

**CC 6004 SPIELEBOX 4**

```

-----
Nr. Name      Zählerstand  Bedienung
              Geracord LCR
-----
1  MOTORRAD  002          004    T  J
2  LINDI     120          155    T  J
    
```

T Spiel mit Tastatur spielbar  
 J Spiel mit Joystick spielbar

veb mikroelektronik  
 "wilhelm pieck"  
 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 bespielt. Zur Sicherheit wurde die B-Seite nochmals mit 1000 Baud abgespeichert.

Beschreibung der Spiele  
 =====

MOTORRAD

```

-----
Das Spielprogramm MOTORRAD verlangt viel Geschicklichkeit bei der Steuerung eines Motorrades auf einer Rennstrecke. Neben der richtigen Wahl des Ganges und der Geschwindigkeit kommt es darauf an, enge Nadelkurven und Überholmanöver zu meistern. Es stehen 10 verschiedene Rennstrecken zur Verfügung, die am Spielanfang über ein Menü zu wählen sind.
    
```

```

Tastatur                               Joystick
^SPACE_ Durchwahl eines Menü-        FIRE
        punktes oder Start
^ _ , ^A_ Men}cursor hoch
^ _ , ^Z_ Men}cursor runter
    
```

Wer sich das Rennen mit 19 anderen Motorrädern noch nicht zutraut, kann auch erst einmal eine Probefahrt unternehmen. Die Spielstärke ist über die Begriffe Amateur, Meister und Profi einstellbar. Die Rundenanzahl lässt sich zwischen 2, 4 und 6 variieren. Unbekannte Strecken kann man sich zuvor auch erst einmal ansehen. Mit START wird das Rennen begonnen.

Während des Rennens wird auf dem Bildschirm rechts oben die laufende Zeit für das Rennen, darunter die der jeweiligen Runde, links oben der Rundenrekord und darunter die Zeit der letzten Runde angezeigt.

Ebenfalls hat man stets einen Überblick über die Position im Rennen, die aktuelle Runde, Geschwindigkeit und Gang.

Das Spiel ist mit Joystick, aber auch mit Tastatur spielbar, wobei die Tasten folgende Bedeutung haben:

```

Tastatur                               Joystick
^A_      Gang herunterschalten
^Z_      Gang hochschalten
^M_      nach rechts fahren
    
```

^N\_ nach links fahren  
^SPACE\_ Gas FIRE  
^DEL\_,^ESC\_ Abbruch des Rennens

Zum Schluß des Rennens bekommt man die Fahrzeit, die Plazierung und einen eventuell aufgestellten Rundenrekord ausgegeben. Für ein wiederholtes Rennen auf gleicher Strecke sind im Anfangsmenü auch noch die beste Position, der Rundenrekord und die Bestzeit für diese Strecke angegeben, die bereits in früheren Rennen erreicht wurden.

LINDI

-----

Lindi wird mit den Cursortasten bzw. mit dem Joystick bewegt, um Nahrung aufzunehmen. Dabei muß er jedoch aufpassen, daß er kein Gift frißt, gegen die Wand läuft oder sich gar in den Schwanz beißt, der bei jeder Nahrungsaufnahme immer länger wird.

Alle 200 Punkte bekommt Lindi ein Leben geschenkt.