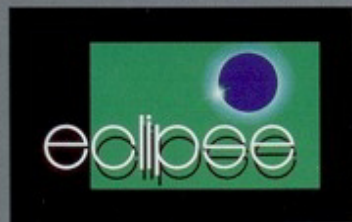
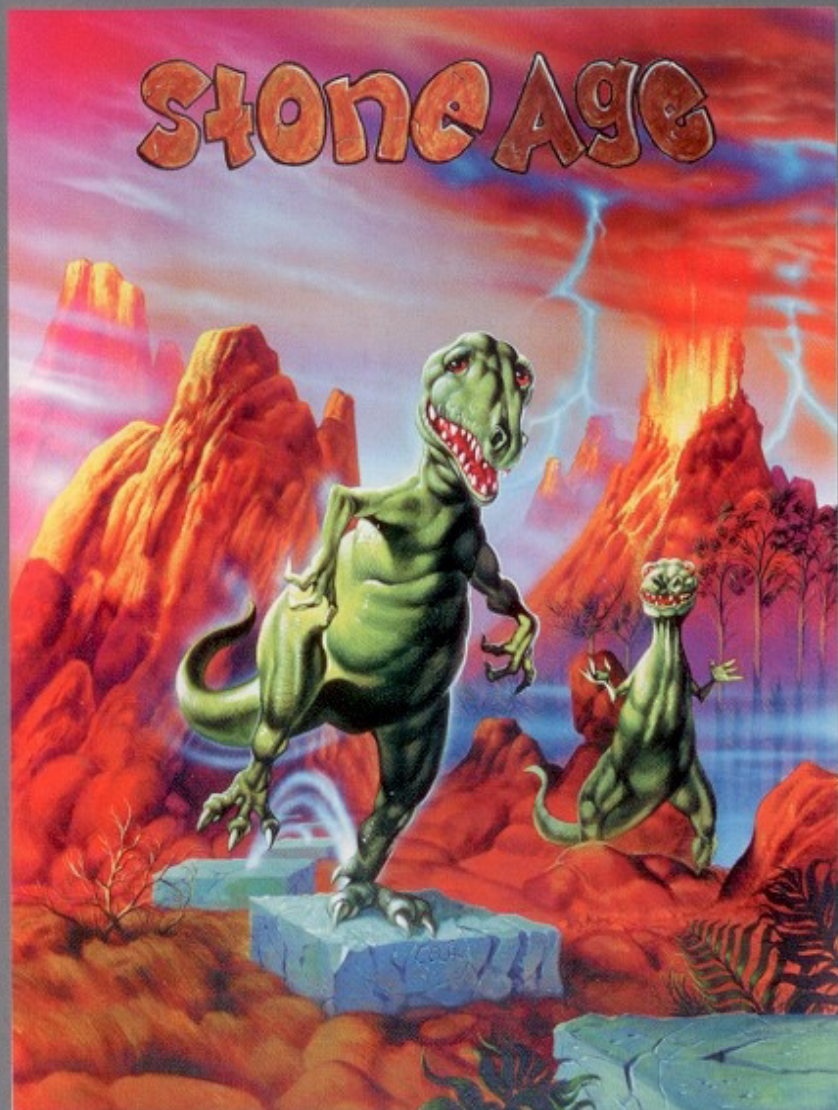


Stone Age



© 1992 Eclipse Software Design
Versmolder Str. 41, 4802 Halle (Westf.), West-Germany
Tel. 0 52 01 / 1 69 89 • Fax 0 52 01 / 64 41



Stone Age

Stone Age spielt in einem weitverzweigten Höhlensystem aus unerforschten Räumen und Hallen.

Unser kleiner Drache hat sich darin verlaufen und schafft es alleine nicht, den Weg nach draußen zu finden. Sie müssen ihm dabei helfen, sonst ist er hoffnungslos verloren. Dazu müssen Sie ihm auf beweglichen Steinen den komplizierten Weg über tiefe Abgründe, aus dunklen Ecken, durch verwinkelte Labyrinth und durch verschlossene Türen zeigen. Doch sollten Sie auf tückische Fallen und die kurze Brenndauer seiner Kerzen achten. Denn nur dann schaffen Sie es, den kleinen Drachen ins Freie zu führen um sich schließlich auf die Schulter zu klopfen und zu wissen: Sie haben wieder einmal eine gute Tat vollbracht!

Ladeanweisungen für Amiga und Atari ST

1. Den Computer ausschalten
2. Die Stone Age Disk einlegen und den Computer einschalten
3. Das Spiel wird nun automatisch geladen

Um Viren vorzubeugen, sollte die Gamedisk immer schreibgeschützt sein.

Ladeanweisungen für IBM PC und kompatible

1. Die Stone Age Disk in Laufwerk A oder B einlegen
2. Mit "A:" oder "B:" auf das entsprechende Laufwerk umschalten
3. "STONEAGE" eingeben, um das Programm zu starten
4. Das Programm wird nun automatisch geladen

Mit "INSTALL" wird Stone Age auf der Festplatte installiert.

Ladeanweisungen für C-64 Diskette

1. Diskette ins Laufwerk einlegen und Load""*,8,1 gefolgt von Return eingeben
2. Das Spiel wird nun automatisch geladen
3. Den Anweisungen im Programm folgen

Ladeanweisungen für C-64 Kassette

1. Die zurückgespulte Kassette einlegen und gleichzeitig die Tasten Shift und Run/Stop drücken
2. Play-Taste der Datensette drücken
3. Das Spiel wird nun automatisch geladen
4. Den Anweisungen im Programm folgen

Das Auswahlmenü

Dieses Menü dient dazu, Voreinstellungen zu machen und das Spiel zu starten. Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

START GAME

Das Spiel wird bei Level 1 gestartet.

ENTER MAGIC WORD

Wenn Sie hier ein erspieltes Passwort eingeben, kann das Spiel beim entsprechenden Level fortgesetzt werden. Die Passwörter werden nach Beendigung jedes Levels bekanntgegeben.

SEE HIGHSCORES

Zeigt die Highscoreliste.

SOUND OPTIONS

Hier können verschiedene Musikstücke, die das Spiel begleiten, ausgewählt und zusammengestellt werden. Zu Beginn ist eine Standardeinstellung gespeichert. In der Jukebox stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- | | |
|-------|--|
| F1-F8 | Die einzelnen Musikstücke, einige benötigen mindestens 1 MB Speicher ! |
| F9 | Das zuletzt angewählte Stück anhören |
| DEL | Der letzte Eintrag wird gelöscht |
| F10 | Schaltet die Musik ab |
| ESC | Verlassen der Jukebox |

Nach dem Verlassen der Jukebox werden die Stücke in der von Ihnen eingegebenen Reihenfolge abgespielt.

GAME OPTIONS

In diesem Optionsmenü sind ergänzende Voreinstellungen möglich.

DIFFICULTY

Bei Stone Age gibt es zwei Schwierigkeitsgrade. Neben dem Normal-Modus gibt es für Anfänger den Light-Modus. Hier hat man die doppelte Zeit zur Verfügung, bekommt aber nur ein Viertel der Punkte.

BACKGROUND A/B

Hier kann man zwischen zwei verschiedenen Hintergrundarten wählen.

Das Spiel

Sie befinden sich in der tiefsten Ebene einer großen Höhle. Um zur nächsthöheren Ebene zu gelangen, müssen Sie das Ausgangssymbol erreichen. Doch der Weg dorthin ist nicht einfach, meist muß der richtige Pfad erst aus den verschiedenen Steinsymbolen zusammengebaut werden. Es gibt Steine mit den unterschiedlichsten Eigenschaften. Manche sind begehbar, andere dienen nur als Hindernis. Die beweglichen Steine kann man direkt begehen oder auch fernsteuern. Wenn Sie den Feuerknopf drücken, erscheint eine Box, mit welcher der gewünschte Stein ausgewählt werden kann. Wird ein Stein in Bewegung versetzt, bewegt er sich solange, bis er auf ein Hindernis oder den Bildschirmrand stößt. Sollte das Hindernis im Laufe des Spiels aus dem Weg geräumt werden, kann der Stein natürlich weiter bewegt werden.

Die Tastatur

Alternativ zum Joystick kann auch die Tastatur eingesetzt werden. Die Pfeiltasten werden für die Bewegungen benutzt, die SPACE-Taste entspricht dem Feuerknopf. Auf Amiga und Atari ST gibt es weiterhin die Möglichkeit, daß sowohl Links- als auch Rechtshänder mit einer Hand spielen können. Auf dem Amiga ist dann entweder die rechte ALT-Taste oder die Zehnerblock-NUL der Feuerknopf, auf dem Atari ST ist es INSERT oder CLR/HOME.

Außer der Steuerung bietet die Tastatur noch folgende Möglichkeiten:

- Q Bricht das aktuelle Level ab, falls Sie sich verlaufen haben und keine Möglichkeit mehr sehen, das Level noch zu bewältigen. Hierbei wird eine der anfänglich fünf Kerzen abgezogen.
- P Das Spiel wird unterbrochen. Sobald eine Taste gedrückt wird, geht's weiter.
- ESC Das Spiel wird komplett abgebrochen und zum Auswahlmenü zurückgekehrt.

Diverses

Stone Age ist auf allen Amiga als auch Atari ST Modellen lauffähig. Es benötigt minimal 512 K, empfehlenswert ist aber 1 MB oder mehr, hier wird dann nur noch sehr selten bzw. garnicht mehr nachgeladen. Auf Atari ST Computern mit Monochrommonitor ist ein Speicherausbau von 1 MB oder mehr extrem empfehlenswert, da dann alle langwierigen Bildumwandlungen bereits am Anfang gemacht und gespeichert werden.

Stone Age nutzt natürlich die Soundfähigkeiten des Atari STE/TT voll aus, auf PCs werden diverse Soundkarten unterstützt.

Die Steine

In Stone Age gib es verschiedene Steine, einige davon haben besondere Funktionen.



Dies ist ein ganz normaler, begehbare Stein.



Diese Steine kann man nur in die jeweilige Richtung bewegen.



Man kann diese Steine in zwei Richtungen bewegen, entweder hoch/runter oder links/rechts.



Dieser Stein ist in alle vier Richtungen verschiebbar.



Extrazeit



Nachdem Sie diesen Stein verlassen haben, zerbröckelt er.



Über diese Steine kann man nicht gehen, sie gelten auch für die Bewegung der Steine als Hindernis.



Teleporter

Falls mehr als zwei Teleporter zu sehen sind, werden Sie vom Teleportersystem solange weiterbewegt, bis der Feuerknopf gedrückt wird.



Diese Schlüssel werden gebraucht, um die Steine mit den Schlössern begehen zu können. Von einer Farbe können maximal neun Schlüssel aufgenommen werden.



Diese Steine sind nicht begehbare, es sei denn Sie haben vorher einen Schlüssel in der gleichen Farbe aufgenommen.



Hier ist der Startpunkt.



Dieser Block muß erreicht werden, um zum nächsten Level zu gelangen.

Credits

GAME DESIGN	Oliver Meiswinkel, Andreas Kröber, Hans-Jürgen Müller, Michael Rausch, Marc Rosocha
PROGRAMMING	Michael Rausch
ORIGINAL PROGRAMMING	Hans-Jürgen Müller, Andreas Kröber
GRAPHICS	Bleick Bleicken, Nik
MUSIC	Sven Bauer
PC VERSION	Thomas Münch
C-64 VERSION	Mario Knezovic
C-64 GRAPHICS	Michael Detert, Thomas Heinrich
C-64 MUSIC	Thomas Detert
COVER ARTWORK	Celal Kandemiroglu
STORY	Sandra Köppchen
LEVEL DESIGN	Oliver Meiswinkel
DEVELOPMENT	Stonehenge Soft Art
PRODUCED BY	Marc Rosocha

© 1992 Eclipse Software Design
Vermolder Str. 41, 4802 Halle (Westf.), West-Germany
Tel. 052 01/1 69 89 • Fax 052 01/64 41