

**Werner Flaschbier – DoReCo Weihnachts-Edition 2015**  
(Released am 19.12.2015)

**WERNER FLASCHBIER**

Programmcode, Idee und grafische Darstellung sind Copyright von Werner-Soft (1985) und dürfen ohne schriftliche Genehmigung nicht vor Ostern vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form kopiert werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Werner Flaschbier kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

**DAS SPIEL**

Werner Flaschbier ist ein – wenn nicht DER – Boulder Dash Klon. Die Spielfigur („Werner“) wird durch ein Labyrinth von Steinen, Gegnern und Mauern gelenkt. Insgesamt gibt es 44 Level zu meistern. Die Spielfigur darf dabei keine Gegner berühren und nicht von Steinen erschlagen werden. Jedes Level besteht nur aus einem Bildschirm, es wird nicht gescrollt.

**LADEN**

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, dass das Band zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO64 (RETURN) tippen und wie beim C64 fortsetzen. Nach dem Laden den Feuerknopf drücken.

**STEUERUNGEN**

Das Spiel ist für 1 Spieler ausgelegt und wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert.

**SO WIRD GESPIELT**

Du steuerst „Werner“, den du nach rechts, links, hoch und runter bewegen kannst. Vom Start aus musst du zur Bierflasche („Flaschbier“) kommen. Hierbei können Steine und Gegner den Weg blockieren. Steine können im Gegensatz zu Boulder Dash nicht verschoben werden. Ebenfalls kann die Spielfigur kein „Leer-Feld“ erzeugen, wodurch bei Boulder Dash Steine zum runterfallen bewegt werden können.

Leer-Felder können nur erzeugt werden, wenn „Werner“ ein Feld betritt und es wieder verlässt. Die Gegner sollten im Auge behalten werden, diese nehmen stur ihre Bahn und ändern diese nur, wenn am Ende ein Feld nebenan frei ist. Soll heißen, dass wenn ein Gegner in einer Röhre nur hoch/runter geht, dann kann man sich an die Seitenwand der Röhre stellen, ohne dass einen der Gegner tötet, dieser geht einfach vorbei.

**STATUS UND PUNKTEGEWINN**

Unten auf dem Bildschirm stehen die Höchstpunktzahl, die Anzahl verbleibender Leben, das aktuelle Level und die verbleibende Zeit. Punkte bekommt man gemäß der verbleibenden Zeit.

**TIPPS:**

- ein Druck auf den Feuerknopf startet das Level neu
- Werner kann keine Steine verschieben (wie bei BD üblich)
- Werner kann den Sand neben sich nicht per Knopfdruck entfernen (wie bei BD üblich)
- die Gegner lassen sich nicht durch Steine beseitigen (wie bei BD üblich)
- unendlich Leben: POKE 9963,173

**VIEL GLÜCK.**

**CREDITS DER DORECO-WEIHNACHTS-EDITION:**

Idee: THE RETRO TEAM (TRT)  
Test: THE RETRO TEAM (TRT)  
Ausführung: THE RETRO TEAM (TRT)  
Text: THE RETRO TEAM (TRT)  
Cover: THE RETRO TEAM (TRT)  
Datenträger: THE RETRO TEAM (TRT)  
Tape-Loader: THE NEW DIMENSION (TND)  
Logo (Loader): THE RETRO TEAM (TRT)