

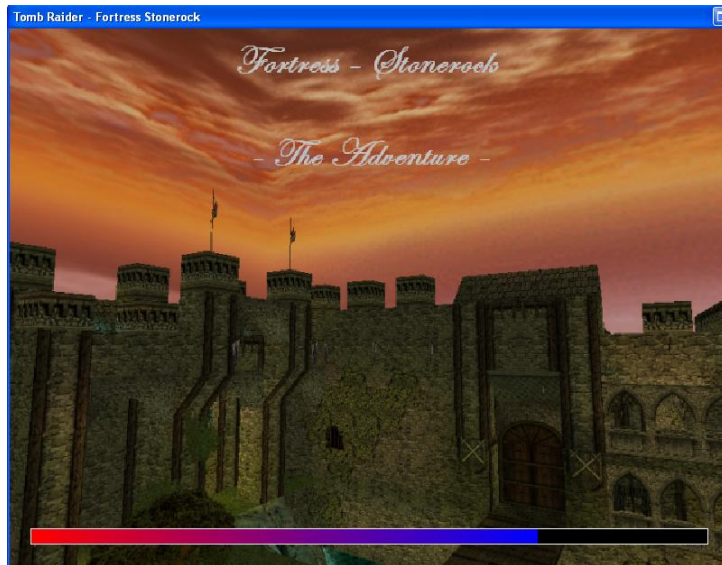
# Festung Steinfels – Das Abenteuer

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Vorwort .....	2
Technisches .....	2
Story .....	3
Installation .....	3
Englisch.....	3
Deutsch.....	3
Gameplay / Levelstruktur.....	3
Hinweise.....	4
Waffen .....	5
Geheimbereiche.....	6
Geheimnisse im Überblick .....	6
Danksagungen & Credits .....	7

## Vorwort

Es freut mich, dass du mein Debüt Level heruntergeladen hast.  
Bitte lese dir diese Textdatei aufmerksam durch, damit du eventuelle Probleme oder Schwierigkeiten vermeiden kannst.



## Technisches

Beginn des Baus:	Mitte Mai 2008
Dauer:	ca. 3 Monate
Level:	3
Räume insg.:	ca. 600

Spielzeit:	ca. 3-5 Std.
Geheimnisse:	13

Level 1:	Festung Steinfels – Beginn
Level 2:	Festung Steinfels – Impressionen
Level 3:	Festung Steinfels – Erkenntnis

## Story

Nun im Geschichten erzählen war ich nie so gut. ☺  
Also gut.

Lara erfährt durch Zufall von der „Goldenen Maske“.  
Nach diversen Büchern wälzen, weiß Lara den ungefähren Aufenthaltsort – Festung Steinfels.  
Auch hat Lara erfahren, das sie ohne die beiden „Kugeln des Ruhmes“ machtlos ist, und sie die Todesarena durchqueren muss...was auch immer das beides sein mag.  
Doch sie hat die Rechnung ohne ihre Feinde gemacht. Als Lara in der Festung antrifft, sind Ihre Feinde schon da. Wird sie es schaffen die Maske vor ihren Feinden zu bergen...?

## Installation

**Bitte nicht den Levelmanager oder ähnliche Tools benutzen!!!**  
**Leider ist dieses Spiel nicht mit dem MAC spielbar!**

**Bitte gebe mir nach Spielen des Levels ein Review!**  
**Nur so kann ich mich verbessern, und euch wieder ein paar Std. Spielspaß beschenken.**  
**Danke ☺**

## Englisch

Wenn du das Level auf Englisch spielen möchtest, brauchst du nur auf die „Stonerock.exe“ Datei klicken.

## Deutsch

Wenn du es auf Deutsch spielen möchtest, gehst du so vor: Lösche die Datei „english.dat“ (im Hauptverzeichnis)  
Nun kannst du auf die „Stonerock.exe“ Datei klicken und auf Deutsch spielen.

## Gameplay / Levelstruktur

Nun wie du vielleicht schon weißt, oder eben auch nicht, dieses Projekt besteht aus 3 komplexen Leveln, die allein stehend nicht spielbar wären.  
Du wirst von Level 1 nach Level 2 und zurück, oder z.B. von Level 3 nach Level 2 wechseln müssen, um das Abenteuer erfolgreich beenden zu können.

## Hinweise

Es gibt sehr viel zu entdecken, du wirst auf deiner Reise auf viele Schlüssel und Relikte stoßen.

Hier eine kleine Hilfe falls du mal nicht weiterkommst:

- [Geheimbereich Schlüssel?](#) Was soll das sein?  
Schaue hier in der Liesmich unter der Rubrik „Geheimbereich“!
- Hilfe, es brennt... ☹  
na dann lösche es!
- Der Fassöffner Schlüssel:  
Erinnerst du dich an den Fässerraum im ersten Level...?
- Was soll ich mit den Bogenschützen machen?  
Achte doch mal auf die Atmosphäre...
- Wo ist die Uzi in Level 2?  
Nun, du musst schnell sein, sehr schnell.
- Wie jetzt – ich brauche 4 Schlüssel?  
Nein nicht unbedingt. Es gibt auch einen anderen Weg!
- Würg – 2 goldene Kugeln?!  
JA, die in Level 2 hast du wohl, oder?! Wenn ja, dann schaue dich noch mal genau im ersten Level um. Du benötigst noch eine Fackel mit Feuer, und einen gefüllten Wassersack...
- Innenhof Falltür Schlüssel  
Nun im zweiten Level war doch noch diese Falltüre, oder...?
- In der Kirche – und nun?  
Na dann bleibe auch dort!

## **Waffen**

### **Die Pistolen**

Sie sind Laras immerwährender Freund.  
Natürlich von Beginn an, und mit unendlich Schuss – Tomb Raider Style...

### **Das Gewehr**

Der Feind der Ritter...  
Wenn du pfiffig bist, sackst du es im ersten Level ein...  
Wenn nicht, hast du auch im zweiten Level die Möglichkeit dazu.

### **Die Armbrust**

Du wirst sie hoffentlich im ersten Level finden...?

### **Die Uzi**

Im zweiten Level gut versteckt, und im dritten Level durch viel Fleiß (im Level 1 & 2) zu finden.

### **Der Revolver**

Wenn du klug bist, holst du dir ihn im dritten Level.

## Geheimbereiche

Ein Tomb Raider Level ist erst dann ein Tomb Raider Level, wenn es Geheimbereiche gibt.

Auch hier wirst du auf diverse Levelbereiche stoßen, die nur aufmerksamen Levelerkundern vorbehalten sind.

Mal gibt es Munition, mal ein Medipack, mal sogar eine Waffe zu finden, oder wer weiß, vielleicht beschreitest du sogar einen kompletten neuen Weg?

Legenden berichten auch von einem „magischen Schwert“, doch dieses wurde nie gefunden...

Vielleicht stolperst du ja über einen [Geheimbereich Schlüssel](#),

finde von diesen Schlüsseln **4 Stück** und im dritten Level kannst du es dir nun etwas einfacher machen!

Level 1 und Level 2 beinhalten jeweils 2 dieser Schlüssel.

Du wirst von JEDER Stelle im Spiel zurückkehren können, um evtl. vergessene Schlüssel später holen zu können.

## Geheimnisse im Überblick

Festung Steinfels – Beginn:	4 Stück
Festung Steinfels – Impressionen:	6 Stück
Festung Steinfels – Erkenntnis	3 Stück
	-----
	13 Stück

## Danksagungen & Credits

Damit diese Level entstehen konnten, musste erst einmal der Editor herausgebracht werden. Also  
CORE DESIGN © Danke !

An meinen Leveln waren viele Leute beteiligt.  
Es gab viele Objekte die erstellt werden mussten, Musik und Sound musste geschnitten werden, die Level mussten sehr oft getestet werden, und und und.

Also:

Danke an meinen Beta Tester und Ideengeber **MARKUS!**  
Er hat mich sehr unterstützt, und mir sooft wie möglich neue Ideen und Erweiterungen vorgeschlagen.

Danke an **Masha**, von der ich mir ein paar Objekte „gemopst“ habe.  
Auch dafür das sie mich sowohl kompetenztechnisch unterstützt hat, als auch meinen Level getestet hat. Ihr Level Castle Riverrun 2 hat mich fasziniert und inspiriert!

Danke an **Perry48, Raymond und Zickenalarm** für das unermüdliche Testen meines Levels!

Danke an **Trix** für Ihre Unterstützung in technischen Fragen, und an diverse Objekte wie z.B. das rollende Fass, das zerschiessbare Fass, und die Kampfmelodie.

Danke an **Hmkayfloh** für das Schild

Danke an **illyaine** für Laras Outfit aus dem Level „Land of the Rising Sun“

Danke an **Piega** für verschiedene Objekte, wie den kleinen Brunnen, oder die Gargoyle Statuen.

Danke an **Paze** für die Tafeln mit den römischen Zahlen

Danke an **Mister Tomb Raider** für die Burgzinne, die Treppe und das alte Geländer!

Danke an **Uranos1** für die Wendeltreppe, das Fass mit Öffnung.

Danke an **Horus** für die vielen Schlüssel.

Danke an **Clara** für den tollen Horizont!

Danke an **maax\_87** für die Load und Save Passport Items

Danke an die Betreiber der Seiten [laraslevelbase.org](http://laraslevelbase.org), [trlevel.de](http://trlevel.de), [trsearch.org](http://trsearch.org)...  
Danke an **diverse Member der levelbase und trlevel** die mich technisch unterstützt haben. Alle aufzuzählen würde den Rahmen sprengen.

Und Danke an alle die ich leider vergessen habe aufzuzählen. Es tut mir leid ☹.

Wer sich hier zu unrecht nicht aufgeführt sieht, schreibt mir bitte eine eMail:

[goldlife@freenet.de](mailto:goldlife@freenet.de)

Oder kontaktiert mich über oben genannten Seiten, Nickname: I.m.

### **Einige Programme**

NGLE von Paolone

TREP von Pyuaumch

WADmerger von TRWAD

Strpix von Turbo Pascal

TBuilder von Iceberg

Mehrere Objekte sind von Core Design, und von mir umtxturiert,

andere sind Custom Projekte wie z.b. die Schlüssel von Horus, oder die Spinne von Baddy,  
die Fässer von Trix, oder die Wendeltreppe von Uranos, oder die Schilder von Hmkayfloh...

**Ich wünsche viel Spaß mit meinem Level**

**I.m. - (Leif Melles)**