

**Beschreibung  
PROGRAMMKASSETTE R 0166  
SPIELE  
HEIMCOMPUTER robotron Z9001**

Die Seite A der PROGRAMMKASSETTE R 0166 enthält fünf BASIC-Spielprogramme, die weniger als 5 kbyte Speicherplatz benötigen. Sie sind in der Minimalvariante des Heimcomputers robotron Z 9001 (bei im RAM geladenen BASIC-Interpreter) nutzbar.

Die Seite B können Sie für eigene Programme verwenden.

**Kassetteninhalt (Seite A)**

Programmname	Kurzbezeichnung	Länge, ca. (byte)	Zählerstand <sup>1)</sup>
R+AUTOOCR	Autocross	4800	.....
R+TRUMPF	Kartenspiel 'Trumpf 8' oder 'Mau'	4800	.....
R+WORTE	Wörter raten	4800	.....
R+ZIELE	Ziele suchen	3200	.....

Das Laden eines BASIC-Anwenderprogrammes in den Heimcomputer ist in der Bedienungsanleitung, Abschnitt 5.2, beschrieben.

---

<sup>1)</sup> Bitte den jeweiligen Zählerstand selbst ermitteln und eintragen. Der Programmanfang ist am Vorton (etwa 5 Sekunden) der Programme zu erkennen.

**VEB ROBOTRON-MESSELEKTRONIK >OTTO SCHÖN< DRESDEN**  
9/84a      **DDR-8012 Dresden, Lingnerallee 3, Postschließfach 211**

**R+AUTOOCR**

**Kurzbezeichnung:** Autocross (Reaktionsprogramm mit Spielhebel-Steuerung)

**Voraussetzung:**

1 Spielhebel wird benötigt (falls kein Spielhebel vorhanden, kann eine Steuerung auch über die Cursorsteuertasten der Tastatur, d.h.     erfolgen).

**Inhaltsbeschreibung**

AUTOOCR ist ein Spielprogramm, das Ihre Reaktionsfähigkeit herausfordert. Mit dem Spielhebel ist ein Auto über eine beliebige Hindernisstrecke zu steuern. Die Fahrgeschwindigkeit ist in 3 Stufen wählbar. Die Fahrzeit und die aufgetretenen Karambolagen werden ermittelt und bewertet.

**Hinweise zur Programmabarbeitung**

Die Fahrstrecken bzw. die Hindernisse auf der Strecke werden entweder vom Programm vorgegeben (Standardstrecke) oder beliebig aufgebaut. Der Aufbau erfolgt über Spielhebel oder Tastatur. Mit dem Spielhebel oder der Tastatur (Cursorsteuertasten) wird der Cursor bewegt. Ist gleichzeitig die Taste  auf der Tastatur bzw. die Aktionstaste am Spielhebel gedrückt, wird die aktuelle Cursorposition als Begrenzungsfeld eingetragen. Ist gleichzeitig die Taste  auf der Tastatur gedrückt, wird ein Leerzeichen auf die aktuelle Cursorposition eingetragen.

Mit der Taste  wird der Aufbau der Fahrstrecke abgeschlossen.

Die Fahrgeschwindigkeit kann in 3 Stufen (1 bis 3) eingestellt werden, wobei der Stufe 3 die höchste Geschwindigkeit entspricht.

Nachdem der Spieler seine Startbereitschaft über die Taste  signalisiert hat, beginnt die Zeitmessung für die Fahrt vom Start - zum Zielpunkt. Der Weg vom Start zum Ziel kann unter Berücksichtigung der aufgebauten Hindernisse beliebig gewählt werden. Das Ziel soll in möglichst kurzer Zeit und mit möglichst wenig Karambolagen erreicht werden. Aus Fahrzeit, Zahl der Karambolagen und gewählter Geschwindigkeit wird je Fahrt eine Punktzahl errechnet und ausgegeben. Für mehrere Fahrten über dieselbe Strecke, d.h. bei unverändertem Streckenaufbau, wird die erreichte Punktzahl mit dem bisherigen Spitzenwert verglichen.

Nach Auswertung einer Fahrt, kann der Spieler entscheiden, ob er erneut starten möchte und dabei dieselbe, eine veränderte oder eine Standardstrecke durchfahren möchte.

## **R+HALMA**

**Kurzbezeichnung:** Steckhalma (für einen Spieler)

**Voraussetzungen:** keine

### **Inhaltsbeschreibung**

R+HALMA realisiert das bekannte Kinderbrettspiel 'Steckhalma' auf dem Bildschirm.

Entfernen Sie zunächst einen beliebigen Stein durch Angabe seiner Zeilen- und Spaltenkoordinaten aus dem Spielfeld. Überspringen Sie dann einen Halmstein in waagerechter oder senkrechter Richtung mit einem seiner Nachbarsteine auf das entstandene freie Feld. Der übersprungene Stein wird dabei vom Programm automatisch entfernt.

Das Ziel des Spiels besteht darin, alle Steine (bis auf den letzten, der springt) aus dem Feld zu entfernen.

Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades können Sie sich auch eigene Spielregeln vorgeben, z.B.

- maximale Anzahl von Steinen übrigbehalten,
- bestimmtes Muster der Steine im Endzustand erreichen,
- übrigbleibender Stein soll an der Stelle stehen, wo der erste Stein entfernt wurde.

### **Hinweise zur Programmabarbeitung**

- Sie werden während des Spiels durch das Zeichen > geführt, das darauf hinweist, wenn eine Tastatureingabe erwartet wird und welche.
- Tastatureingaben werden nicht mit **ENTER** abgeschlossen.
- Zum Spielen benötigte Tasten
  1. für Zeilenangabe: Buchstaben A bis G
  2. für Spaltenangabe: Ziffern 1 bis 7
  3. für Sprungrichtungsangabe: Kursorpeile in der untersten Tastaturzeile.Nach Eingabe der Zeilen- und Spaltenkoordinaten kann man diese vor Ausführung des Sprungs durch Betätigen von **CONTR** löschen und einen neuen Stein zum Springen auswählen.
- Das Spiel endet bei fehlender Zugmöglichkeit mit einer entsprechenden Ausschrift. Ein vorzeitiges Verlassen des Programms ist nur über die **STOP**-Taste möglich.

## **R+TRUMPF**

**Kurzbezeichnung:** Kartenspiel "Trumpf 8" oder "Mau" (Spieler gegen Heimcomputer)

**Voraussetzungen:** keine

### **Inhaltsbeschreibung**

Es wird wie mit einem Kartenspiel, bestehend aus 52 Blatt, gespielt. Zunächst verteilt der Computer je 7 Karten an beide Spielpartner, d.h. an Sie und an sich selbst. Anschließend wird eine Karte aufgedeckt. Diese Karte erscheint hinter der Ausschrift "Ausgespielte Karte".

Es werden nun Ihre Karten angezeigt (nach Farben und in aufsteigender Reihenfolge sortiert), und Sie werden aufgefordert, eine dieser Karten zu spielen. Es ist jeweils mit gleicher Farbe oder mit gleichem Kartenwert zu bedienen. Haben Sie jedoch eine Karte mit dem Kartenwert "8" (Trumpf 8), dann können Sie diese unabhängig von der ausgespielten Karte jederzeit ausspielen und anschließend eine Kartenfarbe wählen, mit der das Spiel dann fortgesetzt wird.

Können Sie nicht bedienen, dann müssen Sie so lange Karten ziehen, bis Sie bedienen können. Dies geschieht einfach dadurch, daß Sie auf die Frage "Welche Karte spielen Sie?" keine Karte eingeben, sondern nur die Taste **ENTER** betätigen.

Sind die Spielkarten aufgebraucht, erscheint die Ausschrift "Karten sind alle". Können Sie wirklich noch nicht bedienen, dann betätigen Sie abermals die Taste **ENTER**, erhalten aber diesmal keine weitere Karte und müssen so lange aussetzen, bis Sie wieder bedienen können.

Können beide Spielpartner nicht mehr bedienen, ist das Spiel zu Ende. Wer seine letzte Karte ausspielt, beendet ebenfalls das Spiel.

Ist ein Spiel beendet, werden die Augen gezählt, die jeder Spielpartner noch in der Hand hat, und dem gegnerischen Partner als Punkte gutgeschrieben. Dabei zählen Bube, Dame, König und As je 10 Augen, eine Trumpf 8 zählt 50 Augen und die restlichen Karten entsprechend ihrem Kartenwert (2 bis 10).

Sie können nun weiter spielen, indem Sie die Frage 'Weiter spielen?' mit J (für Ja) oder **ENTER** beantworten. Antworten Sie mit N (für Nein), dann erfolgt eine Endauswertung über die Gesamtzahl der Spiele.

## Hinweise zur Programmabarbeitung

Die Karten können so in den Computer eingegeben werden, wie sie auf dem Bildschirm dargestellt sind (siehe hierzu Tabellensammlung PROGRAMMIERHILFEN, Tabelle 1).

Zum Beispiel Herz 7:

GRAFIK SHIFT Z GRAPHIC SPACE 7 ENTER

Zur Erleichterung können Sie die Karten auch kodiert eingeben.

Dabei gilt:	Kreuz entspricht	Y
	Pik	X
	Herz	C
	Karo	V
	BUBE	BU
	DAME	DA
	KOENIG	KO

Diese Angaben können in beliebiger Reihenfolge, mit oder ohne Leerzeichen eingegeben werden.

Z.B. Herz 7: C 7 ENTER oder 7 C ENTER

Pik Bube: X B U ENTER oder B U X ENTER

Warten Sie bitte immer darauf, daß der Computer mit seinem Spiel fertig ist und Sie zu einer Handlung auffordert. (Auch der Computer muß manchmal Karten ziehen und prüfen, ob er bedienen kann!)

## R+WÖRTE

**Kurzbezeichnung:** Wörter raten (für einen Spieler) Voraussetzungen: keine

### Inhaltsbeschreibung

Sie haben die Aufgabe, ein Wort zu erraten.

Das Wort wird zunächst durch waagerechte Striche angezeigt, woraus Sie bereits die Länge des zu erratenden Wortes ersehen können.

Wenn Sie nun einen Buchstaben raten (nur Taste des Buchstabens betätigen), wird dieser in das zu erratende Wort so oft eingetragen, wie er im Wort vorkommt. Anschließend ist das Wort zu raten oder, wenn Sie es noch nicht erraten können, die Taste ENTER zu betätigen.

Ist der Buchstabe nicht im Wort enthalten, dann erscheint im "Fenster" schrittweise ein Ungeheuer. Nach 8 Fehlversuchen (8 Buchstaben geraten, die nicht im Wort enthalten sind), haben Sie den "Wettkampf" mit dem Ungeheuer verloren, und vom Computer wird Ihnen das Wort genannt.

Raten Sie ein Wort, erscheint Ihre Vermutung unter dem zu erratenden Wort. Sie erhalten Auskunft darüber, ob es das richtige Wort ist.

Zur Information werden Ihnen ständig alle geratenen Buchstaben in der Reihenfolge, wie sie eingegeben wurden, angezeigt.

In diesem Programm sind verschiedene Worte mit 2 bis maximal 19 Buchstaben enthalten, die in zufälliger Reihenfolge, ohne doppelt aufzutreten, geraten werden können. (Nach jedem Neustart des Programmes stehen wieder alle Worte zur Verfügung.)

Als Wertung wird die Anzahl der Versuche (geratene Buchstaben) angegeben, die erforderlich waren, um das Wort zu erraten. Versuche, das Wort insgesamt zu erraten, werden dabei nicht gezählt.

Ziel des Spieles ist es, das Jeweilige Wort mit möglichst wenig Versuchen zu erraten.

## Hinweis zur Programmabarbeitung

Bei der Eingabe des zu ratenden Wortes können Sie das Wort beliebig korrigieren. Sind Sie mit der Eingabe bzw. Korrektur des Wortes fertig, ist die Taste ENTER zu betätigen.

## R+ZIELE

**Kurzbezeichnung:** Ziele suchen (für einen Spieler)

**Voraussetzungen:** keine

### Inhaltsbeschreibung

Ihre Aufgabe ist es, im dargestellten Spielfeld, welches aus 10 mal 10 Feldern besteht, 4 Ziele zu suchen.

Bei jedem Versuch geben Sie bei der Aufforderung "Zeile:" die Zeilennummer (0 bis 9) und anschließend die Spaltennummer (0 bis 9) ein.

Nun wird der Abstand<sup>\*)</sup> der noch zu suchenden Ziele (1 bis 4) vom blinkenden (bei diesem Versuch gewählten) Feld angegeben. Sie haben ca. 10 Sekunden Zeit, diese Angaben für die Auswahl des nächsten Feldes im nächsten Versuch auszuwerten; danach werden sie gelöscht.

Wenn ein Ziel gefunden wurde, wird dieses mit seiner Nummer im Spielfeld eingetragen.

Nach 10 Versuchen werden die Ziele, welche Sie nicht gefunden haben, vom Computer angezeigt und ins Spielfeld eingetragen.

---  
\*) Der Abstand wird angegeben von Mittelpunkt zu Mittelpunkt der Felder in Anzahl von Feldern.

Nach dem pythagoreischen Lehrsatz ergibt sich z.B. für den folgenden Abstand:

$$c = \sqrt{a^2 + b^2} = \sqrt{16 + 9} = \sqrt{25} = 5$$

