R 0166

Spiele

Preis: EVP 89,- M

Download

- r0166.zip Programme
- r0166.pdf Dokumentation

Bilder







Programme

Die Seite A der PROGRAMMKASSETTE R 0166 enthält fünf BASIC-Spielprogramme.

Die Seite B können Sie für eigene Programme verwenden.

1. **R+AUTOCR** Autocross
2. **R+HALMA** Steckhalma

3. **R+TRUMPF** Kartenspiel 'Trumpf 8' oder 'Mau'
4. **R+WORTE** Wörter raten
5. **R+ZIELE** Ziele suchen

Programmbeschreibungen

R+AUTOCR

Dateiname	R+AUTOCR
Laden in	BASIC

Autocross (Reaktionsprogramm mit Spielhebel -Steuerung)

AUTOCR 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.

R+HALMA

Dateiname	R+HALMA
Laden in	BASIC

Steckhalma (für einen Spieler)

R+HALMA realisiert das bekannte Kinderbrettspiel 'Steckhalma' auf dem Bildschirm. Entfernen Sie zunächst einen beliebigen Stein durch Angabe seiner Zellen - und Spaltenkoordinaten aus dem Spielfeld. Überspringen Sie dann einen Halmastein 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.

R+TRUMPF

Dateiname	R+TRUMPF
Laden in	BASIC

Kartenspiel „Trumpf 8“ oder „Mau“ (Spieler gegen Heimcomputer)

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.

Die Eingabe der Karten erfolgt wie angezeigt, per Grafiksymbol oder mit den zugehörigen Buchstaben (Y=Kreuz, X=Pik, C=Herz, V=Karo), z.B. „C3“ oder „Y BUBE“.

R+WORTE

Dateiname	R+WORTE
Laden in	BASIC

Wörter raten (für einen Spieler)

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 Wort e 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.

R+ZIELE

Dateiname	R+ZIELE
Laden in	BASIC

Ziele suchen (für einen Spieler)

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 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.

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

Permanent link:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z9001/kassetten_robotron/r0166

Last update: **2020/10/23 13:14**