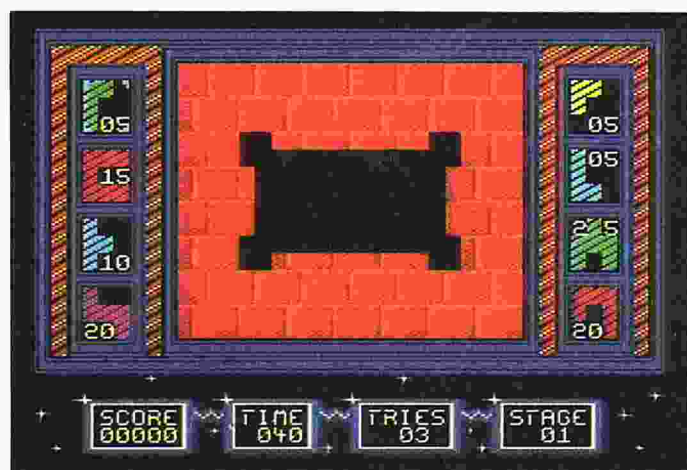


Stix – wer stopft das Loch in der Wand?

Stoppt die Todesstrahlen!

Der Energieschirm des Planeten Puzzletania hat riesige Lecks: Heftige Meteoritenstürme haben den lebenswichtigen Wall perforiert wie die Rolle auf dem gewissen Örtchen. Kitten Sie die Löcher, bevor tödliche Strahlen aus dem Weltall alle Planetenbewohner vernichten!



[1] Welche der acht Quaderformen passen ins Leck?

Viel Zeit bleibt den Puzzletaniern nicht mehr: Die ungehindert eindringenden UV-Strahlen haben ihr Werk der Vernichtung schon begonnen: Die ehemals grün bewachsene Oberfläche ist Wüste; Flora und Fauna auf dem friedlichen Planeten sind größtenteils ausstrahlt. Die Bewohner von Puzzletania haben sich in U-Bahn-Schächte, Tiefgaragen und Keller der Büro- und Wohnhäuser zurückgezogen: Doch die nun schon Monate andauernde Situation wird langsam, aber sicher unerträglich.



[2] High-score-Liste für Weltraummaurer

Der Große Rat von Puzzletania (er tagt im vierten Untergeschoß der Tiefgarage des Kaufhausriesen Tingelmann) hat einen Beschluß gefaßt: Die Löcher müssen so schnell wie möglich gekittet werden. In fieberhafter Eile, in Tag- und Nachtschichten hat man Metallklötze mit einer



[3] Als die Energiemauer noch intakt war...

neuartigen Legierung entwickelt und produziert, die gefährliche UV-Strahlen abweisen und sogar wieder ins All zurückschicken. Die Bausteine müssen lediglich in den Lecks der Energiemauer verankert werden. Für diese Aufgabe wählt man unerschrockene Männer aus, die den Tod nicht fürchten. Und einer davon – ob Sie wollen oder nicht – sind Sie!

Bevor Sie mit dem Aufzug nach oben fahren und sich in die lebensbedrohende Außenwelt wagen, müssen Sie das Spiel laden:

LOAD "... STIXLOADER ...", 8

Nachdem Start mit RUN erscheint der Intro-Bildschirm (Abb. 3). Weiter geht's per Leertaste. Der Feuerknopf (Joystick Port 2) befördert zur Paßwortabfrage. Geben Sie dort einen der Begriffe ein, die nach einem gelösten Level erscheinen und drücken Sie <RETURN>. War das Paßwort richtig, kommt man sofort in die entsprechende Spielstufe. Tipp auf <RETURN> (ohne Paßwort) startet das Spiel stets in Level 1 (Abb. 1).

Quader drehen sich per Joystick

Ziel der intergalaktischen Maurer ist, das Loch mit den unterschiedlichen Gesteinsformen (auf dem Bildschirm links und rechts) innerhalb des Zeitlimits (Anzeige: TIME, los geht's mit 45 Sekunden) auszufüllen. Dazu wählt man per Joystick einen Stein aus. Die Quader lassen sich in beliebiger Richtung drehen, indem man Feuer drückt und den Joystick nach rechts bewegt. Bleibt der Knopf gedrückt und zieht man den Joystick nach unten, wird der Stein ins Mauerloch eingepaßt. Wer mehrere Quader falsch gesetzt hat, muß <SPACE> drücken. Für jeden ordentlich eingesetzten Stein erhält man dessen Punktwert (s. Fenster der gewählten Quaderform). Wer mit <SPACE> den Zug wieder rückgängig macht, bekommt die Punkte natürlich abgezogen. Das Ergebnis erscheint in der Anzeige SCORE links unten.

Hat man's geschafft, das Loch innerhalb des Zeitlimits zu füllen, erhält man die nicht verbrauchte Zeit zusätzlich als TIMEBONUS (1 Sekunde = 10 Punkte). Wer's innerhalb der Zeitvorgabe nicht schafft, wird mit einer Verringerung der noch verbleibenden Versuche (Anzeige: TRIES, man beginnt mit »3«) bestraft. Steht die Zahl bei »0«, ist das Spiel aus.

Wer genügend Punkte gesammelt hat, darf sich in die High-score-Liste eintragen (Abb. 2). Nach jeweils fünf Levels erhält man vorher allerdings noch das erwähnte Paßwort, damit man nicht wieder ganz von vorne beginnen muß. (bl)

Kurzinfo: Stix

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "... STIXLOADER ...", 8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: 49 Level sind im Spiel enthalten und müssen nicht nachgeladen werden
Benötigte Blocks: 96
Programmautor: Jan Zimmermann