIFE.BAS	Band 2, S. 107
Life*	274, 324	LIFE.C	Band 2, S. 107
Life*	274	LIFEC.COM	Band 2, S. 107
Life*	274	LIFEC.PAS	Band 2, S. 107
Life*	274	LIFECG.COM	Band 2, S. 107
Life*	274	LIFECG.PAS	Band 2, S. 107
Life*	321	LIFETIME.BAS	Band 2, S. 107
Life*	324	LIFE.PAS	Band 2, S. 107
Life*	324	LIFETRBO.PAS	Band 2, S. 107
Life*	79	LIFE.ASM	Band 2, S. 107
Life*	79	LIFE.EXE	Band 2, S. 107
Lord of the Underland	721	EAMON.BAS	Band 1, S. 96
Mahjong	641	MAHJONG.EXE	Band 2, S. 124
Marooned again	660	MAROONED.EXE	Band 1, S. 168
Maxit	1	MAXIT.BAS	Band 2, S. 20
Memory	71	MEMORY.BAS	Band 2, S. 23
Meteor	17	METEOR.BAS	Band 2, S. 155
Moon Mission	203	MOON.BAS	Band 1, S. 209
MS-Trek	197	MS-TREK.EXE	Band 2, S. 28
Mutant Invasion*	911	MUTANT.EXE	Band 1, S. 67
Nebula	967	NEBULA.EXE	Band 1, S. 165
Nethack	1000	HACK.EXE	Band 1, S. 147
Nevada Poker Machine	911	POKER.EXE	Band 1, S. 196
New York Adventure*	614	NEWYORK.BAS	Band 1, S. 67
Nuke New York	209	NUKE-NY.BAS	Band 1, S. 31
Nuke San Francisco*	228	NUKE-SF.BAS	Band 1, S. 31
Othello	329, 514	ENT-BW.COM ENTRAP.COM	Band 2, S. 75
Othello	1, 72	OTHELLO.BAS	Band 2, S. 77
Othello	241	6.BAS	Band 2, S. 77

Name des Spiels	Disketten-Nummer	Programmdatei	Beschrieben in
Pac-Gal	228	PAC-GAL.EXE	Band 1, S. 55
Pac-Girl	21	PACGIRLA.EXE	Band 1, S. 53
Pac-Girl	210, 456, 476	PACKGAL.COM	Band 1, S. 53
Packman	24, 274	PACKMAN.EXE	Band 1, S. 48
Palace Adventure	826	PALAD.EXE	Band 1, S. 160
Pango	293	PANGO.EXE	Band 2, S. 189
Paratrooper	456	PTROOPER.EXE	Band 1, S. 27
PC Pente	993	PCPENTE.COM IBMPENTE.COM	Band 2, S. 80
PC-Chess	120	PCCHESS.EXE	Band 2, S. 93
PC-Man	21	PCMAN.EXE	Band 1, S. 50
PC-Man*	17	PCMAN.BAS	Band 1, S. 52
PC-Othello*	514	PCOTHELL.EXE	Band 2, S. 76
Pinball	448, 557	PINBALL.EXE	Band 2, S. 146
Pitfall	293	PITFALL.EXE	Band 2, S. 167
Poker	791	POKER.EXE	Band 1, S. 190
Poker Machine	711	GETLUCKY.EXE	Band 1, S. 197
Prince*	882	PRINCE.COM	Band 1, S. 67
Pyramid Power	293	PYRAMID.EXE	Band 2, S. 198
Pyramids	993	PYRAMIDS.EXE	Band 2, S. 67
Quantoids of Nebulous IV	749	QUANTOIDS.EXE	Band 1, S. 44
Queen of Hearts	456	HEART.EXE	Band 1, S. 56
Quest for Trezore	1039	TREZORE.EXE	Band 1, S. 101
Quest of Kukulcan	826	QUEST.EXE	Band 1, S. 152
Quimbee	390	QUIMBEE.EXE	Band 2, S. 115
Rain	557	RAIN.EXE	Band 2, S. 147
Reversi	740	RVERSI.COM	Band 2, S. 73
Ribit	448	RIBIT.EXE	Band 2, S. 166
Rocket Lander	55, 274, 27, 35, 83	LANDER.BAS	Band 1, S. 207f.
Rocket Lander*	35	LEM.BAS	Band 1, S. 208
Roulette	514	ROULETTE.EXE	Band 2, S. 149
Roulette*	44, 55	ROULETTE.BAS	Band 2, S. 149
Seawolf	174	SEAWOLF.BAS	Band 1, S. 32
Secret Quest 2010*	633	QUEST.BAS	Band 1, S. 67
Seeker of Gans*	1090	GAME3.EXE	Band 1, S. 67
Serpent	37	SERPENT.BAS	Band 2, S. 156
Set the Hostages free	456	HOSTAGES.EXE	Band 1, S. 25
Sleuth	694	SLEUTH0.EXE	Band 1, S. 181
Solitaire	174	SOLITAIRE.BAS	Band 2, S. 139
Solitaire	203	SOLITAIR.BAS	Band 2, S. 139
Solitaire	457	SOLITAIRE.EXE	Band 2, S. 139
Solitaire	891	SOLDEMO.COM	Band 2, S. 139
Space Commanders	176, 210, 274, 476	SPACEVAD.EXE	Band 1, S. 29
Space Rescue	749	RESCUE.COM	Band 1, S. 212
Spacewar	292, 457	SWC.EXE/SWH.EXE	Band 1, S. 40
Spacewar	292	SWATT.EXE	Band 1, S. 40
Spinout	177, 274	BREAKOUT.BAS	Band 2, S. 162
Spinout	37, 49	SPINOUT.BAS	Band 2, S. 162

Name des Spiels	Disketten-Nummer	Programmdatei	Beschrieben in
Spinout*	16, 17	BREAKOUT.BAS	Band 2, S. 162
Square	45	SQUARE.BAS	Band 2, S. 84
Star Chamber	723	STAR.EXE	Band 2, S. 145
Startrek	16, 17, 44, 71, 178, 740	STARTREK.BAS	Band 2, S. 45
Startrek	16	SUPRTREK.BAS	Band 2, S. 45
Stoneville Manor*	100	MANOR.BAS	Band 1, S. 67
Striker	457	STRIKER.EXE	Band 1, S. 36
Stud Poker Parlor	456, 476	POKER.EXE	Band 1, S. 191
Supernova*	952	NOVA.COM	Band 1, S. 67
Surround	37	SURROUND.BAS	Band 2, S. 169
Terror in the Ice Caverns	453	TERROR.COM	Band 1, S. 174
The Amulet of Yendor	452	HACK.EXE	Band 1, S. 119
The Golden Wombat of Destiny	678	WOMBAT.COM	Band 1, S. 114
The Nuclear Submarine Adventure	453	SUBMARIN.EXE	Band 1, S. 177
The Wizard's Castle*	71, 274	WIZARD.BAS	Band 1, S. 67
The Wizard's Castle*	47	CASTLE.BAS	Band 1, S. 67, 151
The Wonderful World of Eamon	296	EAMON.BAS	Band 1, S. 84
Thunder Road Adventure*	228	T-ROAD.BAS	Band 1, S. 67
Tictactoe	72	TICTACTOE.BAS	Band 2, S. 81
Time Traveller	1075	TT.EXE	Band 1, S. 184
Tron Light Cycles	260	TRONLC.EXE	Band 2, S. 170
Turbo-Bridge*	890	BRIDGE.EXE	Band 2, S. 110
Turbo-Chess	740	CHESS.COM	Band 2, S. 96
Twilight Zone	557	TWILZON2.COM	Band 2, S. 148
Ultima 21	791	ULTIMA21.EXE	Band 2, S. 132
Under the Ice	826	UNDER.EXE	Band 1, S. 155
Vampire's Castle Adventure*	228	VAMPIRE.BAS	Band 1, S. 67
Willy the Worm	445	WILLY.COM	Band 2, S. 184
X-Wing Fighter	174, 274	XWING.BAS	Band 1, S. 33
Yahtzee	1, 993	YAHTZEE.BAS	Band 2, S. 111
Zap'em	71	ZAP'EM.BAS	Band 1, S. 20
Zap'em	35, 37	ZAP-EM.BAS	Band 1, S. 20
Zipper	723	ZIPPER.EXE	Band 2, S. 145
Zylgis	448	ZYLGIS.BAS	Band 2, S. 159

Register der Disketten

Disketten-Nummer	Dateinamen	Name des Spiels	Beschrieben in
1	BLACKJCK.BAS	Blackjack	Band 2, S. 128
	MAXIT.BAS	Maxit	Band 2, S. 20
	OTHELLO.BAS	Othello	Band 2, S. 77
	YAHTZEE.BAS	Yahtzee	Band 2, S. 111
4	CHESS.EXE	Chess	Band 2, S. 89
12	FENCE.BAS	Fence	Band 2, S. 153
	LIFE.BAS	Life*	Band 2, S. 107
16	BREAKOUT.BAS	Spinout*	Band 2, S. 162
	CHESS1.BAS	Chess	Band 2, S. 89
	STARTREK.BAS	Startrek	Band 2, S. 45
	SUPRTREK.BAS	Startrek	Band 2, S. 45
17	BREAKOUT.BAS	Spinout*	Band 2, S. 162
	FENCE.BAS	Fence	Band 2, S. 153
	METEOR.BAS	Meteor	Band 2, S. 155
	PCMAN.BAS	PC-Man*	Band 1, S. 52
	STARTREK.BAS	Startrek	Band 2, S. 45
18	BACKGAM.BAS	Backgammon	Band 2, S. 102
	BLACK.BAS	Blackjack	Band 2, S. 131
21	PACGIRLA.EXE	Pac-Girl	Band 1, S. 53
	PCMAN.EXE	PC-Man	Band 1, S. 50
24	PACKMAN.EXE	Packman	Band 1, S. 48
27	LANDER.BAS	Rocket Lander*	Band 1, S. 208
35	CHESS.BAS	Chess	Band 2, S. 89
	LANDER.BAS	Rocket Lander*	Band 1, S. 208
	LEM.BAS	Rocket Lander*	Band 1, S. 208
	ZAP-EM.BAS	Zap'em	Band 1, S. 20
37	ATTACK.BAS	Attack	Band 1, S. 35
	SERPENT.BAS	Serpent	Band 2, S. 156
	SPINOUT.BAS	Spinout	Band 2, S. 162
	SURROUND.BAS	Surround	Band 2, S. 169
	ZAP-EM.BAS	Zap'em	Band 1, S. 20
39	AJETCRUZ.BAS	Jetset	Band 1, S. 214
	AJETOFF.BAS	Jetset	Band 1, S. 214
	JETSET.BAS	Jetset	Band 1, S. 214
	JETSET.EXE	Jetset	Band 1, S. 214
	OJETCRUZ.EXE	Jetset	Band 1, S. 214
44	21.BAS	Blackjack*	Band 2, S. 110
	BALL.BAS	Ball	Band 2, S. 160

Disketten-Nummer	Dateinamen	Name des Spiels	Beschrieben in
44	CHASE.BAS HOBBIT.BAS ROULETTE.BAS STARTREK.BAS	Chase Hobbit* Roulette* Startrek	Band 2, S. 158 Band 1, S. 67 Band 2, S. 149 Band 2, S. 45
45	AWARI.BAS BACCRRRT.BAS SQUARE.BAS	Awari Baccarat Square	Band 2, S. 21 Band 2, S. 137 Band 2, S. 84
47	CASTLE.BAS	The Wizard's Castle*	Band 1, S. 67, 151
49	SPINOUT.BAS	Spinout	Band 2, S. 162
55	CRAZY8.BAS JETPILOT.BAS LANDER.BAS ROULETTE.BAS	Crazy Eights Jet Pilot Rocket Lander Roulette*	Band 2, S. 138 Band 1, S. 221 Band 1, S. 207 Band 2, S. 149
71	DROIDS.BAS MEMORY.BAS STARTREK.BAS WIZARD.BAS ZAP'EM.BAS	Droids Memory Startrek The Wizard's Castle* Zap'em	Band 2, S. 87 Band 2, S. 23 Band 2, S. 45 Band 1, S. 67 Band 1, S. 20
72	BLCKJACK.BAS FIFTEEN.BAS OTHELLO.BAS TICTACTOE.BAS	Blackjack Fifteen Puzzle Othello Tictactoe	Band 2, S. 128 Band 2, S. 103 Band 2, S. 77 Band 2, S. 81
79	BALL.BAS LIFE.ASM LIFE.EXE	Ball Life* Life*	Band 2, S. 160 Band 2, S. 107 Band 2, S. 107
83	15PUZZLE.BAS LANDER.BAS	Fifteen Puzzle Rocket Lander*	Band 2, S. 103 Band 1, S. 208
91	CHESSE.BAS HIQUE2.BAS	Chess Hique	Band 2, S. 89 Band 2, S. 88
100	3DTT.BAS CIA.BAS MANOR.BAS	3-D-Tictactoe CIA Adventure* Stoneville Manor*	Band 2, S. 82 Band 1, S. 67 Band 1, S. 67
120	PCCHESSE.EXE	PC-Chess	Band 2, S. 93
138	BRICKS.EXE	Bricks	Band 2, S. 161
174	CIA.BAS FROG.EXE GRINCH.BAS SEAWOLF.BAS SOLITAIRE.BAS XWING.BAS	CIA Adventure* Frog El Grinch Seawolf Solitaire X-Wing Fighter	Band 1, S. 67 Band 2, S. 164 Band 2, S. 98 Band 1, S. 32 Band 2, S. 139 Band 1, S. 33
176	SPACEVAD.EXE	Space Commanders	Band 1, S. 29
177	BREAKOUT.BAS BUGS.EXE JUMPJOE.EXE	Spinout Bugs Janitor Joe*	Band 2, S. 162 Band 1, S. 21 Band 2, S. 176

Disketten-Nummer	Dateinamen	Name des Spiels	Beschrieben in
178	AWARI.BAS	Awari	Band 2, S. 21
	CHES.S.COM	Chess	Band 2, S. 92
	CHES88.COM	Chess	Band 2, S. 92
	STARTREK.BAS	Startrek	Band 2, S. 45
197	MS-TREK.EXE	MS-Trek	Band 2, S. 28
	TREKPIK.EXE	Galaxy Trek	Band 2, S. 38
	TREKRUN.EXE	Galaxy Trek	Band 2, S. 38
198	CASTLE.EXE	Castle Adventure	Band 1, S. 150
203	FLY.BAS	Fly	Band 2, S. 199
	MOON.BAS	Moon Mission	Band 1, S. 209
	NEWCHES.S.BAS	Chess	Band 2, S. 89
	SOLITAIR.BAS	Solitaire	Band 2, S. 139
209	JUMPJOE2.EXE	Janitor Joe	Band 2, S. 176
	NUKE-NY.BAS	Nuke New York	Band 1, S. 31
210	CASTLE.EXE	Castle Adventure	Band 1, S. 150
	PACKGAL.COM	Pac-Girl	Band 1, S. 53
	SPACEVAD.EXE	Space Commanders	Band 1, S. 29
214	3.BAS	Bowling	Band 2, S. 150
228	NUKE-SF.BAS	Nuke San Francisco*	Band 1, S. 31
	PAC-GAL.EXE	Pac-Gal	Band 1, S. 55
	T-ROAD.BAS	Thunder Road Adventure*	Band 1, S. 67
	VAMPIRE.BAS	Vampire's Castle Adventure*	Band 1, S. 67
229	ATC.EXE	Air Traffic Controller	Band 1, S. 200
240	JETSET.BAS	Jetset	Band 1, S. 214
241	6.BAS	Othello	Band 2, S. 77
260	DSS.EXE	Duelling Starship	Band 2, S. 62
	TRONLC.EXE	Tron Light Cycles	Band 2, S. 170
274	BREAKOUT.BAS	Spinout	Band 2, S. 162
	BUGS.EXE	Bugs	Band 1, S. 21
	CASTLE.EXE	Castle Adventure	Band 1, S. 150
	LANDER.BAS	Rocket Lander	Band 1, S. 207
	LIFE.C	Life*	Band 2, S. 107
	LIFE2.BAS	Life	Band 2, S. 106
	LIFE2.EXE	Life	Band 2, S. 106
	LIFEC.COM	Life*	Band 2, S. 107
	LIFEC.PAS	Life*	Band 2, S. 107
	LIFECG.COM	Life*	Band 2, S. 107
	LIFECG.PAS	Life*	Band 2, S. 107
	PACKMAN.EXE	Packman	Band 1, S. 48
	SPACEVAD.EXE	Space Commanders	Band 1, S. 29
	WIZARD.BAS	The Wizard's Castle*	Band 1, S. 67
	XWING.BAS	X-Wing Fighter	Band 1, S. 33
292	BALL.BAS	Ball*	Band 2, S. 160
	BRICKS.EXE	Bricks	Band 2, S. 161

Disketten-Nummer	Dateinamen	Name des Spiels	Beschrieben in
292	SWATT.EXE	Spacewar	Band 1, S. 40
	SWC.EXE	Spacewar	Band 1, S. 40
	SWH.EXE	Spacewar	Band 1, S. 40
293	3-DEMON.EXE	3-Demon	Band 1, S. 58
	KONG.EXE	David's Kong	Band 2, S. 174
	PANGO.EXE	Pango	Band 2, S. 189
	PITFALL.EXE	Pitfall	Band 2, S. 167
	PYRAMID.EXE	Pyramid Power	Band 2, S. 198
296	EAMON.BAS	The Wonderful World of Eamon	Band 1, S. 84
298	LEYGREF1.BAS	Leygref's Castle*	Band 1, S. 67
321	LIFETIME.BAS	Life*	Band 2, S. 107
324	LIFE.C	Life*	Band 2, S. 107
	LIFE.PAS	Life*	Band 2, S. 107
	LIFETRBO.PAS	Life*	Band 2, S. 107
329	ENT-BW.COM	Othello	Band 2, S. 75
	ENTRAP.COM	Othello	Band 2, S. 75
390	BABY.EXE	Bouncing Babies	Band 2, S. 157
	BRICK.EXE	Bricks	Band 2, S. 161
	FLIGHTM.EXE	Flightmare	Band 1, S. 22
	QUIMBEE.EXE	Quimbee	Band 2, S. 115
	SOVIET.BAS	Escape from S.S.A.D.B.*	Band 1, S. 67
445	CHASE.COM	Chase	Band 2, S. 158
	DSK.EXE	Disk Crash	Band 2, S. 163
	GRIME.COM	Grime	Band 1, S. 26
	WILLY.COM	Willy the Worm	Band 2, S. 184
448	AF.EXE	Afghanistan	Band 2, S. 24
	BABY.EXE	Bouncing Babies	Band 2, S. 157
	KANGAROO.BAS	Kangaroo	Band 2, S. 173
	MAZE1-2A.EXE	Amazing Maze	Band 2, S. 172
	PINBALL.EXE	Pinball	Band 2, S. 146
	RIBIT.EXE	Ribit	Band 2, S. 166
	ZYLGIS.BAS	Zylgis	Band 2, S. 159
451	QUEST.COM	Cavequest	Band 1, S. 102
452	HACK.EXE	The Amulet of Yendor	Band 1, S. 119
453	CRIME.EXE	Crime Adventure	Band 1, S. 180
	HAUNTED.EXE	Haunted Mission Adventure	Band 1, S. 178
	ISLAND.EXE	Island of Mystery Adventure	Band 1, S. 179
	SUBMARIN.EXE	The Nuclear Submarine Adventure	Band 1, S. 177
	TERROR.COM	Terror in the Ice Caverns	Band 1, S. 174
456	AIRTRAX.EXE	Air Trax	Band 1, S. 202
	FIRE.COM	Fire Fighter	Band 2, S. 64
	HEART.EXE	Queen of Hearts	Band 1, S. 56
	HOSTAGES.EXE	Set the Hostages free	Band 1, S. 25
	LANDMINE.EXE	Landmine	Band 2, S. 66

Disketten-Nummer	Dateinamen	Name des Spiels	Beschrieben in
456	PACKGAL.COM	Pac-Girl	Band 1, S. 53
	POKER.EXE	Stud Poker Parlor	Band 1, S. 191
	PTROOPER.EXE	Paratrooper	Band 1, S. 27
	QUBERT.EXE	Bert and the Snakes	Band 2, S. 196
457	FLIGHTM.EXE	Flightmare	Band 1, S. 22
	SOLITARE.EXE	Solitaire	Band 2, S. 139
	STRIKER.EXE	Striker	Band 1, S. 36
	SWC.EXE	Spacewar	Band 1, S. 40
	SWH.EXE	Spacewar	Band 1, S. 40
	JUMPJOE.EXE	Janitor Joe*	Band 2, S. 176
476	3-DEMON.EXE	3-Demon	Band 1, S. 58
	BUGS.EXE	Bugs	Band 1, S. 21
	CASTLE.EXE	Castle Adventure	Band 1, S. 150
	PACKGAL.COM	Pac-Girl	Band 1, S. 53
	POKER.EXE	Stud Poker Parlor	Band 1, S. 191
	SPACEVAD.EXE	Space Commanders	Band 1, S. 29
514	3DTICTAC.EXE	3-D-Tictactoe	Band 2, S. 83
	ENT-BW.COM	Othello	Band 2, S. 75
	ENTRAP.COM	Othello	Band 2, S. 75
	KENO.EXE	Keno	Band 2, S. 123
	PCOTHELL.EXE	PC-Othello*	Band 2, S. 76
	ROULETTE.EXE	Roulette	Band 2, S. 149
557	PINBALL.EXE	Pinball	Band 2, S. 146
	RAIN.EXE	Rain	Band 2, S. 147
	TWILZON2.COM	Twilight Zone	Band 2, S. 148
567	DND.EXE	DND	Band 1, S. 68
604	LP.EXE	Landing Party	Band 1, S. 170
	LPARTY.EXE	Landing Party	Band 1, S. 170
614	NEWYORK.BAS	New York Adventure*	Band 1, S. 67
633	QUEST.BAS	Secret Quest 2010*	Band 1, S. 67
641	MAHJONG.EXE	Mahjong	Band 2, S. 124
646	FROG.BAS	Frog*	Band 2, S. 165
647	FROG.BAS	Frog*	Band 2, S. 165
660	MAROONED.EXE	Marooned again	Band 1, S. 168
678	WOMBAT.COM	The Golden Wombat of Destiny	Band 1, S. 114
694	SLEUTH0.EXE	Sleuth	Band 1, S. 181
708	BG.EXE	Backgammon	Band 2, S. 99
711	GETLUCKY.EXE	Adult Poker/Poker Machine	Band 1, S. 193
713	BRIDGE.EXE	Bridge*	Band 2, S. 110
	CANASTA.EXE	Canasta*	Band 2, S. 110
	HEARTS.EXE	Hearts	Band 2, S. 143
	POKER.EXE	Computer Draw Poker	Band 1, S. 194

Disketten-Nummer	Dateinamen	Name des Spiels	Beschrieben in
714	DOTS.EXE LABBITS.EXE	Computer Dots Labbits & Valdrons	Band 2, S. 86 Band 2, S. 200
720	EAMON.BAS	Cronum's Castle	Band 1, S. 99
721	EAMON.BAS	Lord of the Underland	Band 1, S. 96
723	BLACKBOX.EXE CHUTE.EXE DOUBLE.EXE STAR.EXE ZIPPER.EXE	Black Box Down the Chute Double Trouble Star Chamber Zipper	Band 2, S. 145 Band 2, S. 145 Band 2, S. 145 Band 2, S. 145 Band 2, S. 145
740	3DTICTAC.EXE BACKGAM.BAS BRICKS.EXE CHESS.COM GO-MOKU.COM RVERSI.COM STARTREK.BAS	3-D-Tictactoe Backgammon Bricks Turbo-Chess Go-moku Reversi Startrek	Band 2, S. 83 Band 2, S. 102 Band 2, S. 161 Band 2, S. 96 Band 2, S. 78 Band 2, S. 73 Band 2, S. 45
743	FIVE.COM	Five	Band 2, S. 120
749	QUANTOIDS.EXE RESCUE.COM	Quantoids of Nebulous IV Space Rescue	Band 1, S. 44 Band 1, S. 212
780	BPEGA.EXE BRIDGE.EXE	Bridge-Pal* Bridge-Pal*	Band 2, S. 110 Band 2, S. 110
791	POKER.EXE ULTIMA21.EXE	Poker Ultima 21	Band 1, S. 190 Band 2, S. 132
802	LIFEFORM.EXE	Life Forms	Band 2, S. 104
826	BRAMINAR.COM GYMAD.EXE PALAD.EXE QUEST.EXE UNDER.EXE	Braminar Gymnasium Adventure Palace Adventure Quest of Kukulcan Under the Ice	Band 1, S. 81 Band 1, S. 158 Band 1, S. 160 Band 1, S. 152 Band 1, S. 155
832	BEYOND.COM KINGDOM.COM	Beyond the Titanic Kingdom of Croz	Band 1, S. 161 Band 2, S. 194
882	PRINCE.COM	Prince*	Band 1, S. 67
890	BRIDGE.EXE	Turbo-Bridge*	Band 2, S. 110
891	SOLDEMO.COM	Solitaire	Band 2, S. 139
911	INTERCEP.EXE MUTANT.EXE POKER.EXE	Intercept* Mutant Invasion* Nevada Poker Machine	Band 1, S. 67 Band 1, S. 67 Band 1, S. 196
945	LANDER.EXE LAUNCHER.EXE	Lander Launcher	Band 1, S. 205 Band 1, S. 210
952	NOVA.COM	Supernova*	Band 1, S. 67
967	DARKCON.EXE NEBULA.EXE	Dark Continent Nebula	Band 1, S. 167 Band 1, S. 165

Disketten-Nummer	Dateinamen	Name des Spiels	Beschrieben in
993	PCPENTE.COM	PC Pente	Band 2, S. 80
	IBMPENTE.COM	PC Pente	Band 2, S. 80
	PYRAMIDS.EXE	Pyramids	Band 2, S. 67
	YAHTZEE.BAS	Yahtzee	Band 2, S. 111
1000	HACK.EXE	Nethack	Band 1, S. 147
1038	EAMON.EXE	Assault on the Clone Master	Band 1, S. 100
1039	TREZORE.EXE	Quest for Trezore	Band 1, S. 101
1074	CASINO.EXE	Las Vegas Casino Blackjack	Band 2, S. 134
		Las Vegas Dollar Slots	Band 2, S. 136
		Las Vegas Video Poker	Band 1, S. 198
1075	FTE.COM	Facing the Empire	Band 2, S. 51
	TT.EXE	Time Traveller	Band 1, S. 184
1090	GAME3.EXE	Seeker of Gans*	Band 1, S. 67

Register der Dateinamen

Dateiname	Name des Spiels	Disketten-Nummer	Beschrieben in
15PUZZLE.BAS	Fifteen Puzzle	83	Band 2, S. 103
21.BAS	Blackjack*	44	Band 2, S. 110
3-DEMON.EXE	3-Demon	293, 476	Band 1, S. 58
3.BAS	Bowling	214	Band 2, S. 150
3DTICTAC.EXE	3-D-Tictactoe	514, 740	Band 2, S. 83
3DTT.BAS	3-D-Tictactoe	100	Band 2, S. 82
6.BAS	Othello	241	Band 2, S. 77
AF.EXE	Afghanistan	448	Band 2, S. 24
AIRTRAX.EXE	Air Trax	456	Band 1, S. 202
AJETCRUZ.BAS	Jetset	39	Band 1, S. 214
AJETOFF.BAS	Jetset	39	Band 1, S. 214
ATC.EXE	Air Traffic Controller	229	Band 1, S. 200
ATTACK.BAS	Attack	37	Band 1, S. 35
AWARI.BAS	Awari	45, 178	Band 2, S. 21
BABY.EXE	Bouncing Babies	390, 448	Band 2, S. 157
BACCRRT.BAS	Baccarat	45	Band 2, S. 137
BACKGAM.BAS	Backgammon	18, 740	Band 2, S. 102
BALL.BAS	Ball	44, 79	Band 2, S. 160
BALL.BAS	Ball*	292	Band 2, S. 160
BEYOND.COM	Beyond the Titanic	832	Band 1, S. 161
BG.EXE	Backgammon	708	Band 2, S. 99
BLACK.BAS	Blackjack	18	Band 2, S. 131
BLACKBOX.EXE	Black Box	723	Band 2, S. 145
BLACKJCK.BAS	Blackjack	1	Band 2, S. 128
BLCKJACK.BAS	Blackjack	72	Band 2, S. 128
BPEGA.EXE	Bridge-Pal*	780	Band 2, S. 110
BRAMINAR.COM	Braminar	826	Band 1, S. 81
BREAKOUT.BAS	Spinout	177, 274	Band 2, S. 162
BREAKOUT.BAS	Spinout*	16, 17	Band 2, S. 162
BRICK.EXE	Bricks	390	Band 2, S. 161
BRICKS.EXE	Bricks	138, 292, 740	Band 2, S. 161
BRIDGE.EXE	Bridge*	713	Band 2, S. 110
BRIDGE.EXE	Bridge-Pal*	780	Band 2, S. 110
BRIDGE.EXE	Turbo-Bridge*	890	Band 2, S. 110
BUGS.EXE	Bugs	177, 274, 476	Band 1, S. 21
CANASTA.EXE	Canasta*	713	Band 2, S. 110
CASINO.EXE	Las Vegas Casino Blackjack	1074	Band 2, S. 134
CASINO.EXE	Las Vegas Dollar Slots	1074	Band 2, S. 136
CASINO.EXE	Las Vegas Video Poker	1074	Band 1, S. 198
CASTLE.BAS	The Wizard's Castle*	47	Band 1, S. 67, 151
CASTLE.EXE	Castle Adventure	198, 210, 274, 476	Band 1, S. 150
CHASE.BAS	Chase	44	Band 2, S. 158

Dateiname	Name des Spiels	Disketten-Nummer	Beschrieben in
CHASE.COM	Chase	445	Band 2, S. 158
CHESS.BAS	Chess	35, 91	Band 2, S. 89
CHESS.COM	Chess	178	Band 2, S. 92
CHESS.COM	Turbo-Chess	740	Band 2, S. 96
CHESS.EXE	Chess	4	Band 2, S. 89
CHESS1.BAS	Chess	16	Band 2, S. 89
CHESS88.COM	Chess	178	Band 2, S. 92
CHUTE.EXE	Down the Chute	723	Band 2, S. 145
CIA.BAS	CIA Adventure*	100, 174	Band 1, S. 67
CRAZY8.BAS	Crazy Eights	55	Band 2, S. 138
CRIME.EXE	Crime Adventure	453	Band 1, S. 180
DARKCON.EXE	Dark Continent	967	Band 1, S. 167
DIGDUG.COM	Digdug		Band 2, S. 192
DND.EXE	DND	567	Band 1, S. 68
DOTS.EXE	Computer Dots	714	Band 2, S. 86
DOUBLE.EXE	Double Trouble	723	Band 2, S. 145
DROIDS.BAS	Droids	71	Band 2, S. 87
DSK.EXE	Disk Crash	445	Band 2, S. 163
DSS.EXE	Duelling Starship	260	Band 2, S. 62
EAMON.BAS	Cronum's Castle	720	Band 1, S. 99
EAMON.BAS	Lord of the Underland	721	Band 1, S. 96
EAMON.BAS	The Wonderful World of Eamon	296	Band 1, S. 84
EAMON.EXE	Assault on the Clone Master	1038	Band 1, S. 100
ENT-BW.COM	Othello	329, 514	Band 2, S. 75
ENTRAP.COM	Othello	329, 514	Band 2, S. 75
FENCE.BAS	Fence	12, 17	Band 2, S. 153
FIFTEEN.BAS	Fifteen Puzzle	72	Band 2, S. 103
FIRE.COM	Fire Fighter	456	Band 2, S. 64
FIVE.COM	Five	743	Band 2, S. 120
FLIGHTM.EXE	Flightmare	390, 457	Band 1, S. 22
FLY.BAS	Fly	203	Band 2, S. 199
FROG.BAS	Frog*	646	Band 2, S. 165
FROG.BAS	Frog*	647	Band 2, S. 165
FROG.EXE	Frog	174	Band 2, S. 164
FTE.COM	Facing the Empire	1075	Band 2, S. 51
GAME3.EXE	Seeker of Gans*	1090	Band 1, S. 67
GETLUCKY.EXE	Adult Poker	711	Band 1, S. 193
GETLUCKY.EXE	Poker Machine	711	Band 1, S. 197
GO-MOKU.COM	Go-moku	740	Band 2, S. 78
GRIME.COM	Grime	445	Band 1, S. 26
GRINCH.BAS	El Grinch	174	Band 2, S. 98
GYMAD.EXE	Gymnasium Adventure	826	Band 1, S. 158
HACK.EXE	Nethack	1000	Band 1, S. 147
HACK.EXE	The Amulet of Yendor	452	Band 1, S. 119
HAUNTED.EXE	Haunted Mission Adventure	453	Band 1, S. 178
HEART.EXE	Queen of Hearts	456	Band 1, S. 56
HEARTS.EXE	Hearts	713	Band 2, S. 143
HIQUE2.BAS	Hique	91	Band 2, S. 88

Dateiname	Name des Spiels	Disketten-Nummer	Beschrieben in
HOBBIT.BAS	Hobbit*	44	Band 1, S. 67
HOSTAGES.EXE	Set the Hostages free	456	Band 1, S. 25
IBMPENTE.COM	PC Pente	993	Band 2, S. 80
INTERCEP.EXE	Intercept*	911	Band 1, S. 67
ISLAND.EXE	Island of Mystery Adventure	453	Band 1, S. 179
JETPILOT.BAS	Jet Pilot	55	Band 1, S. 221
JETSET.BAS	Jetset	39, 240	Band 1, S. 214
JETSET.EXE	Jetset	39	Band 1, S. 214
JUMPTOE.EXE	Janitor Joe*	177, 457	Band 2, S. 176
JUMPTOE2.EXE	Janitor Joe	209	Band 2, S. 176
KANGAROO.BAS	Kangaroo	448	Band 2, S. 173
KENO.EXE	Keno	514	Band 2, S. 123
KINGDOM.COM	Kingdom of Croz	832	Band 2, S. 194
KONG.EXE	David's Kong	293	Band 2, S. 174
LABBITS.EXE	Labbits & Valdrons	714	Band 2, S. 200
LANDER.BAS	Rocket Lander	55, 274, 27, 35, 83	Band 1, S. 207f.
LANDER.EXE	Lander	945	Band 1, S. 205
LANDMINE.EXE	Landmine	456	Band 2, S. 66
LAUNCHER.EXE	Launcher	945	Band 1, S. 210
LEM.BAS	Rocket Lander*	35	Band 1, S. 208
LEYGREF1.BAS	Leygref's Castle*	298	Band 1, S. 67
LIFE.ASM	Life*	79	Band 2, S. 107
LIFE.BAS	Life*	12	Band 2, S. 107
LIFE.C	Life*	274, 324	Band 2, S. 107
LIFE.EXE	Life*	79	Band 2, S. 107
LIFE.PAS	Life*	324	Band 2, S. 107
LIFE2.BAS	Life	274	Band 2, S. 106
LIFE2.EXE	Life	274	Band 2, S. 106
LIFEC.COM	Life*	274	Band 2, S. 107
LIFEC.PAS	Life*	274	Band 2, S. 107
LIFECG.COM	Life*	274	Band 2, S. 107
LIFECG.PAS	Life*	274	Band 2, S. 107
LIFEFORM.EXE	Life Forms	802	Band 2, S. 104
LIFETIME.BAS	Life*	321	Band 2, S. 107
LIFETRBO.PAS	Life*	324	Band 2, S. 107
LP.EXE	Landing Party	604	Band 1, S. 170
LPARTY.EXE	Landing Party	604	Band 1, S. 170
MAHJONG.EXE	Mahjong	641	Band 2, S. 124
MANOR.BAS	Stoneville Manor*	100	Band 1, S. 67
MAROONED.EXE	Marooned again	660	Band 1, S. 168
MAXIT.BAS	Maxit	1	Band 2, S. 20
MAZE1-2A.EXE	Amazing Maze	448	Band 2, S. 172
MEMORY.BAS	Memory	71	Band 2, S. 23
METEOR.BAS	Meteor	17	Band 2, S. 155
MOON.BAS	Moon Mission	203	Band 1, S. 209
MS-TREK.EXE	MS-Trek	197	Band 2, S. 28
MUTANT.EXE	Mutant Invasion*	911	Band 1, S. 67

Dateiname	Name des Spiels	Disketten-Nummer	Beschrieben in
NEBULA.EXE	Nebula	967	Band 1, S. 165
NEWCHESS.BAS	Chess	203	Band 2, S. 89
NEWYORK.BAS	New York Adventure*	614	Band 1, S. 67
NOVA.COM	Supernova*	952	Band 1, S. 67
NUKE-NY.BAS	Nuke New York	209	Band 1, S. 31
NUKE-SF.BAS	Nuke San Francisco*	228	Band 1, S. 31
OJETCRUZ.EXE	Jetset	39	Band 1, S. 214
OTHELLO.BAS	Othello	1, 72	Band 2, S. 77
PAC-GAL.EXE	Pac-Gal	228	Band 1, S. 55
PACGIRL.EXE	Pac-Girl	21	Band 1, S. 53
PACKGAL.COM	Pac-Girl	210, 456, 476	Band 1, S. 53
PACKMAN.EXE	Packman	24, 274	Band 1, S. 48
PALAD.EXE	Palace Adventure	826	Band 1, S. 160
PANGO.EXE	Pango	293	Band 2, S. 189
PCCHESS.EXE	PC-Chess	120	Band 2, S. 93
PCMAN.BAS	PC-Man*	17	Band 1, S. 52
PCMAN.EXE	PC-Man	21	Band 1, S. 50
PCOTHELL.EXE	PC-Othello*	514	Band 2, S. 76
PCPENTE.COM	PC Pente	993	Band 2, S. 80
PINBALL.EXE	Pinball	448, 557	Band 2, S. 146
PITFALL.EXE	Pitfall	293	Band 2, S. 167
POKER.EXE	Computer Draw Poker	713	Band 1, S. 194
POKER.EXE	Nevada Poker Machine	911	Band 1, S. 196
POKER.EXE	Poker	791	Band 1, S. 190
POKER.EXE	Stud Poker Parlor	456, 476	Band 1, S. 191
PRINCE.COM	Prince*	882	Band 1, S. 67
PTROOPER.EXE	Paratrooper	456	Band 1, S. 27
PYRAMID.EXE	Pyramid Power	293	Band 2, S. 198
PYRAMIDS.EXE	Pyramids	993	Band 2, S. 67
QUANTOIDS.EXE	Quantoids of Nebulous IV	749	Band 1, S. 44
QUBERT.EXE	Bert and the Snakes	456	Band 2, S. 196
QUEST.BAS	Secret Quest 2010*	633	Band 1, S. 67
QUEST.COM	Cavequest	451	Band 1, S. 102
QUEST.EXE	Quest of Kukulcan	826	Band 1, S. 152
QUIMBEE.EXE	Quimbee	390	Band 2, S. 115
RAIN.EXE	Rain	557	Band 2, S. 147
RESCUE.COM	Space Rescue	749	Band 1, S. 212
RIBIT.EXE	Ribit	448	Band 2, S. 166
ROULETTE.BAS	Roulette*	44, 55	Band 2, S. 149
ROULETTE.EXE	Roulette	514	Band 2, S. 149
RVERSI.COM	Reversi	740	Band 2, S. 73
SEAWOLF.BAS	Seawolf	174	Band 1, S. 32
SERPENT.BAS	Serpent	37	Band 2, S. 156
SLEUTH0.EXE	Sleuth	694	Band 1, S. 181
SOLDEMO.COM	Solitaire	891	Band 2, S. 139
SOLITAIR.BAS	Solitaire	203	Band 2, S. 139
SOLITARE.BAS	Solitaire	174	Band 2, S. 139
SOLITARE.EXE	Solitaire	457	Band 2, S. 139

Dateiname	Name des Spiels	Disketten-Nummer	Beschrieben in
SOVIET.BAS	Escape from S.S.A.D.B.*	390	Band 1, S. 67
SPACEVAD.EXE	Space Commanders	176, 210, 274, 476	Band 1, S. 29
SPINOUT.BAS	Spinout	37, 49	Band 2, S. 162
SQUARE.BAS	Square	45	Band 2, S. 84
STAR.EXE	Star Chamber	723	Band 2, S. 145
STARTREK.BAS	Startrek	16, 17, 44, 71, 178, 740	Band 2, S. 45
STRIKER.EXE	Striker	457	Band 1, S. 36
SUBMARIN.EXE	The Nuclear Submarine Adventure	453	Band 1, S. 177
SUPRTREK.BAS	Startrek	16	Band 2, S. 45
SURROUND.BAS	Surround	37	Band 2, S. 169
SWATT.EXE	Spacewar	292	Band 1, S. 40
SWC.EXE	Spacewar	292, 457	Band 1, S. 40
SWH.EXE	Spacewar	292, 457	Band 1, S. 40
T-ROAD.BAS	Thunder Road Adventure*	228	Band 1, S. 67
TERROR.COM	Terror in the Ice Caverns	453	Band 1, S. 174
TICTACTOE.BAS	Tictactoe	72	Band 2, S. 81
TREKPIK.EXE	Galaxy Trek	197	Band 2, S. 38
TREKRUN.EXE	Galaxy Trek	197	Band 2, S. 38
TREZORE.EXE	Quest for Trezore	1039	Band 1, S. 101
TRONLC.EXE	Tron Light Cycles	260	Band 2, S. 170
TT.EXE	Time Traveller	1075	Band 1, S. 184
TWILZON2.COM	Twilight Zone	557	Band 2, S. 148
ULTIMA21.EXE	Ultima 21	791	Band 2, S. 132
UNDER.EXE	Under the Ice	826	Band 1, S. 155
VAMPIRE.BAS	Vampire's Castle Adventure*	228	Band 1, S. 67
WILLY.COM	Willy the Worm	445	Band 2, S. 184
WIZARD.BAS	The Wizard's Castle*	71, 274	Band 1, S. 67
WOMBAT.COM	The Golden Wombat of Destiny	678	Band 1, S. 114
XWING.BAS	X-Wing Fighter	174, 274	Band 1, S. 33
YAHTZEE.BAS	Yahtzee	1, 993	Band 2, S. 111
ZAP'EM.BAS	Zap'em	71	Band 1, S. 20
ZAP-EM.BAS	Zap'em	35, 37	Band 1, S. 20
ZIPPER.EXE	Zipper	723	Band 2, S. 145
ZYLGIS.BAS	Zylgis	448	Band 2, S. 159

Nachweise

Die zitierten mehr oder minder klugen Sätze haben sich diese Herrschaften einfallen lassen:

Alain: *Les idées et les ages*. Paris 1927. Zit. n. Buytendijk: *Das menschliche Spielen*, a.a.O.

F.J.J. Buytendijk: *Das menschliche Spielen*. In: *Kulturanthropologie. Neue Anthropologie*, Band 4. Hg. v. Hans-Georg Gadamer u. Paul Vogler. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1973. S. 88ff.

Nick Dandalos, Benny Binion, Johnny Moss: zit. n. Helmut Sorge: »*Männer, die nie erwachsen wurden*«. Über die professionellen Pokerspieler von Las Vegas. *Der Spiegel* 43 (1988), S. 214ff.

Manfred Eigen/Ruthild Winkler: *Das Spiel*. Naturgesetze steuern den Zufall. München: Piper Verlag 1985.

Andreas Flitner: *Spielen – Lernen*. Praxis und Deutung des Kinderspiels. München: Piper Verlag 1972.

Sigmund Freud: *Jenseits des Lustprinzips* (1920).

Sigmund Freud: *Die Frage der Laienanalyse* (1926).

Hans Georg Gadamer: *Wahrheit und Methode*. Tübingen 1960. Zit. n. Buytendijk: *Das menschliche Spielen*, a.a.O.

Erving Goffman: *Wir alle spielen Theater*. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper Verlag 1983.

Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Reinbek 1956. Zit. n. Eigen/Winkler: *Das Spiel*, a.a.O.

Toru Iwatani, in: Susan Lammers: *Faszination Programmieren*. Interviews mit neunzehn führenden PC-Programmierern. Haar: Markt&Technik Verlag 1987.

Hans-Joachim Neumann: *Abenteuer & Action in Literatur, Film und Comic*. Berlin: Ullstein Verlag 1987.

Jean-Paul Sartre: *L'Être et le Néant*. Paris 1943. Zit. n. Buytendijk: *Das menschliche Spielen*, a.a.O.

Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Fünfzehnter Brief (1795/1801).

Georg Seeßlen: *Durch die Wüste in den Abend*. 138 verwegene Notizen zum Abenteuer. In: Bluebox 1 – Abenteuer. Hg. v. Hans-Joachim Neumann u. Georg Seeßlen. Berlin: Ullstein Verlag 1987.

Georg Seeßlen/Christian Rost: *Pac Man & Co.* Die Welt der Computerspiele. Reinbek: Rowohlt Verlag 1984.

Joseph Weizenbaum: *Es ist wie eine Gier*. Ein ZEIT-Gespräch mit dem Informatikwissenschaftler. Von Karl-Heinz Büschemann und Gunhild Lütge. Die Zeit 47, 18. November 1988.

Bei etlichen Spielen geholfen haben mir folgende Bücher:

Rita Danyliuk: *1x1 der Kartenspiele*. München: Humboldt Verlag 1972.

Claus D. Grupp: *Brettspiele – Denkspiele*. München: Humboldt Verlag 1976.

Konrad Kelbratowski: *Black Jack*. Niedernhausen: Falken Verlag 1984.

Helmut Steuer/Claus Voigt: *Das neue rororo Spielbuch*. Reinbek: Rowohlt Verlag 1980.

Was Sie im ersten Band finden

Feuer frei

Ballerspiele

Zap'em
Bugs
Flightmare
Set the Hostages free
Grime

Paratroopers
Space Commanders
Nuke San Francisco
Seawolf
X-Wing Fighter
Striker
Attack
Spacewar
Quantoids of Nebulous IV

Hasch mich

Die Pacman-Familie

Packman
PC-Man

Pac-Girl
Pac-Gal
Queen of Hearts
3-Demon

Im Lande Fantasia

Adventures

DND
Braminar
The Wonderful World of Eamon
Lord of the Underland
Cronums' Castle
Assault on the Clone Master
Quest for Trezore
Cavequest
The Golden Wombat of Destiny
The Amulet of Yendor
Nethack
Castle Adventure

Quest of Kukulcan
Under the Ice
Gymnasium Adventure
Palace Adventure
Beyond the Titanic
Nebula
Dark Continent
Marooned again
Landing Party
Terror in the Ice Caverns
The Nuclear Submarine Adventure
Haunted Mission Adventure
Island of Mystery Adventure
Crime Adventure
Sleuth
Time Traveller

Royal Flush

Pokern

Poker
Stud Poker Parlor
Adult Poker

Computer Draw Poker
Nevada Poker Machine
Poker Machine
Las Vegas Video Poker

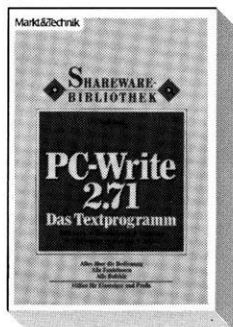
Im Landeanflug

Flugsimulatoren

Air Traffic Controller
Air Trax
Lander

Rocket Lander
Moon Mission
Launcher
Space Rescue
Jetset
Jet Pilot

Shareware-Bibliothek



R. Kost

PC-Write 2.71

1988, 274 Seiten

Textprogramm: Editieren, Formatieren, Drucken, Mail-Merge, Makros, Index.

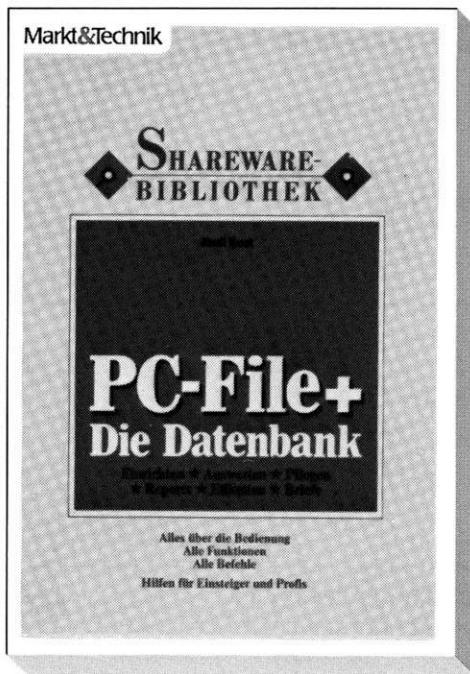
PC-Write 2.71 ist die neueste Version des beliebten Shareware-Textprogrammes. Das Hauptgewicht legt dieses Buch darauf, seine Funktionen rasch zugänglich zu machen. Nach einer Einleitung lernt man, wie man PC-Write seinen Bedürfnissen anpaßt. Es folgen alle Funktionen und Befehle zum Nachschlagen sowie ein alphabetisches Register als Referenz zur schnellen Übersicht.

Bestell-Nr. 90625

ISBN 3-89090-625-7

DM 24,80

(sFr 23,-/öS 193,40)



R. Kost

PC-File+

1988, 174 Seiten

Datenbank: Einrichten, Auswerten, Pflegen, Reports, Etiketten, Briefe. PC-File+ ist der Renner unter den Shareware-Datenbanken. Ebenfalls

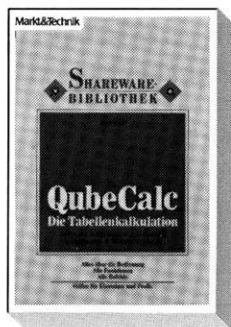
enthalten: alle Funktionen und Befehle zum Nachschlagen sowie ein Lexikon der englischen Begriffe.

Bestell-Nr. 90602

ISBN 3-89090-602-8

DM 24,80

(sFr 23,-/öS 193,40)



R. Kost

QubeCalc

1988, ca. 200 Seiten

Qubecalc ist ein Tabellenkalkulationsprogramm mit vielen fortschrittlichen und einzigartigen Möglichkeiten wie zum Beispiel die dreidimensionale Darstellung der Kalkulationsblätter. Im Gegensatz zu einigen zweidimensionalen Kalkulationsprogrammen lassen sich Daten auf eine Art und Weise aufzeigen, wie man sie bisher nicht für möglich gehalten hat. Dieses Buch zeigt Ihnen, wie Sie mit Qubecalc sinnvoll arbeiten können und gibt Ihnen eine Fülle von Tips&Tricks. Bestell-Nr. 90634

ISBN 3-89090-634-6

DM 24,80

(sFr 23,-/öS 193,40)

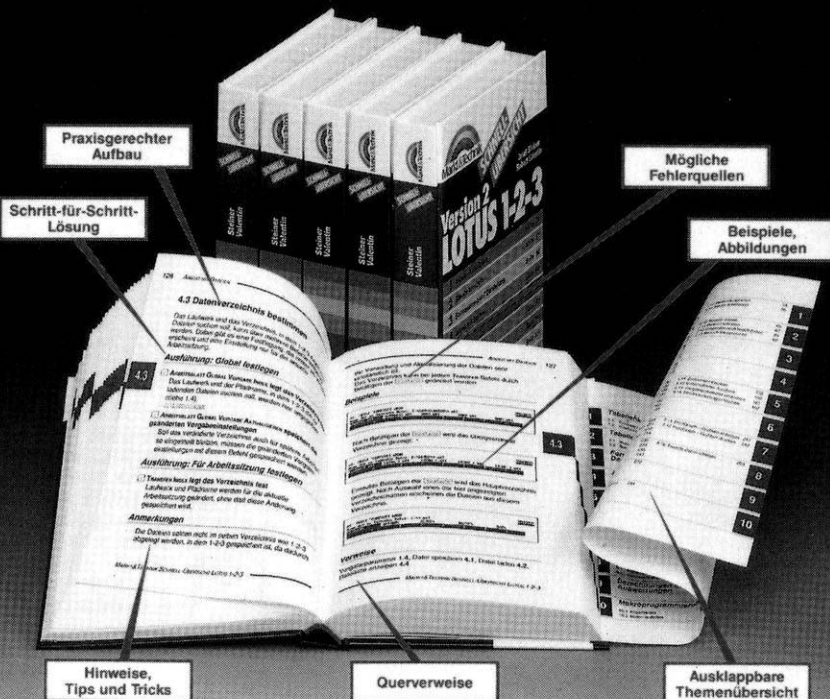


Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Zeit sparen!

Ein Maximum an Information auf wenig Raum: Schnellübersichten

- kompakt • praxisgerecht • problemorientiert
- übersichtlich • zeitsparend



R. Valentin
Schnellübersicht Worka
1988, ca. 350 Seiten/Bestell-Nr. 90688
ISBN 3-89090-688-5
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

J. Hückstädt/J. Steiner
Schnellübersicht Turbo Basic
1988, 396 Seiten/Bestell-Nr. 90713
ISBN 3-89090-713-X
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

R. Valentin/J. Steiner
Schnellübersicht Framework III
1988, 448 Seiten/Bestell-Nr. 90733
ISBN 3-89090-733-4
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

R. Valentin/J. Steiner
Schnellübersicht Fred - Framework III
1988, ca. 400 Seiten/Bestell-Nr. 90734
ISBN 3-89090-734-2
ca. DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

J. Steiner
Schnellübersicht Turbo Pascal 5.0
Lieferbar 1. Quartal 1989, ca. 300 Seiten
Best.-Nr. 90631, ISBN 3-89090-631-1
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

J. Hückstädt/J. Steiner
Schnellübersicht QuikBasic 4.0
Lieferbar 1. Quartal 1989,
ca. 400 Seiten/Bestell-Nr. 90721
ISBN 3-89090-721-0
ca. DM 34,90 (sFr 32,10/öS 272,-)

M. Breuer
Schnellübersicht Amiga DOS
Lieferbar 1. Quartal 1989,
ca. 250 Seiten/Bestell-Nr. 90730
ISBN 3-89090-730-X
ca. DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

K. Löffelmann
Schnellübersicht GFA-Basic 3.0 für Atari ST
Lieferbar 1. Quartal 1989,
ca. 400 Seiten/Bestell-Nr. 90740
ISBN 3-89090-740-7
ca. DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

M. Borges/F. Anders/Th. Behrendorf
Schnellübersicht Clipper
Lieferbar 1. Quartal 1989,
ca. 400 Seiten/Bestell-Nr. 90741
ISBN 3-89090-741-5
ca. DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

J. Steiner/R. Valentin
Schnellübersicht Lotus 1-2-3 Version 2
1988, 316 Seiten/Best.-Nr. 90562
ISBN 3-89090-562-5
DM 34,90 (sFr 32,10/öS 272,-)

J. Steiner/R. Valentin
Schnellübersicht Multiplan 3.0
1988, 308 Seiten/Best.-Nr. 90568
ISBN 3-89090-568-4
DM 34,90 (sFr 32,10/öS 272,-)

R. Valentin/J. Steiner
Schnellübersicht Framework II
1988, 474 Seiten/Best.-Nr. 90583
ISBN 3-89090-583-4
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

J. Steiner
Schnellübersicht dBase III (Plus)
1988, 404 Seiten/Best.-Nr. 90584
ISBN 3-89090-584-1
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

J. Steiner/R. Valentin
Schnellübersicht Microsoft Word 4.0
1988, 442 Seiten/Best.-Nr. 90583
ISBN 3-89090-583-3
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

G. Jürgensmeyer/J. Steiner
Schnellübersicht PC-/MS-DOS ab Version 3
1988, 453 Seiten/Best.-Nr. 90587
ISBN 3-89090-587-6
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,-)

Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 66. ÖSTERREICH: Markt & Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5 87 13 93-0; Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26; Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 48 15 43-0.

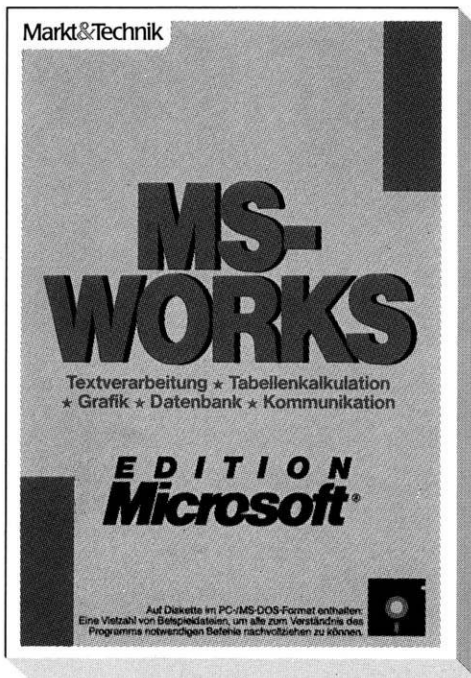
EDITION Microsoft®



Dr. N. Meder/G. König/
P. Scheuber

MS-OS/2

Dieses Buch gibt dem erfahrenen Anwender und dem PC-Software-Entwickler einen ersten Einstieg in dieses neue Betriebssystem. Sie bekommen einen schnellen Überblick über den Befehlsvorrat und die neuen Programmiermöglichkeiten von MS-OS/2. Die einzelnen Befehle werden anhand von Beispielen anschaulich erläutert. Weitere Themen: Batch-Programming, das Multi-tasking-Konzept von MS-OS/2, das Application Program Interface (API). 1987, 304 Seiten
Bestell-Nr. 90512
ISBN 3-89090-512-9
DM 79,-
(sFr 72,20/öS 616,20)



M. Kolberg, **MS-Works**

Dieses Buch ermöglicht Ihnen einen leichten Einstieg in das Programm. Die fünf Funktionsbereiche von Works werden ausführlich dargestellt: Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Grafik, Datenbank, Kommunikation. Zahlreiche Übungsbeispiele sind auf Diskette enthalten. 1988, ca. 400 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90605, ISBN 3-89090-605-2
ca. DM 69,- (sFr 63,50/öS 538,20)



Dr. F. M. Sonner/M. Theis
MS-OS/2

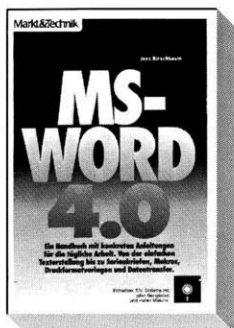
für Software-Entwickler

Dieses Buch wendet sich an Software-Entwickler und ein interessiertes Fachpublikum. Der erste Teil bietet Einführung und Überblick über theoretische Grundlagen. In Teil zwei werden Beispiele und Regeln – das MS-OS/2-Spezifische – umrissen. Teil drei greift typische Probleme auf, zu denen exemplarische Lösungen gegeben werden. Themen-schwerpunkte sind jeweils: Speicherverwaltung, Multi-tasking, Programmierschnittstelle. 1988, 246 Seiten
Bestell-Nr. 90638
ISBN 3-89090-638-9
DM 79,-
(sFr 72,20/öS 616,20)



Markt&Technik-Produkte erhalten
Sie bei Ihrem Buchhändler,
in Computer-Fachgeschäften
oder in den Fachabteilungen
der Warenhäuser.

Bücher ^{zu} Text- verarbeitung



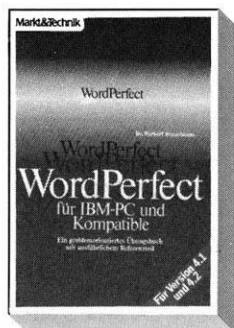
J. Kirschbaum
MS-Word 4.0

1988, 541 Seiten, 2. überarbeitete Auflage, inkl. Diskette
Dieses Handbuch mit verbindlichen Anleitungen für die tägliche Arbeit erleichtert dem Anfänger den Einstieg und dient dem fortgeschrittenen Anwender als ausführliches Nachschlagewerk. Von der einfachen Texterstellung bis zu Serienbriefen, Makros, Druckformatvorlagen und Datentransfer. Ein ausführliches Glossar und ein Anhang mit den wichtigsten Fehlermeldungen sowie Tips und Tricks für die Praxis und viele Übungsbeispiele auf Diskette.
Bestell-Nr. 90664
ISBN 3-89090-664-8
DM 69,-
(sFr 63,50/6S 538,20)



H. Niemeier
**Microsoft Word
Druckformatvorlagen**
1988, 187 Seiten,
inkl. Diskette
Dieses Buch bereitet
Ihnen einen leichten Weg
zur optischen Gestaltung

von Texten wie Brief,
Rechnung, Bewerbung,
Lebenslauf, bis hin zum
druckfertigen Buch.
Bestell-Nr. 90588
ISBN 3-89090-588-9
DM 69,-
(sFr 63,50/6S 538,20)



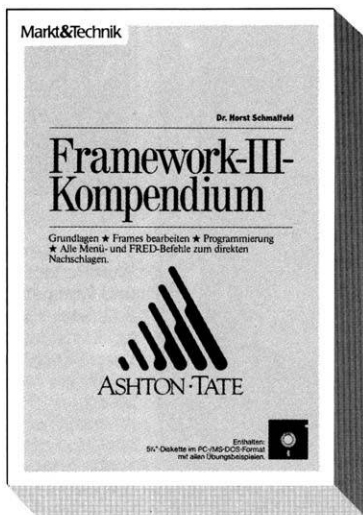
Dr. N. Hesselmann
**WordPerfect für IBM-PC
und Kompatible**
2. Quartal 1988,
ca. 300 Seiten
Dieses Buch fängt dort
an, wo die meisten auf-
hören!
Im ersten Teil erhalten Sie
eine fundierte Einführung
in das Textverarbeitungs-
programm WordPerfect.
Der zweite Teil ist von der
Struktur her wie ein Nach-
schlagewerk aufgebaut.
Im dritten Teil sind alle für
die Arbeit mit WordPerfect
erforderlichen Informa-
tionen in tabellarischer Form
nach unterschiedlichen
ergonomischen Gesichts-
punkten geordnet.
Bestell-Nr. 90485
ISBN 3-89090-485-8
DM 59,-
(sFr 54,30/6S 460,20)



Markt & Technik-Produkte erhalten
Sie bei Ihrem Buchhändler,
in Computer-Fachgeschäften
oder in den Fachabteilungen
der Warenhäuser.



Ashton-Tate Edition bei Markt & Technik



Dr. H. Schmalfeld

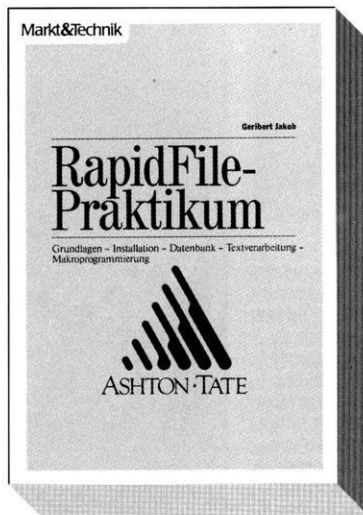
Framework-III-Kompendium

Lieferbar 1. Quartal 1989, ca. 450 Seiten, inkl. Diskette

Das Framework-Kompendium zeigt Ihnen detailliert alle Möglichkeiten auf, die Ihnen das integrierte Paket bietet. Teil 1 gibt Ihnen einen Überblick über Framework III, zeigt die Unterschiede zu Framework II auf und macht Sie mit der Programmierung vertraut. Teil 2 zeigt Ihnen, wie Sie mit den einzelnen Frametypen sinnvoll arbeiten und die Frames untereinander verknüpfen können. Teil 3 führt Sie in die Geheimnisse der Programmierung von Framework III mit der Programmiersprache FRED ein. Teil 4 erläutert Ihnen die Ein- und Ausgabedienste.

Für den Framework-III-Einsteiger und den Umsteiger von Framework II.
Best.-Nr. 90711, ISBN 3-89090-711-3

ca. DM 79,- (sFr 72,70/6S 616,-)



G. Jakob

RapidFile-Praktikum

1988, 263 Seiten

Eine praxisorientierte Einführung in die Nutzung des vielseitigen Daten- und Textmanagers. Das Buch orientiert sich an konkreten Anwendungsproblemen und nicht an vorhandenen Befehlen. Ein durchgängiges Beispiel zeigt Ihnen in aller Ausführlichkeit den Leistungsumfang und die Anwendungsmöglichkeiten von RapidFile.

Alle Komponenten der Textverarbeitung bis zum Druck der Texte sind leicht verständlich und nachvollziehbar erläutert.

Für den RapidFile-Einsteiger.

Best.-Nr. 90629, ISBN 3-89090-629-X

DM 59,- (sFr 54,30/6S 460,-)



Markt & Technik-Produkte erhalten
Sie bei Ihrem Buchhändler, in
Computer-Fachgeschäften oder in den
Fachabteilungen der Warenhäuser

Das Buch zum aktuellen Thema: **dBase IV deutsch Menüsystem**

»dBase IV deutsch Menüsystem« ist zugleich Einführungs- und Nachschlagewerk für die Arbeit mit dem neuen Menüsystem von dBase, dem sogenannten »Regiezentrum«. dBase IV setzt mit dem Regiezentrum einen neuen Standard und eröffnet eine weitere Dimension der Anwendung: Es können nun alle Möglichkeiten von dBase genutzt werden, ohne daß der Benutzer Kenntnis von der Befehls- und Programmiersprache haben muß. Das Regiezentrum vereinfacht die Arbeit mit dBase, da die Bedienerführung keine ausgedehnten Vorkenntnisse erfordert.

Dasselbe gilt für das vorliegende Buch. Einsteiger können sofort mit der Erstellung und Anwendung von Datenbanken beginnen. In dBase Erfahrene können sich rasch mit den menügesteuerten Funktionen und den neuen Arbeitstechniken von dBase IV vertraut machen. Das Buch ist so konzipiert, daß unterschiedliche Benutzer Unterstützung für ihre Arbeit mit dem Programm finden.

Die einzelnen Kapitel sind jeweils einem Arbeitsbereich gewidmet. Es werden dabei folgende Themen behandelt: - Einführung in grundlegende Arbeitstechniken und -hilfen - Datenbank-Dateien anlegen und bearbeiten - Abfragen durchführen und »Sichten« erstellen - Gestaltung von Masken für die Bildschirmeingabe und -ausgabe - Gestaltung von druckfertigen Berichten - Serienbriefe erstellen - Etiketten entwerfen und erstellen - Möglichkeiten der Programmentwicklung.

Lieferbar 1. Quartal 1989,
ca. 350 Seiten
Bestell-Nr. 90738
ISBN 3-89090-738-5
ca. DM 69,- (sFr 63,50/öS 538,-)

In Vorbereitung:
Krieger, Zander & Partner GmbH
dBase IV deutsch Programmgenerator
Bestell-Nr. 90739,
ISBN 3-89090-739-3
ca. DM 69,- (sFr 63,50/öS 538,-)



Markt & Technik-Produkte erhalten
Sie bei Ihrem Buchhändler, in
Computer-Fachgeschäften oder in den
Fachabteilungen der Warenhäuser

PC-Spezial-Literatur von **tevi**



DM 89,-



DM 79,-



DM 89,-



DM 89,-



DM 59,-



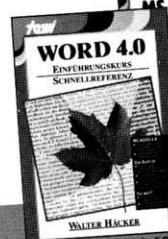
DM 59,-



DM 98,-



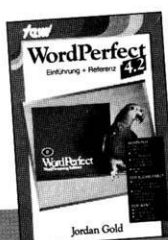
DM 79,-



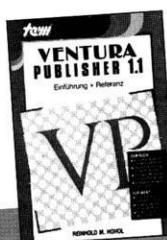
DM 69,-



DM 59,-



DM 79,-



DM 79,-



DM 79,-



DM 49,-



DM 79,-



DM 79,-



DM 79,-



DM 49,-



DM 69,-



DM 59,-

Fordern Sie unser
neues Gesamtverzeichnis an!

tevi tevi Verlag GmbH
Theo-Prosel-Weg 1
8000 München 40



Computerliteratur und Software vom Spezialisten

Vom Einsteigerbuch für den Heim- oder Personalcomputer-Neuling über professionelle Programmierhandbücher bis hin zum Elektronikbuch bieten wir Ihnen interessante und topaktuelle Titel für

- Apple-Computer • Atari-Computer • Commodore 64/128/16/116/Plus 4 • Schneider-Computer • IBM-PC, XT und Kompatible

sowie zu den Fachbereichen Programmiersprachen • Betriebssysteme (CP/M, MS-DOS, Unix, Z80) • Textverarbeitung • Datenbanksysteme • Tabellenkalkulation • Integrierte Software • Mikroprozessoren • Schulungen. Außerdem finden Sie professionelle Spitzen-Programme in unserem preiswerten Software-Angebot für Amiga, Atari ST, Commodore 128, 128D, 64, 16, für Schneider-Computer und für IBM-PCs und Kompatible!

Fordern Sie mit dem nebenstehenden Coupon unser neuestes Gesamtverzeichnis und unsere Programmservice-Übersichten an, mithilfe reichen Utilities, professionellen Anwendungen oder packenden Computerspielen!

Adresse:

Name

Straße

Ort

Bitte schicken Sie mir:

- ☐ Ihr neuestes Gesamtverzeichnis
- ☐ Eine Übersicht Ihres Programm-service-Angebotes aus der Zeitschrift

- ☐ Außerdem interessiere ich mich für folgende/n Computer:

(PS: Wir speichern Ihre Daten und verpflichten uns zur Einhaltung des Bundesdatenschutzgesetzes)



709005

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2,
8013 Haar bei München, Telefon (089) 46 13-0

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

Spiele-Box Band II



Auch für diesen Band II der Spiele-Box hat der Autor wieder tief in die Spielekiste der PC-SIG-Library gegriffen und diesmal über 80 Programme für Sie ausgewählt. Neben kritischen Wertungen und ausführlichen Anleitungen erhalten Sie wieder eine Fülle von Tips und Tricks zu jedem Programm, damit das Spielvergnügen am PC für lange Zeit gesichert ist.

Folgende Spiele werden dabei besprochen:

• Maxit • Awari • Memory • Afghanistan • MS-Trek • Galaxy Trek • Startrek • Facing the Empire • Duelling Starships • Fire Fighter • Landmine • Pyramids • Reversi • Othello (I) • Othello (II) • Go-Moku • PC Pente • Tictactoe • 3-D-Tictactoe (I) • 3-D-Tictactoe (II) • Square • Computer Dots • Droids • Hique • Chess (I) • Chess (II) • PC-Chess • Turbo-Chess • El Grinch • Backgammon (I) • Backgammon (II) • Fifteen Puzzle • Life Forms • Life • Yahtzee • Quimbee • Five • Keno • Mahjong • Blackjack (I) • Blackjack (II) • Ultima 21 • Las Vegas Casino Blackjack • Las Vegas Dollar Slots • Baccarat • Crazy Eights • Solitaire • Hearts • Black Box • Down the Chute • Double Trouble • Star Chamber • Zipper • Pinball • Rain • Twilight Zone • Roulette • Bowling • Fence • Meteor • Serpent • Bouncing Babies • Chase • Zylgis • Ball • Bricks • Spinout • Disk Crash • Frog • Ribit • Pitfall • Surround • Tron Light Cycles • Amazing Maze • Kangaroo • David's Kong • Janitor Joe • Willy the Worm • Pango • Digdug • Kingdom of Croz • Bert and the Snakes • Pyramid Power • Fly • Labbits & Valdrons

In diesem Buch finden Sie detaillierte Antworten zu folgenden Fragen:

- Was taugen die Spiele?
- Wie sind sie zu spielen?
- Welche Hardware-Anforderungen stellen sie?
- Mit welchen Tricks bewältigt man sie?

Hardware-Anforderungen:

Kompatibler Personalcomputer. Jede Spielebeschreibung informiert über die benötigte Grafikkarte.

Software-Anforderungen:

Alle Spiele sind in der PC-SIG-Library enthalten und über Kirschbaum Software GmbH, Kronau 15, 8091 Emmerring, zu beziehen.

Die Diskettennummern sind im Buch angegeben.

ISBN N 3-89090-786-5



DM 24,80

sFr 23,-

öS 193,-