

# Aufräumaktion

*Mann, war das ein Anpfiff! So hat der Chef noch nie getobt. Und alles wegen ein paar Kisten, die achtlos irgendwo abgestellt wurden. Doch was hilft's: Bis heute Abend müssen alle 30 Lagerhallen picobello aufgeräumt sein!*

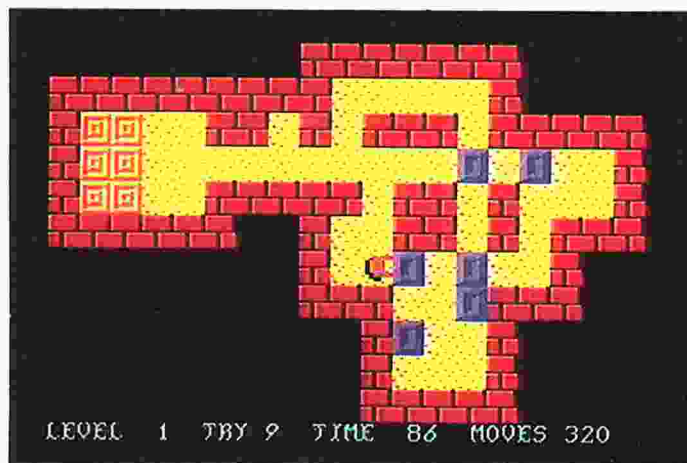
**B**illy Gateman, der Hausmeister, wurde zu dieser Aktion Saubermann verdonnert. Wollen Sie ihm helfen? Dann laden Sie das Spiel mit:

LOAD "LOADER", 8,1

Es startet nun automatisch.

Es erscheint das Titelbild mit dem Menü im unteren Bildschirmbereich. Die Optionen wählt man per Joystick Port 2; der aktuelle Menüpunkt leuchtet hell.

**START:** ...bringt Sie ins Spiel (Abb. 1). Die Aufgabe sieht einfach aus: Man schiebt die blauen Steine auf die markierten Felder. Aber – von Level zu Level wird's natürlich schwieriger, außerdem sind Zeit und Schrittzahlen limitiert. Die Begrenzung, vor allem für die Schritte, ist sehr knapp. Außerdem: Mehr als eine Kiste kann unser Hausmeister nicht verschieben, bei zwei hintereinanderliegenden geht ihm die Puste aus! Die Level lassen sich aber in der vorgesehenen Zeit und in angemessener Schrittzahl lösen. Hat man sich verfranz, drückt man den Feuerknopf: Der Level baut sich neu auf und Sie können von vorn beginnen. Wurde ein Level erfolgreich durchgespielt, wird der nächste geladen.



[1] Die sechs Kisten in Level 1 sind noch ein Kinderspiel...

**LEVEL:** Um den Spielfrust möglichst gering zu halten, kann man in höheren Levels beginnen. Dazu drückt man den Feuerknopf und bewegt den Joystick auf- oder abwärts, bis die gewünschte Zahl erscheint (maximal 30). Mit diesem Menüpunkt markiert man aber auch Levelnummern, die man im EDITOR-Modus (s. Beschreibung) bearbeiten will.

**INFORMATION:** ...bringt alle wichtigen Tastenkombinationen, die für den Editor gelten (Abb. 2).

## Spielfelder selbst definieren

**EDITOR:** Damit kreiert man Spielfelder nach eigenem Geschmack und Schwierigkeitsgrad.

Der Editor-Cursor wird mit dem Joystick gesteuert. Per Feuerknopf setzt man das zuvor mit den Funktionstasten

<F1>, <F3>, <F5> und <F7> ausgewählte Feld:

<F1>: Mauer

<SPACE>: Feld löschen

<F3>: Boden

<F5>: markiertes Zielfeld

<CLR>: Bildschirm löschen

<F7>: Stein

<F2>: setzt die Spielfigur an die aktuelle Cursor-Position

<F4>: Zeit und Schrittzahl einstellen

<F6>: editierten Level speichern

<F8>: Level probeweise spielen

Beim Speichern ist darauf zu achten, daß man bereits vorhandene Level überschreiben könnte; deshalb erscheint eine Sicherheitsabfrage. Falls Sie nicht sicher sind, ob dieses



[2] Spezielle Bedeutung der Funktionstasten im Editor-Modus

Spielfeld schon existiert, müssen Sie den Editor mit <RETURN> verlassen und die Levelnummer wie beschrieben ändern. Dann kehrt man in den EDITOR zurück und speichert erst jetzt den Level mit <F6>.

**Achtung:** Der Level ist zwar jetzt unsichtbar, die Daten sind aber noch erhalten, wenn das Spielfeld schon einmal durch PLAY bearbeitet wurde. Also: nicht mehr editieren oder entsprechende Tasten drücken (<F1>, <F3>, <F5>, <F7>, <SPACE> oder <CLR>) – sonst war die ganze Arbeit für die Katz!

**PLAY:** Der Bildschirm verschwindet für ca. zwölf Sekunden. Dann kann man den soeben zusammengestellten Level spielen, überprüfen, ob er sich lösen läßt oder, ob Zeit und Schritte ausreichen. Wenn Sie das Spielfeld erneut ändern, wird es beim nächsten PLAY-Aufruf neu bearbeitet. Hat man den Level durchgespielt oder den Ablauf per Feuerknopf unterbrochen, springt das Programm wieder in den Editor-Modus. Mit <RETURN> verläßt man den EDITOR und kehrt ins Hauptmenü zurück.

Achten Sie darauf, daß die Level exakt funktionieren: Einmal gespeichert, kann man sie nicht mehr in den EDITOR laden. Sonst wär's zu einfach: Bestehende Level ließen sich ändern und wären dann peanuts. Es lassen sich lediglich schon vorhandene Level überschreiben (falls sie Ihnen nicht mehr gefallen).

Viel Spaß beim Aufräumen der Lagerhalle!

(bl)

## Kurzinfo: System

**Programmart:** Geschicklichkeit

**Laden:** LOAD "LOADER", 8,1

**Starten:** mit Autostart-Funktion nach dem Laden

**Besonderheiten:** mit integriertem Level-Editor

**Benötigte Blocks:** 266

**Programmautor:** Sebastian Garbe