

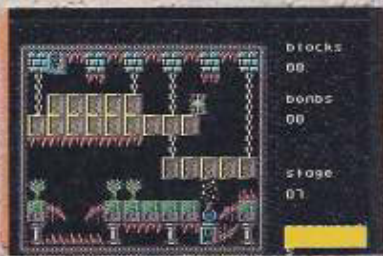
# The Stone

von Peter Traskalik

In 50 Levels muß ein Stein durch ein Labyrinth mit hinterlistigen Fallen dirigiert werden. Klar, daß es für die Lösung eines Levels nur einen Weg gibt. Versteckte Extras, fiese Gegner und knifflige Rätsel bannen den Spieler an den Joystick und sorgen für Spielspaß.

Aufgabe des Spielers ist es, den »heiligen« Stein vom Eingang sicher zum Ausgang eines Levels zu bringen. Zuvor muß aber erst das Feld mit dem Sternstaub berührt werden, um den Ausgang zu öffnen. Auf seinem Weg darf der heilige Stein auf keinen Fall aus zu großen Höhen fallen, denn sonst zerbricht das gute Stück. In einigen Levels sind aber auch Energiefallen versteckt, die den Stein zerbröseln.

Mit Zaubertänken kann der heilige Stein schweben und vor Absturz bewahrt werden



Chemisch verseuchtes Wasser und Pressen sind harte Brocken beim Lösen der Level



Transportiert wird mit vertikalen und horizontalen Fahrstühlen

Steine helfen beim Überwinden von großen Höhen. Der Kristallnebel beseitigt gefährliche Fallen



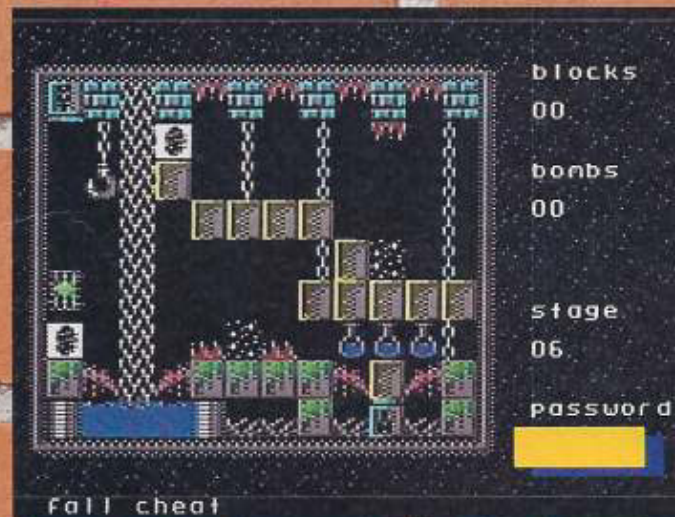
## DM 3000.-

in bar

für das Programm des Monats



Für sein fesselndes Denkspiel »The working Stone«, sichert sich Peter Traskalik aus Oberstdorf die 3000 Mark in bar für das Programm des Monats. Die Entwicklung des Spiels dauerte mehr als sechs Monate, was sich aber gelohnt hat! Die Spielidee und die vielen Rätsel machen das Game zu einem Spitzengame auf dem C 64.



Teleporter sorgen für Überraschungen in den Spielstufen



# working

In solch einem Fall muß man einen Weg finden, um die Fallen zu umgehen. In höheren Levels schwirren Vögel durch die Labyrinth, die den heiligen Stein angreifen. Hier benötigt man viel Timing, um diesen Gefahren auszuweichen.

Um ein Level mit Erfolg zu lösen, stehen dem Spieler Steine, die er im Level setzen kann und Bomben, mit denen er lästige Steine beseitigt, zur Verfügung.

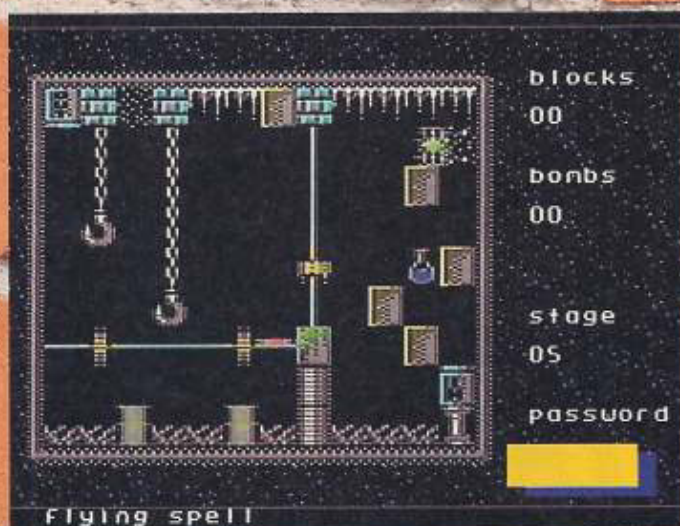
Die Anzahl dieser Hilfsmittel ist genau berechnet und man muß sich überlegen, wo und wann man einen Stein setzt oder eine Bombe zündet. Zur Sprengung stehen aber nur die gelben Steine in den Labyrinthen zur Verfügung, der Rest ist für diese Aktion labil.

Außerdem sind in einigen Levels Teleporter und Heiltränke verteilt, die in die Lösung einbezogen werden müssen. Bei den Ballons mit den Zaubertänken gibt es verschiedenfarbige Objekte mit unterschiedlicher Wirkung (s. Tabelle).

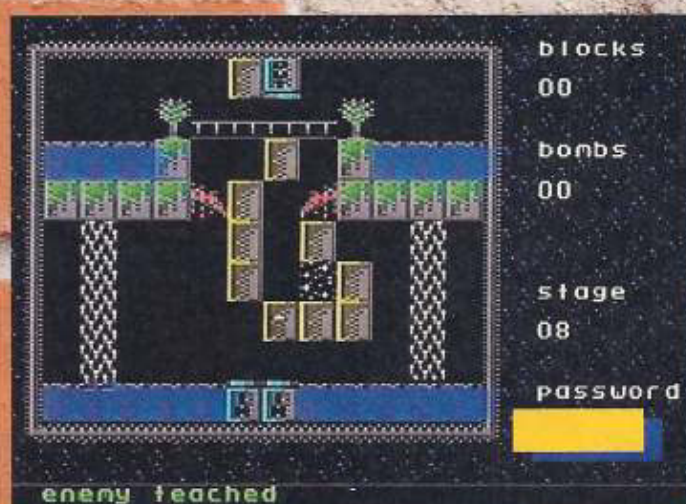
Außerdem sind einige Steine durchlässig, d.h. wenn der Heilige auf sie trifft, bewegt er sich durch sie hindurch (horizontal und vertikal). Außerdem bergen manche Steine Hilfen, die erst sichtbar werden, wenn man sie sprengt.

Im Spiel setzt man mit dem Cursor, der mit dem Joystick in Port 2 bewegt wird, Steine oder sprengt Hindernisse. Hat man alle verfügbaren Elemente gesetzt, kann der heilige Stein mit der SPACE-Taste in Bewegung gesetzt werden.

Er sucht sich selbständig seinen Weg und kann nur durch Hindernisse aufgehalten werden. Wird er beim Ziehen seiner Bahnen durch einen Gegner oder eine Falle zerstört, erscheint eine Fehlermeldung im unteren Bildschirmteil.



Wie kommt der heilige Stein in diese luftige Höhe?



Zwischen Wasserfällen hindurch, geht's in die Tiefe

## Die Spielelemente

Lift	blau	— nach rechts
	gelb	— nach links
	rot	— nach oben
Zaubertrank	blau	— Immunität gegen hohen Fall
	rot	— Stein schwebt horizontal
	grün	— Anti-Enemy-Trank
	gelb	— Anti-Voltage-Trank
Teleporter	Stein wird zum anderen Teleporter befördert	
Wasser	Schwefelhaltig, tötet Stein	
Fliege	Tötet Stein	
Energie-Falle	Tötet Stein durch Strom.	

## So wird gespielt

Um das Programm des Monats spielen zu können, geben Sie im Direktmodus:

LOAD\*WORKING\*\*8,1  
ein und dann <RUN>. Mit <F1> wird das Spiel gestartet und mit <F3> ein Paßwort eingegeben.

## Wo ist das Listing ?

Da das Spiel mehr als 60 Blöcke auf Diskette belegt, würde es mehr als sieben Seiten im Heft einnehmen. Sie finden das Spiel auf unserer Programmservice-Diskette oder im BTX-Angebot von Markt und Technik (\*64064#).

TOPPROGRAMM  
DES  
MONATS