

2.2.90
F am 20.3.90
Uebearbeitung 28.3.90

CC 6015 SPIELEBOX 15

Nr.	Name	Zählerstand		Bedienung	
		Geracord LCR			

1	ARKANOID	010	017	T	J
---	----------	-----	-----	---	---

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 Kasette sind die Programme mit einer Übertragungsrate von 2000 Baud und zur Sicherheit auf der B-Seite nochmals mit 1000 Baud abgespeichert.

Beschreibung der Spiele

=====

Das Spiel ARKANOID ist mit einem oder zwei Spielern spielbar. Die Spielidee besteht darin, alle im Bild angeordneten Steine durch Berührung mit dem Ball abzuräumen und in weitere der insgesamt 32 Räume vorzudringen. FIRE oder **[SPACE]** die nen zum Abwurf des Balls am Spielanfang. Die Bewegung des Schlägers wird über den Joystick oder die **[N]**- und **[M]**-Taste vorgenommen. Mit dem Schläger muß versucht werden, den Ball im Spiel zu halten. Über **[P]** erreicht man die Pausenfunktion, die mit dem Betätigen einer beliebigen Taste wieder aufgehoben wird.

Unbekannte Flugobjekte lenken den Ball in seiner Flugrichtung ab und erschweren das Weiterkommen. Herunterfallende Tonnen, die sich hinter manchen Steinen verbergen und mittels Schläger aufgefangen werden können, geben dem Ball oder Schläger andere Eigenschaften.

Eigenschaften der Tonnen:

Grundfarbe Bedeutung
(Aufdruck)

hellblau (D)	man bekommt 3 Bälle mit unterschiedlichen Flugwinkeln
lila (B)	nächstes Bild durch den Ausgang rechts
blau (E)	größerer Schläger
orange (S)	der Ball bekommt einen flachen Flugwinkel
rot (L)	Basis wird zu einem Geschütz, mit dem man durch Betätigen der [SPACE] -Taste oder von FIRE schießen kann
blaugrün (P)	zusätzlicher Schläger
grün (C)	der Ball bleibt am Schläger kleben und kann mittels [SPACE] oder FIRE wieder ins Spiel gebracht werden

Je länger der Ball ohne Schlägerberührung bleibt, desto schneller wird er. Hat man alle Steine abgeräumt oder fängt man die lila Tonne, gelangt man in das nächste Bild.

Punkte gibt es

- für jeden abgeräumten Stein (je nach Farbe ca. 100 Punkte),
- für jede aufgefangene Tonne (1000 Punkte),
- für jedes vernichtete Flugobjekt (100 Punkte) und
- für jedes vorzeitige Verlassen des Bildes (10200 Punkte).

Die Punktzahl für den betreffenden Spieler wird oben auf dem Bildschirm angezeigt. Fängt man einen Ball nicht auf, verringert sich die Anzahl der Schläger, die links unten auf dem Bildschirm dargestellt werden, um einen.

Hat man keinen weiteren Schläger zur Verfügung, ist das Spiel beendet, und es besteht die Möglichkeit, sich in die Bestenliste einzutragen. Mit **[M]** und **[N]** können aus dem Alphabet vorwärts und rückwärts Buchstaben einzeln ausgewählt und mit **[SPACE]** geschrieben werden.