

SOLOWÜRFELN

Allgemeines

Die Kombination von Zufall und Strategie versprach schon immer großen Spiele-Spaß. Durch sie wird bei "Solo-Würfeln" eine hohe Spielmotivation erzeugt. Einfache Bedienung, ein übersichtliches Spielfeld und eine speicherbare Highscore-Liste erhöhen den Reiz dieser Würfelsimulation.

Wollen Sie gerne spielen und haben keinen Partner? Dann ist »Solowürfeln« ein ideales Spiel. Der Computer würfelt für Sie, aber Sie entscheiden, wie die Würfe ausgewertet werden. Versuchen Sie, die Würfelergebnisse so geschickt zu kombinieren, daß Sie eine möglichst hohe Punktzahl erreichen. Sollten Sie aber doch Spielpartner finden, können Sie um den besten Eintrag in die Highscore-Liste spielen.

Bei dem Spiel »Solo-Würfeln« stehen einem Spieler fünf Würfel zur Verfügung, die gemeinsam geworfen werden. Jeder Wurf wird in zwei Kombinationen zu zwei Würfeln und eine sogenannte »Streichzahl« aufgeteilt, die Sie bestimmen müssen. Diese Aufteilung ist das Ergebnis des Wurfs.

Die Streichzahl spielt bei der Berechnung der Summen der restlichen Würfel keine Rolle mehr. Sie wird in der Liste der Streichzahlen vermerkt. Insgesamt können Sie im Spielverlauf drei verschiedene Streichzahlen definieren. Nach jedem neuen Wurf wird zuerst die Eingabe einer Streichzahl abgefragt. Sie können natürlich bei ungünstigen Würfeln zunächst bei einer Streichzahl (z.B. 6) bleiben. Allerdings sollten Sie im Gedächtnis behalten, daß nach der achten Eingabe der gleichen Streichzahl das Spiel beendet ist.

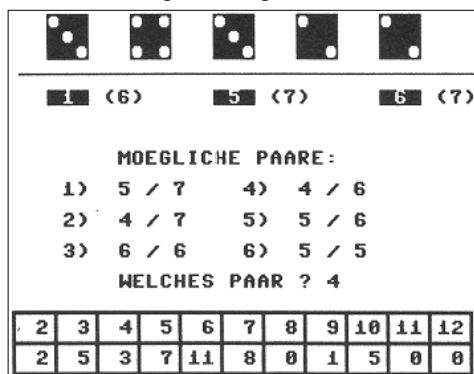


Bild 1:
Viele Kombinationen der Augensummen sind hier möglich

Aus den beiden für die Wertung verbliebenen Würfelpaaren lassen sich nun verschiedene Kombinationen für bestimmte Augenzahlen bilden (Bild 1). Diese werden am Bildschirm angezeigt.

Die Summen der Kombinationen (Paare) werden in der Liste der Augensummen notiert. Hier ein kurzes Beispiel:

Der Wurf »1-2-2-5-6« kann - unter anderem - in die Summen $1 + 5 = 6$ und $2 + 2 = 4$ sowie die Streichzahl 6 aufgeteilt werden. Entscheidet sich der Spieler für diese Möglichkeit, so werden die Summen 4 und 6 in die Punktetabelle eingetragen, die Häufigkeit der Streichzahl 6 wird um eins erhöht.

In dieser Weise wird auch bei jedem weiteren Wurf verfahren. Wenn Sie versuchen, im Verlauf des Spiels eine vierte Streichzahl zu definieren, folgt eine Fehlermeldung. Gelegentlich kommt es vor, daß die Aufteilung in nur einer Weise möglich ist. Ist jedoch einmal keine der drei gewählten Streichzahlen dabei, haben Sie

Glück und einen sogenannten »Freiwurf«: Sie können dann ohne Berücksichtigung einer Streichzahl zwei der möglichen Paare in die Tabelle eintragen lassen.

Im Bild 1 sehen Sie, daß der Spieler folgende drei Streichzahlen ausgewählt hat: 1, 5 und 6. In der Klammer neben jeder Streichzahl ist zu erkennen, wie oft die jeweiligen Streichzahlen ausgewählt wurden. Das Würfelergebnis zeigt keine der Streichzahlen, wodurch sich mehrere Augensummen-Kombinationen ergeben. In der Tabelle finden Sie angezeigt, wie oft eine Augensumme ausgesucht wurde. Diese Eintragungen werden später für eine Punktevergabe herangezogen.

Danach folgt die Auswertung, also die Gewichtung der Augensummen: Jede Zahl, die gar nicht oder genau fünfmal auftrat,

DAS WAR IHR LETZTER WURF		IN DIESEM SPIEL	
KOMMEN WIR NUN ZUR			
<u>AUSWERTUNG:</u>			
2 : 0 = 0 PUNKTE	8 : 8 = 12 PUNKTE		
3 : 0 = 0 PUNKTE	9 : 9 = 20 PUNKTE		
4 : 8 = 18 PUNKTE	10 : 0 = 0 PUNKTE		
5 : 12 = 35 PUNKTE	11 : 0 = 0 PUNKTE		
6 : 0 = 0 PUNKTE	12 : 0 = 0 PUNKTE		
7 : 5 = 0 PUNKTE			
INSGESAM 85 PUNKTE			
< SPACE >			

Bild 2.
Mit nur fünf verschiedenen Augensummen ein Top-Ergebnis

bringt keine Punkte. Jede Zahl, die ein- bis viermal vorkam, bringt 20 Minuspunkte. Tritt jedoch eine Zahl häufiger als fünfmal auf, so bringt sie Pluspunkte, wobei jeder Wurf über den fünften hinaus vom Programm entsprechend folgender Aufstellung bewertet wird:

Augensumme	Punktzahl
7	3
6 oder 8	4
5 oder 9	5
4 oder 10	6
3 oder 11	7
2 oder 12	10

Diese Aufteilung trägt den unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten für das Auftreten der einzelnen Augensummen Rechnung.

Ein Beispiel:

Schauen Sie doch noch einmal auf Bild 1: Die Augensumme »6« ist bereits zum elften Mal eingetragen, bringt also nach obiger Auswertung 6×4 Pluspunkte. Viele Abzüge bringen aber die Einträge bei folgenden Augensummen:

»2«, »3« und »9«. Die Augensummen »8«, »11« und »12« bleiben (bislang) unberücksichtigt.

Zu Beginn werden vermutlich bei Ihnen die Minuspunkte überwiegen, das heißt das Ergebnis ist eine negative Zahl. Mit etwas Übung und Glück schaffen Sie es jedoch bald, aus dem Bereich dieser »roten« Zahlen herauszukommen und sich mit einem positiven Wert in die Highscore-Liste einzutragen. Wer 60 oder mehr Punkte erreicht, gehört schon zu den besseren Spielern. Unsere bisherige Bestleistung beträgt 85 Punkte. Wer erzielt mehr?

Hier noch ein paar taktische Tips

Man sollte versuchen, möglichst wenige Augensummen zu verwenden. Je mehr Summen benutzt werden, desto mehr Würfe müssen nämlich zum Erreichen der Mindeshäufigkeit (fünf Würfe) getätigt werden. Außerdem werden Sie leicht herausfinden, daß »1« und »6« zu den Streichzahlen gehören sollten, da man sonst sehr häufig gezwungen wird, die »2« oder die »12« als Augensummen zu benutzen. Diese Summen bringen zwar bei genügender Häufigkeit viele Pluspunkte, sie werden allerdings selten fünfmal in einem Durchgang erzielt. Das Ergebnis von 85 Punkten wurde mit nur fünf verschiedenen Augensummen erzielt (Bild3). Im übrigen erklärt sich das Spiel nach nur wenigen Probepartien praktisch von selbst.

Bedienung des Programms

Nach dem Laden von >SOLOWUERFELN« und Starten mit RUN wird die aktuelle Highscore-Liste nachgeladen und angezeigt. Durch Druck auf < SPACE > geht es los: Das »Spielfeld« wird aufgebaut, und oben wird der erste Wurf angezeigt. Nun geben Sie eine Streichzahl ein, also eine der angezeigten Würfelzahlen. Zur Bestätigung drücken Sie < RETURN >. Jede andere Taste löscht die Eingabe.

Das Programm prüft nun, ob diese Zahl tatsächlich gewürfelt wurde; anschließend werden die bei dieser Streichzahl möglichen Paare von Augensummen berechnet und angezeigt. Sie wählen dann durch Eingabe der Nummer eines dieser Paare aus, welche Kombination Sie eintragen lassen wollen. Nach der Wahl der gewünschten Paarnummer werden die Häufigkeiten der Augensummen aktualisiert und in der unteren Tabelle angezeigt. Dies geschieht in weißer Schrift, wenn die Zahl für die Auswertung noch Minuspunkte bringt, sonst in violett.

Streichzahlen geschickt auswählen

Bei jedem weiteren Wurf wird zuerst geprüft, ob bereits definierte Streichzahlen auftauchen. Ist das der Fall, so werden die möglichen Paare gebildet und angezeigt.

Bei jeder Neufestlegung einer weiteren, noch nicht definierten Streichzahl besteht die Möglichkeit, die Wahl zurückzunehmen. Dies geschieht zum Beispiel mit <Pfeil nach links>. Ansonsten ist die Wahl der Streichzahl bindend, da man ja schon vorher alle Möglichkeiten überblicken kann. Nach der Festlegung der dritten Streichzahl werden diese nach Größe sortiert und oben am Bildschirm angezeigt. Das Programm erkennt, ob ein Freiwurf erfolgt und ob zum Beispiel nur eine Streichzahl verfügbar ist. In allen anderen Fällen werden die sich für jede Streichzahl ergebenden Paare angezeigt. Das Programm wartet auf die Eingabe der Streichzahl und, wenn nötig, der gewünschten Paarnummer. Ist eine der Streichzahlen zum achten Male gewählt worden, so ist das Spiel beendet.

Der Computer ermittelt anschließend das Spielergebnis und prüft, ob ein neuer Highscore vorliegt. Wenn ja, geben Sie Ihren Namen ein. Nach Abschluß mit < RETURN > sehen Sie eine ausführliche Ergebnisanzeige. Ein beliebiger Tastendruck zeigt nun die aktualisierte Highscore-Liste mit der Frage nach einem neuen Spiel. Die Eingabe von < N > führt zu einem Reset, alle anderen Eingaben beginnen einen weiteren Durchgang.

Wir sind sicher, daß Sie sehr schnell eine sinnvolle Taktik entwickeln werden. Mit etwas Glück bei der Auswahl der besten Streichzahlen steht neuen Höhen in der HighscoreListe nichts mehr im Weg.

Kurzinfo

Laden mit:

LOAD "SOLOWUERFELN",8

Starten mit:

Nach dem Laden "RUN" eingeben.

Steuerung:

Alle Eingaben erfolgen über die Tastatur.

Zusätzliche Programme:

Die Highscore-Liste »WUERFELN.SC« wird nach dem Start nachgeladen. Das Programm »LISTENLOESCHER« ist ein Hilfsprogramm, mit dem der vorgegebene Highscore auf Null gesetzt werden kann. Es wird vom Hauptprogramm sonst nicht benötigt. Blocks auf Diskette: Das Hauptprogramm 35 Blocks, das Hilfsprogramm 2 Blocks.

Spielziel:

Wählen Sie die Kombinationen der Augenzahlen von Würfeln so geschickt aus, daß Sie eine möglichst hohe Punktzahl erreichen. Bei fünf Würfeln werden nur jeweils zwei gewertet; eine wird als Streichzahl verwendet.

Spielende:

Wenn eine von drei Streichzahlen zum achten Mal benutzt wird, ist das Spiel beendet.

Besonderheiten:

Spiel für eine Person, das aber auch als Wettkampf mit anderen ausgetragen werden kann, da eine HighscoreListe erstellt wird

Programmauthor:

Jan Peter Mohr

Dr. Rudolf Egg

Eigene Anmerkungen

