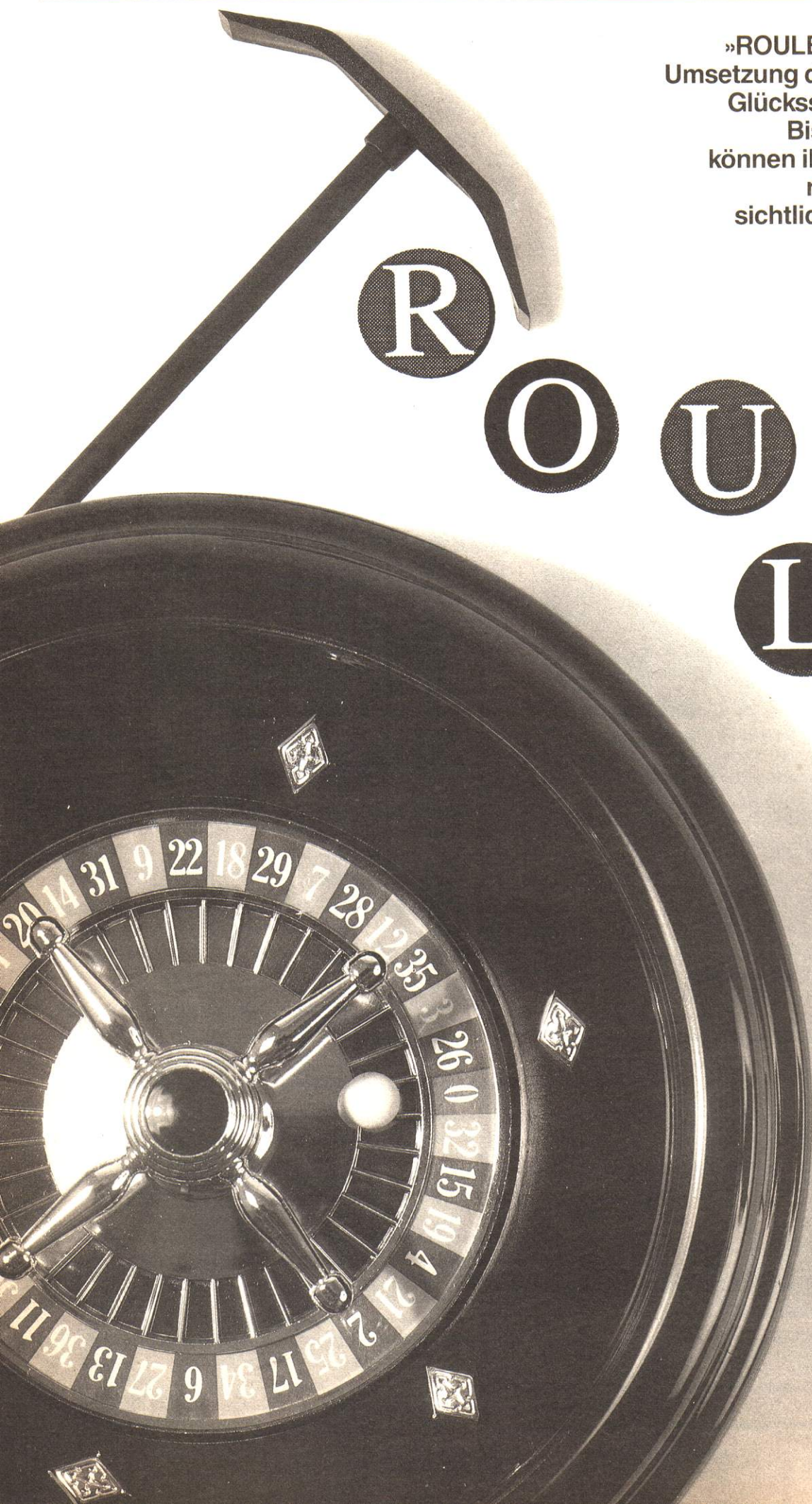


»ROULETTE« ist eine tolle
Umsetzung des gleichnamigen
Glücksspiels für den C 64.

Bis zu vier Mitspieler
können ihr Glück oder Geld
riskieren. Die über-
sichtliche Grafik und pro-
fessionelle Win-
dowtechnik
erzeugen echte
Spieltisch-
Atmosphäre.
Spielen
Sie
mit!



Ihr Einsatz bitte . . .

Das Programm »Roulette« ist eine perfekte Simulation des bekannten Glücksspiels. Es verwendet einen geänderten Zeichensatz, der es erlaubt, ein ansprechendes und dem echten Roulettefeld sehr ähnliches Spielfeld darzustellen. Bei der Gestaltung des Programmes wurde viel Wert auf Benutzerfreundlichkeit gelegt: Windowtechnik, komfortable Menüauswahl und Zahleneingabe mit dem Joystick ermöglichen es, fast ohne die Tastatur auszukommen. Diese wird nur noch zur Angabe von Spieleranzahl und -namen sowie zur Eingabe des Filenamens eines Spielstandes gebraucht. Eine Besonderheit von »ROULETTE« ist, daß das Programm komplett in Basic geschrieben wurde und dennoch anspruchsvollen Maßstäben gerecht wird.

Nach dem Laden und Starten des Programms mit LOAD »ROULETTE«, 8 und anschließender Eingabe von RUN erscheint zunächst die Meldung »Roulette wird geladen«. Nun wird erst der neue Zeichensatz, der auch die deutschen Umlaute (DIN-Tastatur) enthält, von Diskette geholt, anschließend wird die Spielfeldgrafik eingeblendet (Bild 1) und das Hauptprogramm nachgeladen, was noch etwa 40 Sekunden dauert. Insgesamt benötigt der Ladevorgang weniger als eine Minute. Die Verwendung eines Schnelladers kann es erforderlich machen, einige POKes am Anfang des Hauptprogramms einzufügen (Näheres siehe Programmbeschreibung).

Nach Beendigung des Ladevorganges wird eine Meldung ausgegeben, daß der Benutzer noch zirka 15 Sekunden warten soll. Anschließend wird nach der Zahl der Mitspieler gefragt; bis zu vier Personen sind möglich, deren Namen eingegeben werden. Als Startkapital erhält jeder Spieler \$1000. Nun erscheint das Hauptmenü mit mehreren Menüpunkten, die mit Hilfe des Joysticks in Port 1 (Joystick hoch, runter und Feuerknopf) angewählt werden.

SETZEN

Bei diesem Punkt wird ein zweites Menü eingeblendet, in dem der Spielernamen gewählt wird. Bei »KEI-

NER« folgt ein Rücksprung ins Hauptmenü. Wählen Sie einen Namen aus, so erscheint ein drittes Fenster. Hier

legen Sie mit dem Joystick (hoch/runter:

Ziffer erhöhen/verringern, links/rechts: andere Ziffer wählen, Feuerknopf: Beendigung der Eingabe) den Betrag fest, den Sie einsetzen wollen. Der Wert »000000« bringt Sie wieder ins Hauptmenü. Nach Eingabe eines Betrags im Rahmen Ihres vorhandenen Kapitals (ansonsten wird die Anzeige wieder auf Null gesetzt) können Sie im Hauptmenü »Setzen« anwählen.

Der Kasten am rechten Bildschirmrand zeigt immer folgendes an: das Feld, auf das Sie gesetzt haben, die Gewinnchance dieses aktuellen Feldes (das heißt um wieviel sich das Geld hier im Gewinnfall vervielfacht), die letzte Zahl (als Orientierung, wohin man setzen soll) und den Betrag, den Sie gerade riskieren. Wenn man das Spielfeld mit

dem Zeiger verläßt (unter aktuelles Feld steht dann »EXIT«) und den Feuerknopf drückt, kommt man zurück ins Hauptmenü, ohne Geld eingesetzt zu haben. Das Feld, auf dem Sie Ihr Geld einsetzen, bestimmen Sie, indem Sie den Zeiger auf das gewünschte Feld postieren und den Feuerknopf drücken. Der Zeiger folgt den Bewegungen des Joysticks. Jeder Spieler kann pro Runde bis zu 20mal setzen.

KORREKTUR

Wenn Sie vor dem letzten »rien ne va plus« lieber doch auf ein anderes Feld setzen wollen, wählen Sie im Hauptmenü Korrektur. Zunächst wird nach dem Spielernamen gefragt, dann ist das Spielfeld wieder sichtbar. Zur besse-

Roulette

Spielziel: Maximal vier Spieler spielen nach den geltenden Regeln Roulette und versuchen, durch entsprechende Gewinne die Bank zu sprengen und »Roulette-König« zu werden.

Spielende: Wenn es Ihnen gelingt, einen Gewinn von \$ 10.000.000 zu erzielen, ist das Spiel beendet.

Besonderheiten: Auf der Diskette befindet sich ein Spielstand mit Namen »Betrug«, den Sie während des Spiels laden können. Als Spieler »Fred« verfügen Sie dann über einen Gewinn von \$ 9999999 und können mit vorsichtigem Setzen die Bank sprengen.

ren Übersicht werden alle Stellen, auf die der betreffende Spieler Geld gesetzt hat, durch einen Punkt gekennzeichnet. Wählen Sie mit dem Pfeil einen der Punkte aus und drücken den Feuerknopf, wird im Kasten rechts unter »BETRAG« der auf dieses Feld gesetzte Betrag angezeigt.

Unterhalb des Spielfeldes erscheint die Sicherheitsabfrage, ob Sie das Geld nehmen möchten oder nicht. Bei »ja« gelangt man ins Hauptmenü, und der Betrag wird dem Vermögen gutgeschrieben. Antwortet man mit »nein«, so bleibt man im Spielfeld. Wollen Sie es an dieser Stelle ohne Korrektur verlassen, setzen Sie den Zeiger einfach auf eine beliebige Stelle außerhalb des Spielfeldes und drücken den Feuerknopf.

ANZEIGEN

Hier wird für alle Spieler angezeigt, wer wieviel wohin gesetzt hat. Wie bei der Korrektur erscheinen Punkte als Geldsymbole, jetzt aber in unterschiedlichen Farben für die einzelnen Spieler. Für wen welche Farbe steht, erkennt man, indem man die Farben der Geldsymbole mit den Farben der Zeiger vergleicht, die ganz unten auf die Spielernamen zeigen (Normeinstellung: erster Spieler weiß, zweiter gelb, dritter rot, vierter blau). Sollten mehrere Spieler auf ein Feld gesetzt haben, so wird das Geldsymbol in schwarzer Farbe dargestellt.

Riskieren Sie Ihr Geld

Wählen Sie nun einen Punkt aus (Ansteuern mit dem Zeiger und Feuerknopf drücken), wird im Fenster auf der rechten Seite der Betrag, der auf dieses Feld gesetzt ist, sowie ein Punkt in der Farbe des Spielers angezeigt. Unten deutet ein Zeiger auf den Namen des Spielers, der diesen Betrag gesetzt hat. Auch ohne Farbmonitor wird so eine eindeutige Unterscheidung möglich.

Wenn mehrere Spieler auf das angewählte Feld gesetzt haben, so werden ihre Beträge einzeln hintereinander im



Betragsfenster angezeigt. Das Verlassen des Spielfeldes geschieht wieder wie bei »SETZEN« und »KORREKTUR«.

Nichts geht mehr...

Kommen wir nun zum spannendsten Teil des Roulette-Spiels: Wenn die »Kugel geworfen« wird...

RIEN NE VA PLUS

Selbstverständlich wird im C64 keine Kugel geworfen, aber eine Zufallszahl wird genauso einfach ermittelt. Eine Anzeige erscheint, in der die verschiedenen Zahlen des Roulette-Tisches nacheinander zu sehen sind. Die Zahlen rollen erst schnell, werden dann aber immer langsamer, bis eine Zahl stehenbleibt.

Dann erfolgt der Reihe nach für jeden Spieler die Auswertung. Die Gewinne werden nach den echten Roulette-Regeln berechnet. Wenn einer der Spieler über \$9.999.999 Guthaben besitzt, wird er zum Roulette-König gekrönt. Dadurch wird die Bank gesprengt und das Spiel beendet. Dies ist bei regulärem Spielen jedoch nur durch Glück und geschicktes Ausnutzen der LADEN/SPEICHERN-Optionen möglich.

Hilfreich ist auch die Möglichkeit der Kreditaufnahme. Hier ist freilich Vorsicht geboten, denn ab \$200.000 Schulden bezahlen Sie mehr Geld an Zinsen, als Sie für einen neuen Kredit erhalten. Wer aber einmal durch Schummeln die nötigen 10 Millionen erreichen möchte, kann sich über die Option »SPIEL LADEN« das File »BETRUG« (auf der Programmservice-Diskette) holen. Dieses stellt einem Spieler namens »Fred« ein Vermögen von \$9.999.999 zur

Die Spielbank gibt Kredit

Verfügung, das sich durch vorsichtigen Einsatz auf die Höhe von über \$10.000.000 bringen läßt. Wer also irgendwann einmal auch zum Roulette-König erkoren werden will, kann diese »Mogelei« ausprobieren.

In der Auswertung besteht, wie eben erwähnt, die Gelegenheit, einen Kredit aufzunehmen (natürlich nur gegen 5% Zinsen pro Runde). Die Kreditsumme ist dabei pro Aufnahme auf \$9.999 begrenzt. Die Zinsen werden nach jeder Runde vom Guthaben abgezogen. Wenn das Guthaben nicht ausreicht, wird der Differenzbetrag zur Kreditsumme addiert. Falls man Schulden hat, kann man diese tilgen. Wenn der Spritezeiger auf das Wort »WEITER« zeigt, wartet der Computer darauf, daß Sie den Feuerknopf drücken. Am Ende der Auswertung wird noch einmal eine Übersicht angezeigt, in der man den Spielstand (Kapital minus Schulden) aller Spieler miteinander vergleichen kann.

SPIEL SPEICHERN

Mit diesem Menüpunkt läßt sich der Spielstand abspeichern. Geben Sie einen Filenamen ein und drücken Sie <RETURN>. Mit <RETURN> allein kommt man ins Hauptmenü zurück. Sollten Fehler auftreten, so fragt das Programm mit »WEITER/MENÜ«, ob Sie es noch einmal versuchen wollen oder ob Sie das Abspeichern abbrechen und ins Hauptmenü zurückkehren möchten.

SPIEL LADEN

Wer ein altes Spiel fortsetzen und sein Guthaben noch weiter steigern möchte, sollte diesen Menüpunkt anwählen. Zuerst wird nach dem Filenamen gefragt, unter dem der Spielstand abgespeichert wurde, und schon kann man seine Glücks-/Pechsträhne vom letzten Mal fortsetzen. Vermögens- und Kreditstände, Spieleranzahl und -namen, ja sogar die bereits gesetzten Geldbeträge des abgespeicherten Spiels werden wieder eingeladen. Wie bei »SPEICHERN« gibt es auch hier eine Fehlerbehandlung.

DISKETTE

Für Diskettenoperationen stehen folgende Menüpunkte zur Verfügung:

»DIRECTORY« zeigt das Disketteninhaltsverzeichnis an. Die Spielstandfiles erkennt man an dem Präfix »SP.«, das vor den eigentlichen Namen aller Spielstände gestellt wird.

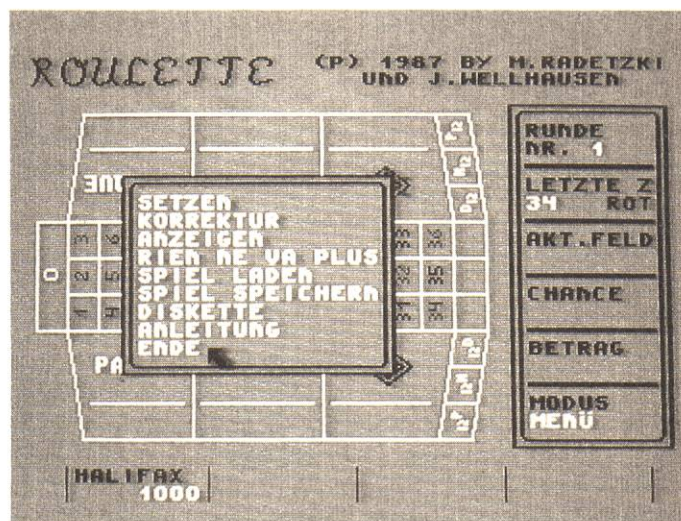


Bild 1. So meldet sich »ROULETTE« nach dem Start. Mit dem Joystick wählen Sie Ihre Action aus.

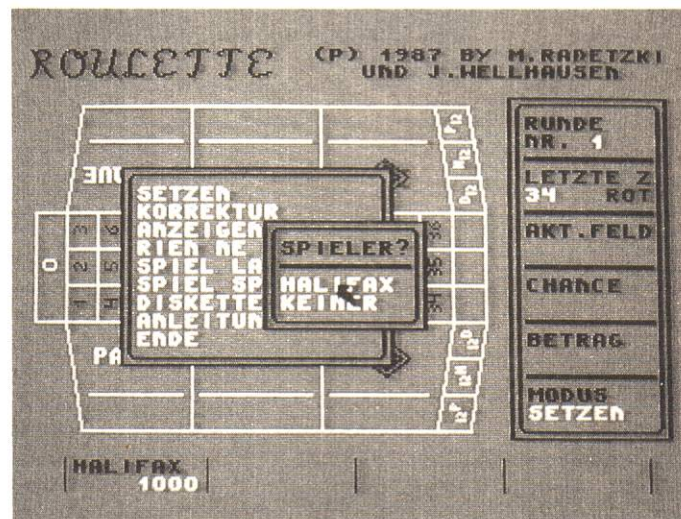


Bild 2. Über Windows werden weitere hilfreiche Menüs eingeblendet

Bei »SPIELSTAND LÖSCHEN« gibt man den Namen eines Spielstandes ein; dieser wird dann gelöscht. Bei Eingabe von <RETURN> wird dieser Menüpunkt verlassen, ohne etwas zu löschen. Mit »MENÜ« springt das Programm wieder zum Hauptmenü.

ENDE

Auch hier wird wieder ein Untermenü ausgegeben mit den Auswahlmöglichkeiten »MENÜ« (zurück ins Hauptmenü), »NEUSTART« (damit wird das Programm neu gestartet) und »RESET«. Dadurch lösen Sie einen Reset aus, Sie haben jedoch noch zirka 2 Sekunden Zeit, um durch nochmaliges Drücken des Feuerknopfes Ihre Entscheidung rückgängig zu machen. Damit ist in »ROULETTE« auch eine Funktion für Russisches Roulette integriert...

ANLEITUNG

Dieser Menüpunkt erläutert die Spielregeln von »ROULETTE«. Dazu wird durch Druck auf den Feuerknopf der Spritezeiger nacheinander auf einige Felder gelenkt. Im

Anzeigefenster auf der rechten Bildschirmseite werden Name und Gewinnchance dieser Felder angezeigt, und unten am Bildschirmrand ist zu lesen, welche Zahlen fallen dürfen, damit genau dieses Feld gewinnt. Diese Anleitung bietet eine hervorragende Übersicht der unterschiedlichen Setz- und Gewinnmöglichkeiten des Roulette-Spiels. Wer noch nie Roulette gespielt hat, kann mit Hilfe dieser Anleitung sehr schnell die Spielregeln kennenlernen.

Informationsfenster

Am rechten Bildschirmrand ist stets ein Informationsfenster vorhanden, das über verschiedene Daten Auskunft gibt:

»Runde Nr.« zeigt an, wie oft die Kugel bereits gerollt ist, das heißt, wie oft »RIEN NE VA PLUS« angewählt wurde.

»Letzte Zahl« gibt an, welche Roulette-Zahl (von 0 bis 36) beim letzten »RIEN NE VA PLUS«-Durchgang ermittelt wur-

Kurzinfo

Laden mit: LOAD "ROULETTE",8

Starten mit: Nach dem Laden RUN eingeben. Die restlichen Programmteile werden automatisch nachgeladen.

Zusätzliche Programme: Das Ladeprogramm »Roulette« benötigt folgende Programme zum Nachladen: »HP.ROULETTE« als Hauptprogramm, »ZS.ROULETTE« mit dem Zeichensatz. Ein Spielstand ist »SP.BETRUG«. Neue, im Spiel gespeicherte Spielstände sind an »SP.« vor dem frei wählbaren Namen erkennbar.

Steuerung: Fast alle Eingaben werden mit dem Joystick in Port 1 getätigt.

Blocks auf Diskette: Insgesamt 100 Blocks.

de. Dies hilft bei der Entscheidung, auf welche Felder man setzen soll. War zum Beispiel die letzte Zahl 36 (Rot), könnte man auf das Feld Schwarz setzen, in der Hoffnung, daß nach einer roten Zahl eine schwarze kommt.

»Akt.Feld«: Hier steht der Name des Feldes auf dem Roulette-Spielfeld, auf dem sich gerade das Zeigersprite befindet (z.B. IMPAIR, 36, PASSE etc.).

»Chance« zeigt, wieviel Ihres Einsatzes Sie zurückbekämen, wenn Sie auf das aktuelle Feld setzen würden und dieses gewinnen würde. (Beispiel IMPAIR: im Gewinnfall das Zweifache, also wird 2 angezeigt).

»Betrag«: Es wird der zu setzende beziehungsweise der bereits gesetzte Geldbetrag auf dem angewählten Feld angegeben.

»Modus« zeigt an, welcher Menüpunkt angewählt wurde. Im Hauptmenü erscheint das Wort »MENÜ«.

Um die Ladezeit etwas zu verkürzen, kann auch ein Schnellader wie »Fastload« verwendet werden. Da aber manche Beschleuniger statt des Spielfeldes nur wirre Zeichen auf den Bildschirm bringen, ist es notwendig, im Hauptprogramm eine zusätzliche Zeile einzufügen. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

Zuerst laden Sie das Hauptprogramm mit

LOAD "HP.ROULETTE",8

Danach bitte nicht starten, sondern folgende Zeile einfügen:

2 POKE 56576,0: POKE 53272,49: POKE 648,204

Diese Zeile geben Sie mit der Zeilennummer am Anfang ein und beenden die Eingabe mit <RETURN>. Nun wollen Sie das neue Hauptprogramm wieder auf der Diskette speichern. Um allen Problemen aus dem Weg zu gehen, wird das alte Hauptprogramm zuerst auf der Diskette gelöscht. Dazu geben Sie im Direktmodus ein:

OPEN 15,8,15,"S:HP.ROULETTE": CLOSE 15

und beenden die Eingabe mit <RETURN>. Ist das alte Hauptprogramm gelöscht, speichern Sie das um die Zeile 2 ergänzte Hauptprogramm mit

SAVE "HP.ROULETTE",8

neu auf die Diskette. Nun können Sie zum Beispiel »Fastload« als Schnellader für »Roulette« verwenden.

Wollen Sie das alte Hauptprogramm nicht löschen, müssen Sie das neue Hauptprogramm auf eine neue Diskette speichern und die zugehörigen Programme auf diese Diskette kopieren (was auch sicherer wäre).

Das Spiel »Roulette« beweist wieder einmal mehr, daß auch Basic eine Vielzahl guter Programmiermöglichkeiten bietet. Wer einen Drucker zur Verfügung hat und sich für Basic-Programmierung interessiert, der sollte sich einmal das Hauptprogramm näher anschauen. Man wird dort bestimmt viele Anregungen für eigene Programme finden. Sehr gut gelöst ist zum Beispiel die Verwendung von kleinen Windows, die während des Spiels immer wieder eingeblendet werden (Bild 2).

(Martin Radetzki/Jens Wellhausen/Dr. Rudolf Egg/ef)

ROCKUS

