

Dieses Spiel ist eine Brettspielsimulation nach »Monopoly-Art«. Bei längerem Spielen stellt man aber fest, daß es mit diesem Klassiker nicht viel gemeinsam hat: Gilt bei Monopoly der Grundsatz: »Wer hat, der kriegt noch mehr, so folgt *Harte Dollars* dem Prinzip: »Wer hoch steigt, fällt oft tief!« Man sollte sich also auf erworbenem Reichtum nicht träge ausruhen.

Um festzustellen, wie gewieft Sie als Geschäftsmann sind, müssen Sie das Spiel laden:

LOAD "HARTE DOLLARS",8 und mit RUN starten. Gesteuert wird das Spiel mit dem Joystick in Port 1 oder 2. Sollten Sie keinen Joystick besitzen, lassen sich diese drei Tasten verwenden:

- <SPACE> (setzt die Würfelbewegung in Gang),
- <Pfeil links> (aktiviert linke Wahlmöglichkeit bei Abfragen im Spiel, z.B. »Anleitung/Start« oder »ja/nein«),
- <1> (schaltet die zweite Option einer Abfrage ein).

Nach dem Ausblenden des Titels haben Sie die Wahl zwischen dem Spielbeginn (**Start**) und der **Anleitung** (Auswahl mit Joystick hoch oder runter, bzw. Tasten <Pfeil links> und <1>): Ihr Ziel sollte sein, durch gewinnträchtigen Verkauf von Rinderherden, Ölquellen und Farmland möglichst viele Dollars zu horten. Die Pachtgelder der umliegenden Ranches bieten eine zusätzliche Einnahmequelle. Je mehr Geschäfte Sie abschließen (Vieh, Ölquellen und Land kaufen und verkaufen), desto schneller wächst der Reichtum.

Zuerst muß man angeben, wie viele Spieler sich an der Jagd nach den Dollars beteiligen wollen (zwei bis vier) und wie sie heißen. Jetzt legt man die Spieldauer im Eingabeformat »SSMMSS« fest (z.B. »013000«). In diesem Fall würde das Spiel nach 90 Minuten automatisch abbrechen und den Sieger anzeigen. Achtung: Die Mindestspieldauer beträgt 30 Minuten!

Nun erscheint das Spielfeld mit 22 Symbolen auf

Harte Dollars – Monopoly für Ölbarone

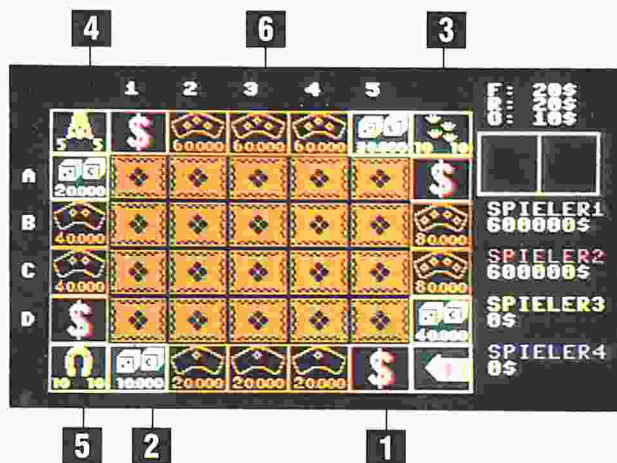
Mach's doch wie J.R.!

Wollen Sie mit Rindern und Ranches handeln? Ölquellen und neues Farmland erschließen, und dabei steinreich werden? »Harte Dollars« führt Sie in die hartgesottene Geschäftswelt von Dallas!

von Jürgen und Norbert Braun

dem Bildschirm (Abb.). Alle Spieler beginnen mit einem Anfangskapital von 600 000 Dollar. Die Blinkanzeige verrät, wer gerade am Zug ist. Das Startfeld befindet sich rechts unten. Durch Druck

niskarten in der Spielfeldmitte wählt der Computer nach dem Zufallsprinzip eine aus. Es kann eine gute, aber auch eine sehr schlechte Nachricht sein (vor allem fürs Bankkonto!). Zusätzlich zieht



auf den Feuerknopf oder <SPACE> beginnt man mit dem Würfeln, das man nicht unterbrechen kann. Der Computer setzt die Spielfigur automatisch auf das entsprechende Feld. Die Symbole darauf haben natürlich unterschiedliche Bedeutung:

Ereignisfeld 1

Aus dem Stapel der Ereignis-

Eine Sintflut von Dollars: das Spielfeld und die Nummern der Spielsymbole

das Spiel aus den Karten neue Börsennachrichten, die man beim An- und Verkauf von Besitz verwendet.

Landkauffelder 2

Der Computer fragt Sie, ob Sie das Farmland zum ange-

gebenen Betrag kaufen möchten. Der Kaufpreis reduziert Ihr Stammkapital.

Subventionsfelder 3, 4, 5

Dafür gibt es drei Symbole in gelber Farbe: Hufeisen bedeuten Rinderherden, Bohrtürme kennzeichnen Ölquellen und Grasbüschel beziehen sich auf Farmland. Kommt ein Spieler auf eins dieser drei Felder, erhält er von der Bank einen Betrag ausgezahlt, der sich aus dem Besitz und dem im Feld angegebenen Subventionsbetrag errechnet. Ein Beispiel: Besitzt man 2500 Rinder, multipliziert sich diese Zahl mit dem Wert »10« des Subventionsfelds mit dem Hufeisen (25 000 Dollar).

Ranchfelder 6

Hier kennt das Spiel zwei Möglichkeiten:

1. Das Feld ist noch frei. Jetzt kann der Spieler die Ranch zum angegebenen Betrag kaufen. Das hat den Vorteil, daß er von allen anderen Mitspielern Pacht fordern kann, wenn sie auf dieses Feld ziehen. Man kann aber auch auf den Kauf verzichten. Achtung: Besitzt man alle Ranchfelder, darf man doppelte Pacht verlangen!

2. Das Feld gehört bereits einem Mitspieler. Dann heißt's berappen, denn jetzt verlangt er von den anderen einen festgelegten Pachtbetrag: 10 Prozent vom Kaufpreis des Ranchfeldes + 2000 Dollar pro Landbesitzfeld. Ein Beispiel: Spieler B zieht aufs Ranchfeld von Spieler A. Dieser besitzt zusätzlich vier Farmlandfelder. Die Pachtrechnung sieht dann so aus:

10% von 40000\$ = 4000 \$
4 x 2000\$ = 8000 \$
12000 \$

Ist ein Spieler pleite, kauft die Bank seine Ländereien zum Einheitspreis von 20 000 Dollar pro Farmlandfeld. Für Ranches wird der ursprüngliche Kaufpreis geboten. Spieler, die weder Immobilien noch Kapital besitzen, müssen ausscheiden.

Am meisten Spaß macht das Spiel, wenn sich alle vier vorgesehenen Personen daran beteiligen. Viel Glück beim Dollar-Scheffeln. (bl)

Kurzinfo: Harte Dollars

Programmart: strategische Brettspielsimulation

Spielziel: Durch Kauf von Ölquellen, Farmland und Rinder so reich wie möglich werden

Laden: LOAD "HARTE DOLLARS",8

Starten: nach dem Laden mit RUN

Steuerung: Joystick Port 1 oder 2 und Tastatur

Besonderheiten: geänderter Zeichensatz, Spieldauer kann eingestellt werden

Benötigte Blocks: 95

Programmautoren: Jürgen und Norbert Braun