

Klix Version 1.1

(c) 1994 by Achim Kern

Herzlich willkommen bei meinem neuen Denkspiel KLIX. Ziel dieses Spieles ist es verschiedene Steine mit Hilfe eines Pusher-Steins in eine Zielschablone zu bringen.

Das ganze geht natürlich um Punkte und manche Aufgaben werden Ihre kleinen Gehirnzellen zum Rauchen bringen !

Diese Software wurde zuerst auf einem AMIGA 4000/EC 030 mit dem DEVPAC Assembler Version 2.0 entwickelt.

Das Spiel wurde nun auf PC Windows 3.1 portiert, welches mit Turbo PASCAL 7.0 von Borland vorgenommen wurde.

KLIX-AMIGA und KLIX-WINDOWS wurde erstellt von

Achim Kern
Postfach 5118
70721 Fellbach

FAX 0711/519008

Alle Rechte bei Achim Kern Software Entwicklung.

[Spielregeln](#)

[Registrierung](#)

Spielregeln

KLIX für Windows 3.1 ist ein Denkspiel welches Sie Stunden an Ihren Rechner fesseln kann. Das Spielprinzip ist relativ einfach.

Auf einem Spielfeld der Größe 10 x 9 befinden sich verschiedene Steintypen. Die unteren zwei externen Reihen stellen eine Art Zielschablone dar. Die Spielsteine müssen nun auf Ihre negativen Ebenbilder transportiert werden.

Der rote Stein wird der PUSHER genannt. Dieser Stein wird mit der Maus über die vier Cursortasten gesteuert. Wenn Sie nun mit dem roten Stein einen anderen Stein rammen passiert folgendes:

- n der rote Stein bleibt stehen.
- n der angestoßene Stein bewegt sich in der selben Richtung weiter bis er einen anderen Stein berührt oder den Spielfeldrand erreicht.
- n Erreicht der Stein den unteren Spielfeldrand wird er in die Zielschablone fallen. (falls noch was frei ist)

Für jeden richtig transportierten Stein gibt es abhängig von der Steintype 1,3,5 oder sogar 10 Punkte.

Das Ziel beim Spiel KLIX ist nun, alle markanten Steine auf Ihre negativen Ebenbilder zu transportieren.

Das Hauptfenster

Das Hauptfenster von KLIX nimmt den gesamten Bildschirm ein.

In der linken Hälfte des Bildschirms sehen Sie verschiedene Anzeigen zum Spiel. Oben wird die Anzahl ihrer Bewegungen mit dem roten Stein angezeigt. Darunter wird die höchste mögliche Punktezahl eingeblendet die man in diesem Level erreichen kann.

Es folgt Ihr persönlicher Highscore im aktuellen Spiel-Level. Zuletzt wird Ihr aktueller Punktestand im aktuellen Spiel-Level angezeigt.

In der Bildschirmmitte befindet sich das Spielfeld. Darüber noch eine Anzeige des aktuellen Levels. Diese ist als Button ausgelegt um schnell den Level wechseln zu können.

Im rechten Teil befinden sich 4 Aktionsbuttons, die Ihnen die am häufigsten benutzten Befehle zur Verfügung stellen, ohne daß Sie diese erst über das Menü auswählen müssen. Weiterhin finden Sie hier noch die 4 Richtungsbuttons zur Steuerung des PUSHERS.

Registrierung

Warum ?

Programme zu entwickeln und unter die Leute zu bringen kostet Zeit und Geld. Deshalb sollten Sie diese Leute etwas unterstützen um einen Teil der Kosten zu decken.

Wie ?

KLIX ist Shareware der besonderen Art.

Ich möchte von Ihnen keine 149,- DM oder 39.95.- DM.

Falls Sie von KLIX überzeugt sind und bereits eigene Level mit dem Editor erzeugt haben, bitte ich Sie nur um folgendes:

- n Schicken Sie mir eine Diskette mit Ihren erstellten Leveln plus Lösung kostenlos zu. Beim nächsten Update von KLIX werden die besten Levels eingebaut und der User mit Namen eingeblendet.
- n Falls Sie Plix immer wieder mal spielen und Sie sich freuen das Programm umsonst benutzen zu können ohne je einen Pfennig bezahlt zu haben, hoffe ich andere Menschen benutzen auch einmal etwas von Ihnen ohne zu bezahlen, damit Sie am eigenen Leib erfahren wie das ist.
- n Ansonsten sollten Sie mir 5.- DM auf eines meiner Konten überweisen um meine Programmierarbeit zu unterstützen.

Adresse

Achim Kern
Postfach 5118

70721 Fellbach

FAX 0711/519008

Bankverbindungen:

LANDESGIROKASSE STUTTGART
BLZ 600 501 01 KONTO 7611069

POSTGIROAMT STUTTGART
BLZ 600 100 70 KONTO 462 46-708

