

PLUS-PAKET 16

Für Commodore 116 und 16

Deutsche Bedienungsanleitung

(C) 1985 bei KINGSOFT

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des PLUS-PAKET 16 für Ihren Commodore 116 oder 16. In diesem Paket sind 4 Programme enthalten, die sich auf der beiliegenden Kassette (auf beiden Seiten) befinden. Um die einzelnen Programme auf der Kassette leichter wiederzufinden, empfiehlt es sich, die jeweiligen Zählwerksstände zu notieren. Da die verschiedenen Rekorder-Modelle z.T. etwas voneinander abweichen, konnten wir Ihnen diese Arbeit nicht abnehmen. Tragen Sie bitte die Zahlen in folgende Tabelle ein:

880 Grandmaster

033 Tom

~~070~~ Galaxy

~~101~~ Ghost Town

85

1109

Bitte achten Sie beim Laden eines Programms stets darauf, daß der Tonkopf Ihres Rekorders sauber und richtig eingestellt ist, und daß der Rekorder möglichst weit vom Monitor bzw. Fernseher entfernt steht. Sollten Sie trotzdem Schwierigkeiten beim Laden eines Programmes haben, so probieren Sie das gleiche zuerst an einem anderen Computer/Rekorder aus, um sicherzustellen, daß wirklich die Kassette schadhaft ist.

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Anleitungen für die einzelnen Programme. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen! Falls Ihnen die Programme gefallen haben, möchten wir Sie noch auf unser weiteres Angebot für den Commodore 116/16 aufmerksam machen, z.B.: PLUS-PAKET 16/2 mit einem richtigen Flugsimulator (FLIGHT PATH 737) und 3 weiteren Spielen, DALEY THOMPSON'S STAR EVENTS (Olympiade mit 7 Disziplinen), WORLD CUP FOOTBALL (Fußballspiel für 1 oder 2 Personen), PAINTBOX (vielseitiges Mal- und Zeichenprogramm) usw. Sie erhalten auch diese Programme bei Ihrem Fachhändler oder direkt von uns:

KINGSOFT
Herrn Schäfer
Schnackebusch 4
D-5106 Roetgen
Tel. 02408/5119

Gegen 2,- DM in Briefmarken senden wir Ihnen gerne unseren Gesamt-Katalog zu.

GRANDMASTER

1. EINFÜHRUNG

Sie sind nun der stolze Besitzer eines der stärksten Schachprogramme für Heimcomputer. Ob Sie nun bereits ein erfahrener Spieler oder ein Anfänger sind, GRANDMASTER garantiert Ihnen zahlreiche interessante Stunden sowohl als Schachpartner, als auch als Lehrer, der Ihnen hilft, das königliche Spiel besser zu verstehen und zu spielen. Wir haben in GRANDMASTER eine Menge Funktionen eingebaut, die Ihnen eine möglichst einfache und komfortable Bedienung gestattet. Diese Anleitung wird Ihnen Schritt für Schritt zeigen, wie einfach Sie GRANDMASTER bedienen können. Wenn Sie Anfänger sind und vielleicht mit den Regeln noch nicht hundertprozentig vertraut sind, sollten Sie zuerst einmal Kapitel 5 aufschlagen, wo wir Ihnen die Schachregeln erklären. Wir helfen Ihnen, die schwierige und eventuell langweilige Phase des Lernens zu überwinden und die wahre Freude am königlichen Spiel zu gewinnen. Für den erfahrenen Spieler sind wahrscheinlich die speziellen Funktionen des Kapitels 4 von besonderem Interesse, wo wir ihm zeigen, wie er an seinen neuen spielstarken Schachpartner die meiste Freude hat. Unser Ziel war es, das Programm so zu gestalten, daß Sie auf einfache und komfortable Art möglichst viel Spaß am Schachspiel haben. Wir wünschen Ihnen viele interessante und aufregende Stunden und hoffen, daß Sie beim Spielen genauso viel Freude haben wie wir beim Erstellen von GRANDMASTER.

2. LADEN DES PROGRAMMS

Schalten Sie den Computer ein und schieben Sie die Kassette in den Rekorder. Geben Sie auf der Tastatur ein:

L O A D (RETURN)

Es erscheint nun die Aufforderung: PRESS PLAY ON TAPE auf dem Bildschirm. Drücken Sie die PLAY-Taste an Ihrer Datensette und das Programm wird in Ihren Computer eingeladen und anschließend automatisch gestartet.

P.S. Wenn Sie einen Commodore 116/16 mit Speichererweiterung oder einen Plus/4 besitzen, geben Sie statt LOAD folgendes ein:

P O K E 6 5 2 9 9 , 1 7 : L O A D (RETURN)

3. EINFACHES SPIEL

Nach dem Start des Programms erscheint ein Schachbrett, bei dem Ihre (weißen) Figuren am unteren Bildschirmrand stehen. Um einen Zug einzugeben, müssen Sie zuerst das Feld eingeben, von dem aus die Figur bewegt wird (z.B. E2) und dann das Zielfeld (z.B. E4). Drücken Sie also in diesem Beispiel die Tasten E 2 E 4. Nachdem Sie noch einmal kurz geprüft haben, ob Sie wirklich diesen Zug spielen wollen, drücken Sie die RETURN-Taste. Der Zug wird nun auf dem Bildschirm ausgeführt. GRANDMASTER wird dann mit seinem Gegenzug antworten, entweder sofort aus seiner Eröffnungsbibliothek oder nach einer Berechnung.

Während GRANDMASTER seinen Gegenzug überlegt, zeigt er Ihnen seine augenblicklichen Denkvorgänge an. Wenn Sie die Zahl hinter dem Buchstaben H betrachten, so erkennen Sie, wie tief GRANDMASTER analysiert. H steht dabei für Halbzüge (ein Halbzug ist ein Zug für eine Seite); wenn z.B. H3 erscheint, so hat er je einen Zug für sich, für Sie und noch einen für sich im voraus gerechnet. Sie können ferner im Ausgabefeld noch den Zug sehen, den er bisher für den besten hält.

Wenn Sie einen unerlaubten Zug eingeben, wird sich GRANDMASTER weigern, diesen anzunehmen und Ihr Eingabefeld löschen. Sie können dann direkt einen neuen, legalen Zug eingeben.

Die DEL-Taste wird dazu benutzt, falsch eingegebene Zeichen zu löschen, bevor Sie RETURN gedrückt haben. Durch Drücken dieser Taste wird das zuletzt eingegebene Zeichen gelöscht. Dies kann notwendig sein, wenn Sie einen Zug oder einen Teil davon falsch eingetippt haben. Die DEL-Taste löscht keinen Zug, der bereits durch die RETURN-Taste ausgeführt wurde. Wenn Sie einen Zug nach RETURN wieder zurücknehmen möchten, brechen Sie GRANDMASTER's Bedenkzeit ab und nehmen Sie einen Zug zurück (siehe dazu Kapitel 4).

Bei jedem Schachspiel darf der Spieler mit den weißen Figuren beginnen. Wenn Sie mit Weiß spielen möchten, geben Sie Ihren Zug in der oben beschriebenen Weise ein. Wenn Sie Schwarz bevorzugen, drücken Sie einfach die Tasten CTRL und 0 (Null) gleichzeitig. GRANDMASTER wird das Brett herumdrehen und seinen ersten Zug mit Weiß machen. Jedesmal, wenn Sie diese beiden Tasten drücken, beginnt ein neues Spiel mit vertauschten Farben.

Es gibt einige Sonderzüge beim Schach, deren Eingabe wir hier erläutern wollen. Diese sind Rochade, En Passant und Bauernumwandlung. Wenn Sie sich über die Regeln dieser Sonderzüge im unklaren sind, schauen Sie bitte im Kapitel 5 nach.

- a) Rochade. Diesen Zug geben Sie einfach durch den Königszug ein:
E1G1 - kleine Rochade von Weiß
E1C1 - große Rochade von Weiß
E8G8 - kleine Rochade von Schwarz
E8C8 - große Rochade von Schwarz
Der Computer wird seine Rochaden im gleichen Format bekanntgeben.
- b) En Passant. Wenn Sie En Passant schlagen möchten, geben Sie nur den Zug des schlagenden Bauern ein. GRANDMASTER wird seinen geschlagenen Bauern automatisch entfernen.
- c) Bauernumwandlung. Wenn einer Ihrer Bauern die Umwandlungsreihe erreicht, wird er von GRANDMASTER automatisch in eine Dame umgewandelt.

4. SPEZIELLE FUNKTIONEN

GRANDMASTER verfügt über eine ganze Reihe zusätzlicher Funktionen, um Ihnen größtmöglichen Bedienungskomfort zu bieten.

DEL Löscht die zuletzt eingegebene Taste.

f1 Wählt die Vordergrundfarbe aus; es stehen 16 verschiedene Farben zur Wahl.

f2 Wählt die Hintergrundfarbe aus; es stehen 16 verschiedene Farben zur Wahl.

f3 Wählt die Rahmenfarbe aus; es stehen 16 verschiedene Farben zur Auswahl.

f7 Schaltet auf automatisches Spiel. GRANDMASTER spielt solange gegen sich selbst, bis er ein Matt oder Patt findet und beginnt dann wieder ein neues Spiel. Dieser Modus ist ideal für einen Anfänger, der sich hierbei viel von GRANDMASTER's Strategie anschauen kann. Um aus diesem Modus zum normalen Spiel zurückzukehren, drücken Sie die STOP-Taste.

← (SWIFT) Zugzurücknahme. Mit dieser Taste können Sie einen kompletten Zug zurücknehmen (=2 Halbzüge). Obwohl dies - streng genommen - Mogeln ist, kann es besonders für Anfänger sehr lehrreich sein. Diese Funktion steht Ihnen immer zur Verfügung, außer bei MATT & PATT.

? Zugvorschlag. Sie können GRANDMASTER als Schachlehrer einsetzen und ihn fragen, was er an Ihrer Stelle spielen würde. Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie ? und er unterbreitet Ihnen einen Zugvorschlag. Wenn Sie diesen Vorschlag spielen möchten, drücken Sie einfach RETURN. Möchten Sie etwas anderes spielen, geben Sie diesen Zug wie gewohnt ein - der Zugvorschlag wird dann automatisch gelöscht. Nach einer Zugzurücknahme und zu dem Zeitpunkt, wo GRANDMASTER seine Eröffnungsbibliothek verläßt, ist sie gesperrt.

S Spielstufe. GRANDMASTER hat 10 Stufen, um Spielern verschiedener Stärke und Geduld gerecht zu werden. Bei jedem neuen Spiel wird die Stufe automatisch auf 1 gesetzt. Um eine andere Stufe zu wählen, drücken Sie nur S und eine Zahl von 0 bis 9. GRANDMASTER quittiert die Eingabe auf dem Bildschirm mit der Anzeige: S0 ... S9. Sie können die Spielstufe jederzeit ändern, wenn Sie am Zug sind. Hier eine Übersicht der mittleren Bedenkzeit pro Zug der einzelnen Stufen:

0: Briefschach	1: 5 sec	2: 15 sec	3: 30 sec	4: 50 sec
5: 1,5 min	6: 3 min	7: 5 min	8: 30 min	9: 2 h

Beachten Sie bitte, daß diese Werte je nach Spielsituation stark unter- oder überschritten werden können.

STOP Während GRANDMASTER überlegt, zeigt er Ihnen den Zug an, den er momentan favorisiert. Wenn Sie die STOP-Taste drücken, bricht GRANDMASTER seine Überlegungen ab und macht den Zug, den er für den besten hält. Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie auf einer hohen Stufe spielen und keine Lust mehr haben, auf seine Antwort zu warten, oder wenn Sie entdecken, daß Sie eben einen falschen Zug eingegeben haben.

CTRL-0 Beginnt ein neues Spiel mit vertauschten Farben.

5. DAS SCHACHSPIEL

Im fünften Jahrhundert taucht in historischen Berichten zum ersten Mal ein Spiel namens "Chaturanga" in Nordwest-Indien auf. Dieses "Chaturanga" entsprach bis auf wenige Unterschiede unserem heutigen modernen Schach. Das Spiel verbreitete sich nach Persien, von wo aus es über die mittelalterlichen Handelswege in den Mittelmeerraum gelangte und Europa ungefähr im Jahre 1000 erreichte. Die Normannen brachten dieses Spiel nach England und die spanischen Soldaten und französischen Forscher führten es in Amerika ein. Während des 17. Jahrhunderts entwickelte es sich schließlich zum heutigen Schach mit den zusätzlichen Regeln (Doppelschritt des Bauern, En Passant, Bauernumwandlung und Rochade).

Schach ist das klassische Spiel von Strategie und Manöver. Es wird auf einem Brett mit 64 (8 mal 8) abwechselnd weißen und schwarzen Feldern zwischen zwei Spielern gespielt, von denen jeder anfangs eine Armee von 16 Figuren erhält:

Einen König
Eine Dame
Zwei Türme
Zwei Läufer
Zwei Springer
Acht Bauern

Die beiden Spieler wechseln sich mit ihren Zügen ab. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt das Spiel. Ein Spieler ist "am Zug", wenn er an der Reihe ist zu ziehen.

Mit der Ausnahme der Rochade ist ein Zug die Bewegung einer Figur von einem Feld zum andern, welches entweder leer ist oder von einer gegnerischen Figur besetzt ist. Keine Figur außer dem Turm bei der Rochade und dem Springer darf ein Feld überqueren, daß von einer anderen Figur besetzt ist. Eine Figur, die ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld betritt, schlägt diese im gleichen Zuge. Die geschlagene Figur muß sofort vom Brett entfernt werden.

Der König darf ein Feld weit in jede Richtung gehen, jedoch niemals ein Feld betreten, das von den feindlichen Figuren bedroht ist. Wird er angegriffen, so muß er im nächsten Zug dieser Bedrohung (Schachgebot) begegnen. Kann er dies nicht, so wurde er "matt" gesetzt.

Die Dame zieht beliebig weit in jeder schrägen oder geraden Richtung. Die Vielfalt ihrer Zugmöglichkeiten macht sie zur stärksten Figur auf dem Schachbrett.

Der Turm zieht beliebig weit in jeder geraden Richtung.

Der Laufer zieht beliebig weit in jeder schrägen Richtung seiner Feldfarbe.

Der Springer bewegt sich hakenförmig in beliebiger Richtung, nämlich zwei Felder geradeaus und eins zur Seite. Als einzige Figur kann der Springer im Weg befindliche Figuren überspringen.

Der Bauer darf in der Regel nur ein Feld vorwärtsziehen. Aus seiner Ausgangsposition heraus darf er wahlweise auch zwei Felder vorrücken. Im Gegensatz zu den anderen Figuren schlägt er anders als er zieht, nämlich diagonal vorwärts. Gelingt es, einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe zu bringen, so verwandelt sich dieser in eine Figur der eigenen Farbe nach Wahl (mit Ausnahme des Königs natürlich). Eine Besonderheit stellt das Schlagen En passant dar. Tritt ein Bauer mit seinem Doppelschritt direkt neben einen Bauern, so kann ihn dieser im unmittelbaren Antwortzuge so herausschlagen, als wäre er nur ein Feld vorgerückt.

Die Rochade. Nur einmal während einer Partie ist es gestattet, zwei Figuren gleichzeitig zu bewegen, nämlich bei der Rochade. Der König bewegt sich hierbei zwei Felder seitlich auf den Turm zu und dieser setzt sich auf der anderen Seite neben ihn. Die Ausführung der Rochade ist an folgende Bedingungen gebunden:

- a) König und Turm dürfen noch nicht gezogen haben.
- b) Die Felder zwischen ihnen müssen leer sein.
- c) Der König darf weder im Schach stehen, noch über oder auf ein bedrohtes Feld rochieren.

Das Ende der Partie. Eine Partie ist gewonnen, wenn der Gegner mattgesetzt ist oder freiwillig vorher aufgibt. Dies gelingt nicht immer, oft gehen Spiele mit Remis (=Unentschieden) aus. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten:

- a) Wenn das vorhandene Figurenmaterial soweit reduziert ist, daß kein Matt mehr erzwungen werden kann (technisches Remis).
- b) Wenn ein am Zug befindlicher Spieler nicht im Schach steht, aber auch nicht in der Lage ist, einen den Regeln nach erlaubten Zug auszuführen, so ist er Patt.
- c) Wenn zum dritten Mal mit dem gleichen Spieler am Zug die gleiche Stellung auftaucht, so kann dieser Remis reklamieren.
- d) Wenn nachweislich 50 Züge von beiden Seiten ausgeführt wurden, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen wurde.
- e) Wenn auf Vorschlag eines der beiden Spieler Remis vereinbart wird.

LADEN DES PROGRAMMS

Schalten Sie den Computer ein und schieben Sie die Kassette in den Rekorder. Geben Sie auf der Tastatur ein:

L O A D (RETURN)

Es erscheint nun die Aufforderung: PRESS PLAY ON TAPE auf dem Bildschirm. Drücken Sie die PLAY-Taste an Ihrer Datensette und das Programm wird in Ihren Computer eingeladen und anschließend automatisch gestartet.

SPIELANLEITUNG

Tom, der wagemutige Abenteurer, hat sich in die verschollene Pyramide des mächtigen Pharaos Manilo begeben, um dort dessen Schatztruhe zu finden. Er hat die Schatztruhe bereits entdeckt, kann sie jedoch nicht erreichen, da sie sich in 30m Höhe über ihm befindet. Um sein Ziel zu erreichen, muß er in dem 178 Bildschirm großen Labyrinth Schlüssel einsammeln, um mit deren Hilfe die Türen zu öffnen. Doch viele Gefahren erschweren sein Vorhaben. So wird er ständig von den Snoopys, den Urahnern der Meeresquallen, und von Fygars, den gierigen Riesenschlangen verfolgt, die sich durch Tom stark bedrängt fühlen.

STEUERUNG

Sie steuern Tom mit einem Joystick in JOY2 oder den Tasten: A 4 und V

9

I

Sie starten das Spiel mit dem Joystick-Knopf oder V. Wenn Sie den Knopf bzw. V während des Laufens drücken, läuft und springt Tom übrigens schneller.

070

GALAXY

LADEN DES PROGRAMMS

Schalten Sie den Computer ein und schieben Sie die Kassette in den Rekorder. Geben Sie auf der Tastatur ein:

L O A D (RETURN)

Es erscheint nun die Aufforderung: PRESS PLAY ON TAPE auf dem Bildschirm. Drücken Sie die PLAY-Taste an Ihrer Datassette und das Programm wird in Ihren Computer eingeladen und anschließend automatisch gestartet.

P.S. Wenn Sie einen Commodore 116/16 mit Speichererweiterung oder einen Plus/4 besitzen, geben Sie statt LOAD folgendes ein:

P O K E 6 5 2 9 9 , 1 7 : L O A D (RETURN)

SPIELANLEITUNG:

Sie müssen sich gegen angreifende Aliens verteidigen. Ihr Raumschiff befindet sich am unteren Bildschirmrand. Die Namen und Punktzahlen der Gegner erfahren Sie in der unteren linken Ecke; Sie beginnen z.B. mit den "Elmorgs", deren Abschub jeweils 500 Punkte einbringt, dann folgen die "Zyclops" mit 900 Punkten usw. Sie müssen die Gegner abgeschossen haben, bevor Ihnen der FUEL ausgegangen ist (siehe Balken unten links). Je schneller Sie sind, desto größer wird Ihr Bonus. Gleichzeitig müssen Sie aber auch darauf achten, daß Sie durch zu häufiges Schiessen Ihren Laser überhitzen (siehe Anzeige TEMP unten rechts). Sollte das geschehen, so müssen Sie warten, bis er wieder abgekühlt ist, bevor Sie weiter feuern können.

STEUERUNG

Sie steuern Ihr Raumschiff mit einem Joystick in JOY1 oder den Tasten: D 6 T

Sie starten das Spiel mit dem Joystick-Knopf oder T. Anschließend wählen Sie mit Joystick rechts/links oder D/6 die Anzahl der Spieler (1 ode 2).

LADEN DES PROGRAMMS

Schalten Sie den Computer ein und schieben Sie die Kasette in den Rekorder. Geben Sie auf der Tastatur ein:

L O A D (RETURN)

Es erscheint nun die Aufforderung: PRESS PLAY ON TAPE auf dem Bildschirm. Drücken Sie die PLAY-Taste an Ihrer Datassette und das Programm wird in Ihren Computer eingeladen und anschließend automatisch gestartet.

SPIELANLEITUNG

Sie sind alleine in einer unheimlichen Geisterstadt. Aber Sie wissen: irgendwo muß eine alte Schatztruhe aufbewahrt werden. Durchwandern Sie die 19 Bilder, die in wunderschöner hochauflösender Farbgrafik dargestellt werden, vernichten Sie die Kreaturen, die sich Ihnen in den Weg stellen, und finden Sie den sagenumwobenen Schatz in diesem spannenden Grafik-Adventure. Da es sich bei diesem Spiel um eine Art Grafik-Adventure handelt, können wir nicht allzuviel verraten. Am besten machen Sie sich Notizen, wenn Sie etwas Interessantes erfahren. Der kürzeste Weg muß übrigens nicht immer der schnellste und beste sein. Es kann auch erforderlich sein, wieder zurückzugehen. Wenn Sie der Lösung gar nicht näher kommen, so können Sie übrigens bei uns gegen 5,- DM eine komplette Lösungsbeschreibung anfordern.

STEUERUNG

Sie steuern Ihren Mann mit einem Joystick in JOY2 oder den Tasten: A 4 I

Nach den Texthinweisen während des Spiels drücken Sie bitte den Joystick-Knopf oder V zum Weiterspielen.