

Das Spiel verfolgt ein neues Prinzip, bei dem es nicht nur auf Geschicklichkeit, sondern vor allem auf die richtige Taktik ankommt (quasi ein »Grübel-Geschicklichkeits«-Spiel): Sie müssen einen blaugetupften Ball und einen Edelkristall zum Ausgang des jeweiligen Levels rollen und dabei jede Menge Diamanten horten.

Laden Sie das gepackte Programme mit:

LOAD "ROLL IT!", 8

und starten Sie mit RUN.

Nach dem Entpacken erscheint das Titelbild (Abb. 1). Die obere Bildschirmzeile bringt die Anzeigen für Score, Time, Close, Lives und Level. Der Spielball befindet sich in Level 1. Um diese Spielstufe zu aktivieren, müssen Sie den Ball ins Feld »Exit« bewegen. Es gibt aber noch die Möglichkeit, mit den Levels 5, 10 (Abb. 2), 21 oder 31 zu beginnen. Das Feld »Exit« bei »No« dient zum Verlassen des Spiels – aber nur, wenn das Programm diesen Entschluß akzeptiert!

Steuerung

Der Ball läßt sich mit dem Joystick Port 2 in alle vier Richtungen bewegen. Den Kristall können Sie aber nur bewegen, wenn Sie den Ball auf einem der Richtungspfeile platzieren und den Feuerknopf drücken. Dann rollt der Edelkristall um ein Feld in der gewählten Richtung weiter.

Richtungspfeile

Sie haben nur eine begrenzte Funktionsdauer. Das läßt sich aus der Farpalette in der oberen Bildschirmanzeige ablesen: Die Zahlen darunter bezeichnen die Felder, um die der Kristall bewegt werden kann. Achtung: Rollt er auf eine Pfeilplattform, wird der blaue Ball in die Richtung des Pfeils abgelenkt und kann im Nirwana landen.

Tödliche Felder

Roter Wüstensand (Energieangel) und blauer, pulsierender Nährboden (High Energy) dürfen weder vom Ball noch vom Kristall berührt werden. Alle grauen Plattformen, egal ob Schalter, Ausgang (Exit) usw., las-

Lustige Diamantenhatz

ROLLING STONES

»Roll it!« ist die ultimative Herausforderung für Joystick-Akrobaten. Achtung: Wir übernehmen keine Haftung für verrenkte Finger oder Daumen!

Kurzinfo: Roll it!

Programmautor: Geschicklichkeit

Laden: LOAD "ROLL IT!", 8

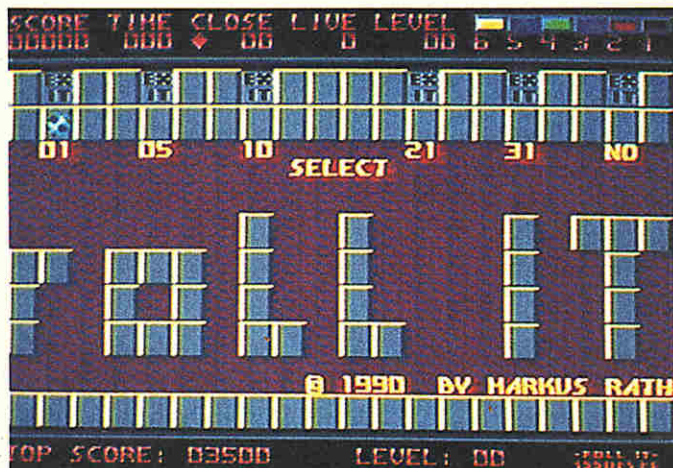
Starten: nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Joystick Port 2

Besonderheiten: Alle Levels besitzen ein Zeitlimit

Benötigte Blocks: 40

Programmautor: Markus Rath



[1] Im Titelbild wählt man aus, in welchem Level gestartet wird. Wir geben Ihnen Brief und Siegel: Keiner ist leicht zu überstehen!

sen sich dagegen gefahrlos betreten. Vorsicht: Sie sind sehr brüchig! Je nach Grundzustand kann man sie bis zu dreimal überrollen, dann lösen sie sich auf. Das gilt aber nur für den Ball: Der Kristall darf so oft darüberfahren, wie er will.

Ausgänge

Die Level-Ausgänge (Exit) sind nur dann offen, wenn Sie eine bestimmte Anzahl Diamanten eingesammelt haben. Diamanten, die mit dem Energiekristall aktiviert und eingesammelt wurden, zählen doppelt. Beispiel: Brauchen Sie noch zwei Diamanten, um in den nächsten Level zu kommen, reicht es, wenn Sie mit dem Kristall nur einen einzigen aufnehmen. Es kommt zwar selten vor, aber manche Le-

vels besitzen zwei Ausgänge. Jetzt liegt die Entscheidung allein beim Spieler, für welchen er sich entscheidet. Dabei kann es allerdings passieren, daß man einen Level zurückgesetzt wird.

Punkte

Für jeden Diamanten gibt's 15 (per Ball gesammelt) oder 30 Punkte (aufgenommen mit dem Edelkristall).

Schalter

Diese wichtigen Spielelemente lassen sich nur mit dem Kristall aktivieren. Jeder der drei verschiedenen Schalter (türkis, weiß, gelb) erfüllt zwei Funktionen:

- Option 1 (türkis): Aus dem Nährboden wachsen neue Diamanten.
- Option 1 (gelb): Es bilden sich brüchige Plattformen dritten Grades.

- Option 1 (weiß): Grüne Schalter entstehen.

- Option 2 (türkis): Kristall und Ball tauschen die Positionen.

- Option 2 (gelb): Jetzt läßt sich auch der Edelkristall zumindest 30 s lang mit dem Joystick steuern.

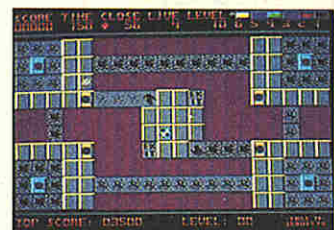
- Option 2 (weiß): erhöht alle Pfeile um einen Energiewert.

Nährboden

Wenn man brüchige Plattformen zerstört, erzeugt man Nährboden für Diamanten. Ebenso hinterläßt jeder eingesammelte Diamant diese Nährfläche (blauumrandete Plattform).

Hinweise zum Spiel

Jeder Level hat ein Zeitlimit, in dem Sie die Aufgabe bewältigen müssen. Schaffen Sie es nicht, verlieren Sie eines der insgesamt vier Leben. Wird der Level erfolgreich abgeschlossen,



[2] Der zehnte Level des Spiels ist gespickt mit Schwierigkeiten

schreibt das Programm die verbleibende Zeit Ihrem Punktekonto gut. Wenn Sie einen neuen Tages-Highscore erreichen, wird der Continue-Modus aktiviert. Auch nach Verlust aller Leben können Sie dann in dem Level weitermachen, den Sie bis dahin erreicht hatten. Sehr oft kommt es vor, daß der Ball in einer ausweglosen Situation feststeht: Dann bricht man diese Spielrunde mit der Taste < + > ab. Das gehortete Punktekonto wird dabei aber gelöscht: Ohne Pardon muß man wieder ganz am Anfang beginnen.

Bei den vielen Fallen, die der Autor eingebaut hat, ist es nicht so leicht, alle 40 Levels auf Anhieb zu schaffen: Langer Spielespaß ist vorprogrammiert!

(Markus Rath/bl)