
Beschreibung zu C0169 SPIELE 7

Nr.	Name	Zählerstand
1	DIGGER/3	010
2	DIGGER/4	060
3	4GEWINNT	120

veb mikroelektronik
"wilhelm pieck"
mühlhausen

Die Programme sind auf dem KC85/3 bzw. KC85/4 lauffähig. Bei 'DIGGER' existiert je eine KC85/3- und eine KC85/4-Variante. Je nach Computertyp ist dann die jeweilige Variante zu laden. Die Varianten unterscheiden sich nicht in Spielaufbau, Grafik und Sound. Bei 'DIGGER' für den KC85/3 ist zu beachten, daß eine RAM-Erweiterung im Adreßbereich 4000H bis 7FFFH vorhanden und aktiviert sein muß.

--

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

Beschreibung der Spiele
=====

DIGGER

'DIGGER' ist ein Strategie- und Geschicklichkeitsspiel. Der Spieler

--

hat die Aufgabe, in verschiedenen Räumen mit einem Männchen eine in der Statuszeile angegebene Anzahl von Diamanten zu sammeln und zum Ausgang zu gelangen. Schafft der Spieler einen Raum nicht, wird ihm ein Leben abgezogen, und er startet durch die Betätigung der BRK-Taste im selben Raum noch einmal. Insgesamt stehen ihm 20 Leben zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Raum zu Raum. In den Räumen

treten Erde, Diamanten, Steine, Mauerwerk, Umwandlungsgestein, Geister und ein oder mehrere Ausgänge auf. Steine und Diamanten unterliegen der Schwerkraft, sofern sie nicht von unten gehalten werden. Genauso fallen Steine von Steinen, Steine von Diamanten, Diamanten von Diamanten und Diamanten von Steinen herunter. Das Männchen kann von herunterfallenden Steinen oder Diamanten erschlagen werden. Fällt

-- --

ein Stein durch Umwandlungsgestein, wird er in einen Diamanten umgewandelt. Das Männchen darf nicht mit Geistern direkt in Berührung kommen. Geister können von Steinen oder Diamanten erschlagen werden. Dabei wird ein Raum von 3x3 Feldern gesprengt und die Puntzahl um 99 erhöht. Für jeden gesammelten Diamanten erhält der Spieler 3 Punkte.

-- --

4GEWINNT

'4GEWINNT' ist ein Logikspiel, bei dem der Computer als Gegner auftritt. Es geht darum, in einem 6x7 Spielfeld vier eigene Steine in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe anzuordnen. Dazu werden abwechselnd vom Spieler und vom Computer die Steine von oben in die Spalten eingeworfen. Der jeweilige Stein fällt bis zur untersten

-- --

Zeile bzw. auf den letzten Stein in dieser Spalte durch. Sieger ist derjenige, der zuerst seine Viererreihe erreicht hat.
