R 0165

Spiele

Preis: EVP 89,- M

Download

- r0165.zip Programme
- r0165.pdf Dokumentation

Bilder

Programme

Die Seite A der PROGRAMMKASSETTE R 0165 enthält fünf BASIC-Spielprogramme.

Die Seite B können Sie für eigene Programme verwenden.

1. **R+MASTER** Logisches Spiel, ähnlich MASTER MIND
2. **R+SKEET** Wurftaubenschießen

3. **R+NIM** Logisches Spiel
4. **R+MOND** Mondlandung
5. **R+OTHELO** Brettspiel

Programmbeschreibungen

R+MASTER

Dateiname	R+MASTER
Laden in	BASIC

Master Mind (für einen Spieler)

R+MASTER ist ein Ratespiel für eine Person. Vom Heimcomputer wird eine Ziffernfolge festgelegt, die der Spieler in möglichst wenigen Schritten zu ermitteln hat. Jede vom Spieler eingegebene Ziffernfolge wird vom Heimcomputer mit der zu ratenden Ziffernfolge verglichen und bewertet. Die Anzahl der ♦-Zeichen entspricht der Anzahl der Ziffern, die an der richtigen Stelle innerhalb der vom Heimcomputer vorgegebenen Ziffernfolge stehen. Die Anzahl der Ziffern, die auch in der zu ratenden Ziffernfolge auftreten, aber nicht an der richtigen Stelle stehen, ist gleich der Anzahl der angegebenen ◊-Zeichen.

R+SKEET

Dateiname	R+SKEET
Laden in	BASIC

SKEET (Wurftaubenschießen), für einen Spieler.

SKEET ist ein Bildschirmspiel für einen Spieler, das Reaktionsschnelligkeit und Orientierungsvermögen erfordert und schult. Nach Spielbeginn läßt der Heimcomputer nacheinander verschiedene Wurftauben aus zufällig gewählten Richtungen über den Bildschirm fliegen. Gleichzeitig wird am unteren Bildrand der Standort des „Skeet-Schützen“ angezeigt. Durch Betätigen der Leer-Taste (SPACE) wird ein „Schuß“ ausgelöst. Der Spieler muß nun versuchen, den Zeitpunkt des Abschusses jeweils so zu wählen, daß die Wurftauben getroffen werden. Die Treffer werden optisch signalisiert und in einer Trefferanzeige mitgezählt. Nach 50 Schuß gibt der Heimcomputer eine Auswertung auf dem Bildschirm aus.

R+NIM

Dateiname	R+NIM
Laden in	BASIC

NIM Spiel (für einen Spieler)

Gegeben ist eine bestimmte Anzahl (N) von Streichhölzern. Der Spieler und der Rechner nehmen abwechselnd mindestens 1, höchstens K Streichhölzer weg. Es gewinnt derjenige, der den anderen zwingt, das letzte Streichholz zu nehmen.

R+MOND

Dateiname	R+MOND
Laden in	BASIC

Simulation einer Mondlandung (für einen Spieler)

Der Heimcomputer gibt folgende Ausgangssituation vor: Ein Raumschiff befindet sich im Landeanflug mit einer bestimmten Anfangsgeschwindigkeit in einer bestimmten Höhe über der Mondoberfläche. Infolge Ausfalls der Landeautomatik sind Sie gezwungen, zur Handsteuerung überzugehen. Der Tank enthält noch einen gewissen Treibstoffvorrat, der bei geschickter Ausnutzung eine weiche Landung ermöglicht. Der Spieler wird zu Bremsmanövern aufgefordert und muß versuchen, eine solche Strategie des Treibstoffverbrauchs zu entwickeln, die eine weiche Landung, d. h. Landung mit Geschwindigkeit Null, garantiert.

R+OTHELO

Dateiname	R+OTHELO
Laden in	BASIC

Brettspiel OTHELO (Spieler gegen Heimcomputer)

Die Spielfläche besteht aus 8 mal 8 Feldern. Es wird mit Steinen gespielt, die durch „★“ und „0“ gekennzeichnet sind. Mit „★“-Steinen spielt Ihr Gegner, der Heimcomputer. Sie spielen mit „0“-Steinen. Der Heimcomputer gibt eine Anfangsstellung vor. Als Spielzug geben Sie jeweils ein Feld an, welches mit mindestens einem Ihrer „0“-Steine durch Überspringen eines „★“-Steines oder mehrerer „★“- Steine in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung erreicht werden kann. Dabei dürfen keine Leerfelder „.“ und keine eigenen Steine übersprungen werden. Das als Spielzug angegebene Feld muß ein Leerfeld „.“ sein. Alle Sprünge Ihrer Steine, die zum angegebenen Zielfeld führen, werden nun ausgeführt, und die übersprungenen gegnerischen „★“-Steine werden durch Ihre „0“-Steine ersetzt. Auch das als Spielzug angegebene Feld wird mit Ihrem „0“-Stein besetzt. Sind alle Felder besetzt oder kann ein Spieler nicht setzen (weil kein Zug möglich ist), dann ist das Spiel beendet, und der Spieler mit der größten Anzahl Steine auf der Spielfläche hat gewonnen.

From:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/ - **Homecomputer DDR**

Permanent link:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z9001/kassetten_robotron/r0165

Last update: **2013/06/10 11:25**