

**SONDERHEFT 49  
MIT DISKETTE**

# 64'er

## SPIELE

### Strategie

■ **Tubyx: Chaos in der Wasserleitung**

### Action

■ **Deadzone: Retten Sie das Universum**

## 20 Top-Programme auf Diskette

■ **Mit ausführlichen Anleitungen im Heft**

### Geschicklichkeit

■ **Mining: Diamantenfieber im Bergwerk**

**EXTRA**  
Sprite-Animator  
und Virus-Killer

**DISKETTE IM HEFT 64'er**



# LE PRÉSIDENT

**Die Geschicke des Landes  
liegen in Ihrer Hand.  
Regieren Sie besser als  
Ihre Vorgänger, und  
verschaffen Sie  
dem Volk ein sorgen-  
freies Leben.**

**J**etzt, im Jahre 2010, ist es endlich soweit. Ein ganzes Volk ist Ihnen anvertraut. Vieles hatte sich in der Zwischenzeit geändert. Häufchen (HF) ist die neue Währung für Geld, Industriehäufchen (IHF) heißt die Einheit für produzierte Güter und Quadrathäufchen (QHF) beschreibt die Größe eines Landes. Die internationale Maßeinheit für elektrischen Strom wurde Kilohäufchen (KHF) und für Getreide, Getreidehäufchen (GHF).

Ausgerechnet jetzt, wo Sie viele Quadrathäufchen Land besitzen und Ihr Volk in Wohlstand lebt, beginnt die Bevölkerung zu murren. Zu wenig wurde für den Umweltschutz getan. Die Umweltschützer beruhigen Sie durch den Kauf von Windrädern. Leider kosten diese viel Unterhalt und es geht dadurch mit den Staatsfinanzen bergab. Sie müssen Geld organisieren. Unglücklicherweise produziert Ihre Industrie nur wenige Güter, da kaum mehr Land zur Bebauung vorhanden ist. Hier ist nichts zu holen. In der Landwirtschaft steht auch nichts zum Verkauf frei. Aber ein guter »Staatslenker« gibt nicht auf, auch wenn die Probleme unlösbar erscheinen. Zum Glück bietet unser Land einiges für den Tourismus, und im Ausland stehen schon Interessenten bereit, Hotels zu übernehmen. Uff – die Situation ist doch noch in den Griff zu bekommen.

So oder ähnlich stellen sich Situationen in diesem Strategiespiel dar.

NT



## Endlich starten

Da in der Redaktion, beispielsweise beim Laden mit dem Diskettenbeschleuniger »Exos«, Probleme auftraten, sollten Sie bei Ladeschwierigkeiten alle Module entfernen und auf das originale Betriebssystem Ihres C64 umschalten. Danach laden Sie das Programm mit:

LOAD "LE PRESIDENT",8

Wundern Sie sich nicht, wenn es mehr als anderthalb Minuten dauert bis die rote Lampe der Floppy ausgeht, »Le Président« belegt 144 Blocks. Nach dieser Wartezeit starten Sie mit:

RUN

Das Spiel lädt noch den veränderten Zeichensatz und beginnt mit der Frage:

### Wieviel Spieler? (1-4)

Geben Sie an dieser Stelle die Anzahl der teilnehmenden Mitspieler an und bestätigen Sie diese mit <RETURN>. Der Computer simuliert die restlichen Mitspieler. Es sind immer

zehn Teilnehmer im Spiel. Als nächstes will man Ihren Namen wissen. Sie geben in gewohnter Weise jeweils einen Namen an und bestätigen wieder mit <RETURN>.

Da Sie, um die Bedürfnisse der Bevölkerung befriedigen zu können, auch Geld benötigen, werden Sie gefragt:

### Mit wieviel Geld wollen Sie starten? (maximal 50000 HF)

Probieren Sie hier einfach einen Betrag aus. Aber Vorsicht: Man ist schnell pleite, denn Sie müssen ein ganzes Spieljahr mit diesem Geld auskommen. Es empfiehlt sich, die Summe nicht zu klein zu wählen.

### Welche Schwierigkeitsstufe möchten Sie spielen? (1-5)

Eins ist die Spielstufe für Neulinge in Staatsgeschäften, fünf für Profi-Präsidenten. Um die erste Routine in der Führungsaufgabe zu erlangen, ist es allerdings angebracht, mit der niedrigsten Spielstufe zu beginnen.

### Wie viele Jahre wollen Sie spielen? (max. 30)

Wie in jedem Staat werden Sie für eine bestimmte Zeit die Regierungsgeschäfte übernehmen. Im Gegensatz zum »tatsächlichen Leben« entscheiden Sie allein über die Länge der Amtsperiode.

Ihre Regentschaft beginnt im Jahr 2010 (Bild 1, Seite 37). Im Eintrag Geld wird Ihr Wert allerdings anders aussehen als in Bild 1, da dieser Betrag von der vorherigen Eingabe abhängt. In Deutschland (Spieler 1) leben zur Zeit 50000 Einwohner, jedoch noch keine Ausländer. Das Land ist 20000 Quadrathäufchen (siehe Tabelle 1) groß, davon sind 1535 QHF bebautes Land und 2465 QHF Bauland. Wie Sie sehen, regieren Sie ein zufriedenes Völkchen: Die Stimmung ist positiv, und die Umwelt noch vollkommen in Ordnung. Auch Ihre Sabotageabwehrgruppe (SAG) ist vollzählig.

## Kurzinfo: Le Président

**Programmart:** Strategiespiel  
**Spielziel:** Verwaltung eines Staates bei möglichst hoher Gewinnspanne  
**Laden:** LOAD "LE PRESIDENT",8  
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben  
**Steuerung:** über die Tastatur  
**Benötigte Blocks:** 144 Blocks + 9 Blocks Zeichensatz  
**Programmautor:** Swen Lorenz

# WICHTIGE HINWEISE

## ZUR BEILIEGENDEN DISKETTE:

Aus den Erfahrungen der Sonderhefte 37 und 42 wollen wir ein paar sinnvolle Tips an Sie weitergeben:

**1** Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Backup-Programm, das eine komplette Diskettenseite kopiert.

**2** Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur sehr wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatzproblemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit einem File-Copy-Programm auf eine leere, formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.

**3** Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe für die Rückseite der Diskette machen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

## So regiere ich

Da Sie die Geschicke Ihres Volkes auch lenken müssen, finden Sie im unteren Feld von Bild 1 folgende Punkte:

Energie  
Justiz  
Tourismus  
Militär  
Industrie  
Landwirtschaft  
Auswertung

Mit Hilfe dieser Untermenüs können Sie Einfluß auf das Geschehen in Ihrem Land nehmen. Angewählt werden die einzelnen Punkte mit den Cursortasten und bestätigt mit <RETURN>.

### Energie (Bild 2)

Ihr Volk muß jedes Jahr mit einer bestimmten Energiemenge versorgt werden. Je größer die Bevölkerung ist und je mehr Industrie, Tourismus und Landwirtschaft Sie besitzen, desto höher ist der Energiebedarf. Der benötigte Strom kann durch drei Verfahren gewonnen werden:

#### 1. Kernkraftwerke

Ein Kernkraftwerk produziert 10000 KHF pro Jahr und ist (bei diesem Spiel) nicht besonders umweltschädlich. Der Anschaffungspreis ist jedoch hoch, ebenso wie die Unterhaltskosten. Außerdem wird bei einem Verkauf das bebaute Land nicht wieder freigegeben.

#### 2. Windräder

Windräder sind sehr umweltfreundlich und beeinflussen die Stimmung Ihres Volkes positiv. Sie haben allerdings einen sehr hohen Anschaffungspreis (2500 HF) und die Stromproduktion liegt bei lediglich 5000 KHF pro Jahr.

#### 3. Staudämme

Durch eine Neuentwicklung aus dem Jahr 2007 ist ein Staudamm sehr günstig in der Anschaffung. Er produziert 11000 KHF Strom pro Jahr. Da aber viel Land benötigt und die ansässige Tier- und Pflanzenwelt zerstört wird, ist er nicht besonders umweltfreundlich.

### Justiz (Bild 3)

Vier »Gesetzeshärten« stehen Ihnen zur Verfügung. Die erste Stufe ist sehr streng und benötigt mehrere Gefängnisse. Die Bevölkerung ist froh darüber, da die meisten Verbrecher eingesperrt sind und damit keine Gefahr darstellen. Die vierte Stufe läßt viele Verbrechen ungestraft, worüber Ihr Volk nicht sehr erfreut ist, dafür benötigen Sie weniger Gefängnisse. Es bleibt auch in dieser Stufe Ihnen überlassen, die Polizei weiter auszubauen. Das schränkt die Verbrechensrate ein, bedeutet aber Mehrkosten.

Steuern können Sie nur um höchstens 3 Prozent pro Jahr anheben. Die Bürger sind aber gar nicht begeistert. Sollten Sie jedoch Steuern heruntersetzen, freut man sich darüber.

Mit Anwahl der Polizei (Bild 4) haben Sie mehrere Auswahlmöglichkeiten. Das Sonderkommando ermöglicht Sabotagen in anderen Ländern. Unter Sabotage können Sie ein Land aussuchen und es sabotieren. Gelingt Ihnen dies, zerstören Sie dort eine Kaserne und das zugehörige Militär. Ansonsten wird Ihr eigenes Sonderkommando vernichtet.

### Tourismus (Bild 5)

Um Touristen anzulocken, sollten Sie ein umfangreiches Ferienprogramm anbieten. Je mehr Hotels und Bungalow-Siedlungen Sie besitzen, desto mehr Touristen können Sie beherbergen. Um allen Freuden des Urlaubs gerecht zu werden, benötigen Sie Freizeitparks. Aber Vorsicht, zu viele Freizeitparks verärgern die eigene Bevölkerung.

Jahr: 2010 Präsident herb

Geld	: 50000 HF
Einwohner	: 50000
Ausländer	: 0
Landbesitz	: 20000 QHF
bebautes Land	: 1535 QHF
Bauland	: 2465 QHF
Volksstimmung	: 100 %
Umweltzustand	: 100 %
SAG-Stärke	: 100 %

> Energie  
Justiz  
Tourismus  
Militär  
Industrie  
Landwirtschaft  
Auswertung

Bild 1. Das Hauptmenü von Le Président

Jahr: 2010 Präsident herb

Geld	: 50000 HF
Kernkraftwerke	: 1
Windräder	: 1
Staudämme	: 1
Energievorrat	: 2000 KHF
Energieproduktion	: 26000 KHF
Energie benötigt	: 24000 KHF
Bauland	: 2465 QHF

> Kernkraftwerk kaufen - 3000 HF  
Kernkraftwerk verkaufen  
Windrad kaufen - 2500 HF  
Windrad verkaufen  
Staudamm kaufen - 1500 HF  
Staudamm verkaufen  
Strom anbieten  
Strom kaufen  
Stromreise  
Hauptmenü

Bild 2. Das Menü »Energie«

Jahr: 2010 Präsident herb

Geld	: 50000 HF
Steuern	: 20 %
Gefängnisse	: 1
Gesetzeshärte	: 2
Bauland	: 2465 QHF

> Gefängnis kaufen - 1500 HF  
Steuern ändern  
Gesetzeshärte  
Polizei  
Hauptmenü

Bild 3. Menü »Justiz«. Durch Anwahl von »Polizei« gelangen Sie in das Untermenü von Bild 4.

Jahr: 2010 Präsident herb

Geld	: 50000 HF
Polizisten	: 250
Ausbildung	: 100 %
Ausrüstung	: 100 %
Sonderkommandos	: 0

> Sonderkommando - 200 HF  
Polizisten einstellen  
Polizisten entlassen  
Sabotage  
Informationen  
Menü

Bild 4. Das Untermenü »Polizei«

Jahr: 2010 Präsident herb

Geld	: 50000 HF
Hotels	: 1
Freizeitparks	: 1
Bungalowsiedlungen	: 1
Zoll	: 10 %
Bauland	: 2465 QHF

  

> Hotel kaufen	- 1000 HF
Hotel verkaufen	
Freizeitpark kaufen	- 1250 HF
Freizeitpark verkaufen	
Bungalowsiedlung kaufen	- 2500 HF
Bungalowsiedlung verkaufen	
Zoll	
Hauptmenü	

Bild 5. Das Menü »Tourismus«

An jedem Urlauber verdienen Sie zusätzlich durch Zolleinnahmen. Der Zoll sollte aber nicht zu hoch liegen, um die Besucher nicht abzuschrecken.

### Militär (Bild 6)

Erst ab dem Jahr 2012 ist es Ihnen möglich, Militär zu kaufen. Das verursacht dem Staat allerdings zusätzliche Kosten und Sie benötigen Land für die neuen Kasernen. In eine Kaserne passen jeweils neun Kampfeinheiten, beispielsweise sechs Panzer und drei Flugzeuge oder viermal Infanterie und fünf Panzer. Ab 2013 können Sie aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen und einmal im Jahr Krieg führen. Um einen der anfangs eingegebenen Mitspieler anzugreifen, müssen vorher alle vom Computer verwalteten Länder vernichtet werden. Darum ist es ratsam, mit Ihren Mitspielern im »Team-Work« zusammenzuarbeiten, um einzelne Länder gezielt zu vernich-

Jahr: 2012 Präsident herb

Geld	: 88928 HF
Flugzeuge	: 6
Panzer	: 6
Infanterie	: 6
Kasernen	: 2
Ausbildung	: 100 %
Bauland	: 705 QHF

  

> Flugzeug kaufen	- 800 HF
Panzer kaufen	- 500 HF
Infanterie	- 300 HF
Kaserne kaufen	- 500 HF
Informationen	
Krieg	
Hauptmenü	

Bild 6. Menü »Militär«. Beim Punkt »Informationen« erhalten Sie eine Übersicht der einzelnen Länder und Ihrer Waffen.

ten. Im Untermenü »Informationen« erfahren Sie den Rüstungsstand und die Größe der anderen Länder. Entscheiden Sie sich für Krieg, müssen Sie zuerst das anzugreifende Land auswählen. Dann beginnen die eigentlichen Kampfhandlungen. Sie erhalten Informationen über die Geländebeschaffenheiten, die Vor- oder Nachteile für die Truppen bedeuten.

Größe	Einheiten
Geldwährung	Häufchen (HF)
Größeneinheit eines Landes	Quadrathäufchen (QHF)
elektrischer Strom	Kilohäufchen (KHF)
Getreidemenge	Getreidehäufchen (GHF)
Industriewaren	Industriehäufchen (IHF)

Tabelle 1. Die neuen Maßeinheiten

Im Gebirge sind Ihre Jagdbomber relativ machtlos, während sie im Flachland die wirkungsvollsten Waffen darstellen.

Den Krieg gewinnt derjenige, der nach einer festen Anzahl von Zügen die wenigsten Truppen verloren hat. Ein Land scheidet aus, wenn es keine Truppen für die Landesverteidigung mehr hat.

Jahr: 2010 Präsident herb

Geld	: 50000 HF
Große Fabriken	: 1
Kleine Fabriken	: 1
Produktion	: 450 IHF
Lagerhäuser	: 2
Lagerkapazität	: 600 IHF
Bauland	: 2465 QHF

  

> Fabrik kaufen	- 3000 HF
Fabrik verkaufen	
Kl. Fabrik kaufen	- 1500 HF
Kl. Fabrik verkaufen	
Lagerhaus kaufen	- 1200 HF
Lagerhaus verkaufen	
Hauptmenü	

Bild 7. Das Menü »Industrie«

Jahr: 2010 Präsident herb

Geld	: 50000 HF
Getreidemühlen	: 25
Mühlenkapazität	: 25000 GHF
Lagerhäuser	: 5
Lagerkapazität	: 50000 GHF
Ackerland	: 500 QHF
geeignetes Land	: 2465 QHF
Getreidevorrat	: 25000 GHF
Getreide benötigt	: 24738 GHF
Saatgut benötigt	: 2000 GHF

  

> Getreidefelder anlegen	
Lagerhaus kaufen	- 500
Lagerhaus verkaufen	
Getreidemühle kaufen	- 1100 HF
Getreidemühle verkaufen	
Getreide anbieten	
Getreide kaufen	
Preise anschauen	
Hauptmenü	

Bild 8. Das Menü »Landwirtschaft«

### Industrie (Bild 7)

Zu Beginn des Spiels besitzen Sie eine große und eine kleine Fabrik sowie zwei Lagerhäuser. In diesen Fabriken werden Industriegüter hergestellt, die zu einem leicht schwankenden Preis um 7 HF verkauft werden. Für die Gesamtproduktion ist eine ausreichende Kapazität an Lagerhäusern nötig. Natürlich macht sich die Anzahl der Fabriken beim Umweltzustand bemerkbar. Produzieren Sie zu wenig, können Sie bei Ihren Mitspielern oder im Store (einer landesübergreifenden Institution) einkaufen.

### Landwirtschaft (Bild 8)

Damit Sie Ihr Volk mit genügend Lebensmitteln versorgen können, müssen Sie sich intensiv mit der Landwirtschaft befassen. Reichen Ihre Ernten nicht aus, müssen Sie Getreide bei Mitspielern oder im Store kaufen. Sie können natürlich auch Getreidefelder anlegen. Das neu gewonnene Ackerland wird vom Bauplatz abgezogen. Aber übertreiben Sie es nicht, denn der Lebensraum der heimischen Tierwelt wird dadurch weiter eingeengt, was sich beim Umweltzustand negativ bemerkbar macht. Ihre Ernte bringen Sie in Lagerhäusern unter. Haben Sie zu wenig Lagerfläche, verschimmelt ein Teil Ihrer Ernte. Auch sollten genügend Getreidemühlen vorhanden sein, sonst kann Ihr Staat zu wenig Lebensmittel produzieren, und Menschenleben sind gefährdet.

## Auswertung (Tabelle 2)

Dieser Menüpunkt beendet ein Jahr Ihrer Regentschaft. Sie bekommen Informationen über Ihre Einnahmen und Ausgaben. Dabei können unvorhergesehene finanzielle Forde-

rungen auf Sie zukommen. Eventuell überrascht Sie auch ein plötzliches Ereignis.

Gewonnen hat am Ende der Regierungszeit derjenige, der das meiste Land besitzt. (Swen Lorenz/Herbert Großer/kn)

Objekte	Erwerbs-Preis	Anfangs-Besitz	Benötigtes Land	Jährlicher Unterhalt	Jährlicher Stromverbrauch
<b>Energie:</b>					
Kernkraftwerke	3000	1	70	120	300
Windräder	2500	1	5	10	60
Staudämme	1500	1	200	40	40
<b>Justiz:</b>					
Gefängnisse	1500	1	30	65	30
Sonderkommandos	200	0	0	60	0
<b>Tourismus:</b>					
Hotels	1000	1	60	110	140
Freizeitpark	1250	1	100	70	100
Bungalowsiedlungen	2500	1	140	20	170
<b>Militär:</b>					
Flugzeuge	800	6	0	40	0
Panzer	500	6	0	50	0
Infanterie	300	6	0	195	0
Kasernen	3000	2	100	30	30
<b>Industrie:</b>					
Große Fabriken	3000	1	100	120	100
Kleine Fabriken	1500	1	70	80	500
Industrielager	1200	2	80	80	20
<b>Landwirtschaft:</b>					
Getreidelager	500	5	90	60	20
Getreidemühlen	1100	25	10	90	120

Tabelle 2. Die Kaufpreise der einzelnen Objekte und deren jährlicher Unterhalt

# STRATEGIE ALLES

Ein einfaches aber fesselndes Spielprinzip, gute Grafik und komfortable Menüsteuerung – das sind Punkte, die unser Spiel »Quadriga« auszeichnen. Lassen Sie sich überraschen.

**Q**uadriga ist ein Strategiespiel für zwei Personen und mindestens so faszinierend wie beispielsweise »Dame«. Ziel ist es, die gegnerischen Spielsteine so zu blockieren, daß Sie nicht mehr bewegt werden können – sie vom Feld zu »fegen«. Das Spielfeld umfaßt 8 x 6 Felder, die – ähnlich wie bei einem Schachbrett – auf einer ebenen Platte angeordnet sind. Also zur Abwechslung mal ein Spiel in 2D, bei dem es nicht auf Geschicklichkeit ankommt, sondern das »Köpfchen« fordert.

Die beiden Spieler sind abwechselnd am Zug. Die roten Steine eröffnen immer das Spiel. Der Spieler, der dran ist, kann sich einen seiner Spielsteine aussuchen. Mit diesem

zieht er nun ein Feld nach oben, unten, rechts oder links, nicht diagonal. Das geht natürlich nur, wenn das Feld in der gewählten Richtung nicht durch einen eigenen oder gegnerischen Stein oder die Spielfeldgrenze blockiert ist. Ein Spielstein ist dann geschlagen, wenn er keinen Zug mehr machen, sich in keine der vier Richtungen mehr bewegen kann. Es gilt also, die gegnerischen Steine so zu umstellen, daß sie sich nicht mehr bewegen lassen. Blockierte Steine entfernt der Computer automatisch vom Spielfeld. In den Spielfeld-Ecken sind demnach nur zwei Steine zur Blockade notwendig, an den Rändern drei und im »freien Raum« vier. Es ist, wie gesagt, unerheblich, durch welche Farbe ein Stein blockiert



Bild 1. Das Hauptmenü von Quadriga