

CC 6003 Spielebox 3

Nr.	Name	Zählerstand		Bedienung
		Geracord	LCR	
1	FRUITY	010	017	T / J
2	MEMORY	140	173	T

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 (CAPSLOCK)> 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

FRUITY Frank

FRUITY Frank ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem Reaktionsvermögen und Übersicht gefragt sind.

Ziel ist es, in verschiedenen Schwierigkeitsgraden mit der Spielfigur (kleines Männlein) jeweils 20 Früchte einzusammeln.

Dabei darf man sich nicht von verschiedenen Gestalten fangen lassen. Die Monsterchen kann man beseitigen, indem man Äpfel auf sie fallen läßt oder sie mit einem abwirft (Wurfrichtung=Laufriechung).

Dafür bekommt man wie für das Sammeln von Früchten Punkte. Für das Früchtesammeln erhält man folgenden Bonus:

Kirschen	10 Punkte
Banane	20 Punkte
Birne	40 Punkte
Zitrone	60 Punkte
Heidelbeere	70 Punkte
Johannisbeere	100 Punkte
Pfirsich	200 Punkte

Die Punkte für das Beseitigen der Monsterchen werden gleich im 1. Bild des Spiels angezeigt. Werden mehrere Monsterchen mit einem Apfel getroffen, bekommt man für das zweite Monsterchen die doppelte und für alle weiteren die vierfache Punktezahl. Das wird im 1. Bild durch die sich ändernden Punkte in der "Apfel"-Spalte erklärt.

Beim Spiel wird in der Statuszeile immer der momentane Punktestand (Score) und die bisher erreichte Höchstpunktzahl (High Score) angezeigt. Zur Einstimmung sollte man sich nach dem Start das nach kurzer Zeit

automatisch startende Demonstrationsspiel ansehen.

Memory

Das Computerspiel MEMORY ist dem Kartenspiel "Merke Dir" nachempfunden und für zwei Mitspieler gedacht. Nachdem jeder Spieler seinen Namen (max. 4 Zeichen) eingegeben hat, erscheinen 32 verdeckte Kartenpaare auf dem Bildschirm. Die Spieler müssen nun versuchen, die zusammenhängenden Karten zu finden.

Eine Karte wird aufgedeckt, indem man erst die Spalten-, dann die Zeilennummer eingibt. Unzulässige Eingaben werden gelöscht und können korrigiert eingegeben werden. Werden zwei unterschiedliche Karten aufgedeckt, werden sie kurz angezeigt, wieder verdeckt und der andere Spieler ist an der Reihe. Die Position der Karten sollte man sich merken.

Findet ein Spieler ein Kartenpaar, so erhält er einen Punkt und darf es noch einmal versuchen.

Sind alle Kartenpaare gefunden, erfolgt eine Auswertung.