

REISENDE IM WIND

nach dem gleichnamigen Werk von F. Bourgeon

Es gibt Abenteuer, die lassen sich nicht erzählen, man muß sie erleben. Dazu gehört auch das Adventure "Reisende im Wind", das gewissermaßen den gleichnamigen Comic zusammenfaßt. Action, Risiko und Humor bilden die Hauptbestandteile dieser atemberaubenden und faszinierenden Geschichte.

Der Spieler versetzt sich jeweils in die wagemutige Heldin auf der Suche nach einem Ideal, ISA, in den tapferen und verliebten bretonischen Matrosen, HOEL, oder in die Haut zahlreicher anderer bizarrer Gestalten des ausgehenden 18. Jahrhunderts : z.B. ein Chirurg der Royale, ein schwarzer, philosophierender Sklave, eine leichte, aber unternehmungslustige junge Frau, ein schüchterner Kadett...

Während der Kanonengefächte an Bord der FOUROYANT, Schiff im Dienste seiner Majestät Ludwig XVI, werden Sie endlich wissen, was Angst bedeutet.

In der Savanne, im tiefen Afrika begegnen Sie wilden Raubtieren und werden eingeweiht in die Geheimnisse des Woodoo, wenn Sie bei KPENGLA, dem König von Dahomey, zu Gast sind.

Sie kämpfen gegen die Intrigen skrupelloser, geldgieriger Männer.

Dem nicht genug haben die Autoren keine Mittel gescheut, um eine hervorragende Graphik zu bewerkstelligen, die aufs Haar den Zeichnungen Bourgeons entspricht. Wenn Savanne, Ozean oder Personen am Bildschirm erscheinen, erleben Sie wunderbare Momente voller Poesie. Doch lassen Sie sich nicht allzusehr hinreißen, das könnte sich fatal auswirken. Die 3 Millionen weltweit verkauften Exemplare der "Reisenden im Wind" verkünden eine Revolution in der Software, in der Sie die Hauptrolle spielen.

DIE GESCHICHTE

Vor Ausbruch der französischen Revolution erlebt der sogenannte "Dreieckshandel", d.h. der Sklavenhandel zwischen der Bretagne, Afrika und Amerika, seine Blütezeit. HOEL, ein bretonischer Matrose, muß Frankreich fluchtartig verlassen; da er -ungerechtfertigterweise- wegen Mordes gesucht wird. ISA, eine Abenteurerin, entpuppt sich als Komtesse, deren Adelstitel mißbraucht wurde. Um ihre Ehre und ihren Stand wiederzuerlangen, durchkreuzen Sie die seltsame Welt des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Von den bretonischen Häfen bis zu den afrikanischen Küsten begegnen die REISENDEN IM WIND auf ihrer Suche nach Wahrheit verschiedenen fremden Kulturen und tausenden Gefahren.

DER AUTOR

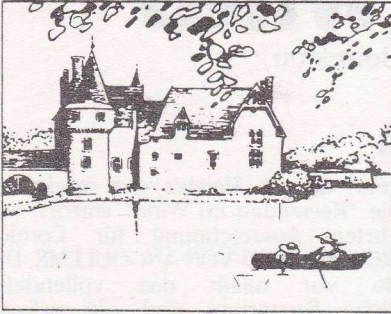
François Bourgeon ist ein Meister des modernen Comic Strips. Die "Reisenden im Wind" wurden mit der meistbegehrten Auszeichnung für Comics belohnt, dem GROSSEN PREIS VON ANGOULEME. Die Kritik begrüßte vor allem das vollendete, abwechslungsreiche Szenarium und die präzise Strichführung, die es so gut verstehen, Geist und Seele des Lesers einzufangen, und dem Comic Strip eine neue Dimension verschaffen. François Bourgeon hat die Nutzung seines Werks für eine Software nur unter der Bedingung akzeptiert, daß der Geist dieses Geschichtsblatts getreu wiedergegeben wird. Die Autoren dieses Adventure haben mit der gleichen Ausdauer und anspruchsvollen Disziplin gearbeitet wie dieser Bretoner, Magier der Bilder auf den Flügeln der Phantasie.

SINN UND ZWECK DER SOFTWARE

Der erste Band des Comics, der die Software begleitet, bietet Ihnen wundersame Situationen und Gestalten auf 48 Seiten buntgemalter Abenteuer. Durch das Programm werden Sie zum Herrn über das Schicksal der Helden ; Sie führen sie zum Ziel ihrer Wünsche.

Der Spieler muß sich also in die Haut aller Personen versetzen ; insbesondere soll er ISA helfen, ihren Liebsten HOEL zu retten, und SAINT-QUENTIN beistehen, wenn er versucht, ISAS Anspruch auf ihren Adelstitel und Besitz geltend zu machen.

Hier untenstehend finden Sie einige Hinweise :



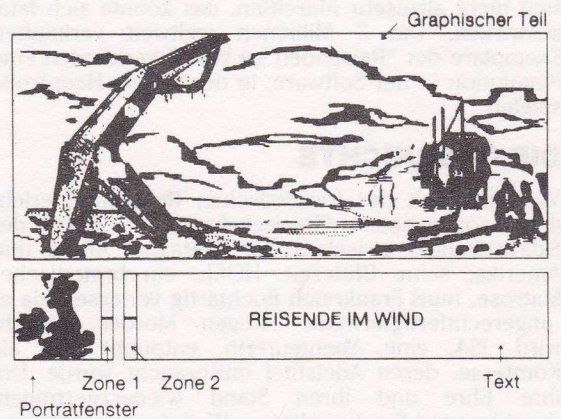
Sie entscheiden für ISA und HOEL sowie für die anderen Handlungsträger und lenken sie auf ihrem Lebenspfad. Sie verkörpern mehr als 15 verschiedene Persönlichkeiten auf Ihrer Reise in alle Himmelsrichtungen in sonderbaren Ländern und helfen ihnen in den verzwicktesten Situationen. Sie sind der Herr der Lage durch einfache Handhabung der Tastatur oder des Joysticks. Und so können Sie das Spielvergnügen und die außerordentlichen Bilder zwanglos genießen. Mit den "Reisenden im Wind" tauchen Sie in eine fantastische Welt ein, deren Helden Sie darstellen, und deren Herr und Meister Sie sind.

PRINZIP DES SPIELS

Sie spielen gleichzeitig den Regisseur und die Helden der Software.

Der Bildschirm ist in drei Zonen geteilt:

- Eine graphische Zone, in der sich die Handlung abspielt, die Sie inszenieren.
- die Bilder der Personen, die Sie darstellen werden.
- die Texte, die Sie sprechen.



Das Spiel enthält zehn Episoden, die Sie fortschreitend entdecken werden.

In jedem Teil bietet sich Ihnen eine Szene dar, und Sie bestätigen die Wahl der Person, die Sie darstellen möchten. Zum Beispiel zielen Sie auf:

- die zwei Frauen im graphischen Teil rechts, damit die Bilder von ISA und MARY am Bildschirm unten links erscheinen,
- auf die Schiffsbrücke, um HOEL und JOHN herbeizuzaubern.

Nach dieser ersten Suche brauchen Sie innerhalb der Szene nicht mehr auf den graphischen Teil zurückkommen.

Das Porträt der Person, die Sie darstellen, erscheint in einem Fenster unten links. Wenn Sie die Rolle austauschen wollen, genügt es, den Cursor auf Zone 1 (s. Zeichnung) zu bewegen und zu bestätigen, und schon erscheint ein anderes Bild. Bewegen Sie den Cursor in das Fenster mit dem Porträt und "bestätigen" Sie.

Was die Personen denken oder sprechen, erscheint daraufhin als Text. Manchmal, wenn dieser in blauer Schrift geschrieben steht, müssen Sie eine Entscheidung treffen. Dazu lassen Sie die verschiedenen Möglichkeiten vorbeilaufen, indem Sie den Cursor auf die Zone 2 positionieren und mehrmals "bestätigen". Danach bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Text und bestätigen Ihre Wahl.

Ihre Entscheidungen lassen die Handlung im graphischen Teil fortschreiten. Vergessen Sie nicht, daß Sie jederzeit Rollen tauschen können. Aber auch die Zeit, die Sie zum Reagieren brauchen, kann den Ablauf des Spiels wesentlich beeinflussen.

Die Handlung kann auch selbständig fortschreiten. Wenn Sie mit der Haltung einer Person oder mit deren Entscheidungen einverstanden sind, bestätigen Sie sie ein zweites Mal. Es kann sein, daß sie ihre Denkweise oder ihr Verhalten ändert.

Sie sind gleichzeitig Regisseur und kritischer Zuschauer, wenn Sie die Handlung verfolgen oder in sie eingreifen. Ohne Schweiß kein Preis: Kein Bild erscheint willkürlich.

SCHNEIDER

KONFIGURATION

DIE REISENDEN WIND laufen unter folgender Konfiguration: SCHNEIDER CPC 464, 664 mit Diskettenlaufwerk oder Programmrecorder und SCHNEIDER CPC 6128.

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Vor jeglicher Handhabung vergewissern Sie sich, daß die Einheiten (Monitor, Joystick,...) vorschriftsmäßig angeschlossen sind.

Auf Diskette :

- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein.
- Tippen Sie I CPM (für I drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und @).

Auf Kassette :

Erste Verwendung :

Das Spiel enthält zehn Episoden von 0 bis 9. Es kann sein, daß Sie direkt zu einer gewissen Episode übergehen müssen, insbesondere wenn Sie den Spielstand abspeichern wollen. In diesem Fall ist es ratsam, für jede Episode die Nummer auf dem Zählwerk zu notieren.

Vorgangsweise :

Zu allererst vergewissern Sie sich, daß die Kassette 1 Seite B zurückgespult ist.

- Stellen Sie das Zählwerk auf 0 und drücken Sie die PLAY-Taste.
- Tippen Sie CAT und drücken Sie die ENTER-Taste.
- Jedesmal, wenn der Computer eine Episode findet, schreiben Sie die Nummer auf dem Zählwerk auf.
- Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit den zwei Seiten der Kassette 2.

So finden Sie die Episoden schneller und leichter.

Diese Vorgangsweise ist nur bei der ersten Verwendung notwendig.

Laden des Spiels :

- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Legen Sie die Kassette 1 Seite A in den Recorder ein.
- Auf CPC 664 drücken Sie I TAPE (für I drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und @).
- Danach (auch auf CPC 464) drücken Sie gleichzeitig die Tasten CTRL und ENTER (auf dem Zahlenfeld).
- Drücken Sie die PLAY-Taste am Recorder.

ABSPEICHERN EINER SITUATION

Damit Sie nicht jedesmal das Spiel von vorne beginnen müssen, können Sie den Spielstand abspeichern. Dazu benötigen Sie eine leere formatierte Diskette (Format Vendor auf SCHNEIDER) bzw. eine neue Kassette, die wir Diskette "Situation" bzw. Kassette "Situation" nennen.

Vorgangsweise :

Sie können in jedem beliebigen Moment abspeichern. Betätigen Sie die Taste S.

Auf Kassette :

- Legen Sie die Kassette in den Recorder.
- Drücken Sie gleichzeitig die Tasten REC und PLAY.
- Geben Sie einen beliebigen Code zwischen 0 und 9 an.

Nach dem Abspeichern ersetzen Sie die Kassette "Situation" durch die Spielkassette.

Auf Diskette :

- Legen Sie die Diskette "Situation" in das Laufwerk ein.
- Auf SCHNEIDER: Drücken Sie die Leertaste, um den Katalog zu erhalten.
- Geben Sie einen beliebigen Code zwischen 0 und 9 ein.

Nach dem Abspeichern legen Sie wieder die Spieldiskette ein.

LADEN EINER SITUATION

Am Beginn einer Partie, in der Mitte oder gegen Ende können Sie ihre Erfahrungen zur Geltung bringen.

Vorgangsweise :

- Drücken Sie die Taste C.
- Legen Sie die Diskette "Situation" bzw. die Kassette "Situation" ein. (Kassettenversion : Drücken Sie die PLAY-Taste am Recorder.)

(Nur auf SCHNEIDER : Drücken Sie die Leertaste, um den Katalog der Diskette "Situation" abzufragen.)

— Geben Sie den entsprechenden Code ein.

Nach dem Laden legen Sie wieder die Spieldiskette bzw. -kassette ein.

Falls Sie auf Schwierigkeiten beim Spielen auf Kassette treffen, drücken Sie die ESC-Taste, um zum Anfang derselben EPISODE zurückzukehren.

BEFEHLE

Man kann mit dem Joystick, der Mouse bzw. dem Trackball (je nach Version) oder mit der Tastatur spielen. Die Handhabung ist sehr einfach. Es genügt, den Cursor mit Hilfe der Mouse bzw. dem Joystick oder der Pfeiltasten zu bewegen. Sie bestätigen, indem Sie auf der Mouse klicken oder den ACTION-Knopf auf dem Joystick bzw. die Leertaste drücken.

ATARI 520 ST UND 1040 ST

KONFIGURATION

DIE REISENDEN IM WIND laufen unter folgenden Konfigurationen : ATARI 520 ST und 1040 ST.

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Vor jeglicher Handhabung vergewissern Sie sich, daß alle Einheiten vorschriftsmäßig angeschlossen sind.

- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Legen Sie die Diskette in das Laufwerk.
- Klicken Sie zweimal auf RIW.PRG.

ABSPEICHERN EINER SITUATION

Gleich wie für den SCHNEIDER 6128.

LADEN EINER SITUATION

Gleich wie für den SCHNEIDER 6128

BEFEHLE

Gleich wie für den SCHNEIDER 6128

IBM PC UND KOMPATIBLE

KONFIGURATION

DIE REISENDEN IM WIND laufen unter folgenden Konfigurationen : IBM PC und KOMPATIBLE mit oder ohne Mouse.

(Die Mouse müßte für SCHNEIDER PC 1512 konfiguriert sein.)

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Vor jeglicher Handhabung vergewissern Sie sich, daß alle Einheiten vorschriftsmäßig angeschlossen sind.

- Schalten sie die Zentraleinheit ein.
- Laden Sie das D.O.S.
- Legen Sie die Diskette "Reisende im Wind" in das Laufwerk.
- Tippen Sie RIW und drücken Sie auf ↵.

ABSPEICHERN EINER SITUATION

Gleich wie für den SCHNEIDER CPC 464 und 664 Diskette.

LADEN EINER SITUATION

Gleich wie für den SCHNEIDER CPC 464 und 664 Diskette.

BEFEHLE

Gleich wie für den SCHNEIDER CPC 464 und 664 Diskette.

Um aus dem Spiel auszusteigen, drücken Sie die ESC-Taste, danach bestätigen Sie mit J. Verwenden Sie F1 oder F2 zum Abstellen oder Einschalten der Musik.