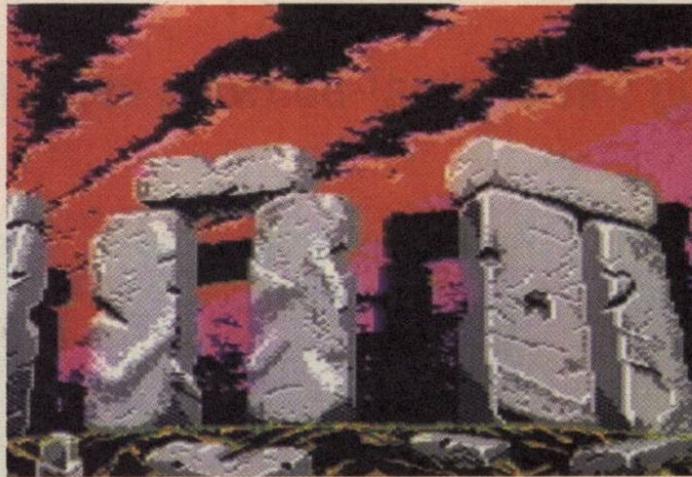


**64'er
TEST**

Als Ende der 80er Jahre mit Tetris und Co. der Denkspiel-Boom den Spielmarkt überflutete,

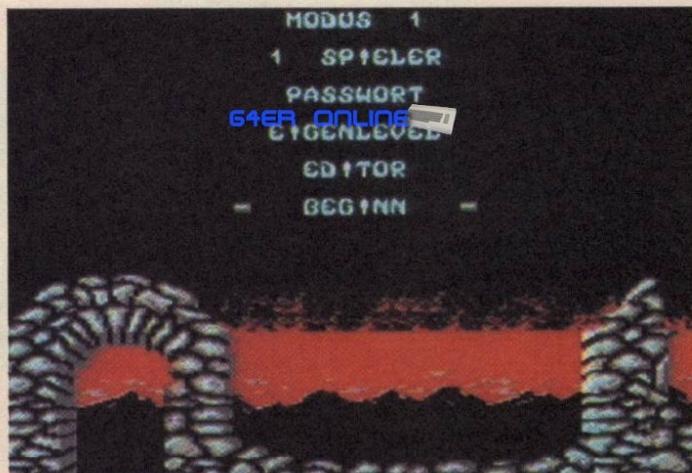
konnte man sich kaum vor Clones bekannter Titel retten. Jeder Hobby-Programmier setzte Steinchen auf ein Spielfeld, die man verschieben, kombinieren oder tauschen mußte ...

Zur Halbzeit in den 90igern will nun ein weiteres Denkspiel die Herzen der Spieler erobern. Bei "Riddles and Stones" spielen – wie schon der Name sagt – Steine eine Rolle. Die Figuren sind durch Symbole gekennzeichnet und müssen auf der Spielfläche so angeordnet werden, daß sie zwei Pfeile am Rand der Spielfläche verbinden. Die Steine werden per Joystick ausgewählt und lassen sich dann horizontal bzw. vertikal auf der Spielfläche verschieben. Stoßen sie auf ein Hindernis, wird die Bewegung gestoppt. Per Druck auf den Button des Joysticks werden die Figuren dann endgültig plaziert. Ist die Distanz zwischen beiden Pfeilen überbrückt, geht's ins nächste Level. Neben einem Einspieler-Mode wurden den insgesamt 100 Levels noch zwei Varianten für bis zu vier Spieler spendiert. Hier knabbern die Gegner abwechselnd reihum an einem Problem. So etwa Zeitlimit oder Sieg nur für den, der den letzten Stein setzt. Außerdem gibt's Felder auf der Spielfläche, die als Brücke in eine bestimmte Richtung, Teleporter oder Bonusfläche dienen. Auf den Feldern mit dem Extra-Symbol kann – so vorhanden – ein Joker-Stein plaziert und eine Punkteprämie kassiert oder der Joker als Spielstein eingesetzt werden. Jedes Level hat einen Code, der späteren Einstieg in höhere Stufen be-



Riddles and Stones

Unterhaltsame Ziegel



Das Spiel geizt nicht mit Optionen: Mehrspieler-Modus, Spielart, Level-Editor und das Nachladen von eigenen Screens wird im Hauptscreen von "Riddles and Stones" unterstützt

quem ermöglicht. Wer nach einigen Runden am Anfang das Game als kinderleicht einstuft, wird schnell in Levels mit höherer Nummer ins Schwitzen kommen, denn dann sind die Steine verzwickelt angeordnet und sorgen für so manche Kopfnuß. Besonderen Reiz haben die Mehrspieler-Level, denn hier kann man sich Fallen stellen ...

Die Grafik der Spielfläche ist – wie bei Denkspielen üblich – zweckmäßig schlicht. Dafür wurden aber hinter den einzelnen Spielstufen prächtige Bilder aufgezogen, die vor Level-Start gezeigt werden. Dazu gibt's eine knackige Musik. Wer die 100 Level alleine oder mit Gegnern am Bildschirm durchgezockt hat, kann sich mit dem integrierten Level-Editor selbst Nachschlag basteln. Wie im Spiel wurde auch hier vom Programmierer sehr auf Funktionalität und einfache Bedienung geachtet. Die neuen Level werden auf eine Extra-Disk gesichert und später nachgeladen. "Riddles and Stones" ist ein erfrischendes neues Denkspiel in der C-64-Szene, was Spaß und Freude bereitet. *Jörn-Erik Burkert*

Titel: Riddles and Stones

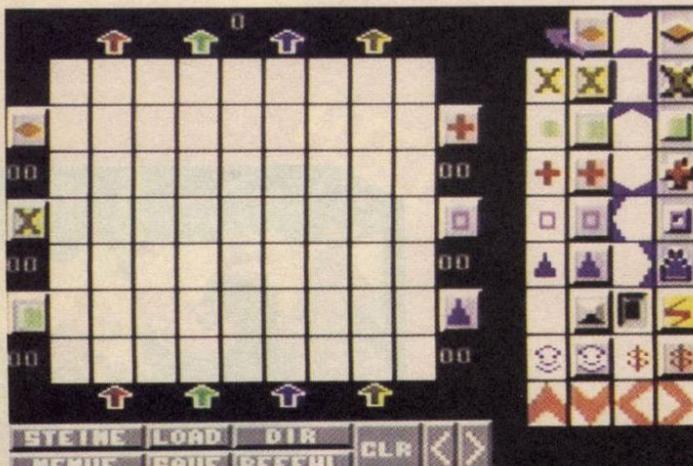
Preis: 20 Mark

Vertrieb: Rene Lerch – RAS,

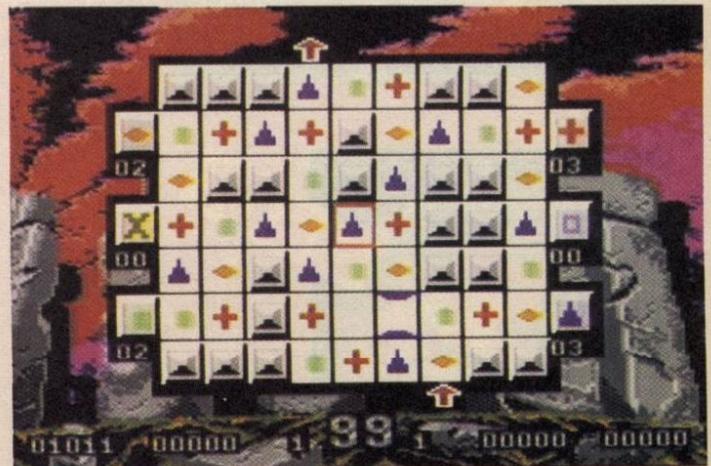
III. Wendung 9, 23970 Wismar

Fax: 040/5318765

Riddles and Stones	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit steigend	



Spielstufen im Eigenbau: Der Level-Editor ist per Buttons und integrierten Icons einfach zu bedienen. Die neuen Kopfnüsse werden auf eine Extra-Disk gesichert und später nachgeladen.



Selbstkreatiertes Spielfeld per Level-Editor: Passen Sie beim Entwurf auf, daß der Schwierigkeitsgrad Ihrer persönlichen Spielstärke entspricht – zu leichte Levels machen keinen Spaß!