

Das Spiel ist eine überarbeitete Version von »Push'em« im 64'er-Sonderheft 49. Die 16 Levels wurden neu entworfen und ausgetauscht.

Sie brauchen viel Geschick, Übersicht und vor allem eine passende Strategie, damit Sie sich bei »Mic's Push'em« nicht den Weg verbauen.

Laden Sie das Spiel mit:

LOAD "MIC'S PUSH 'EM",8  
und starten es mit RUN.

Nach dem Entpacken meldet sich der Bildschirm mit dem ersten Level (Abb. 1). Durch die Funktionstasten <F3> und <F5> lassen sich zwei weitere Menüs aktivieren (Tabelle), <F7> schaltet den nächsten Level ein (A bis P). Das Spiel wird mit <F1> gestartet.

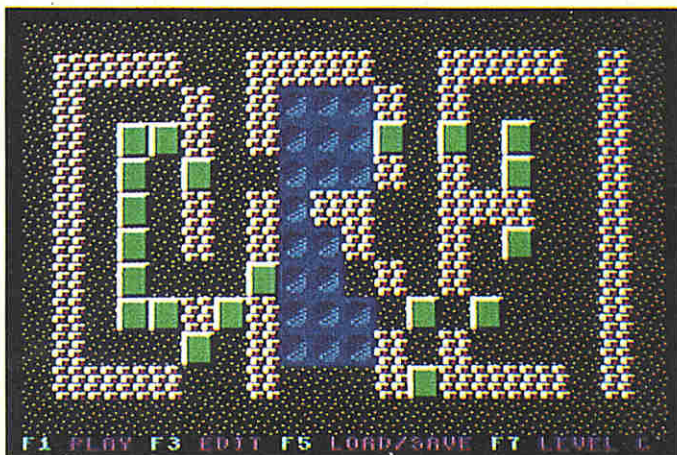
Als Roboter fungiert eine Silberkugel, die per Joystick in Port 2 gesteuert wird. Die Gänge in den Lagerhallen sind eng. Die grünen, quadratischen Kisten müssen in den blauen Mulden versenkt

## Mic's Push'em

- verflixte Kistenschieberei

# Großreinemachen

Roboter räumen ein Lagerhaus auf und verzetteln sich dabei total. Helfen Sie mit, alle grünen Kisten zu sortieren und an die richtige Stelle zu setzen!



[1] Die untere Menüleiste bietet zusätzliche Einstellmöglichkeiten

Das Spiel bietet durch den integrierten Editor die Möglichkeit, eigene Levels zu entwerfen. Mit <F3> aktivieren Sie diese Funktion. Am unteren Bildschirmrand erscheint eine geänderte Menüleiste:

<F1> **Screen:** Links oben wird ein quadratischer Cursorblock sichtbar, der sich ebenfalls mit dem Joystick bewegen läßt. Per Feuerknopf platziert man ein Spielfeld-Element an der aktuellen Cursorposition.

## Der Editor-Modus

<F3> **Sprite:** Damit schaltet die Joystickkontrolle vom Grafikkursor auf die Roboterfigur um. Sie läßt sich an gewünschter Position platzieren.

<F5> **Item:** Die Farbe des Grafikkursors ändert sich. Sie weist aufs aktuelle Spielfeld-Element hin:  
- Gelb: Leerfeld,  
- Hellblau: Abstellmulde,

Taste	Funktion	Wirkung
<b>Hauptmenü</b>		
<F1>	PLAY	Spielbeginn (Rücksprung mit <F7>)
<F3>	EDIT	Sprung in den Editor
<F5>	LOAD/SAVE	Sprung zum LOAD-/SAVE-Menü
<F7>/<F8>	LEVEL	Spielstufe anwählen
<b>EDIT-Menü</b>		
<F1>	SCREEN	mit Joystick Spielelement platzieren
<F3>	SPRITE	Startposition der Spielfigur festlegen
<F5>	ITEM	Spielelement stufenweise anwählen <i>Bedeutung der Cursorfarben:</i> Gelb = Leerfeld, Hellblau = Abstellplatz, Grün = Kiste, Blau = Kiste auf Abstellplatz, Rot = Mauer zurück ins Hauptmenü
<F7>	EXIT	
<b>LOAD-/SAVE-Menü</b>		
<F1>	LOAD	Spielfeld laden
<F3>	SAVE	Spielfeld speichern (Vor <F1> und <F3> mit Tastatur Filenamen eingeben)
<F7>	EXIT	zurück ins Hauptmenü

### Alle Menüfunktionen auf einen Blick

werden. Dazu platziert man die Roboterkugel unmittelbar beim Karton, drückt den Feuerknopf und bewegt den Joystick in die gewünschte Richtung. Man kann die Kiste nur um jeweils eine Position weiterbewegen, ohne erneut den Joystick zu drücken. Stehen zwei oder mehr Kisten hintereinander, versagt die Kraft des Robo-

ters: Er kann nur freistehende Kisten anstupsen. Befindet sich so ein Karton endlich auf der blauen Abstellfläche, färbt er sich ebenfalls blau. Wenn Sie sich verkalkuliert haben, lassen sich die Kisten von den Abstellflächen wieder abziehen und woanders platzieren. Der untere Spielfeldrand gibt Auskunft über die

## Kurzinfo: Mic's Push'em

**Programmart:** Strategie-Geschicklichkeitsspiel

**Laden:** LOAD "MIC'S PUSH 'EM",8

**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben

**Steuerung:** Joystick Port 2

**Besonderheiten:** Spiel besitzt integrierten Editor zum Entwerfen neuer Spielfelder

**Benötigte Blocks:** 64

**Programmautoren:** Frederic Thiesse/Michael Reineke

Anzahl der Roboterbewegungen (MOVES) und Kistentransporte (PUSHES).

Sehr schnell hat man sich in ausweglose Situationen manövriert, in denen es weder vorwärts noch rückwärts geht – dann hilft nur noch die Notbremse <F7>. Damit kehrt man in den ersten Level zurück.

Komplett gelöst ist ein Spielfeld, wenn sich alle grünen Kisten auf den entsprechenden Abstellplätzen befinden. Dann geht's ins nächste Level. Wenn Sie in einer höheren Spielstufe beginnen möchten, können Sie das zu Spielbeginn mit <F7> (ein Level vorwärts) und <F8> (rückwärts) bestimmen. <F1> startet die gewählte Spielstufe. Unmittelbar darauf erscheint die Spielgrafik.

- Grün: Kiste,  
- Blau: bereits abgestellter Karton,  
- Rot: Mauer.

<F7> **Exit:** bringt Sie zurück zum Spiel.

Das neu entworfene Spielfeld ersetzt während der restlichen Spieldauer den aktivierten Level.

Wer seine Kreationen dauerhaft auf Diskette verewigen und später wieder laden möchte, wählt im Hauptmenü die Funktion <F5> (LOAD/SAVE). Die neue Menüleiste bietet jetzt die Möglichkeiten, das Levelbild mit <F3> zu speichern oder per <F1> zu laden. Geben Sie dazu beim Strichcursor den entsprechenden Dateinamen ein. Achtung: Pro Spielrunde dürfen Sie lediglich 16 Levels verwenden!

(F. Thiesse/M. Reineke/bl)