

>>> BO! - HILFE - [88.88.88] <<<

DER START-BILDSCHIRM:

[8]/[8] - 8/8 SPIELER

SCHWIERIGKEITSGRAD:

[E] - EINFACH

[N] - NORMAL

[S] - SCHWER

MIT [D] GELANGT MAN IN DEN DEFINIERER.

DIE HISCORES WERDEN IMMER NACH EINEM

NEUEN EINTRAG GESPEICHERT, WENN SICH

DIE DISKETTE IN LAUFWERK [A] BEFINDET

UND NICHT SCHREIBGESCHÜTZT IST!

[RET]/FEUER-ENDE CURSOR/JOY-LINKS/RECHTS

>>> BO! - HILFE - [88.88.88] <<<

DAS SPIEL :

OBEN HAT JEDER SPIELER AUF SEINER SEITE
EINE ANZEIGE. ZUERST WIRD DIE PUNKTZAHL,
DANN DER SCHADEN, DIE HITZE DES SCHUSS-
GENERATORS UND ZUM SCHLUSS DAS GELD ZUM
AUSRÜSTEN DES RAUMERS ANGEZEIGT.

IST DER SCHADEN KRITISCH, WARNT EIN TEXT
GANZ UNTEN AM BILDSCHIRM.

DAS SPIEL KANN MIT [ESCAPE] UNTERBROCHEN
WERDEN. DRÜCKT MAN NOCHMAL [ESCAPE], SO
WIRD DAS SPIEL ABGEBROCHEN.

[RET]/FEUER-ENDE CURSOR/JOY-LINKS/RECHTS

>>> BO! - HILFE - [88.88.88] <<<

DER DEFINIERER - NEUE FORMATION:
MIT [ESCAPE] KANN MAN DAS DEFINIEREN
JEDERZEIT ABBRECHEN.
SUCHT MAN SICH EINE BEWEGUNGSKETTE FÜR
DIE GEGNER AUS, SO KANN MAN MIT [END] EINE
NEUE DEFINIEREN UND MIT [S] DIE AKTUELLE
SPIEGELN.

[RET]/FEUER-ENDE CURSOR/JOY-LINKS/RECHTS

>>> BO! - HILFE - [88.88.88] <<<

DER DEFINIERER - KETTE DEFINIEREN:
DAS DEFINIEREN EINER BEWEGUNGSKETTE WIRD
MIT DEN F-TASTEN ERLEDIGT. JEDE F-TASTE
STEHT FÜR DIE RICHTUNG, DIE SIE IM
ZEHNERBLOCK EINNIMMT. F8 Z. B. FÜR LINKS
OBEN. MIT F8 KANN MAN DEN FOLGENDEN AB-
SCHNITT WIEDERHOLEN. MIT F8 WIRD DIE
ENDMARKIERUNG FÜR EINE WIEDERHOLUNG GE-
SETZT. HAT MAN SICH IN DER ANZAHL DER
WIEDERHOLUNGEN GEIRRT, SO KANN MAN DIESE
MIT DEN TASTEN [8]-[8] NEU SETZEN.

[RET]/FEUER-ENDE CURSOR/JOY-LINKS/RECHTS

>>> BO! - HILFE - [88.88.88] <<<

DER DEFINIERER - KETTE DEFINIEREN:
MIT [DEL] MACHT MAN DIE ZULETZT GEMACHTE
EINGABE RÜCKGÄNGIG UND MIT [RETURN] VER-
LÄSST MAN DAS DEFINIEREN.
MÖCHTE MAN DOCH KEINE KETTE DEFINIEREN,
SO DRÜCKT MAN [ESCAPE].

[RET]/FEUER-ENDE CURSOR/JOY-LINKS/RECHTS