

L am 21.12.89/ 2.2.90/ 7.2.90 / 15.2.90
9.3.90 zu O
F am 12.3.90

CC 6011 SPIELEBOX 11

Nr.	Name	Zählerstand		Bedienung
		Geracord LCR		

1	GATECRAS	010	017	T J
2	LOTTO	110	145	T

T Spiel mit Tastatur spielbar
J Spiel mit Joystick spielbar

veb mikroelektronik mühlhausen

KC compact-Programme werden wie folgt geladen:

Eingabe: RUN"name.BAS" ^RETURN_

Dann sind die Wiedergabetaste am Recorder und eine Taste am KC (außer ^ESC_, ^SHIFT_, ^CTRL_ und ^CAPS LOCK_) zu drücken. Nach dem Erscheinen des Titelbildes ist bei Aufforderung nochmals eine Taste (s.o.) zu betätigen. Diese Aufforderung kann sich wiederholen. Auf der A-Seite der Kassette sind die Programme mit einer Übertragungsrate von 2000 Baud und zur Sicherheit auf der B-Seite nochmals mit 1000 Baud abgespeichert.

Beschreibung der Spiele

=====

GATECRASHER

GATECRASHER ist ein Strategiespiel, in dem Kugeln durch ein Labyrinth in eine Box zu rollen sind. Befindet sich bereits eine Kugel in der Box und eine weitere fällt dazu, so wird die Box leer. Im Labyrinth sind Umlenk-
gitter, die beim Durchlaufen der Kugel den Weg bestimmen und beim Berühren
ihre Lage um 90 Grad ändern.

Die Funktion Erdbeben wird mit ^E_ ausgelöst, wodurch sich die Richtung
der Umlenk-
gitter zufällig einstellt. Mit den Cursortasten links und rechts
wird die Abwurfposition bestimmt. Das gesamte Labyrinth kann mit den Cur-
sortasten hoch und tief verschoben werden, um evtl. eine günstige Balken-
stellung zu erhalten. Der Abwurf der Kugel in das Labyrinth erfolgt mit
^SPACE_ oder mit FIRE. Es gibt sieben Spielstufen mit verschiedenen Anfor-
derungen. Mit ^I_ werden Informationen zum Spiel bzw. zur jeweiligen
Spielstufe gegeben. Ohne Tastendruck läuft ein Demonstrationsprogramm ab.

LOTTO

Das Programm ist dem TELE-LOTTO 5 aus 35 nachempfunden.

Es können sich an diesem Spiel maximal fünf Spieler mit höchstens fünf Tips beteiligen. Die Anzahl der Ziehungen ist unbegrenzt.

Die Zahlen werden mit Hilfe der Cursortasten ^ _ und ^ _ ausgewählt. Die Zahl, die getippt werden soll, wird mit ^SPACE_ quittiert. Nach Eingabe der fünf getippten Zahlen kann durch nochmaliges Betätigen der ^SPACE_-Taste eine getippte Zahl wieder gelöscht und durch eine andere ersetzt werden. Der Tip wird mit ^RETURN_ abgeschlossen.

Anschließend ermittelt der Computer fünf Zahlen, die mit den getippten Zahlen verglichen werden.

Je nach der Anzahl der Richtigen (drei, vier oder fünf) wird der Konto-stand des Spielers aufgebessert.