

Spiele ohne Grenzen

Der Commodore 64 kann für sehr viele, überaus nützliche Dinge eingesetzt werden. So werden bei entsprechenden Fragen Anwendungen genannt wie Adressen verwalten, die Video- oder Schallplattensammlungen ordnen, die Heizung im Haushalt steuern, Vokabeln pauken, die Buchführung machen, Programmiersprachen lernen oder einfach die neue Technik beherrschen. Oft nur hinter vorgehaltener Hand wird zugegeben, daß man auch Spielen auf dem Computer nicht abgeneigt gegenübersteht. Tatsache ist jedoch, daß nahezu jeder Besitzer eines C 64 Spiele zur Entspannung, Anregung oder zum Vergnügen verwendet, sich 60 Prozent sogar zu einem überwiegenden Teil nur mit Spielen beschäftigt.

Die logische Konsequenz daraus liegt vor Ihnen, ein Sonderheft ausschließlich dem Homo ludens gewidmet, also dem spielenden Menschen. Sollten Sie zu dieser durchaus zahlreichen Spezies gehören, wird Ihnen dieses dritte Sonderheft ein wahrer Quell für Ihren Spieltrieb sein.

Wir haben dieses Sonderheft in neun Abschnitte unterteilt. Die erste Rubrik besteht aus den Sportspielen Golf, Billiard und Tontaubenschießen. Golf und besonders Billiard zeigen, was man durch geschickte Sprite-Steuerung alles erreichen kann, beispielsweise Bewegung von sieben Billiardkugeln in Realzeit. Tonti verlangt ein scharfes Auge sowie eine schnelle Hand und ist für angehende Scharfschützen gedacht.

Geschoßen wird auch in der zweiten Rubrik bei Radar und Panzerkrieg. Hier sind allerdings feindliche Raumschiffe und Panzer das bevorzugte Ziel.

Denken ist dann wieder bei Memory, Wator und Barre angesagt. Schulen Sie Ihr Gedächtnis, verfeinern Sie Ihr Verständnis für ökologische Gleichgewichte und versuchen Sie den Computer am Ziehen zu hindern.

Einige ganz besondere Leckerbissen erwarten Sie in der vierten Rubrik, den Spielegeneratoren. Haben Sie alle Bilder, Schwierigkeitsstufen und Ebenen gemeistert, schneiden Sie sich einfach schwierigere und noch kompliziertere Bilder. Roboservant und Stonerescue für den C 64 auf der einen, Mousetrap und Circle Circuit für den VC 20 auf der anderen Seite, lassen der eigenen Fantasie Raum für das Entwickeln noch verzwickterer Spielstufen.

An die Anhänger der Abenteuerspiele wurde mit Zauberschloß II, Dark Tower und Buch der Weisheit im fünften Abschnitt gedacht. Befreien Sie die Menschheit vom wieder auferstandenen Zauberer, von der Schreckensherrschaft des Bösen oder finden Sie das Buch der Weisheit.

Zurück an den heimischen Wohnzimmertisch gelangt man bei Mensch ärgere Dich nicht und Monopoly. Sollten Familienmitglieder oder Freunde keine Lust zum Spielen haben, nimmt der Computer bereitwillig deren Stelle ein.

Risiko und Shugun heißen die Vertreter der Taktikspiele. Fingerspitzengefühl ist bei Tödliches Dioxin, Little Blue, Hot Food, Libra und Spion (VC 20) in der achten Rubrik zu beweisen. Tödliches Dioxin und Libra stellen unterirdische Höhlensysteme dar, mit Erdbeben, Laserfallen und Schlingpflanzen, die ein Durchkommen extrem erschweren. Versuchen Sie bei Hot Food mit Ihrem Gebiß alles Eßbare aufzuschnappen, doch Vorsicht vor Zitronen. Dieses Programm ist ein Leckerbissen für alle Spielefans.

Sollten Sie nach dem Eintippen und Ausprobieren dieser Spiele, wider Erwarten, noch den Wunsch hegen »professionelle« Spiele zu erwerben, so geben wir Ihnen mit der Marktübersicht aller in Deutschland zum Zeitpunkt der Drucklegung käuflichen Spiele eine wohl einmalige Auswahlhilfe zur Hand.

Vor dem Vergnügen, in den Genuß der Programme zu kommen, steht (Abtipp-) Arbeit. Da die hier veröffentlichten Spiele alle eine hohe Qualität besitzen, bedingt das eine gewisse Länge (Ausnahmen bestätigen die Regel). Nun hat die Erfahrung gezeigt, daß gerade bei langen Programmen die Fehlerhäufigkeit beim Eintippen mit der Zeit steigt. Um dennoch auch die »Giganten« sicher zu bewältigen, ist jede einzelne Zeile mit einer Prüfsumme versehen, die Sie sofort nach dem abschließenden Return darüber informiert, ob noch ein Tippfehler vorliegt. Für Basic-Programme übernimmt diese Arbeit der **neue Checksummer V3**, für Maschinenprogramme der MSE. Der Checksummer ist tatsächlich neu, denn er erkennt jetzt auch Zahlendreher. Bisher ergab die Eingabe von 273 statt 237 dieselbe Prüfsumme, dennoch erschöpfte sich der Versuch, das Programm laufen zu lassen, in einem »Illegal Quantity Error«. Damit ist jetzt Schluß! Sollten Sie den Checksummer aus früheren Sonderheften (Tips & Tricks, Abenteuerspiele) oder dem 64'er Stammheft besitzen, verwenden Sie diesen bitte nicht, sondern nur den in diesem Sonderheft abgedruckten. Beim MSE, zur Eingabe von Maschinenprogrammen, ertönt ein Gong nach jeder richtig eingegebenen Zeile. Bei einem Fehler werden Sie aufgefordert, es nocheinmal zu probieren. Es hat sich gegenüber der alten Version nichts geändert. Sie können also den MSE aus dem 64'er Stammheft verwenden.

Für alle, die zwar an den Spielen interessiert sind, und trotz Checksummer und MSE keine Zeit und Muse haben, die Listings abzutippen, gibt es wie immer den Leserservice. Sämtliche Programme sind auf Diskette erhältlich. Es gibt zwei Disketten, jeweils beidseitig beschrieben.

Auf der Diskette 1 (Bestellnummer LG 85S31) befinden sich die Spiele Golf, Billard, Tonti, Panzer-Krieg, Radar, Memory, Wator, Barre und Roboservant.

Auf der Diskette 2 (Bestellnummer LG 85S32) die Spiele Stone Rescue, Circle Circuit, Mousetrap, Zauberschloß II, Dark Tower, Buch der Weisheit, Mensch ärgere Dich nicht, Monopoly, Risiko, Shugun, Tödliches Dioxin, Little Blue, Hot Food, Libra und Spion.

Aufgrund der Länge einiger Spiele konnten von Panzer-Krieg, Buch der Weisheit, Little Blue und Libra nur die Beschreibungen in diesem Sonderheft abgedruckt werden. Sie befinden sich jedoch auf den Disketten.

Wir wünschen dem Leser viel Spaß bei der Anwendung dieser einmaligen Spiele. (aa)