



Red Gum

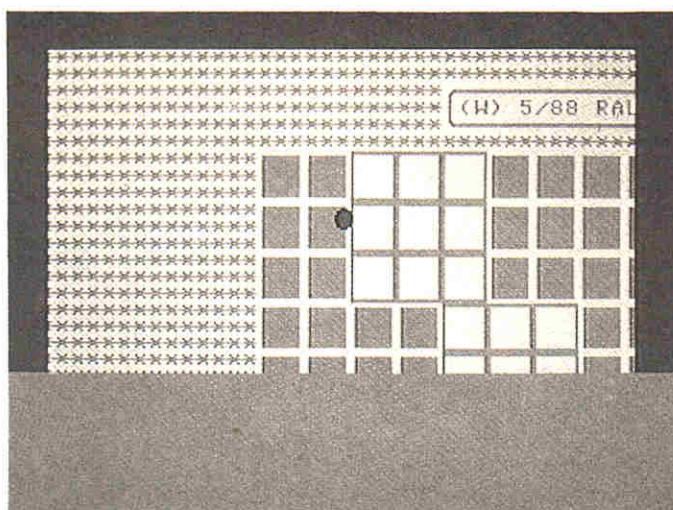


Bild 1. »Red Gum II« – ein Geschicklichkeits- und Knobelspiel für Profis

II: der Knobel-Flummi

Geschicklichkeit und logisches Denkvermögen erfordert dieses Ballspiel. Bringen Sie Ihr Feld in den Urzustand zurück.

Der rote, hüpfende Gummiball (Bild 1) invertiert jedesmal neun kleine Feldelemente (Steine), wenn er auf dem Boden aufkommt. Betroffen ist der Stein, auf dem der Ball landet und die acht umliegenden – also ein Quadrat von 3 x 3 Steinen.

Bevor Sie loslegen können, springt der Flummi wild umher und verändert die Farbe der Steine an diversen Stellen des Spielfeldes. Die Rahmenfarbe des Bildschirms während dieser Zeit ist Cyan (türkis).

Hat der Ball das Durcheinander perfekt gemacht, wechselt die Rahmenfarbe auf Violett, und der Ball hüpfte auf der Stelle. Sie erhalten die Aufgabe, Ihr Spielfeld wieder in den ursprünglichen Zustand zu bringen, indem Sie den stets hüpfenden Gummiball geschickt über das Spielfeld steuern. Eine Aufgabe, die es in sich hat – Sie werden es merken. Ein zusätzliches Handicap ist: Der Bildschirm zeigt nur einen Teil des Spielfelds.

Haben Sie es geschafft, überprüft das Programm, ob eine neue Rekordzeit vorliegt. Mit <F1> wählen Sie den nächsten Level an, <F7> wiederholt den alten Level.

Achten Sie beim Steuern mit dem Joystick darauf, daß der Flummi-Ball entsprechend den physikalischen Gesetzen träge reagiert. Sie können daher nicht schlagartig in die entgegengesetzte Richtung wechseln.

Wie Sie das Spiel laden und starten, entnehmen Sie bitte dem Info-Kasten. (kn)

Kurzinfo: Red Gum II

Programmart: Geschicklichkeits-Knobel-Spiel

Spielziel: Das Spielfeld in den Ursprungszustand versetzen.

Laden: LOAD "RED GUM II".8

Start: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Mit dem Joystick in Port 2. Beim Steuern ist darauf zu achten, daß der Ball entsprechend den physikalischen Gesetzen träge reagiert.

Besonderheiten: Nach erledigtem Level läßt sich mit <F1> der nächste Level starten, mit <F7> der letzte Level wiederholen.

Programmautor: Ralf Lenz