

REISENDE IM WIND 2

nach dem gleichnamigen Werk

von F. Bourgeon.

"Das Abenteuer, das sich nicht erzählen läßt, weil man es erleben muß." Vor Ausbruch der Französischen Revolution werden Menschen, die ursprünglich nicht dazu bestimmt waren, einander zu begegnen, gemeinsam ein gefährliches, erschütterndes, aber vor allem faszinierendes Abenteuer erleben, dessen Hauptbestandteile Action, Risiko und Intrigen sind.

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. REISENDE IM WIND 2 verkündet eine Revolution in der Software, in der Sie die Hauptrollen spielen.

DIE GESCHICHTE :

In "Reisende im Wind 1" lernten Sie Isa, Hoel, Mary, John, Saint-Quentin, Boisboeuf, Pater Forissier, Aouan, Montaguère, Viaroux, König Kpengla... und mehr als fünfzehn andere Persönlichkeiten kennen. Sie alle werden eine wichtige Rolle in der Fortsetzung der Geschichte spielen.

In "Reisende im Wind 2" werden Sie sie in Afrika wiederfinden, wo sie nach zahlreichen Abenteuern in Frankreich und England und nach einer anstrengenden Überfahrt auf einem Sklavenschiff ankamen (s. Reisende im Wind 1).

Unglücklicherweise bleiben sie von harten Schicksalsschlägen nicht verschont: John verliert den Verstand, Hoel erkrankt infolge eines Woodoo-Zaubers, und die zwei Frauen sind ständig den mehr als dringlichen Umwerbungen von Viaroux und Montaguère ausgesetzt. Fest entschlossen, Hoel um jeden Preis zu retten, reist Isa in das Reich Dahomey, wo König Kpengla regiert.

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 Geschichtsblattes getreu wiedergegeben wird. Die Autoren dieses Adventure haben mit der gleichen Ausdauer und anspruchsvollen Disziplin gearbeitet wie dieser Bretonne, Magier der Bilder auf den Flügeln der Phantasie.

SINN UND ZWECK DER SOFTWARE :

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.

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, für die Sie sich entscheiden.

Graphischer Teil



Zone 1 Zone 2

Text

Porträtfenster

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

Für jede Episode gibt es ein Titelbild im graphischen Teil. Durch einfache Bestätigung (Drücken der Leertaste oder des Action-Knopfs auf dem Joystick) erscheinen die Darsteller:

Z.B.: in der ersten Szene klicken Sie:

- im graphischen Teil auf die Personengruppe auf der Brücke;
- ISAs Gesicht erscheint im "Porträtfenster";
- wenn Sie Isa sprechen lassen wollen, bewegen Sie den Cursor auf ihr Porträt und bestätigen (ACTION oder Leertaste);
- im Textfenster sehen Sie, was sie sagt;
- wenn jemand anders reden soll, z.B. Monsieur de Montaguère, bewegen Sie den Cursor in die Zone 1 und bestätigen; (sollten Sie ihn nicht finden, bewegen Sie den Cursor in die andere Hälfte der Zone 1 und fahren auf die selbe Art und Weise fort);
- Sie bewegen den Cursor auf das Gesicht von Montaguère und bestätigen;

- im Textfenster sehen Sie, was er sagt...

- Um andere Personen zu sehen, versetzen Sie den Cursor in die/der Zone 1 und bestätigen, und andere Gesichter erscheinen.

Der Text, der erscheint, wenn Sie auf die Personen klicken, drückt aus, was diese denken oder sagen. Es kann manchmal vorkommen, daß Sie zwischen mehreren Möglichkeiten eine Entscheidung treffen müssen. Der Text erscheint in diesem Fall in einer anderen Farbe.

Um die verschiedenen Vorschläge einzeln auszuprobieren, bewegen Sie den Cursor in die Zone 2 und bestätigen. Ein anderer Satz erscheint. Wenn er Ihnen zusagt, entscheiden Sie sich für ihn, indem Sie auf das Textfenster klicken, ansonsten klicken Sie in der Zone 2 weiter. Wenn Sie alle Möglichkeiten gesehen haben und auf eine vorherige zurückkommen wollen, bewegen Sie den Cursor in die andere Hälfte der Zone 2 und klicken bis zu der gewünschten Entscheidung, die Sie wie oben beschrieben bestätigen. Ihre Entscheidungen bestimmen die Handlung im graphischen Teil, in den der Spieler manchmal direkt eingreifen kann. Wenn Sie den Cursor in den graphischen Teil bewegen, werden Sie entdecken, daß etwa gewisse Gegenstände verwendet werden können. Vergessen Sie nicht, daß Sie jederzeit in eine andere Haut schlüpfen können, und daß die Reaktionszeit der darstellenden Personen den Ablauf des Spiels wesentlich beeinflussen kann.

Die Handlung kann auch selbständig fortschreiten. Manchmal ist es ratsam, zweimal hintereinander die gleiche Gestalt sprechen lassen. Möglicherweise kommt sie zu neuen Schlußfolgerungen oder Ideen.

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

Am Ende der fünf ersten Episoden wird der Weise Ihnen ein Rätsel zu lösen geben, welches Ihnen helfen sollte, den richtigen Weg zum Ende der Geschichte zu finden. Um die Nuß zu knacken, klicken Sie auf die Person, von der Sie annehmen, daß sie die Lösung kennt. Sollten Sie nicht zum erhentten Ende gelangen, so haben Sie mindestens eine falsche Antwort gegeben, oder die Geschichte verlief nicht so, wie sie hätte sollen.

REISENDE IM WIND 2

nach dem gleichnamigen Werk

von F. Bourgeon.

SCHNEIDER:

KONFIGURATION

DIE REISENDEN IM WIND 2 laufen unter folgender Konfiguration: SCHNEIDER CPC 464, 664, 6128 mit Diskettenlaufwerk oder Programmrecorder.

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 ICPM (für I drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und @).

Auf Kassette:

Erste Verwendung:

Das Spiel enthält sieben Episoden von 1 bis 7. 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 Seite A der Kassette 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 der Seite B der Kassette.

So finden Sie die Episoden schneller und leichter.

Diese Vorgangsweise ist nur bei der ersten Anwendung notwendig.

Laden des Spiels:

- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Legen Sie die Kassette in den Recorder ein.
- Auf CPC 664 und 6128 drücken Sie ITAPE (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 formatierte Leerdiskette 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 "Situation" 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.
- 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.)
 - Geben Sie den entsprechenden Code ein.
- Nach dem Laden legen Sie wieder die Spieldiskette bzw.- kassette ein.
- Falls Sie auf Schwierigkeiten beim Spielen treffen, drücken Sie die ESC-Taste, um zum Anfang der selben EPISODE zurückzugehen.

BEFEHLE

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

ATARI 520 ST UND 1040 ST

KONFIGURATION

DIE REISENDEN IM WIND 2 laufen unter folgenden Konfigurationen: ATARI 520 ST und 1040 ST. Die Mouse ist empfohlen.

LADEN UND INBETRIEBNAHME

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

- Legen Sie die Diskette in das Laufwerk.
- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Klicken Sie zweimal auf RIW2.PRG.

ABSPEICHERN EINER SITUATION

Gleich wie für den SCHNEIDER CPC 464, 664, 6128 Diskette.

LADEN EINER SITUATION

Gleich wie für den SCHNEIDER CPC 464, 664, 6128 Diskette.

BEFEHLE

Das Spiel wird gänzlich mit der Mouse kontrolliert. RÜCKBLICK :Drücken Sie die Taste R (Replay), um alle Handlungen der Episode nochmal zu sehen. Sie

kontrollieren die Geschwindigkeit des Rückblicks durch die Tasten ← und → .
Drücken Sie A (AID), um zum Anfang der selben Episode zurückzugehen.

IBM PC UND KOMPATIBLE

KONFIGURATION

DIE REISENDEN IM WIND laufen unter folgenden Konfigurationen: IBM PC und KOMPATIBLE (E.G.A, C.G.A, PC 1512, TANDY 1000 und Hercules) nur mit der Tastatur oder dem Joystick.

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 2" in das Laufwerk.
- Tippen Sie RIW2 und drücken Sie auf ↵.
- Wählen Sie Ihren Graphikmodus.

ABSPEICHERN EINER SITUATION

Gleich wie für den SCHNEIDER CPC 464, 664 und 6128 Diskette.

LADEN EINER SITUATION

Gleich wie für den SCHNEIDER CPC 464, 664, 6128 Diskette.

BEFEHLE

Gleich wie für den Schneider CPC 464, 664, 6128. Um aus dem Spiel auszusteigen, drücken Sie die ESC-Taste, danach bestätigen Sie mit J. Verwenden Sie F2 zum Abstellen oder Einschalten der Musik.

RÜCKBLICK :Drücken Sie die Taste R (Replay), um alle Handlungen der Episode nochmal zu sehen. Sie kontrollieren die Geschwindigkeit des Rückblicks durch die Tasten ← und → .

COMMODORE C64, C128

KONFIGURATION

DIE REISENDEN IM WIND 2 laufen unter folgender Konfiguration: Commodore C64 und C128 mit Diskettenlaufwerk oder Programmrecorder.

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.
- Auf Commodore C128 tippen Sie GO64 und bestätigen mit Y.
- Danach - auch auf C64 - tippen Sie LOAD"*",8,1
- Drücken Sie auf RETURN.

Auf Kassette:

Erste Verwendung:

Die Software ist auf zwei Kassetten verteilt.

Kassette 1, Seite A : Spiel

Kassette 1, Seite B : Programm, das die Episoden ausfindig macht.

Kassette 2, Seite A & B : Episoden.

Das Spiel enthält sieben Episoden von 1 bis 7. Es kann sein, daß Sie direkt zu einer gewissen Episode übergehen, 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 Seite B der Kassette 1 zurückgespult ist.

- Stellen Sie das Zählwerk auf 0 und drücken Sie die PLAY-Taste.
- Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP, danach die PLAY-Taste am Rekorder.
- Folgen Sie dann den Anweisungen des Programms.

So finden Sie die Episoden schneller und leichter. Diese Vorgangsweise ist nur bei der ersten Anwendung notwendig.

Laden des Spiels :

- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Tippen Sie GO64, wenn Sie auf einem C128 spielen und bestätigen mit Y.
- Legen Sie die Kassette 1 Seite A in den Recorder ein.
- Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP, danach die PLAY-Taste am Recorder. Folgen Sie den Anweisungen des Programms.

ABSPEICHERN EINER SITUATION

Damit Sie nicht jedesmal das Spiel von vorne beginnen müssen, können Sie den Spielstand abspeichern. Dazu benötigen Sie eine formatierte Leerdiskette bzw. eine neue Kassette, die wir Diskette "Situation" bzw. Kassette "Situation" nennen.

Vorgangsweise :

Sie können in jedem beliebigen Moment abspeichern. Betätigen Sie die Taste F5.

Auf Kassette :

- Legen Sie die Kassette "Situation" 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.
- 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 F3.
- Legen Sie die Diskette "Situation" bzw. die Kassette "Situation" ein. (Kassettenversion: Drücken Sie die

PLAY-Taste am Recorder.)

- Geben Sie den entsprechenden Code ein.

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

BEFEHLE

Gleich wie für den SCHNEIDER CPC 464, 664, 6128.

Falls Sie zum Anfang einer Episode zurückkehren wollen, ohne eine "Situation" zu laden, genügt es die Taste F1 zu betätigen.

RÜCKBLICK : Drücken Sie die Taste R (Replay), um alle Handlungen der Episode nochmal zu sehen. Sie kontrollieren die Geschwindigkeit des Rückblicks durch die Tasten ← und →.