

Rollenspiel

**14⁹⁹
DM**

BC Gold 98

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de

Weitere Infos zum
Inhalt der CD-ROM
siehe Heftrückseite!

Stonekeep

in deutschsprachiger
Vollversion

Gedruckte Anleitung

Komplett- lösung und Pläne

Deutsche Sprach- ausgabe

Original-Vollversion auf CD-ROM

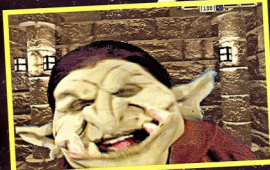
BESTSELLER GAMES GOLD EDITION



Ausgabe 15
DM 14,99
Sfr. 14,90
oS 118,-
Lfr. 298,-
HfL 17,-

trend

STONEKEEP



SHOPPING — im — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

IM NAMEN DES GESETZES



Na, Rollenspieler, jetzt seid Ihr doch fein raus und könnt zufrieden sein, oder? Drei Ausgaben und ein Vierteljahr ist es her, daß wir Euch enttäuschen und das andäugige Stonekeep kleinlaut wieder zurückziehen mußten. Arme Rollenspieler habe ich Euch damals genannt und aufrichtig bedauert, da Ihr Euch zwischenzeitlich mit einem Strategiespiel, einer Rennsimulation und einem Adventure zufriedengeben müßtet. Jetzt aber ist es soweit, Ihr könnt schon mal den Runenstab warmreiben und das Kettenhemd aus dem Schrank holen, denn zwischen Euch und den Verliesen von Stonekeep liegen nur noch eine unbedeutende Installation und eine klitzekleine Setup-Prozedur. Bei Abstürzen und Tobsuchtsanfällen bitten wir, zunächst die Problemlösungen auf den Seiten sechs und sieben zu konsultieren und dann wutschnaubend anzurufen. Gegen Bannflüche, schwarze Magie und Voodoo-Beschwörungen sind wir sowieso immun, denn wir haben den stärksten Gegenzauber parat, und der lautet: Beschwört Euch doch bei Interplay!

Keine Sorge: Auf die allermeisten Festplatten wird Stonekeep flutschen wie geschmiert, der Sound wird auf Anhieb zu hören und die Grafik zu sehen sein. Dennoch ist das Spiel eine DOS-Anwendung, deren Programmierer an Windows 95, Plug and Play, DirectX oder CD-Wechsler keinen Gedanken verschwendet haben. Das kann man ihnen nicht zum Vorwurf machen, denn als sie

sich an ihre Arbeit setzten, war das kaum mehr als eine Sammlung ehrgeiziger Projekte der softwareverarbeitenden Industrie. Noch viel weniger aber kann man es uns zum Vorwurf machen, denn wir stellen die Programme nicht her, wir bringen sie lediglich auf einem anderen Vertriebsweg und zu einem anderen Preis neu unter die Leute. Gewiß ändern wir einiges: statt einer Schachtel bekommt der Kunde ein Heft, falls auf der CD Platz bleibt, versuchen wir, ihn sinnvoll zu füllen, die Redaktion bemüht sich um Lösungen und Tips zu den Spielen, wir verbessern die Dokumentation, wo uns das nötig erscheint, und wir versuchen, unseren Lesern über die Installationshürden zu helfen. Daß uns das wesentlich besser gelingt als den Herstellern, ist kein bloßes Eigenlob, viele Zuschriften haben es uns bestätigt. Eines aber können wir nicht: ein mehr oder weniger problematisches DOS-Spiel in eine moderne Windows-95-Anwendung verwandeln. Dazu reichen unsere Magiepunkte nicht aus, so leid das uns tut.

Wir alle profitieren von dem Innovationstempo, das uns immer bessere Geräte und Programme immer billiger beschert; die Kehrseite ist aber, daß die gleichen Geräte und Programme immer schneller veralten, und das gilt auch für ihre Bedienung. Wer sich an der Macintosh-ähnlichen grafischen Oberfläche moderner Betriebssysteme erfreut, sitzt halt auch verständnislos wie ein Apple-User vor einer DOS-Befehlszeile. Nein, das



ist keine Apple-Schelte, im Gegenteil halte ich den Trend zur Verapfelung für einen echten Fortschritt, der allerdings ganz neue Sprachbarrieren mit sich bringt. Es wachsen tatsächlich PC-Nutzer heran, denen die grundlegende Syntax eines DOS-Befehls unbekannt ist! Hier Nachhilfe zu leisten, übersteigt die Möglichkeiten eines Spielmagazins bei weitem.

Wir tun, was wir können, aber selbst wir können nicht alles. Sollten Probleme auftreten, von denen wir bei Redaktions-schluß noch nichts geahnt haben (und das tun sie immer), ist die Lösung am schnellsten und unkompliziertesten auf unserer Homepage zu finden: <http://www.trendverlag.de>. Auch dieser Fortschritt hat seine Kehrseite, denn er privilegiert die Menschen mit Internet-Zugang vor dem Kommunikations-Fußvolk, das womöglich gar ohne Faxanschluß auskommen muß. Tja, Leute, wollt Ihr uns dafür etwa auch noch verantwortlich machen? Dann nehmt Strobel's Gesetz zur Kenntnis: PC-Spiele sind immer problematisch. Entweder sind die Rechner zu alt für die neueste Software, oder die Software ist zu alt für die neuesten Rechner. Ausnahmen? Ihr wißt ja, vor dem Gesetz sind alle gleich. Wir bemühen uns nach Kräften darum, daß es nicht in seiner ganzen Strenge zuschlägt.

I am the law

Peter Strobel

Judge Strobel

INHALT

Blitzstart 5

Installation 6

Einleitung

Die Vorgeschichte 8

Spielanleitung

Der rote Faden durch Stonekeep 9

Journal 10

Magie 10

Figuren 43

Optionen 44

Kurzbeefehle 44

Am Anfang des Abenteuers 45

Tips und Tricks

Überleben in Stonekeep 46

Charaktereditor

Wir basteln einen Helden 46

Komplettlösung und Pläne 47

Verschiedenes

Inhalt 4

Editorial 3

Impressum 4

CD-ROM-Cover 48

Bestellschein 49

Lizenzurkunde 50

Vorschau auf die nächsten Ausgaben 51

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Strabe 1, Tel. (076 31) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de
Internet: http://www.trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung:
STYLE OF THE ARTS,
Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Christian Lampe, Vincenzo Mastroberti

Titel: Michael H. Sichter

Verlag: TREND Redaktions- und Verlags-
gesellschaft mbH, PEARL-Strabe 1,
79426 Buggingen, Telefon: (076 31) 360-270,
Fax: (076 31) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Strabe 1,
79426 Buggingen, Telefon: (076 31) 360-270,
Fax: (076 31) 360-444

Abo-Betreuung: Telefon: (076 31) 360-525,
Fax: (076 31) 360-444

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn
PEARL-Strabe 1, 79426 Buggingen
Telefon: (076 31) 360-503
Fax: (076 31) 360-599

Anzeigenleitung: Editorial Services,
Carsten Borgmeier, Lange Strabe 112,
27749 Delmenhorst, Telefon: (042 21) 9345-0,
Fax: (042 21) 17789

IMPRESSUM

Verlagskoordination: Anja Bek

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 140.000 Exemplare

Druck:
Inhalt: OIRO, Friedrichsdorf
Umschlag: Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis:
(inkl. 16% MwSt.) DM 12,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versand-
kosten) DM 68,90

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandene Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.



STONEKEEP



BLITZSTART

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 486/33 mit 8 MB RAM
- 40 MB Festplattenplatz
- 256 Farben
- MS-Maus oder kompatible
- MS-DOS ab Version 5.0 oder Windows 95
- 2x CD-ROM

STONEKEEP muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Es erscheint ein Menü, in dem Sie die gewünschte Installationsgröße (40 bzw. 70 MB) wählen können. Nach der Installation starten Sie STONEKEEP aus dem Programmverzeichnis der Festplatte (Vorgabe: C:\Intrplay\Stonekeep) durch den Befehl *SK.BAT*.



Klicken Sie doppelt auf die Verknüpfung *Stonekeep*. Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 und 7 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie 1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken.
Bsp.: D: [RETURN];

2. an die Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um STONEKEEP zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Spieledemos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Einige beliebte **Packprogramme** (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis *\PACKER* zur Auswahl. Im Verzeichnis *\ADOBE* finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes *Acrobat Reader*, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis *\HANDBUCH* befindet sich das Originalhandbuch von STONEKEEP.

Share- und Freeware

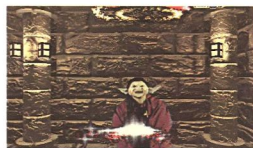
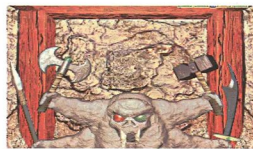
Im Verzeichnis *\BOOTDISK* finden Sie das Programm *Bootme* zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten und im Verzeichnis *\MSMOUSE* einen Maus-treiber von Microsoft.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



Im Verzeichnis *\TBAV* befinden sich die aktuellsten Prüfversionen der Antiviren-Software von Thunderbyte. In vier entsprechend benannten Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11. Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

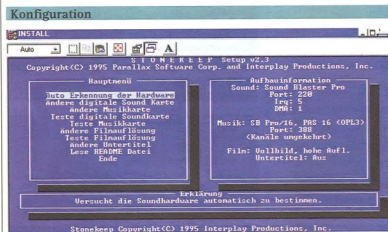
STONEKEEP läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Stellen Sie vor der Installation sicher, daß Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt (s. Heftrückseite). Besonderheiten des Betriebs unter Windows 95 sind mit dem Win95-Logo gekennzeichnet. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter **Problemlösungen**.

Installation

1. Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben **INSTALL** ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf **INSTALL.EXE** doppelt.
2. Wählen Sie eine Installationsvariante aus und drücken Sie **ENTER**. Der folgende Auswahlbildschirm gibt an, wieviel Platz auf den verfügbaren Laufwerken vorhanden ist und wieviel das Spiel belegen wird. Geben Sie einen Laufwerksbuchstaben ein und drücken Sie **ENTER**.



3. Das Installationsverzeichnis wird abgefragt. Übernehmen Sie die Vorgabe, oder geben Sie ein neues ein. Bestätigen Sie mit **ENTER**.
4. Nach einer letzten Abfrage beginnt der Kopiervorgang. Danach werden die kopierten Dateien auf Integrität geprüft. Den erfolgreichen Abschluß der Installation bestätigt eine Meldung, ein Tastendruck startet automatisch das Setup-Programm.



5. Im Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, die vorhandene Hardware automatisch erkennen zu lassen. Das funktioniert meistens, kann aber auch schiefgehen oder zum Absturz führen. In diesem Fall muß die Hardware manuell ausgewählt werden: Bewegen Sie die Markierung nacheinander auf **Ändere digitale Soundkarte** und **Ändere Musikkarte**, und drücken Sie jeweils **ENTER**. Beide Male erscheint eine Liste, aus der Sie Ihre Soundkarte auswählen können. Bewegen Sie die Markierung auf den passenden Eintrag und bestätigen Sie die Auswahl mit **ENTER**. Bei den meisten Modellen müssen zusätzlich Interrupt (IRQ), Portadresse und DMA-Kanal angegeben werden.



STONEKEEP akzeptiert **ausschließlich** die Interrupts 2, 5 oder 7! Sollte Ihre Soundkarte anders konfiguriert sein, müssen Sie das entweder ändern oder auf Sound und Musik verzichten! Siehe auch **Problemlösungen**.

6. Nachdem für Musik- und Soundausgabe die Hardware gewählt wurde, sollten Sie beides mit den entsprechenden Menüpunkten testen. Wenn Sie dabei die Testklänge hören können, ist das Soundsetup beendet. Andernfalls müssen Sie ins Hauptmenü zurückkehren, ein anderes Modell wählen und/oder die eingegebenen Werte überprüfen.

Wähle Soundkarte
Rein
AdLib Gold
Ensoniq Soundscape
ESS 488/688 AudioDrive
Gravis Ultrasound
Gravis Ultrasound Max
Pro Audio Spectrum/16
Roland RBP-10
Sound Blaster
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16/AUE32

7. Unter Windows 95 sollte auf die automatische Erkennung verzichtet werden. Sollten Sie dennoch Probleme haben, führen Sie **SETUP** im Vollbildmodus aus.

7. Meist wird die **Filmauflösung** korrekt voreingestellt. Markieren Sie den Menüpunkt **Filmauflösung** testen und drücken Sie **ENTER**. Wenn Sie nichts sehen, wählen Sie bitte eine andere Auflösung. Entscheiden Sie, ob Sie die Sprachausgabe durch **Untertitel** ergänzt haben wollen. Damit ist die Konfiguration abgeschlossen.

8. Markieren Sie **Ende**, drücken Sie **ENTER** und bestätigen Sie die Speicherabfrage mit **JA**. Um die Konfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen **SETUP** erneut auf.



Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

☞ Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens **BLASTER** ab. Geben Sie am **DOS-Prompt SET** ein, und halten Sie Ausschau nach folgender Zelle:

BLASTER=A220 I5 D1 T4
Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also Port 220, IRQ 5 und DMA 1 anzugeben.

☞ Windows 95 waltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf **Eigenschaften** und wählen das Register **Ressourcen**.

☞ Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung **Soundblaster (Pro)** zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

☞ STONEKEEP arbeitet nur mit den Interrupts 2, 5 und 7. Besonders moderne Plug-and-Play-Karten sind aber oft auf andere, meist höhere Interrupts eingestellt, z.B. IRQ 10. Je nach Karte und Computermodell kann oder muß diese Einstellung auf der Karte selbst, durch Treiber oder Konfigurationsprogramme, im Betriebssystem oder im BIOS des Rechners geändert werden. Allgemein gültige Tips sind hier nicht möglich, ziehen Sie das Handbuch der Soundkarte oder Ihren Fachhändler zu Rate!

Spielstart

Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte (Standard: C:\INTRPLAY\STONEKEEP) und geben dort SK ein.

Unter Windows 95 klicken Sie auf die Verknüpfung **STONEKEEP** doppelt. Benutzen Sie nicht die SK.BAT, wenn Sie unter Windows 95 spielen! Den Vorspann beendet die ESCAPE-Taste. Wie es danach weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung.

Problemlösungen

Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS! Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen. Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM. Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 2024
```

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können!

Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie **BOOTME** eingeben oder auf **BOOTME.EXE** doppelklicken. **BOOTME** erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für **STONEKEEP** ist der vierte Menüpunkt, **DOS4GW**. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die **DOSSTART.BAT** ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie **BOOTME** unbessorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Mausreiber

Obwohl **STONEKEEP** mit den meisten Mausereibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel. Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis **MSMOUSE**. Geben Sie dort **MOUSE** ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie **STONEKEEP** starten. Der Treiber lässt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner ne starten.

Windows 95

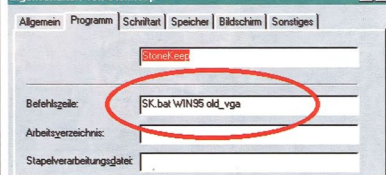
STONEKEEP ist kompatibel zu Windows, wurde aber für MS-DOS programmiert. Unverträglichkeiten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus, und starten Sie **STONEKEEP** durch Eingabe von **SK** von der DOS-Befehlszeile aus.

Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. In diesem Fall ist der Rechner nicht für den Betrieb im MS-DOS-Modus vorbereitet, und die notwendigen Treiber und Programme müssen erst installiert werden. Informieren Sie sich in der Dokumentation von Windows 95 und des Laufwerks, und ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zu Rate!

Weitere Probleme

- ✗ **HMI Treiber nicht gefunden:** 1. Legen Sie die CD-ROM ins Laufwerk! 2. Tritt dieser Fehler nach einer mißlungenen oder unfertigen Installation auf, löschen Sie das gesamte Spielverzeichnis einschließlich aller Unterverzeichnisse und installieren Sie **STONEKEEP** neu. Achten Sie darauf, das Sound-Setup korrekt abzuschließen, oder wählen Sie **No Sound** bei der Auswahl der Soundkarte, 3. Setzen Sie den Eintrag **FILES=70** in der **CONFIG.SYS** oder ergänzen Sie diese Zeile, wenn sie nicht existiert.
- ✗ **DPMI Speicherfehler 2:** Unter DOS starten Sie das Spiel mit dem Aufruf **SK OLD_VGA** (Leerstelle nach SK!), unter Windows 95 hängen Sie „OLD_VGA“ an den Programmaufruf an. Klicken Sie dazu rechts auf die Verknüpfung **STONEKEEP** und wählen Sie **Eigenschaften**. Im Kontextmenü wählen Sie das Register **Programm** und schreiben **OLD_VGA** hinter **WIN95** – achten Sie auf die Leerstelle dazwischen!

Eigenschaften von Stonekeep



- ✗ **Fehler 76 während der Installation:** Löschen Sie das angelegte Spielverzeichnis komplett, und führen Sie eine neue (Minimal-) Installation durch.
- ✗ **Grafik kann nicht eingestellt werden:** siehe DPMI Speicherfehler 2
- ✗ **Kritischer Fehler: Überprüfen Sie das CD-ROM-Laufwerk:** 1. Stonekeep ist nicht kompatibel zu CD-Wechslern. Erkundigen Sie sich beim Händler, ob und wie das Gerät ein herkömmliches Laufwerk simulieren kann. 2. Wenn Sie unter Windows 95 arbeiten: Verlassen Sie Windows zum MS-DOS-Modus. Meist kann nach der Installation unter DOS trotzdem unter Windows 95 gespielt werden.
- ✗ **Divisionsüberlauf:** Wahrscheinlich ein inkompatibler Mausreiber, benutzen Sie den mitgelieferten MS-Treiber.
- ✗ **Dateifehler 15:** Datei I/O Fehler oder kann die I/O Buffers nicht zuteilen: Setzen Sie die Variable **FILES=70** in der Datei **CONFIG.SYS**!
- ✗ **Cachefehler in Windows 95:** Starten Sie **STONEKEEP** nicht durch Doppelklick auf die SK.BAT-Datei, sondern mit der Verknüpfung **STONEKEEP**.
- ✗ **EMM386...** Deaktivieren Sie den Speichermanager, s. „Speicherkonfiguration“.
- ✗ **Probleme unter anderen Betriebssystemen wie O/S 2:** Starten Sie Stonekeep mit dem Aufruf **SK OTHER_OS**.
- ✗ **Fehler: „Kann Datei nicht lesen“** beim Laden gespeicherter Spielstände: Wenn **STONEKEEP** einen Spielstand nicht korrekt speichert, hinterläßt das Programm eine fehlerhafte Spielstandsdatei. Der Fehler scheint besonders oft, aber nicht ausschließlich unter Windows 95 aufzutreten. Suchen Sie in den Unterverzeichnissen von **STONEKEEP** **SAVEGAME** eine Datei namens **GAMINFO.DAT** mit der Größe 0 Bytes. Löschen Sie diese Datei, und starten Sie Stonekeep neu.
- ✗ **Wahooka erscheint nur einmal auf der 2. Ebene von Stonekeep:** Da hätten Sie ihn wohl besser ausreden lassen... Was Wahooka gesagt hätte, erfahren Sie in der Komplettlösung.



Mit dem MS-DOS-Modus ist nicht die „MS-DOS-Eingabeaufforderung“ gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten“ aktivieren.

GOING UNDERGROUND



Die Vorgeschichte

Kelandra war eine magiebegabte Schamanen-tochter, Rathe von Stonekeep Sohn einer Priesterin der Göttin Thera. Als die Wege der beiden sich kreuzten, war mehr als bloßer Zufall im Spiel. Gemeinsam und mit Hilfe des Zwerges Orvig bekämpften sie das Böse in Gestalt des Throg-Schamanen Gotha Karn, dem eine dunkle Macht die Kontrolle über Runenmagie geschenkt hatte. Weder verstand er diese Zauberkunst, noch beherrschte er sie; doch das hielt ihn nicht davon ab, sie aufs Schrecklichste zu mißbrauchen. Kelandra und Rathe gingen als Sieger aus diesem Kampf hervor.



So verhalfen sie Thera, der Göttin der Erde, wieder zu einem kleinen Stück Freiheit, die sie gegen ihren Bruder Khull-Khuum verwenden konnte; dieser hatte in einem Krieg gegen seine neun Geschwister die alleinige Macht an sich reißen wollen. Dank Theras Widerstand war es ihm nicht völlig gelungen. Aber er war trotz der Niederlage, die er durch Rathe und Kelandra einstecken mußte, stark und mächtig. Thera dagegen bräuchte eine sehr lange Zeit, um wieder zu Kräften zu kommen, und ohne die Hilfe von Sterblichen wäre sie verloren.

Theras Erwachen liegt bereits Generationen zurück, als Khull-Khuum über Stonekeep eine grauenvolle Katastrophe hereinbrechen läßt. Einzig Drake, Nachfahre von Kelandra und Rathe, trägt die Fähigkeiten in sich, den Finsternen zu besiegen und Stonekeep aus den Tiefen der Erde zurückzuholen. Helfen Sie ihm dabei.



Ein lustiges, theaterbegeistertes Völkchen.

Der rote Faden durch Stonekeep

Bewegungen

Stonekeep wird mit Maus und Tastatur gespielt. Die Bewegungen des Helden Drake steuern Sie mit den Richtungstasten.

-  gehe vorwärts
-  gehe rechts
-  gehe zurück
-  gehe links

Unverschlossene Türen öffnen sich beim Dagegenlaufen, für verschlossene Türen wird meist ein Schlüssel benötigt. Steigen Sie Leitern und Treppen hoch, indem Sie in sie hineinlaufen.

Die Maus steuert den Cursor. Das Cursorsymbol ändert sich, um anzuzeigen, was augenblicklich getan werden kann, beispielsweise einen Knopf drücken oder Inschriften lesen. Linke und rechte Maustaste stehen für linke und rechte Hand. Das wird wichtig, wenn Sie in jeder Hand etwas halten – oder eben nicht. Es ist allemal angenehmer für den Helden Drake, einen Untoten mit einer schön scharfen Waffe zu erledigen als mit der bloßen Faust.



Zwerge bevorzugen runde Türen



Inventar

 Gefundene Dinge können aufgehoben werden, wenn sich der Cursor über dem Objekt in eine Greif-Hand verwandelt. Klicken Sie einmal links, so verwandelt sich der Cursor in das aktive Objekt. Ein aktives Objekt läßt sich werfen: auf dem Schirm nach oben bewegen und eine beliebige Maustaste klicken. Je höher sich das Objekt beim Klicken befindet, desto weiter wird Drake es von sich werfen. Nahe am Boden aber wird er den betreffenden Gegenstand lediglich hinlegen.

 Drake besitzt eine magische Schriftrolle, die sein Inventar enthält. Um die Schriftrolle zu öffnen, bewegen Sie den Cursor an den rechten Bildschirmrand. Wenn sich der Cursor in eine Schriftrolle verwandelt, klicken Sie eine der Maustasten, um das Inventar anzeigen zu lassen. Soll ein Objekt zu Drakes Inventar hinzugefügt werden, legen Sie es auf die Schriftrolle und klicken nochmal; es wird dann in der Schriftrolle abgebildet. Identische Objekte können und sollten übereinandergestapelt werden, denn im Laufe der Reise durch Stonekeeps Gewölbe wird sich so einiges ansammeln. Die

 Anzahl der gestapelten Objekte wird neben dem Cursor angezeigt. Mit der Anzahl der aufgenommenen Gegenstände ändert sich die Länge der

Inventar-Schriftrolle. Irgendwann werden Sie durch die Schriftrolle scrollen müssen, um all die Schätze sehen zu können. Dazu plazieren Sie den Cursor auf dem oberen bzw. unteren Ende der Schriftrolle und halten die Maustaste gedrückt, bis keine neuen Objekte mehr vor Ihnen abrollen. Das bedeutet, daß der Anfang bzw. das Ende der Liste erreicht wurde. Alle Objekte lassen sich mit Hilfe der Greif-Hand aus dem Inventar entfernen.



Die rechte Maustaste scrollt schneller als die linke. Im Kapitel „Kurzbefehle“ erfahren Sie, wie man auf schnellstem Wege beispielsweise die ersten fünf Gegenstände der Inventarliste einsehen kann.



Ein aktives Objekt wird automatisch dem Inventar beigelegt, wenn Sie es aufgreifen und die rechte Maustaste drücken. Dabei werden identische Gegenstände gestapelt oder in einen passenden Behälter gelegt (zum Beispiel einen Pfeil in einen Köcher oder einen Stein in einen Sack mit Steinen). Wenn das nicht möglich ist, wird das neue Objekt ganz oben im Inventar abgelegt.

Mystischer Spiegel



Die Besetzung der Truppe wechselt im Laufe des Abenteuers.



Im mystischen Spiegel sind Drake und seine Freunde zu sehen. Mit Hilfe des Spiegels können Sie Rüstungen oder Waffen anlegen und die Partymitglieder Heilwurzeln essen oder Schriftrollen lesen lassen. Um die Helden sehen zu können, ziehen Sie den Cursor nach oben rechts auf dem Schirm. Wenn sich der Cursor in ein Spiegel-Symbol verwandelt, klicken Sie einmal. Sie werden nun eine Leiste sehen, die über die aktuelle Lauftrichtung und den Gesundheitszustand Ihrer Abenteurer Auskunft gibt. Klicken auf den Richtungsstein in der Mitte, um das mystische Sichtfenster zu öffnen. Automatisch wird der Spiegel sichtbar, sobald Sie die Inventar-Schriftrolle benutzen. Bewegen Sie einen aktiven Gegenstand auf das Bild im Spiegel, um ihn anzuwenden. Falls ein Gruppenmitglied das Objekt in die Hand nehmen muß, ein Schwert zum Beispiel, dann halten Sie den Cursor auf die gewünschte Hand und klicken Sie. Die kleinen Balken unter den Figuren sind Lebenskraftanzeigen; bei 0 Lebenskraft ist diese Figur bewußtlos. Verliert Drake all seine Lebenskraft, ist das Spiel vorbei.



Journal



Eines der nützlichsten magischen Dinge in Stonekeep ist das Journal. Im Gegensatz zur magischen Schriftrolle besitzt Drake es leider nicht von Anfang an. Sie sollten es also besser möglichst schnell finden, denn im Journal werden Informationen aller Art gesammelt und notiert.

Wenn Sie dieses magische Tagebuch besitzen, verwandelt sich der Cursor im oberen linken Bildschirmrand in ein kleines Buch, das Sie durch Anklicken öffnen. Schließen Sie es, indem Sie irgendwo außerhalb der Seiten klicken oder eine Taste drücken. Das Journal ist in sechs Abschnitte untergliedert:



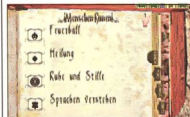
Figuren Informationen



Notizen



Runen



Auf den ersten Seiten des Journals werden Statistiken und Fertigkeiten der Helden angezeigt. Informieren Sie sich hier über den Gesundheitszustand Ihrer Figuren und ihre Fortschritte beispielsweise im Faustkampf.

Alles, was Ihnen wichtig erscheint, sollten Sie in diesem Abschnitt des Buches niederlegen. Der Feder-Cursor zeigt, an welcher Stelle geschrieben werden kann. Tippen Sie, nachdem Sie einmal geklickt haben. Die ESC-Taste beendet den Schreibvorgang.

Viele wertvolle Hinweise werden an dieser Stelle automatisch aufgezeichnet. Schlagen Sie immer nach, wenn Sie Hilfe brauchen, vielleicht läßt sich Ihr Problem ganz einfach lösen.

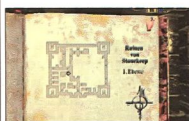
Farbe der Lebenskraftanzeige Gesundheitszustand
Weiß schlecht
Grün gut
Braun besorgniserregend
Rot schlecht

Objekte



Über neu gefundene Objekte wird in diesem Abschnitt Buch geführt. Außerdem können Sie Notizen eintragen.

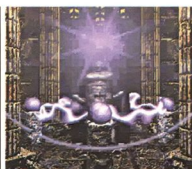
Karten



Jeder Schritt, mit dem die Heldentruppe tiefer in die Labyrinth Stonekeeps vordringt, wird verzeichnet. Nehmen Sie die Feder, um sich über die besuchten Orte Notizen zu machen. Mit einem roten Zeichen auf der Karte wird der Ort markiert. Um die Notiz zu sehen, klicken Sie auf das Zeichen, um zur Karte zurückzukehren auf die Zahl neben der Notiz. Löschen Sie den gesamten Text der Notiz, um das rote Zeichen von der Karte zu entfernen.

Magie

Die Welt von Stonekeep ist voller Magie, und Ihr Held wird nicht lange überleben können, ohne ebenfalls magische Mittel einzusetzen. Aber zuvor muß er die dazu nötigen Gegenstände finden: Runenschleuder und Runen. Und natürlich das Journal. Runenschleudern sind magische Stäbe, Runen werden die Schriftsymbole für Zaubersprüche genannt. Während seiner Reise durch Stonekeep wird Drake Schriftrollen mit Runen finden.



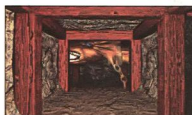
Sobald er die Rolle gelesen hat (indem Sie mit einer Schriftrolle in der Hand auf sein Gesicht im mystischen Spiegel klicken), wird diese Rune automatisch in das Journal eingetragen. Vergessen Sie nicht, Name und Wirkung der Rune zu notieren; Ihr Held findet viele Zauberrunen, und Sie werden sonst leicht den Überblick verlieren. Runen müssen folgendermaßen auf einer Runenschleuder eingeschrieben werden, damit der Zauber wirkt:



Mit der Runenschleuder in der Hand öffnen Sie den Runenabschnitt im Journal und klicken auf die Rune, die eingeschrieben werden soll. Der Cursor verwandelt sich in eine Feder.



Wer mit einer Runenschleuder bewaffnet ist, muß auch den Tod nicht fürchten.

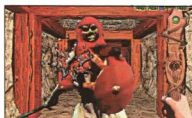


Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein leeres Feld der Runenschleuder, wenn Sie den Runenstab in der rechten Hand halten und entsprechend mit der linken für die linke Hand.



Die Rune wird in das Feld eingraviert.

Es ist nur eine begrenzte Anzahl von Feldern vorhanden, je nach Qualität der Runenschleuder. Möchten Sie eine alte Rune durch eine neue ersetzen, überschreiben Sie einfach die alte.



In Stonekeep finden sich verschiedene Runen-Arten: Menschen-, Throg-, Feen-, und Meta-Runen. Die ersten drei Arten sind Basis-Runen und können durch Meta-Runen modifiziert werden, das heißt, die Meta-Runen müssen auf die Basis-Runen geschrieben werden; dabei werden die Basis-Runen nicht gelöscht.

Nun verfügt Drake also über Runen und Schleuder. Zaubern lassen Sie ihn durch Anklicken des gewünschten Runenzaubers auf dem Stab mit derjenigen Maustaste, die der Hand entspricht, in der Sie die Schleuder tragen. Benötigt der Zaubler ein Ziel, müssen Sie nochmals klicken.

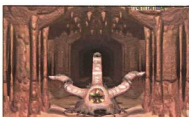
Die Runenschleuder erinnert sich an den letzten Zaubler. Um denselben Spruch mehrmals in Folge zu benutzen, muß die Rune nicht erneut angewählt werden. Magie verbraucht Energie, das sogenannte Mana. Runenschleudern speichern nur eine begrenzte Menge Mana. Ist es aufgebraucht, müssen Sie eine magische Quelle finden, um die Schleuder neu aufzuladen. Meist handelt es sich dabei um grüne Energiekreise, die auf dem Boden aufgezeichnet sind. Je stärker der Zaubler, desto mehr Mana ist nötig.

Figuren

Zu Beginn von Stonekeep ist Drake zwar begabt, aber nicht sehr erfahren. Im Laufe des Spiels und mit dem Einüben verschiedener Kampftechniken wird er immer geschickter. Es ist sehr wichtig, daß die Figuren Fortschritte machen, sonst können sie gegen die starken Gegner in den höheren (oder vielmehr tieferen) Levels nicht bestehen.

Statistiken

Stärke, **Gewandtheit** und **Gesundheit** sind die wohl wichtigsten Werte, durch die eine Figur definiert wird. Intelligenz oder Beobachtungsgabe sind in den Statistiken



nicht verzeichnet. Vielleicht werden diese Werte ja als selbstverständlich in hohem Maße vorhanden vorausgesetzt?

Stärke ist rohe Kraft. Sie vergrößert den Schaden, den Sie in einem Kampf oder anderen körperlichen Aufgaben bewirken können. Die Stärke nimmt mit dem häufigen Einsatz schwerer Waffen zu. **Schnelligkeit** und **Geschick** sind für die **Gewandtheit** von Bedeutung. Zusammen mit anderen Faktoren bestimmt sie Ihre Genauigkeit im Kampf. Außerdem verringert ein hoher **Gewandtheits-Wert** die Gefahr, getroffen zu werden. Benutzen Sie leichtere Waffen, um diese Fertigkeit zu verbessern.

Wer gesund ist, kann eher die Folgen von Gift und bösem Zauber abschütteln. Mit zunehmender **Stärke** und **Gewandtheit** verbessert sich Ihre **Gesundheit**; damit steigt auch Ihre **Lebenskraft**.



Im Journal sind neben dem Kopf des Helden die drei Hauptwerte **Stärke**, **Lebenskraft** und **Gewandtheit** abgebildet. Vermutlich bei der Übersetzung wurde wohl aus dem letzten Wert versehentlich **Gesundheit**. Lassen Sie sich also dadurch nicht verwirren.



Hier sollte eigentlich „Gewandtheit“ stehen.

Drake erwirbt im Laufe seines Abenteuers viele Fertigkeiten, die durch Übung verbessert werden können. **Bogenschießen**, **Art**, **Faustkampf**, **Dolch**, **Hammer**, **Streitprügel** und **Schwert** sind Kampf-Fertigkeiten. Diese Talente regeln die Genauigkeit und Geschwindigkeit im Führen der verschiedenen Waffenarten. Der Wert **Schild** zeigt an, wie talentiert Ihr Held in der Verteidigung ist und wie oft er mit dem Schild einen Angriff abwehrt. **List** signalisiert, wie leise Sie sind, wenn Sie langsam und vorsichtig gehen. Je besser dieser Wert, desto eher können Sie Monster von hinten überraschen. **Magie** stellt die Runenmagie-Fertigkeiten dar. Ein guter Runenmagier benutzt die Runenschleuder effizienter und braucht weniger Mana, um starken Zaubler zu vollbringen.



Feuer mag die böse Eiskönigin nicht so sehr





Optionen



Drücken Sie **[M]** im laufenden Spiel, so erscheint die **Optionen**-Anzeige, und das Spiel wird angehalten.

Im Speichermenü stehen 20 Plätze zur Verfügung, auf denen sich ein aktuelles Spiel **speichern** läßt. Vergeben Sie einen Namen Ihrer Wahl. Um durch die Liste zu scrollen, bedienen Sie sich der Pfeiltasten oder klicken Sie die Pfeile am oberen bzw. unteren Ende der Liste an.

Wird der Menüpunkt **Laden** angewählt, erscheinen die zuvor von Ihnen gespeicherten Spielstände. Mit Pfeiltasten oder Maus gelangen Sie in der Liste nach oben oder unten. Wenn Sie **ein neues Spiel beginnen**, fangen Sie ganz von vorne an. **Spiel beenden** schließt Stonekeep. Vorher speichern nicht vergessen.

Spiel Optionen ermöglicht es, die Lautstärke der Musik, der Soundeffekte und der Dialoge zu regeln, sowie die Empfindlichkeit der Maus und die Helligkeit des Bildschirms einzustellen. Sie können dazu die Regler rechts neben den

Optionenpunkten mit der Maus anklicken oder die Schnellstasten benutzen (siehe Kapitel „Kurzbefehle“).

Zurück zum Spiel bringt Sie zurück nach Stonekeep.



Gefährliches Gewürm

Shargas treten in den unterschiedlichsten Umgebungen auf.



Kurzbefehle

[F]	Gehe vorwärts [W]
[←]	Gehe links [A]
[→]	Gehe rechts [D]
[↓]	Gehe zurück [S]
[M]	Mystischer Spiegel
[J]	Journal
[I]	Inventar-Schriftrolle

Journal

[1]	Erste Seite
[2]	Notizen (die neuesten)
[3]	Runen (erste Seite)
[4]	Hinweise (die neuesten)
[5]	Objekte (die neuesten)
[6] [TAB]	Karte (der aktuellen Ebene)
[HOME]	Erste Seite, dieser Abschnitt
[END]	Letzte Seite, dieser Abschnitt
[PG UP]	Zurückblättern im Journal
[PG DN]	Vorwärtsblättern im Journal

Spieleinstellungen

[ESC]	Optionen anzeigen/ ausschalten
[O]	Spieloptionen anzeigen
[F2]	Spiel speichern
[F3]	Untertitel an/ aus
[F4]	Spiel laden
[F5]	Musik leiser stellen
[F6]	Musik lauter stellen
[F7]	Sound leiser stellen
[F8]	Sound lauter stellen
[F9]	Stimmen an/ aus
[F10]	Spiel beenden
[F11]	Helligkeitsregler
[F12]	Empfindlichkeit der Maus

Inventar

[HOME]	Inventar oben
[END]	Inventar unten
[PG UP]	Oberste fünf Objekte
[PG DN]	Unterste fünf Objekte

Cursor

[+]	Angreifen
[E]	Untersuchen, lesen
[R]	Schreiben
[G]	Greifen
[N]	Umblättern



Am Anfang des Abenteuers

Nachdem Thera den Helden Drake zu den Ruinen von Stonekeep gebracht hat, beginnt dessen – und Ihr – Abenteuer. In diesem Kapitel werden einige Hilfestellungen für den Anfang gegeben. Allerdings werden Sie sich auch ohne unsere Tips nach kürzester Zeit bestens in den Katakomben zurechtfinden.

Drake befindet sich im Eingangsbereich von Stonekeep.

Die Leertaste oder eine Bewegungstaste schließen Spiegel und Schriftrolle.

Ziehen Sie den Cursor über den Knochenhaufen, und klicken Sie mit einer der beiden Maustasten, um die Knochen zu durchsuchen.

Der Cursor verwandelt sich über dem Schädel in eine Hand. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste verschwindet er im Inventar.

Drücken Sie die Pfeiltasten, um Drake zum Gehen zu veranlassen.

Herumliegende Trümmer können durch Dagegenschlagen erforscht werden.

Wenn der Cursor zur Greif-Hand wird, klicken Sie rechts.

Nun ist es an der Zeit, einen Blick ins Inventar zu werfen: Bewegen Sie den Cursor solange an den rechten Bildschirmrand, bis er zu einer Schriftrolle wird. Klicken nicht vergessen.

Außer dem Schädel sollte ein Stein im Inventar zu sehen sein.

Nehmen Sie den Stein mit Hilfe der Maus aus dem Inventar. Der Stein ist jetzt „aktiv“.

Ein Mausklick schließt die Schriftrolle.

Halten Sie den Stein-Cursor über das funkelnde Wesen, und klicken sie nochmals, um den Stein zu werfen. Je höher der Stein gehalten wird, desto weiter fliegt er.

Vor der Tür wird Thera zu Ihrem Helden sprechen (und zum Glück ist sie wegen des Steins nicht böse auf ihn).

Folgen Sie der funkelnden Thera durch die Tür (einfach dagegenlaufen), nachdem Sie den Stein wieder aufgehoben haben, diesmal mit der linken Maustaste.

Sobald eine Ameise zu sehen ist, wird der Stein nach dem Biest geworfen.

Sollte die Ameise einen Treffer überleben, schlagen Sie einige Male nach ihr. Der Angriffs-Cursor sagt Ihnen, wann (sobald das strahlende Kreuz in voller Größe ist) und wo Sie angreifen sollten.

Das Schild an der Wand kann von Drake gelesen werden, wenn sich der Cursor in ein Auge verwandelt hat.

Vom Schild aus wenden Sie sich nach rechts, gehen vorwärts und biegen dann links ab.

Öffnen Sie die Tür, und betreten Sie den Raum.

Nachdem der Held die Kiste mit den Händen geöffnet hat, sollte er alle Objekte herausnehmen.

Rüsten Sie Drake mit dem Dolch aus, indem Sie das Inventar öffnen, den Dolch herausnehmen und ihn dann nach oben in Drakes Bild im Spiegel bewegen. Er greift danach, wenn Sie ihn über seine rechte Hand halten und klicken. Nicht vergessen: dies ist ein Spiegel.

Drake liest die Schriftrolle, wenn sie im Spiegel an seinen Kopf gehalten und geklickt wird.

Wenn Sie Drake zugehört haben (Sie können Dialoge mit der Leertaste vorspulen), lassen Sie die Schriftrolle fallen.

Rechts steht ein Bett, das untersucht werden sollte, ebenso der kaputte Tisch.

Immer, wenn der Cursor zur Greif-Hand wird, haben Sie etwas gefunden.

In den Überresten des Tisches befindet sich ein lederner Brustpanzer. Bekleiden Sie Drake damit, bevor Sie den Raum verlassen und dem Gang nach links folgen.

Herzlichen Glückwunsch! Sie werden ein wahrhaft heldenhaftes Abenteuer erleben.



Neben dieser kurzen Starthilfe haben wir natürlich wieder für eine ausführliche Komplettlösung gesorgt. Schauen Sie doch mal auf die Seite 47 dieses Heftes.



Die Feekönigin kann sehr bildhaft erzählen



Benutzen Sie die Kurztasten!
Sie erleichtern die Bedienung
ganz erheblich.

Die Hundehäufchen (oder von welcher Kreatur sie auch stammen mögen) brauchen Sie wirklich nicht, ebenso wenig wie das stinkende Throg-Essen, das Sie nur schwächen wird.

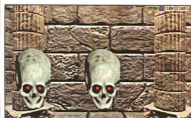
Beschießen Sie wenn möglich die Feinde von weitem, vor allem, wenn sie sich hinter einer Tür befinden. Viele Monster können gar nicht auf Ihre Seite der Tür kommen. Tauchen Sie zu mehreren auf, wird man meist nicht alle durch Messer- oder Steinewerwurf erwischen können, aber doch einzelne Exemplare. Treten Sie danach immer einige Schritte von der Tür zurück. Beim erneuten Öffnen sind wieder einige der Scheussale nach vorne gerückt und damit leichter zu treffen.

Auch wenn keine Tür zwischen Ihnen und dem Kampfgegner liegt, sollten Sie sich möglichst zuerst immer auf einen Fernkampf einlassen. Werfen Sie Äxte und Hämmer und Dolche, hinterherrennen, aufheben, das Ganze nochmal. Hauptsache, Sie bleiben in Bewegung. So erledigen Sie die meisten Gegner recht flott, außer den Throgs, die sind äußerst schnell und verfügen über gute Reflexe.

Wenn ein Manazirkel in der Nähe liegt und Drake über gute Magiewerte verfügt, ist ein Feuerball immer noch eine der wirksamsten Waffen. Sind die Wege zur nächsten Magietankstelle allerdings zu weit, lohnt sich die Mühe nicht. Dann lieber konventionelle Maultschellen verteilen.

Wenn Sie im Besitz der ersten Götterkugeln sind: testen sie immer mal wieder, ob sie sich wieder magisch aufgeladen haben. Sie sind wirklich nützlich, vor allem Aquila (in den Sharga-Minen), die heilende Wirkung besitzt. Marif stärkt, und Azrael macht Sie schneller. Einfach greifen und in den magischen Spiegel halten.

Die grünen Schleimdinger sieht man in der Kanalisation von Stonekeep sehr schlecht. Wenn das Wasser abgelassen ist, stellen sie dagegen kein Problem mehr dar.



Zum Glück spüren Ihre hell-
sichtig begabten Mitstreiter
auch dann Illusionswände
auf, wenn sie bewußtlos sind.
Und wenn ich wüßte, daß
morgen der Eingang zum
Feenreich für immer ver-
schlossen bliebe, würde ich
heute noch ein Schlüssell-
blümchen pflanzen.

WIR BASTELN EINEN HELDEN

Im Laufe jedes Rollspiels steigen bei den Helden die meisten Werte kräftig an, beispielsweise Stärke, Gewandtheit und Zauberkraft. Ungeduldigen Spielern dauert es da schon mal zu lange, bis ihre Figuren fähig sind, Superbösewichter zu erledigen oder knifflige Zaubersprüche zu schleudern. Zum Glück befinden sich unter den ruhelosen Rollenspielern immer einige, die mit einem Cheat aushelfen, die sämtliche Charakterwerte der Helden auf einen Schlag erhöht. Und das geht so:

Auf der Heft-CD befindet sich im Verzeichnis \EDITOR die Datei Skc.exe. Kopieren Sie diese in Ihr Stonepeak-Verzeichnis. Von dort aus geben Sie SKC.EXE ein. Im nun erscheinenden Fenster suchen Sie sich den Spielstand aus, den Sie gerne manipuliert hätten. Anschließend können Sie verschiedene Aktionen durchführen, beispielsweise die Charakterwerte und die Hitpoints erhöhen. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Autors Marc René Delhalle, der sein Programm auch im Internet unter der Adresse <http://www.noefs.ping.de/user/log/index.html> kostenlos zur Verfügung stellt.



ERST DRUCKEN, DANN

LÖSEN

Wer sich an ein komplexes Rollenspiel wagt, kann etwas Hilfe gut gebrauchen. Wie immer haben wir vorgesorgt und liefern eine Komplettlösung und die Pläne aller wichtigen Schauplätze gleich mit, aus Platzgründen als Online-Dokumente auf der Heft-CD.

Sämtliche Dokumente liegen im PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe vor. Wer diesen kostenlos Viewer nicht schon besitzt, findet ihn auf der Heft-CD im Verzeichnis ADOBE. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Der Acrobat Reader

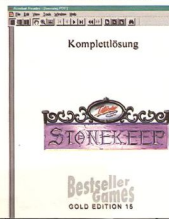
Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version). Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie die Dokumente mittels der Windows-Standard-Menüs.

Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.

Die Komplettlösung

Sowohl die Komplettlösung als auch die Pläne stammen von der Firma Hint Shop. Öffnen Sie die Datei LOESUNG.PDF im Verzeichnis \LOESUNG mit dem Acrobat Reader, um die Lösung zu lesen oder auszudrucken. Die Pläne und Zaubersprüche finden Sie im gleichen Verzeichnis unter den Namen KARTEN.PDF bzw. ZAUBER.PDF.

© 1995 Hint Shop,
Inh. C. v. Mellenthin,
Am Hollerbroch 36,
51503 Rösrath



Hint Shop® Komplettlösungen

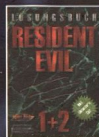
Alle Lösungen inkl. Hotline- und 24 Std. Service
Komplettlösungen ab 9,80 DM
(Ausnahmen in Klammern vermerkt)

Komplettlösungen mit Karten für fast alle Video- & Computerspiele

Bestellannahme ist montags bis freitags
von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten sind unser
Anrufbeantworter für Sie bereit.

Versandkosten (Inland):
Per Nachnahme 9,50 DM / Per Vorkasse 4,-
Versandkosten (Ausland): Per Vorkasse 12,-

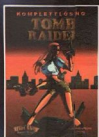
Sie finden uns auch im Internet: <http://www.hintshop.com>



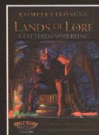
Resident Evil 1+2



Baphomets Fluch



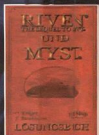
Tomb Raider



Lands of Lore 2



C&C Sammlung



Riven und Myst

Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1 - 3
Atlantis - Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1 + 2 (14,80)
Betrayal in Antara
Bioforge
Blade Runner
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
C & C - Sammlung (19,80)
→ Teil 1 mit Ausnahmezust.
→ Teil 2 mit Gegenangriff
→ und Vögelungschlag
"D", Evocation & Blown Away
Dark Earth
Das Schwarze Auge 1-3 (25,-)
Diable
Dig. The
Discworld 1 und 2 (14,80)
Dragon Lord 1 oder 2
Dungeon Master 2
Earth 2140
Ecstasica 1 oder 2
Excalibur 2555 A.D. (14,80)
Frankenstein
Fable
Fade to Black
Fallout
Final Fantasy 7 (29,80)
Floyd und Woodoo Kid
Frankenstein
Gabriel Knight 1 und 2
Heros 1
Jack Orlando/ Private Eye
Jedi Knight
King's Field (14,80)
Knight's Quest 1-7
KNND
Kyandia 1 bis 3
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 (14,80)
Larry 1-7
Last Express, The
Legacy of Kain (14,80)

Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
LucasArts Sammlung (14,80)
→ Indiana Jones 3 und 4
→ Maniac Mansion 1 und 2
→ Monkey Island 1 und 2
→ Sam & Max + Vollgas
→ Zak McKracken + Loom
MDK
Monkey Island 1 bis 3
Myst und Riven (14,80)
Oddworld: Abe's Oddysee
Overblood
Pandora Akte/ Under a.k. M.
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Realms of the Haunting
Rendous in the Weltraum
Wizardry Adventure: Nem.
X-COM: 2 und Apocalypse
"Z"
Zork: Der Großäquator
Zork: Nemesis/ Return to

Ständig Neuheiten

Hint Shop - Inh. C. v. Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel./Fax: 02205 910 313 / -314

Fordern Sie die Gesamtliste an

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seltigen
Tel./Fax: 033 345700 1/-4

Händleranfragen erwünscht

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax: 0222 689755 -0 / -1


STONEKEEP
• BESTSELLER GAMES GOLD 15 • STONEKEEP •

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6-7.

Systemanforderungen

- IBM-komp. 486/33 mit 8 MB RAM
- 40 MB FP-Platz
- VGA-Grafikkarte mit 256 Farben
- MS-Maus oder kompatible
- MS-DOS ab Version 5.0
- oder Windows 95
- Empfohlen: 486/66, 16 MB
- Soundkarte

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
 ① auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln,
 z.B. durch Eingabe von „d:“, falls
 Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk
 D angesprochen wird;

STONEKEEP

- ② an der Eingabeaufforderung
BGIMSTAL eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweis text darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Volleversion: STONEKEEP
Shareware: Packprogramme
Freeware: MS-Maisreiter, Adobe Acrobat
Demo: Earthworm Jim

**BESTSELLER
GAMES
GOLD EDITION 15**
• BESTSELLER GAMES GOLD 15 • STONEKEEP •

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



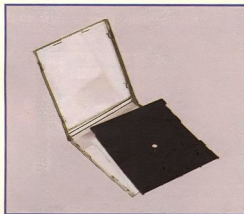
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

**Sie können die passenden Boxen
gleich mitbestellen –
Bestellschein auf Seite 49**

Journal of Management Inquiry 22(1) 3-17

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 15“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

STONEKEEP ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der **TREND GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **TREND** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **STONEKEEP** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am:

□□.□□.19□□

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **STONEKEEP** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Gold**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden:

☐ ja ☒ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte ausfüllen

Computer: ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Pentium II od. höher

Speicher: ☐ 8 MB ☐ 16 MB ☐ 32 MB (oder mehr)

Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ andere

Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Bitte senden Sie diesen Registrierungs-schein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für
Fensterbriefumschlag)

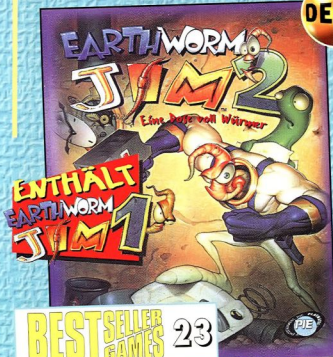
Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 15

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

Juli '98

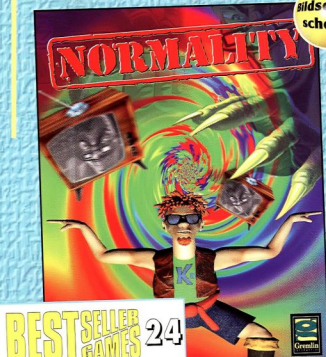
AUF DER HEFT-CD
DEMO



Zwei Jump-n-Run-Hits in einem Heft

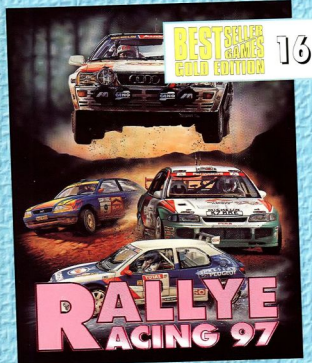
August '98

AUF DER HEFT-CD
Bildschirm-schoner



Adventure

August '98



Rennsimulation

September '98



Action / Strategie

Für alle Titel, die mit dem Demo-Logo gekennzeichnet sind, finden Sie z.T. spielbare Vorschau-Versionen auf der Heft-CD dieser Ausgabe. Wir übernehmen diese Demos direkt von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Die Demo-Versionen vermitteln nur einen ersten Eindruck – die **BESTSELLER GAMES** enthalten wie gewohnt **Vollversionen** ohne jede Einschränkung.

STONEKEEP™

kämpfe in den katakomben

Vorsichtig schleichen Sie sich durch uralte finstere Gänge und Katakomben voll brackigen Wassers, ohne den Boden sehen zu können. Hinter jeder Ecke könnte sich eine glitschige Schlange hervorwinden oder ein wütender Throg auf Sie einschlagen. Der Tod hat viele Gesichter in Stonekeep.

Mit Hilfe schlagkräftiger Waffen und geheimnisvoller Runenmagie heißt es, Verbündete zu finden und gemeinsam das Böse zu besiegen. Zahllose Rätsel müssen im Laufe der endlosen Reise durch die Labyrinth der lebenden Toten und Zauberesen gelöst, ungezählte Aufgaben gemeistert werden.

Wer in die fremde, dunkle Welt von Stonekeep eingetaucht ist, wird gefangen in einer eigentümlichen Atmosphäre. Mystische Klänge von hoher Qualität untermalen das Abenteuer in den bildschirmfüllenden, gerenderten 3D Kerkern und jagen dem Spieler wohligh-gruselige Schauer über den Rücken. Das Fantasy-Rollenspiel bietet für Liebhaber jeden Genres etwas: Abenteurer dürfen sich an Rätseln erfreuen, Action-Fans werden reichlich Kampferfahrung mit Monstern aller Art sammeln können. Bringen Sie den Stein ins Rollen und Stonekeep aus den unendlichen Tiefen zurück!



Systemanforderungen:

Minimum 486/33, 8 MB RAM, 40 MB Festplattenspeicher, DOS 5.0 oder höher, 2x CD-ROM, 256 Farben, Maus, unterstützt Soundblaster und 100% kompatibel



BESTSELLER GAMES GOLD EDITION

Inhalt von Heft und CD



Vollversion auf der Heft-CD

- **Deutsche Sprachausgabe**
- **Ausführliche, gedruckte Anleitung**
- **Komplettlösung und Pläne auf der Heft-CD**
- **Dichte Atmosphäre**
- **Phantastische Soundeffekte**
- **Einzigartige, stilvolle Musik**
- **Gerenderte Figuren und 3D-Dungeons**
- **Einfache, übersichtliche Bedienung**
- **Zahllose Gegner**
- **21 verschiedene Labyrinth**
- **Und wie immer: detaillierte Installationsanleitung**

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

So urteilt die Fachpresse:

PC Games (1/96): Spiel des Monats, 88% Spielspaß, PC Games Award, „hervorragendes, packendes Rollenspiel“

PC Player (1/96): 75%
(Platz 2 der Referenzspiele)

Power Play (1/96): 77%

PC Joker (1/96): 75%