
Beschreibung zu C0168 SPIELE 6

Nr.	Name	Zählerstand
1	DELIRO	010
2	PENGO/3	050
3	PENGO/4	090

veb mikroelektronik

"wilhelm pieck"

mühlhausen

Die Programme sind auf dem KC85/3 bzw. KC85/4 lauffähig. Bei "PENGO" existieren zwei Varianten, die KC85/3- und die KC85/4-Variante. Hier muß das Programm für den jeweiligen Computertyp geladen werden. Die Varianten unterscheiden sich nicht in Spielaufbau, Grafik und Sound.

Die Programme werden vom CAOS-Grundmenü aus mit 'LOAD' in den Computer geladen und sind selbststartend.

-- --
Beschreibung der Spiele

=====

DELIRO

'DELIRO' ist ein Geschicklichkeitsspiel. Es geht darum, von einem Ausgangsraum 'A' in einen Endraum 'B' und zurück zu gelangen und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln. Der Weg durch die Räume muß erkundet werden. In jedem Raum lauern aber

-- --
ein bis drei Gespenster, von denen man nicht gefangen werden darf. Außerdem sind noch verschiedene Gegenstände in den Räumen verteilt, deren Wirkung man sehr schnell herausfindet.

PENGO

'PENGO' ist ein Tempo- und Geschicklichkeitsspiel. Man muß in den einzelnen Spielstufen mit einem kleinen

-- --

--

Pinguin versuchen, drei Kristallblöcke in eine Reihe aneinanderzuschieben (waagerecht oder senkrecht). Dabei versuchen "SNOWBEES" den Pinguin zu fangen. Läuft ein "SNOWBEE" an einer Spielfeldbegrenzungswand entlang, kann man ihn durch das Anrennen gegen diese Wand für kurze Zeit außer Gefecht setzen. Das geht auch, indem man einen Eis- oder Kristallblock gegen einen "SNOWBEE" schleudert. Blöcke

--

können dann geschoben werden, wenn sich hinter dem zu schiebenden Block kein anderer Block befindet. Befindet sich jedoch einer dahinter, zerschmilzt der Eisblock, gegen den man schiebt. Kristallblöcke zerschmelzen nicht. Der Schwierigkeitsgrad nimmt von Spielstufe zu Spielstufe zu.
