

Kontra, Re und passe

Marcus Eyssel

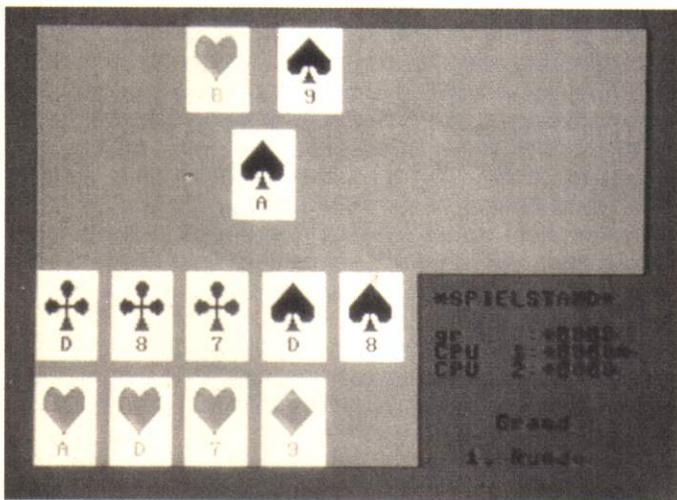
Wer jemals in einer Runde ausgefuchster Skat-Profis mitgespielt hat, weiß, was dem blüht, der ständig die Fehler macht. Um Ihnen künftig einen Trainingsvorsprung zu geben, schuf ein Könnner diese Skatsimulation.

In der Hitliste der Kartenspiele steht »Skat« mit ganz oben. So richtig trainieren läßt sich aber nur in einer kompletten Runde. In der Hackordnung ist derjenige, der nicht ganz so erfahren ist, der Gelackmeierte. Alle unglücklichen Spiele werden ihm zugeschrieben. Wie wäre es denn, wenn im stillen Kämmerchen alle Spielvarianten, mit nahezu perfekten Mitspielern, geübt werden könnten? Unser Programm »Skat« ermöglicht dies. Die Skatregeln wurden dabei so exakt wie nur möglich übernommen. »Kontra« ist beispielsweise nicht erlaubt, obwohl dies in vielen Skatrunden praktiziert wird.

Um von der beiliegenden Diskette zu laden, geben Sie

LOAD "SKAT",8

ein und starten mit RUN.



[1] Der Bildschirm ist wie ein Spieltisch aufgebaut. Die beiden Computer-Mitspieler legen ihre Karten entsprechend der Sitzposition ab.

Nach dem Start werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzugeben. Sie können den im Spiel vorgeschlagenen Namen ändern, indem Sie ihn einfach überschreiben. Vertipte Buchstaben lassen sich mit löschen. <RETURN> beendet diesen Programmschritt.

Anschließend erwartet der Rechner die Anzahl der Runden. Voreingestellt sind »05«. Dieser Wert wird mit <Cursor-up> bzw. <Cursor-down> vergrößert bzw. verkleinert. Beachten Sie bitte: Eine Runde ist abgeschlossen, wenn jeder der drei Spieler einmal in Vorhand war. Mit <RETURN> erreichen Sie das eigentliche Spiel (Abb. 1).

Der Bildschirm ist bei diesem Spiel der Spieltisch. Sie sitzen genau davor. Der 1. Computerspieler (CPU 1) »sitzt« links oben, während der 2. Computerspieler (CPU 2) rechts oben

plaziert ist. Die Karten dieser Mitspieler sind nur beim Ausspielen sichtbar. Ausnahmen sind die »offenen« Spiele (z.B. Null-Overt). In der linken unteren Hälfte sind Ihre Karten sichtbar. Rechts daneben befindet sich das Informations- und Eingabefeld.

Alle Programmfunktionen werden über die Tastatur gesteuert. Cursor-Tasten und RETURN-Taste lassen sich auch mit einem Joystick (Port 2) bedienen. Der Feuerknopf entspricht dabei <RETURN>, ein Neigen nach vorn vorn <CRSR aufwärts>, nach links <CRSR> usw.

Steuerung des Sprite-Cursor

Bei Eingaben sehen Sie einen dreieckigen Cursor. Mit <CRSR aufwärts> bzw. <CRSR abwärts> bewegen Sie ihn auf die ausgewählte Option. <RETURN> bestätigt diese Eingabe.

Zum Ausspielen oder Ablegen einer Karte bewegen Sie einen Rahmen mit Hilfe der Cursor-Tasten auf die gewählte Karte. Danach drücken Sie <RETURN>.

Besonderheit:

Ist der Cursor ganz rechts oder links, läßt er sich mit <CRSR rechts> bzw. <CRSR links> auf die andere Seite bewegen. Allerdings nur, wenn die Reihe, in der er steht, noch komplett ist.

Sondertasten

Zwei Sondertasten sind während des gesamten Programmablaufs in Funktion.

<CTRL R> bringt alle Parameter wieder auf die Ursprungswerte zurück.

<CTRL N> startet ein neues Spiel.

Änderung der Parameter

Immer wenn Sie an der Reihe sind und der farbig schillernde Sprite-Cursor, erscheint nach Drücken von <SPACE> ein Parameterfenster.

Drei Menüs stehen Ihnen zur Verfügung. Gewechselt wird mit <CRSR links> bzw. <CRSR rechts>.

Zum Ändern eines Wertes bewegen Sie zuerst die Markierung auf die entsprechende Zahl. Anschließend drücken Sie <RETURN>. Die Markierung beginnt farbig zu schillern. Der vorgegebene Wert läßt sich jetzt mit <CRSR aufwärts> vergrößern bzw. mit <CRSR abwärts> verkleinern.

Sind Sie mit dem geänderten Wert zufrieden, drücken Sie <RETURN>. Das Fenster läßt sich anschließend mit <RETURN> verlassen oder Sie ändern weitere Parameter auf die oben beschriebene Methode.

In den Fernstern sind folgende Parameter enthalten:

Sound: 1

Wenn im Spielverlauf eine Eingabe erforderlich wird, ertönt ein Piepton (0 = schaltet den Piepton aus).

Info/Text:

Textfarbe im Informationsfeld (Werte 0-15, Farben siehe Handbuch).

Info/Paper:

Hintergrundfarbe im Informationsfeld (Werte 0-15, Farben siehe Handbuch).

Window/Frame:

Rahmenfarbe des Parameterfensters; der Cursor nimmt dieselbe Farbe an

Window/Text:

Textfarbe des Parameterfensters

Window/Paper:

Hintergrundfarbe des Parameterfensters

Cursor/Speed:

Geschwindigkeit des Sprite-Cursors. Es sind Werte von 1 (schnell) bis 4 (langsam) möglich.

Vorhand*:

Die Zahl bezeichnet den Spieler, der sich in einem neuen Spiel zuerst in Vorhand befindet. 0 = Spieler, 1 = CPU 1, 2 = CPU 2. Wenn Sie diesen Wert ändern, wirkt sich das erst in einem neuen Spiel aus.

Risiko:

Dieser Wert teilt dem Programm mit, mit welchem Risiko gespielt werden soll. Es sind Werte von 1 (gering) bis 5 (hoch) erlaubt.

Die Datei SK.INSTALL

In dieser Datei werden die von Ihnen geänderten Parameter gespeichert. Zusätzlich enthält sie den Namen des Spielers. Diese Datei wird bei jedem neuen Laden mitverwendet.

Spielstandanzeige

Während des Spielablaufs wird ständig der aktuelle Punktestand angezeigt. Der Spieler, hinter dessen Punktzahl ein Stern steht, ist Alleinspieler. Unter den Punktzahlen steht die einfache Spielbezeichnung, d.h. Karo kann auch Karo-Hand-Schneider angesagt bedeuten. Ganz unten steht die Nummer der aktuellen Runde.

Reizen

Zu Beginn des Spiels werden die Karten gemischt und ausgeteilt. Aus dem Informationsfeld ersehen Sie, wer wen gerade reizt. Wenn Sie das Programm neu gestartet haben, reizt Sie CPU 2 (außer wenn Sie im Fenster den Parameter »Vorhand« geändert haben).

Andernfalls wird Ihnen der Wert »18« angezeigt. Wählen Sie so lange »Weiter«, bis CPU 2 entweder paßt oder für Ihre Verhältnisse zu hoch reizt. Solange CPU 2 mithält, wird Ihnen nach jedem »Weiter« der nächsthöhere Wert angezeigt (18 – 20 – 22 usw.). Paßt CPU 2, wird Ihnen dieses mitgeteilt (CPU 2 paßt). Mit einem beliebigen Tastendruck geht es weiter.

Wenn Sie passen, reizen sich beide Computerspieler gegenseitig.

Haben Sie sich gegen CPU 2 durchgesetzt, werden Sie anschließend von CPU 1 gereizt. Der Sieger dieser Auseinandersetzung ist der Alleinspieler.

Haben beide Computerspieler sofort gepaßt, werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel nehmen wollen.

Spielansage

Als Alleinspieler müssen Sie Ihre Spielart mitteilen. Sie werden zunächst gefragt, ob Sie den Skat aufnehmen wollen.

Spiele nach Skataufnahme

Ist der Skat aufgenommen, sind zwei Karten wegzulegen. Sie wählen die entsprechenden Karten mit dem Rahmen-Cursor aus. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Ihr Blatt zu sortieren:

- F1 – Kreuz bzw. Grand
- F3 – Pik
- F5 – Herz
- F7 – Karo
- F8 – Null

Nachdem Ihr Blatt wieder aus zehn Karten besteht, müssen Sie Ihr Spiel ansagen. Sie wählen zunächst, ob Sie Farbe, Grand oder Null spielen wollen. Bei Farbspielen wird in einem weiteren Menü die Farbe noch angegeben. Bei Null-Spielen existiert die Option ouvert (offen).

Hand-Spiele

Bei dieser Art von Spielen nehmen Sie den Skat nicht auf. Sie wählen nur die Spielart (z. B. Grand-Hand). Bei Farbspielen ist zuerst die Farbe anzugeben. Anschließend läßt sich Schneider bzw. Schwarz ansagen oder sogar ouvert spielen. Bei Ouvert-Spielen gilt gleichzeitig immer Schneider und Schwarz (siehe Skatordnung).

Bei Grand-Hand haben Sie dieselben Möglichkeiten wie bei den Farbspielen. Wenn Sie Schneider bzw. Schwarz angesagt haben, müssen Sie diese Voraussage im Spiel auch erfüllen. Sonst gilt das Spiel als verloren.

Beachten Sie aber, daß verlorene Hand-Spiele im Gegensatz zu den Spielen, bei denen Sie den Skat aufnehmen, nur einfach gewertet werden.

Spielende

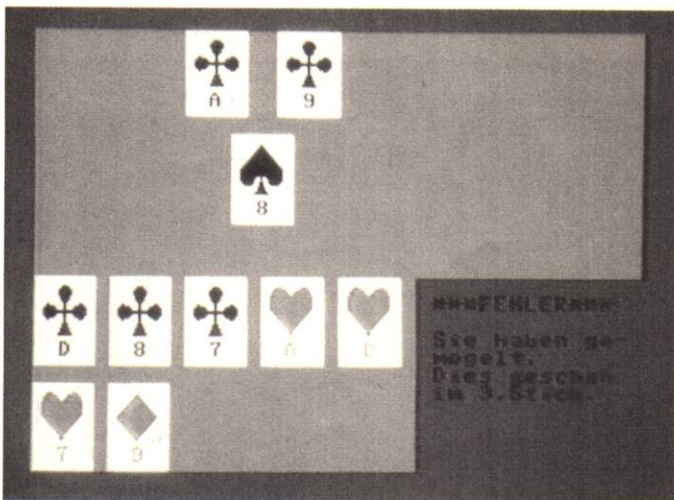
Bei Spielende werden Sie über den Inhalt des Skat informiert. Dies unterbleibt, wenn Sie Alleinspieler waren und nicht aus der Hand gespielt haben. Anschließend erfahren Sie die erreichten Augenzahlen (außer bei Nullspielen).

Danach meldet das Programm, ob das Spiel gewonnen oder verloren wurde. Zusätzlich wird der Spielwert berechnet. Dieser wird mit dem Spielstand des Alleinspielers verrechnet.

Ende der letzten Runde

Am Ende der letzten Runde ermittelt das Programm anhand des Spielstands den Sieger. Sie haben dann die Wahl, das Programm zu verlassen oder ein neues Spiel zu beginnen.

Wenn Sie das Programm beenden, werden Änderungen in den Parametern oder ein neu eingegebener Spielernamen in der Datei SK.INSTALL abgespeichert. Sollte die Datei nicht zu finden sein, wird sie neu angelegt.



[2] Beim falschen Bedienen der Farben wird das Spiel sofort abgebrochen.

Falsches Bedienen

Falsches Bedienen der Spielfarbe führt zum sofortigen Abbruch des Spielablaufs (Abb. 2). Dabei werden die noch nicht gespielten Stiche der jeweils anderen Partei angerechnet. Falsches Bedienen muß also nicht unbedingt gleichbedeutend mit Verlust sein.

(gr)

Kurzinfo: Skat

Programmart: Skatprogramm
Spielziel: Schlagen Sie die zwei Computerspieler
Laden: LOAD "SKAT".8
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur oder Joystick
Benötigte Blocks: 103
Programmautor: Marcus Eyssel