

30.8.89/neue 2. Seite 26.9.89/neu am 9.10.89/neu am 7.11.89/ 2.2.90/6.2.90  
15.2.90  
9.3.90 zu O  
F am 12.3.90

## CC 6007 SPIELEBOX 7

```
-----  
Nr. Name      Zählerstand  Bedienung  
                Geracord LCR  
-----  
1  ARNI        0i0          0i8          T          J  
2  PUZZLE      047          070          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

=====

ARNI

Das Programm ARNI bringt das Steckhalmaspiel auf den Computer. Mit den Cursortasten oder dem Joystick ist am Anfang des Spiels ein Stein des Spielfeldes auszuwählen und mit der ^SPACE-Taste der Tastatur oder der FIRE-Taste des Joysticks zu entfernen. Das Spiel besteht nun darin, wiederum einen Stein auszuwählen, ihn aufzunehmen (^SPACE\_- oder FIRE-Taste) und ihn über einen benachbarten Stein in ein freigeswordenes Feld abzulegen (^SPACE\_- oder FIRE-Taste). Der übersprungene Stein verschwindet dabei. So ist fortzufahren, bis keiner der Steine auf dem Spielfeld noch einen Nachbarstein hat. Ziel ist es, nur noch einen Stein übrigzulassen. Mit der Taste ^E\_ kann zu jederzeit das Spiel beendet werden.

PUZZLE

PUZZLE ist ein Strategiespiel, bei dem es darauf ankommt, einen großen Stein mit dem Namen PITTI durch geschicktes Manövrieren mit kleineren und größeren Steinen vom oberen Ende des Spielfeldes ans untere Ende (Ziel) zu bringen.

Wem die Lösung etwas schwerer fällt oder wer erst einmal die Strategie studieren will, kann sich einen Lösungsweg mit 154 Schritten ansehen. Ein Eintrag in die Bestenliste erfolgt nur für den Spieler, der PITTI erfolgreich zum Ziel geführt hat.