

DARTS CHALLENGE

ANLEITUNG

LADEN

Kassette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie danach die **PLAY**-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

Diskette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und geben Sie am Computer: **L O A D " : * " , 8 , 2 (RETURN)** ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

SPIELBESCHREIBUNG

Die Dartscheibe wird in 20 Felder (1 bis 20) und die Mitte (Bull) aufgeteilt. Der Mittelpunkt der Scheibe zählt 50 Punkte, der kleine Kreis um die Mitte 25. Der nächste Ring verdreifacht die jeweilige Wertigkeit der getroffenen Zahl (Treble). Der äußere Ring verdoppelt die Wertigkeit der Zahl (Double). Ansonsten wird nur einfach gewertet (Single). Daraus ergeben sich für jede Zahl drei verschiedene Trefferzonen. Die einfachen Treffer sind schraffiert oder schwarz dargestellt. Der äußere Ring, in dem die einzelnen Felder bezeichnet werden, zählt nicht mit.

Sie steuern das Spiel mit einem Joystick in Port 2.

Zu Anfang des Spieles haben Sie die Möglichkeit, mit dem Joystick eines der verschiedenen Spiele zu wählen. Zur Auswahl bewegen Sie den Dartpfel mit dem Joystick auf eines der drei blauen Funktions-Icons rechts und drücken den Feuerknopf.

Mit dem Funktions-Icon "S" (Select - Auswählen) können Sie eines der drei Spiele auswählen (die ausgewählte Spielart wird durch einen hellen Rand dargestellt):

1. Tournament (Turnier)

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, von 501 Punkten genau auf 0 Punkte zu kommen. Jeder Spieler hat drei Würfe. Die geworfene Punktzahl wird von der noch verbliebenen abgezogen. Beendet werden muß das Spiel durch das Treffen eines Doubles. Beispiel: Hat ein Spieler noch 30 Punkte, so kann er das Spiel durch Treffen der Double 15 gewinnen. Mit dem mittleren Icon kann man die Anzahl der Spieler wählen (1-4).

2. Round the Clock (Rund um die Uhr in kürzester Zeit)

Hierbei muß der Spieler versuchen, so schnell wie möglich die Zahlen von 1 bis 20 hintereinander zu treffen. Mit dem mittleren Icon kann man hier die Art der erlaubten Treffer aussuchen:

- All : jeder Treffer der Zahl ist gültig
- X1 : nur Single-Treffer sind gültig
- X2 : nur Double-Treffer sind gültig
- X3 : nur Treble-Treffer sind gültig

3. Challenge Match (Zwei Spieler gegeneinander)

Es spielen 2 Spieler gegeneinander. Wie beim Turniermodus wird von 501 heruntergezählt und es muß mit einem Double oder Bull abgeschlossen werden. Das mittlere Icon legt die Anzahl der Sätze fest (1-4).

Das Icon "Pfeil nach oben" startet das ausgewählte Spiel.

Über die Tastatur können Sie während des Spieles noch folgende Funktionen erreichen:

C = Q (Commodore-Taste und Q gleichzeitig) = Spielabbruch. **T** = Training (nur im Turnier- und 2 Spielermodus). Diese Funktion zeigt Ihnen, welcher Wurf für Sie der Beste ist.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN !

DARTS CHALLENGE (C) 1989 ZEPPELIN

AUFGEPAST! Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.