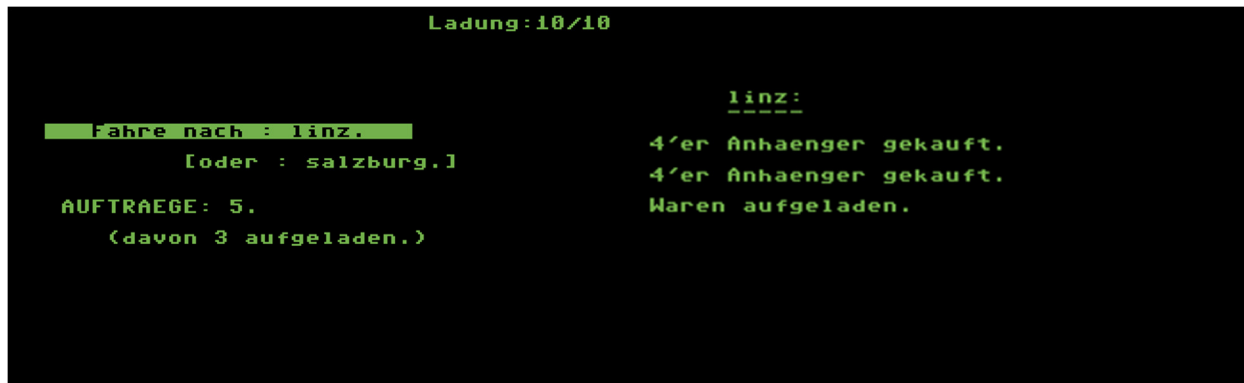


# „Auf Achse, Computerspieler“ für C=64

Ein Computer-Spieler (KI) für das Brettspiel „Auf Achse“ (1987, F.X. Schmid)

© 1988 Gordon Axmann

*Wurde für rein private Unterhaltungszwecke programmiert. Gewerbliche Nutzung untersagt.*



## Software starten:

Bei VICE: Doppelklicken Sie auf x64.exe, um es zu starten. Wählen Sie im Menü „Datei/Autostart von Disk/Band-Image“ und „Software.d64“ aus. Wenn das Bild schwarz wird, läuft das Programm. Lesen Sie die Anleitung, um Infos zur Bedienung zu erhalten. Viel Spaß!

## Spiel

Wer das bekannte Brettspiel „Auf Achse“ spielt, kann mit diesem Programm auch einen Computer-Spieler beim Brettspiel mitspielen lassen.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Auf\\_Achse\\_\(Spiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Auf_Achse_(Spiel))

Der Computerspieler nutzt üblicherweise den grauen Lkw und fährt ganz normal auf dem Spielbrett mit. Ein Spieler muss für ihn würfeln und seinen Lkw ziehen, darüber hinaus trifft der Computer aber seine eigenen Entscheidungen (belädt den Lkw und bietet selbständig mit).

Der Schwierigkeitsgrad des Computers ist so eingestellt, dass dieser recht gut ist, von einem sehr guten Spieler aber geschlagen wird. Die Software ist aus dem Jahr 1988: Die Bedienung findet ausschließlich über Tastatureingaben statt. Es ist daher wirklich notwendig, diese Anleitung zu lesen, um sie korrekt bedienen zu können :-)

## Spielvorbereitung

Zu Beginn geben Sie bitte in den Rechner ein, wie viele Auftragskarten insgesamt im Spiel sind und die Stadt, in dessen Nähe der Computer startet. (Nach den neuen Regeln wird direkt in einer Stadt gestartet, mehr s.u.)

Bei Eingabe der Städtenamen können Sie mit Abkürzungen arbeiten, z.B. „flens“ statt „Flensburg“.

Geben Sie bitte ein, welche drei Auftragskarten der Computer „auf der Hand“ hat (Nr. 1-3) und die vier Angebote, die offen auf dem Spielbrett liegen (F1-F4).

Jetzt errechnet der Computer seine Taktik und das Spiel kann losgehen.

### Bildschirminhalt

Auf dem Bildschirm können Sie während des Spiels jederzeit erkennen, wie viele Aufträge der Computer „auf der Hand hat“ und wie viele davon bereits auf dem Lkw aufgeladen sind.

Oben rechts sehen Sie, wie viel Ladekapazität der Computer hat (incl. hinzugekaufter Anhänger) und wie viel von dieser in Nutzung ist (z.B. 10/18 = zehn Waren geladen).

Die Taste „H“ (Hilfe) zeigt Ihnen die Tastaturbelegung an (s. nächsten Abschnitt).

### Während des Spiels

Das Spiel spielt der Computer wie jeder menschliche Spieler auf dem Brett mit, mit dem Unterschied, dass ein Spieler für ihn ziehen und würfeln muss. Sie müssen jedoch weder Waren aufladen, noch Auftragskarten nachhalten, nur bei Ereignissen die entsprechenden Tasten drücken (s.u.).

Stets gibt der Rechner die Fahrtrichtung seines Lkw vor (z.B. „Fahre nach Hamburg“) und gelegentlich auch ein mögliches Alternativziel („oder Köln“). Dieses können Sie für den Rechner anfahren, wenn z.B. ein Stau den Verkehrsfluss behindert.

Wenn Sie nach neuen Regeln spielen und der Computer mit seinem Lkw direkt **in** einer Stadt startet, drücken Sie bitte, sobald der Computer das erste Mal an der Reihe ist, die Leertaste und geben Sie die Startstadt noch einmal ein. – Nach den älteren Regeln würfeln Sie einfach los und ziehen den grauen Lkw in die Richtung, die er vorgibt.

Vergessen Sie bitte nicht, bei Ereignissen die entsprechende Taste zu drücken, damit der Computer mitspielen kann. Z.B., wenn ein menschlicher Spieler sich für einen Auftrag interessiert (F1-F4) oder wenn der Computer-Lkw in einer Stadt ankommt. Sie finden nachfolgend alle Tastenbelegungen:

(Die Tastaturbelegung wurde ab V1.48 geändert und an PC-Tastaturen angepasst.)

F1, F2, F3, F4	Diese Tasten entsprechen den vier offenen Angeboten am Spielbrettrand (von oben nach unten). <b>Wenn</b> ein menschlicher Spieler an einem Angebot Interesse anmeldet (Versteigerung), teilen Sie dies dem Rechner bitte durch Druck auf die entsprechende F-Taste mit. Der Computer sagt Ihnen dann, ob er mitbietet und falls ja, gehen Sie bitte Schritt für Schritt mit jeweils einem Tastendruck mit, bis einer der Spieler die Karte ersteigert hat.  Ist der Auftrag vergeben, fordert der Rechner Sie auf, ihm den nachgezogenen Auftrag einzugeben.
Leertaste	Der Computerspieler-Lkw ist (auf einem Zwischenstopp) in einer Stadt

	angekommen, welche nicht die Zielstadt ist (bitte Namen eingeben)
Enter	Der Computer-Lkw ist in der Zielstadt angekommen
G	Der Computer bekommt eine (G)eldstrafe (aus Ereigniskarte)
A	Der Computer bekommt einen Sonder(a)uftrag (aus Ereigniskarte)
F8	Ein Spieler hat das Spiel beendet
Pos1-Taste	Speichern des Spielstandes (C64-Home-Taste)

Wenn der Computer am Zug ist, lädt er selbständig Waren auf oder ab, kauft Anhänger und überdenkt seine weiteren Spielzüge (s. Fortschrittsbalken).

Am Ende seines Zuges interessiert sich der Rechner ggf. noch für eine der am Spielbrettrand liegenden Aufträge (F1-F4): Drücken Sie jeweils „Leertaste“, wenn ein menschlicher Spieler mitbietet oder ENTER, wenn der Computer den Auftrag erhält.

### **Verschiedene Regelwerke**

Die Software wurde für die alten 1987er-Regeln programmiert. Im Jahr 2007 hat der Autor mit einer Neuauflage auch die Spielregeln geändert/angepasst.

Zwei Regeländerungen schaffen insofern Probleme, als der Computer nicht darauf programmiert wurde: Beispielsweise verkauft der Computer seine Anhänger zum Spielende nicht (was zusätzliche Einnahmen bringen würden) und Aufträge mussten erworben werden (das schnellere Spielende erwartet der Computer nicht).

Am Ende dieses Dokuments finden Sie eine Gegenüberstellung der Regeländerungen vom Autor sowie die Spielanleitung als Link (PDF). Wenn Sie vollständig nach den neuen Regeln spielen wird die Stärke des Computerspielers etwas geringer sein.

### **C=64-Emulator:**

Wenn Sie nicht bereits die lauffähige Win32-Version vor sich haben, müssen Sie zuerst einen Emulator downloaden. Ich empfehle für Windows, Linux, OXS und MS-DOS den VICE-Emulator (2013). Sie finden die zur Installation notwendigen Schritte in beiliegendem README.txt-File.

### **Programm-Quelle:**

Nur D64 (85 kiB): [http://www.zanaservice.de/media/data/aufachse\\_c64.zip](http://www.zanaservice.de/media/data/aufachse_c64.zip)

Win32exe (1,6 MiB): [http://www.zanaservice.de/media/data/aufachse\\_win32.zip](http://www.zanaservice.de/media/data/aufachse_win32.zip)

Ich wünsche Ihnen viel Freude mit diesem Programm, welches den alten C=64 mit an den Spieltisch bringt. Einen großen Dank auch an die eifrigen Entwickler des 64er-Emulators. Ich liebe es.

## ÄNDERUNGEN der 2007er Ausgabe gegenüber der 1987er

<http://www.kramer-spiele.privat.t-online.de/neuerscheinungen/aufachse.htm>

Nr.	Neue Regeln	Alte Regeln
1	<p>Startaufstellung: Zuerst werden die Aufträge ausgeteilt und dann die LKW aufgestellt. Man kann einen LKW auf eine Stadt stellen, die der Startort eines eigenen Auftrages ist!</p> <p><i>Die Spieler sind sofort im Spiel.</i></p>	<p>Die LKW werden auf beliebige Felder – aber keine Stadt – gestellt. Man muss zuerst zu einem Startort fahren, um einladen zu können.</p>
2	<p>Auftragskarten aus dem Spiel: Wenn ein Spieler einen Auftrag erwerben könnte, aber darauf verzichtet, geht der Auftrag, der neben dem Ladeplatz liegt, aus dem Spiel und ein neuer Auftrag wird aufgedeckt.</p> <p><i>Die Spieldauer wird dadurch kürzer. Diese Regel kann zu Schwierigkeiten mit der Software führen</i></p>	<p>Alle Aufträge mussten erworben werden.</p>
3	<p>Fahren: Die Spieler würfeln mit 2 Würfeln und wählen ein Würfelergebnis aus.</p> <p><i>Damit wird das Glück etwas reduziert und der Spieler besitzt mehr Möglichkeiten. Außerdem wird das Spiel beschleunigt.</i></p>	<p>Es gab nur 1 Würfel.</p>
4	<p>Zugzwang: Es besteht kein Zugzwang. Ein Spieler kann jetzt Würfelpunkte verfallen lassen oder gar nicht ziehen.</p> <p><i>Dies hat Vorteile, wenn man zu einem Umleitungs- oder Stauschild hinzieht oder direkt davor steht.</i></p>	<p>Es bestand Zugzwang. Man musste ziehen.</p>
5	<p>Mehrere LKW auf einem Feld: In einer Stadt können beliebig viele LKW stehen. Außerhalb der Stadt können maximal 2 LKW auf einem Feld stehen. Ein möglicher dritter LKW muss auf dem Feld davor stehen bleiben.</p> <p><i>Das Spiel wird damit etwas flüssiger.</i></p>	<p>Auf einem Feld konnte immer nur ein LKW stehen. Bei vielen Spielern konnte man deshalb oft nicht in eine Stadt fahren, um auf- oder abzuladen.</p>
6	<p>Fährverbindungen: Es gibt zwei Fährverbindungen: Flensburg – Rostock: 1 Feld, Flensburg – Rotterdam: 2 Felder.</p> <p><i>Damit gibt es zwei zusätzliche Routen.</i></p>	<p>Es gab keine Fährverbindungen</p>

7	<p>Anhänger kann man vor Spielende wieder verkaufen und erhält dann 500 € dafür.</p> <p><i>Dies ist eine zusätzliche unternehmerische Entscheidung.</i></p> <p><b>Diese Regel kann zu Schwierigkeiten mit der Software führen</b></p>	Anhänger konnte man nicht verkaufen.
8	<p>Einige Ereigniskarten wurden gestrichen, ein paar geändert und einige neue wurden hinzugefügt. Es gibt jetzt insgesamt nur noch 28 Ereigniskarten.</p> <p><i>Die meisten Ereigniskarten sind jetzt positiv.</i></p>	<p>Es gab 31 Ereigniskarten.</p> <p>Positive und negative Karten waren in der Anzahl etwa ausgeglichen.</p>
9	<p>Es gibt jetzt 54 Auftragskarten.</p> <p><i>2 Auftragskarten kamen neu hinzu und ein paar wurden geringfügig geändert.</i></p>	Es gab 52 Auftragskarten.
10	Die neue Anleitung wurde etwas gestrafft.	

Das neue AUF ACHSE hat eine kürzere Spieldauer, spielt sich flüssiger, ist insgesamt etwas dynamischer, und das Glück wurde etwas zugunsten der Taktik reduziert.

07.08.2007 Wolfgang Kramer (Quelle: Website s.o.)

### Spielanleitungen

1987: <http://www.kramer-spiele.privat.t-online.de/spielregeln/AufAchse.pdf>

2007: [http://www.schmidtspiele.de/media/files/Auf\\_Achse49090D.pdf](http://www.schmidtspiele.de/media/files/Auf_Achse49090D.pdf)