

THE QUEST FOR THE TIME-BIRD*

from the works of LOISEL and LETENDRE



English page 2

Deutsch Seite 12

* Deutscher Titel : AUF DER SUCHE NACH DEM VOGEL DER ZEIT

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI 520 AND 1040 ST

- Insert the disk THE QUEST FOR THE TIME-BIRD 1 in the drive
- Switch on the computer.

AMIGA 500, 1000 AND 2000

- Switch on your computer,
- On AMIGA 1000 load KICKSTART 1.2,
- When the AMIGA asks for WORKBENCH insert THE QUEST FOR THE TIME-BIRD 1 in the drive DF0.

PC COMPATIBLES

1) Graphic cards

This version runs with a CGA card (4 colours) or a HERCULES card (monochrome).

2) User interfaces

It is advised to play with a mouse (Microsoft compatible or Amstrad PC). But you can also play with a joystick (PC or Amstrad) or the keyboard.

WARNING : If you decide to use a mouse, you first have to install the mouse driver with the DOS command "mouse" before loading the program.

3) Loading the game

- Check that connections are correctly set up.
- Start the computer under DOS.
- If you play with a mouse, install the mouse driver as indicated above.
- Insert the disk THE QUEST FOR THE TIME-BIRD 1 in the drive.
- Type TATOU and press RETURN. The program will load.

If you have 2 disk drives at your disposal, insert disk 1 in drive A and disk 2 in drive B. If you have only one disk drive, the program will display corresponding instructions for disk handling.

Choosing the graphic mode:

- F1 = CGA mode
- F2 = HERCULES mode
- F3 = allows you to regulate your joystick. After selecting this mode follow the on-screen instructions. Then you will automatically return to this menu.
- F4 = return to DOS

4) PC game commands

Function	Mouse	Joystick	Keyboard
Direction UP	forward	forward	Cursor ↑
Direction DOWN	backward	backward	Cursor ↓
Direction left	left	left	Cursor ←
Direction right	right	right	Cursor →
Making the heroes' faces appear/disappear	right button	1. fire button	INSERT key or space bar
Display/Confirm	left button	2. fire button	DELETE key or action icons

5) Special PC functions

At any time during the game :

F9 = Music on/off

F10 = .. Changes the palette in case of a CGA card and a monochrome monitor in order to improve the contrast.

I - INTRODUCTION

Based on the graphic novel of the same name, this computer game THE QUEST FOR THE TIME-BIRD is a marvellous saga whose principal ingredients are action, danger, suspense, fantasy and magic.

In an unknown world, at a time when wizards and witches cast their magic spells, you play a series of roles:

Roxanna : Daughter of Mara the Witch (and perhaps of Bragon the Knight). Her mother has given her the task of completing the quest. Her weapon is a scorching whip, woven from the hide of a Borak slain by Bragon.

Bragon the Knight : This most valorous and experienced of all knights has been living quietly on his estate for many years. Only the arrival of Roxanna and an interest in the Quest can persuade him to return to a life of danger and mortal combat. With him goes his trusty war-axe, the Reaper.

Roxanna and Bragon will become acquainted with Bulrog and the Unknown Knight. They may very well accompany you if you wish it.

In the farm-house, Mara explains your task to you. Listen well, for each detail has its importance.

9 days remain for you to complete the Quest.

II - THE GAME SYSTEM

THE QUEST FOR THE TIME-BIRD is played (using the mouse) by clicking on pictures, texts and icons.

Conventions :

- The cursor is a small symbol on the screen. You move it round the screen by moving your mouse.
- Clicking means placing the cursor on the picture, text or icon of your choice and pressing the left button of your mouse. Pressing the right button you get some information.

In THE QUEST FOR THE TIME-BIRD, the cursor can have different aspects :

- most of the time, the cursor is represented by Roxanna's FURRY (little animal with a long tail);
- sometimes the cursor transforms itself into 4 arrows. This means that by clicking on this spot you accede to another picture;
- finally, in order to confirm certain actions (that you get with the icons), the cursor will take the shape of the corresponding icon.

III - THE MAP OF THE WORLD OF AKBAR

Use this map to choose the area (the Land or Kingdom) where you wish to send the group of characters. Each time you leave a Land, you will be invited to choose a new destination.



Place the cursor so that the Narrator's stick points to the desired Land.

Click once (left mouse button), and the group sets off. Every territory crossed is announced in the window on top of the map. Then proceed the same way again to arrive to the city symbolized by a white circle. To enter the city move your group and the stick onto the white circle then press the left mouse button.

You can only accede to territories whose name are in English).

NO MAN'S LAND

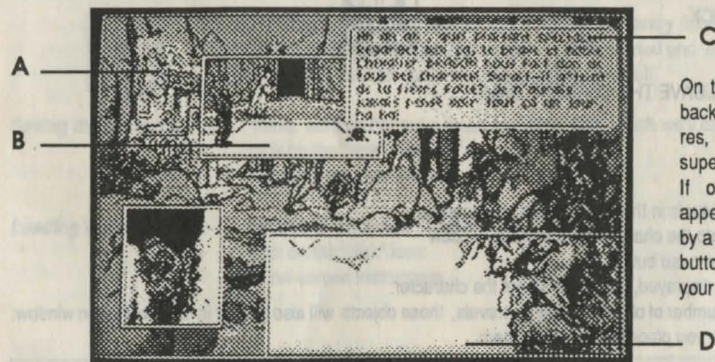
When the group moves from one place to another, it crosses territories (no man's land) where it may meet other living beings you can communicate with.

To act, click with the left mouse button on the hero of your choice. The hero goes towards the character. Then the action icons (see explanation below) will be at your disposal. Choose an action, then click on the character. Whilst meeting a character you're not able to return to the Narrator mode.

IV - THE LANDS

1. SCREEN DESCRIPTION

Each Land is a territory that may be explored by the group during the Quest.



A/ THE BACKGROUND PICTURE

In this picture, you will sometimes see people or animals that you can communicate with or act upon in other ways. You can search through the picture to discover a certain number of objects. To do this, position the cursor on the spot you want to search through and press the left mouse button. If an object appears, it will join the other objects that you possess already.

B/ ILLUSTRATIONS

These vignettes are superimposed on the background whenever an event takes place. These illustrations can represent one or several people and animals that you can talk to or otherwise act upon. You can search the illustration for objects.

C/ TEXTS

You will often see a text window. Its function is to tell you what's happening and ask you what you'd like to do next (background colour blue). To answer, you must choose one of the sentences which will turn white when the cursor is positioned on them.

From time to time, a character from the story will speak. His or her head will appear in the text window (background colour orange).

D/ THE GROUP

To make the "group" window appear, press the right mouse button.

Use this window to select one of the characters present. When the group is complete, you'll see the four characters in this window.

If one of the characters doesn't appear in the window, that means he or she has gone, or is dead.

E/ THE ICONS

They symbolize the different actions you may choose.



SPEAK



CHARM



ATTACK



FOOD



LOAD/SAVE THE CURRENT GAME

F/ INFORMATION WINDOW

To get information about individuals in the group, this is what you do:

- move the cursor onto the character in the group window
- then click the right mouse button.

An information window will be displayed, telling you about the character.

If the group has collected a number of objects during its travels, those objects will also appear in the information window. Their names will appear when you place the cursor on them.

2. ACTIONS**MOVEMENTS OF THE GROUP IN A TERRITORY**

When you have arrived in a territory, you can indicate to the group where to go to (in the background picture). Just move the FURRY cursor and click on the destination spot.

**SPEAK - CHARM - ATTACK**

Here is the way to use these three actions:

- click on the character who is to act (in the Group window or in an illustration)
- click on the action icon of your choice
- click on the character you wish to act upon, in the background picture or in an illustration.

**FOOD**

- click on the character who is going to act (in Group window or in an illustration)
- click on the FEED icon.
- The Information window will display; click on the desired food.

GIVE AN OBJECT

- place the cursor on a character (in the Group window or in an illustration)
- click the left mouse button
- click on the object in the Information window
- click on the character who is to receive the object, in the background picture or in an illustration.

3. SAVING YOUR GAME AND LOADING AN OLD GAME

You don't have to start at the beginning of the adventure every time you want to play THE QUEST FOR THE TIME-BIRD. You can save a game you've started and load that same game the next time you play, so you can pick up from where you left off.

- Saving the current game:**
- make sure you've got a clean formatted disk, which we'll call the "save disk"
 - click on the "disk" icon
 - follow screen instructions.

- Loading a saved game:**
- have your "save disk" handy
 - click on the "disk" icon
 - follow screen instructions.

THE QUEST FOR THE TIME-BIRD IS AN INFOGRADES PRODUCTION

Synopsis: Serge LETENDRE, Régis LOISEL, Eric MOTTET, Richard BOTTET,
Philippe AGRIPNIDIS, Michel ROYER, Josiane GIRARD, Bruno BONNELL

In charge of development: Richard BOTTET

Program: Richard BOTTET, Michel ROYER

Graphics: Josiane GIRARD, Dominique GIROU

Scenario: Philippe AGRIPNIDIS

Texts and rules: Philippe AGRIPNIDIS, Philippe NOTTOLI

Music: Charles CALLET

THE COMIC BOOK VERSION OF ROXANNA & THE QUEST FOR THE TIME BIRD
(ORIGINAL FRENCH TITLE: LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS) IS PUBLISHED BY:

DARGAUD in FRENCH: 4 books
NORMA EDITORIAL in SPANISH: 3 books
CARLSEN VERLAG in GERMAN: 4 books
L'ISOLA TROVATA in ITALIAN: 4 books
DARGAUD BENELUX in DUTCH: 4 books
INTERPRESSE in DANISH: 4 books
NEM in AMERICAN: 2 books
CASABLANCA in SWEDISH: 1 book

In preparation: Brazilian and Polish publication.

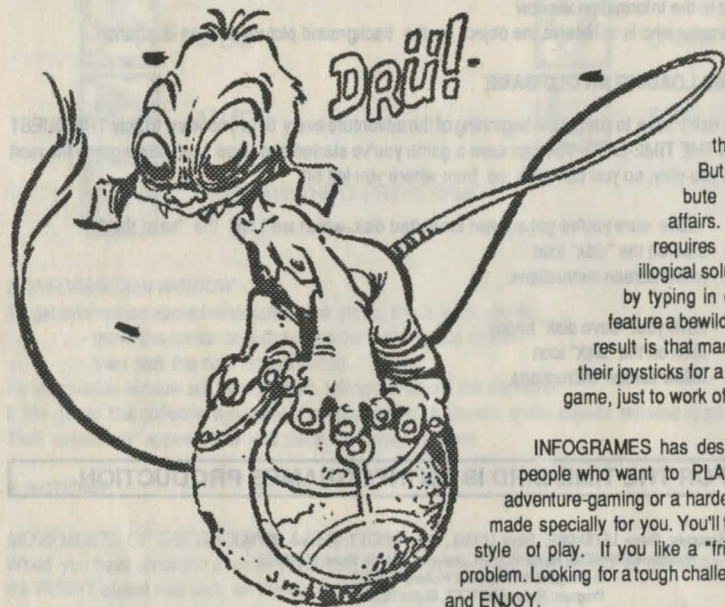
For the first time ever, you can buy the music from the game on a single at all good record stores in France.

The A side features "BRAGON", with "LA MARQUE DES MILLE VERTS" on the B side.

Voices: Nicole SUBTIL and the choir from the Opera of LYON.

Music: Charles CALLET. Words: Serge LETENDRE

HOW TO SUCCEED IN THE QUEST



It is not an uncommon sight to find adventure-game players sat in front of their screen hopelessly stuck! But why? Several factors contribute to this unhappy state of affairs. Sometimes the situation requires a weird if not downright illogical solution, others must be played by typing in orders, and most of them feature a bewildering array of icons. The end result is that many players give up and grab their joysticks for a quick "Blast'em out" action game, just to work off some of the frustration!

INFOGRAMES has designed this Quest for all those people who want to PLAY. Whether you are new to adventure-gaming or a hardened veteran, this game was made specially for you. You'll find it adapts perfectly to your style of play. If you like a "friendly" level of difficulty, no problem. Looking for a tough challenge? You got it! You choose and ENJOY.

THE BEGINNER :

You can wander from one module to another, admiring the beautiful scenery, soaking up the atmosphere and getting to know the characters. Take time to try out the various options. You'll soon notice the differences between the Marches (lands) of the world of AKBAR. Gradually, as time passes (and we wish you many hours of enchantment in the Quest), you'll gather the elements MARA needs for her incantation.

Our advice to beginners is to avoid going directly to the GAPING LANDS or the SAND LIPS. The THOUSAND GREENS is a good place to start.

THE EXPERIENCED PLAYER :

Anywhere is a good place to begin. You will soon discover that while the game's heroes can do the same things, it's advisable to choose the most appropriate character for a given situation.

For example : The UNKNOWN KNIGHT isn't the best choice when it comes to battling mighty enemies and fearsome monsters! BRAGON shouldn't be expected to take care of every danger; losing him recklessly could complicate matters considerably! ROXANNA should be kept clear of utterly desperate situations, otherwise her mother MARA will react strongly.

Having mastered the most judicious use of your heroes, you will begin to gather the various elements required by MARA. However there is one more obstacle facing you : TIME. Remember, 9 days is all you have to succeed in your Quest.

THE EXPERT :

Don't forget that time is limited. How fast can you finish the Quest? Why not try playing with just three heroes, then two? Can one hero manage the Quest alone?

Each player will discover that many solutions are possible. Remember that playing a second time with exactly the same set of actions won't necessarily lead to success! AKBAR is a living world where the same actions don't always have the same results. You'll find out!

For the first time in the history of computer games, INFOGRAMES gives you, the less experienced players, the solution to one of the Marches. Some clues are also given for a second March. You are free to read the following passage or skip it, as you like. Perhaps you would like to try by yourself first.

SOLUTION FOR THE MARCH OF A THOUSAND GREENS

This is the domain of the Wizard-Prince BODIAS. As you will soon discover, it's the "paradise" of the world of AKBAR. It is famed for the beauty of its countryside. The good people of this March live in harmony with nature, especially the magnificent forest. Their ways are peaceful and they will never attack our heroes under any circumstances.

A GUIDE FOR THE PLAYER :

Don't attack the gentle folk of the Green March, otherwise they'll hide from you for as long as you remain in their domain. You will, in that case, only be able to meet the OLD ONES OF THE WOODS. Don't attack them either; talk with them to find out about the various inhabitants of AKBAR.

Should the UNKNOWN KNIGHT or ROXANNA charm anyone of the opposite sex, they will quit the Quest! The lure of blissful love in this green paradise is irresistible. These two heroes can all too easily fall under the amorous spell and become unavailable for the rest of the Quest.

BRAGON will also leave the group for a certain period, if he charms any Ondines. In that event, the others will have to stay where they are and await his return. If you leave without him, then BRAGON will be abandoned in the THOUSAND GREENS and will be lost to the group for the remainder of the Quest.

If you speak with the inhabitants, they will offer you rest or refreshment. If you choose to rest, then your heroes will absent themselves for a short while. Don't forget, though, that time moves on even when your heroes take a break!

When you meet BODIAS, avoid attacking him. If you attack him, he will die. And the forest, in perfect symbiosis with the Wizard-Prince, will also perish. The March of a THOUSAND GREENS will burn and you'll meet nobody at all!

ROXANNA mustn't charm BODIAS more than once, or he will believe she is his daughter and escape with her, leaving the group without her precious presence.

HOW TO FIND BODIAS:

You arrive in this March by the shore. Click on the forest to enter the realm of the THOUSAND GREENS.

You will then find yourself on the map of the March. Click on the left side of the screen. Two inhabitants will be displayed. Choose the only available path.

Following picture: You will find two inhabitants and an Old One of the Woods. Go right.

- Next picture: One way only. There is an Old One of the Woods.
- Next picture: You will find two Ondines. Go as far right as you can.
- Next picture: One way only. There are two Ondines.
- Next picture: There is an Old One here. Go left.
- Next picture: There is one way only, over the hut.
- Next picture: You meet two inhabitants. Go right.
- Next picture: There is a hut here. One way only.
- Next picture: Click on the left of the vignette and the Old One.

You will then find yourself in a picture where you can see a child. Click on the foot of the tree to pick up a mushroom.

The UNKNOWN KNIGHT or ROXANNA should speak to the child. Otherwise the child will be frightened and refuse to say anything of importance. Should ROXANNA or the UNKNOWN KNIGHT speak to him, he will reply with a multiple-choice question. You must choose the second option: "Very well, what would you like?"

He will then say: "Thank you for the mushroom. Follow me".

There is only one exit.

After that, you must follow the child's instructions very carefully and you will find BODIAS. When the child tells you to pass between the two trees, take the little exit zone well to the left.

Once BODIAS is present, someone must speak to him. BODIAS should ask three multiple-choice questions in a row. Choose, in order, the first answer, then the second and, finally, the second again. This will convince BODIAS of your good faith. He will also believe ROXANNA to be his daughter.

Next, click anywhere. You'll return to the shore where you'll see a BALANT in the water. Click on the BALANT to quit the module with BODIAS willing to read the RUNES in the Temple of Oblivion. Success at the Temple will provide you with some very important information: the location of the Time-Bird.

HINTS ON THE SAND LIPS

In order to follow the advice we're about to give, you must first go to the THOUSAND GREENS to recruit BODIAS. Then go directly to the March of the SAND LIPS.

You are advised to have both BODIAS and ROXANNA. You will arrive by BALANT in the Chasm of Lights. You must click in the bottom left-hand corner. Don't click anywhere else!

You will find yourself in a room in the palace of FAUL, Wizard-Prince of the SAND LIPS. FAUL will be present along with two of his advisors. Many actions are now available, but you should speak to him once. In answer to his question, choose the first option, which is to spin a gripping yarn. He will indicate his satisfaction. Click on the right-hand door and you will be outside the city, on your way to the Temple of Oblivion. Click on the Temple, bottom-left, and your group will move to the Temple entrance.

Go straight ahead.

You'll find yourself in a corridor with a staircase ahead and a stele (a block of stone) to the right. Click left.

Now you're in a narrow corridor. Click at its far end.

You're in a corridor. Click right (above the stele, not far right).

Once again, a narrow corridor. Click at the far end.

Another corridor. Click on the far end, to the right, in the yellow zone (WARNING, there are two passages near together).

In the next corridor, click at the bottom.

Click on the left in the new picture. In the corridor, ROXANNA will call for her Furry and quit the group.

BRAGON must now talk to himself. Choose the second answer to the multiple-choice question: "If only ROXANNA were here..."

You are once again outside with ROXANNA. Take the same path from the beginning, to meet up with BRAGON. When ROXANNA and BRAGON are together, click in the background of the picture. You will see a funeral chamber, with a pyramid in the distance. Click on the pyramid. Now you're standing before it. RUNES are engraved on its surface. You also meet a character you probably already know.

Now BODIAS must be made to speak by one of your heroes. BODIAS will decipher the RUNES. You will automatically quit this module, running as fast as your legs will carry you!

YOU MAY OF COURSE TEST THE VARIOUS PATHS AND OPTIONS AVAILABLE IN THE GAME. TRY SOMETHING DIFFERENT FROM WHAT WE HAVE SUGGESTED. SEE WHAT HAPPENS! THERE ARE LOTS OF SOLUTIONS LEADING TO EITHER TRIUMPH OR DISASTER.

INFOGRAMES wishes you many hours of enjoyment.

*"BY THE GODS OF GOOD,
MAY RAMOR REMAIN IN HIS CONCH!"*

LADEN UND INBETRIEBNAHME

ATARI 520 & 1040 ST

- Legen Sie Spieldiskette Nr. 1 ins Diskettenlaufwerk.
- Schalten Sie den Computer ein.

AMIGA 500, 1000 und 2000

Auf AMIGA 1000:

- Laden Sie KICKSTART 1.2.
- Wenn der Computer nach WORKBENCH verlangt, legen Sie Spieldiskette Nr. 1 ein.

Auf AMIGA 500 und 2000:

- Legen Sie Spieldiskette Nr. 1 in das Diskettenlaufwerk DFO:
- Schalten Sie den Computer ein.

Hinweis: Um die hervorragende Klangwiedergabe des AMIGA richtig genießen zu können, empfehlen wir Ihnen, den Computer an eine HiFi-Anlage anzuschließen.

WICHTIG: Vor Spielbeginn sollten Sie eine leere, formatierte Diskette vorbereiten, die zum Abspeichern eines Spielstandes dienen wird.

PC-KOMPATIBLE

1) Konfiguration

Die vorliegende PC-Version ist mit folgenden Graphikkarten lauffähig: CGA (4 Farben) und HERCULES (monochrom). Wir empfehlen Ihnen, mit einer Maus zu spielen (Microsoft-kompatibel oder Schneider-PC). Sie können aber selbstverständlich auch einen Joystick (PC oder Schneider) oder die Tastatur verwenden. Wenn Sie sich für die Maus entscheiden, müssen Sie zuerst den Maus-Treiber mit Hilfe des DOS-Befehls "mouse" installieren, bevor Sie das Spiel laden.

2) Laden und Inbetriebnahme

- Vergewissern Sie sich, daß alle Geräte vorschriftsmäßig angeschlossen sind.
- Starten Sie den Computer unter DOS.
- Bei Verwendung der Maus installieren Sie den Maustreiber wie oben angegeben.
- Legen Sie die Spieldiskette Nr. 1 ein.
- Tippen Sie TATOU, und drücken Sie auf RETURN. Das Spiel wird geladen.

Wenn Sie über zwei Diskettenlaufwerke verfügen, legen Sie Diskette Nr. 1 in Drive A und Diskette Nr. 2 in Drive B. Bei einem einzigen Diskettenlaufwerk erscheinen entsprechende Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wahl des Graphikmodus:

- F1 = CGA
- F2 = HERCULES
- F3 ermöglicht im Bedarfsfall, den Joystick zu regulieren. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm. Danach kehren Sie automatisch zu diesem Menü zurück.
- F4 = zurück zu DOS.

4) PC-Steuerung

Funktion	Maus	Joystick	Tastatur
hinauf	nach vorn	nach vorn	Cursor ↑
hinunter	zurück	zurück	Cursor ↓
nach links	nach links	nach links	Cursor ←
nach rechts	nach rechts	nach rechts	Cursor →
Helden aufrufen/ verschwinden lassen	rechter Mausknopf	1. Feuerknopf	Taste INSERT od. Leertaste
Handlungssicons aufrufen/anwählen	linker Mausknopf	2. Feuerknopf	Taste DELETE

4) PC-Spezialfunktionen

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels:

F9 = Musik ein/aus

F10 = Palette wechseln (bei CGA-Karte und Monochrommonitor), um einen besseren Kontrast zu erzielen.

I - EINLEITUNG

Wie der gleichnamige Comic ist die Software THE QUEST FOR THE TIME-BIRD ein fantastisches Abenteuer, in dem es an Wagnissen, Spannung, Wundern und Zauberei nicht mangelt. In einer unbekanntenen Welt zu unbestimmten Zeiten, wo Magier, Hexen, Abrakadabra und Wunder noch existieren, spielen Sie abwechselnd die Rollen folgender Figuren:

- **Pelissa**, Tochter der Zauberin Mara (u. vielleicht auch von Ritter Bragon) wurde von ihrer Mutter mit der Suche nach dem Vogel der Zeit beauftragt. Ihre Waffe ist die Feuerpeitsche, die aus der Haut eines durch Bragon erlegten Boraks geflochten wurde.

- **Ritter Bragon**, der tapferste und erfahrenste unter den Rittern von AKBAR. Er lebt seit langen Jahren zurückgezogen auf seinem Hof. Erst Pelissas Eintreffen und ihr Vorhaben, die Suche nach dem Vogel der Zeit, bewegen ihn dazu, sich auf die gefährlichen Wege des Kampfes und des Krieges zu begeben in Begleitung seiner Lieblingswaffe, der Streitaxt.

Pelissa und Bragon werden Bulrog und dem Unbekannten begegnen, die sich Ihnen anschließen, wenn Sie wollen...

In Bragons Hof erklärt Ihnen Mara, was Sie von Ihnen erwartet. Hören Sie ihr aufmerksam zu, jede Einzelheit ist wichtig.

Es bleiben Ihnen 9 Tage, um Ihre Aufgabe zu erfüllen.

II - SPIELPRINZIP

In THE QUEST FOR THE TIME-BIRD können Sie ausnahmslos mit der Maus spielen, indem Sie Bilder, Texte oder Icons anklicken.

Konvention:

- Der Cursor ist ein kleines Symbol am Bildschirm, das Sie mit Hilfe der Maus bewegen können.
- Klicken bedeutet, daß Sie mit dem Cursor das betreffende Bild, den Text oder das Icon Ihrer Wahl anpeilen und auf den linken Mausknopf drücken. Wenn Sie auf den rechten Mausknopf drücken, erhalten Sie Informationen.

Der Cursor kann verschiedene Formen aufweisen:

- meistens wird der Cursor durch Pelissas Pelzchen (kleines Tier mit langem Schwanz) dargestellt.
- Manchmal erscheint der Cursor in Form von vier Pfeilen. Dies bedeutet, Sie gelangen zu einem anderen Bild, wenn Sie diese Stelle anklicken. (Übergang)
- Zur Bestätigung der durch die Icons erreichbaren Handlungen nimmt der Cursor die Form des gewählten Icons an.

III - DIE KARTE VON AKBAR

Die Karte ermöglicht, den Ort, das Gefilde zu bestimmen, wo Sie Ihren Trupp hinschicken wollen. Jedesmal wenn Sie ein "Gefilde" verlassen, kehren Sie zur Karte zurück, um ein neues Reiseziel zu wählen.



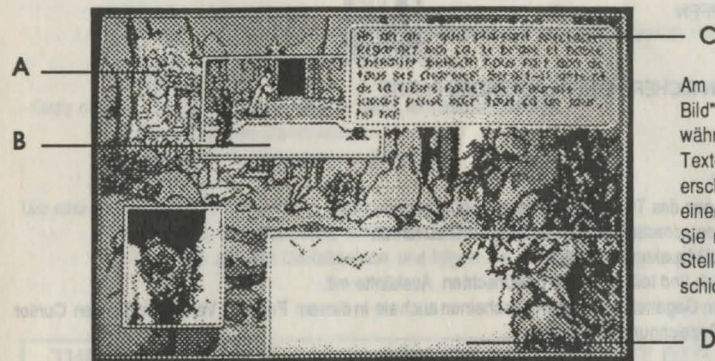
NIEMANDSLAND

Wenn der Trupp sich von einem Ort zum andern begibt, durchquert er Niemandsland, wo er manchmal anderen Lebewesen begegnet, mit denen er Kontakt aufnehmen kann. Dazu klicken Sie mit dem linken Mausknopf den Helden Ihrer Wahl an. Der Held nähert sich der Figur. Darauhin stehen Ihnen die Handlungssymbole (Erklärung im folgenden) zur Verfügung. Wählen Sie eine Handlung, und klicken Sie die Figur an. Während einer Begegnung können Sie den Erzähler nicht aufrufen.

IV - DIE GEFILDE

1. BESCHREIBUNG DES BILDSCHIRMS

Ein Gefilde ist ein Gebiet, eine Mark, die der Trupp erkunden kann.



A) DAS GROSSE BILD

In diesem Bild sehen Sie manchmal Personen oder Tiere, mit denen Sie Kontakt aufnehmen oder handeln können. Sie können es auch nach diversen Gegenständen durchsuchen. Dazu peilen Sie die betreffende Stelle an und drücken auf den linken Mausknopf. Wenn ein Gegenstand erscheint, kommt er augenblicklich ins Reisegepäck.

B) DIE KLEINEN BILDER

Diese werden auf das große Bild überlagert, wenn ein Ereignis stattfindet. Darin erscheinen wiederum Personen oder Tiere, mit denen Sie Kontakt aufnehmen oder handeln können. Sie können diese Bilder ebenso wie das große Bild durchsuchen.

C) DIE TEXTE

Es erscheint des öfteren ein Textfenster, das Sie informiert oder fragt, was Sie unternehmen wollen (Grundfarbe blau). Als Antwort müssen Sie einen der Sätze wählen, die weiß aufleuchten, wenn Sie den Cursor darauf einstellen, und dann klicken. Wenn eine Person spricht, erscheint ihr Porträt im Textfenster (Grundfarbe orange).

D) DER TRUPP

Damit das Fenster mit dem Trupp erscheint, drücken Sie auf den rechten Mausknopf. Dieses Fenster erlaubt, eine der gegenwärtigen Figuren anzuwählen. Ist der Trupp vollständig, so sehen Sie vier Personen in diesem Fenster. Fehlt eine Person, so bedeutet dies, daß sie sich entfernt hat oder tot ist.

E/ DIE ICONS

Die Icons symbolisieren die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten:



REDEN



SCHMEICHELN



KÄMPFEN



NAHRUNG



LADEN/SICHERN EINER LAUFENDEN PARTIE

F) INFORMATIONSFENSTER

Um Einzelheiten über eine Person des Trupps zu erfragen, genügt es:

- den Cursor auf die entsprechende Figur im Fenster D zu führen
- und auf den rechten Mausknopf zu drücken.

Ein weiteres Fenster öffnet sich und teilt Ihnen die gewünschten Auskünfte mit.

Hat der Trupp auf seinen Reisen Gegenstände erobert, erscheinen auch sie in diesem Fenster. Verlagern Sie den Cursor auf diese Dinge, um deren Bezeichnung zu erfahren.

2. HANDLUNGEN

FORTBEWEGUNG DES TRUPPS IN EINEM GEBIET

Sobald Sie ein Gebiet erreicht haben, zeigen Sie dem Trupp im großen Bild an, wohin er sich begeben soll. Dazu bewegen Sie das Pelzchen (den Cursor), und klicken Sie den Bestimmungsort an.



REDEN - SCHMEICHELN - KÄMPFEN

Diese drei Handlungen werden auf dieselbe Art und Weise ausgeführt:

- Klicken Sie die Figur an, die handeln soll (im Fenster D oder einem kleinen Bild).
- Klicken Sie auf das betreffende Icon.
- Klicken Sie auf die Person, auf die sich die Handlung beziehen soll (im großen oder kleinen Bild).



NAHRUNG

- Klicken Sie die Figur an, die handeln soll (im Fenster D oder einem kleinen Bild).
- Klicken Sie auf das Icon NAHRUNG.
- Das Informationsfenster erscheint; klicken Sie die gewünschte Speise an.

EINEN GEGENSTAND GEBEN

- Cursor auf eine Person im Fenster D führen.
- Linken Mausknopf drücken.
- Gegenstand im Informationsfenster anklicken.
- Person anklicken, der Sie den Gegenstand geben wollen (großes oder kleines Bild).

3. SICHERN ODER LADEN EINER PARTIE



Damit Sie das Abenteuer nicht jedesmal von vorn beginnen müssen; können Sie jederzeit die laufende Partie abspeichern.

- Dazu nehmen Sie die eingangs erwähnte leere, formatierte Diskette.
- Klicken Sie auf das Diskettenicon.
- Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

Um eine abgespeicherte Partie wieder aufzunehmen:

- Halten Sie die Diskette bereit, auf der die Partie abgespeichert wurde.
- Klicken Sie auf das Diskettenicon, und folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

THE QUEST FOR THE TIME-BIRD IST EIN PRODUKT DER FA. INFOGRAMES

Synopsis: Serge LETENDRE, Régis LOISEL, Eric MOTTET, Richard BOTTET, Philippe AGRIPNIDIS, Michel ROYER, Josiane GIRARD, Bruno BONNELL

Technische Leitung: Richard BOTTET

Programmierung: Richard BOTTET, Michel ROYER

Graphik: Josiane GIRARD, Dominique GIROU

Szenario: Philippe AGRIPNIDIS

Text und Regeln: Philippe AGRIPNIDIS, Philippe NOTTOLI

Musik: Charles CALLET

Übersetzung: Beate VIALLE

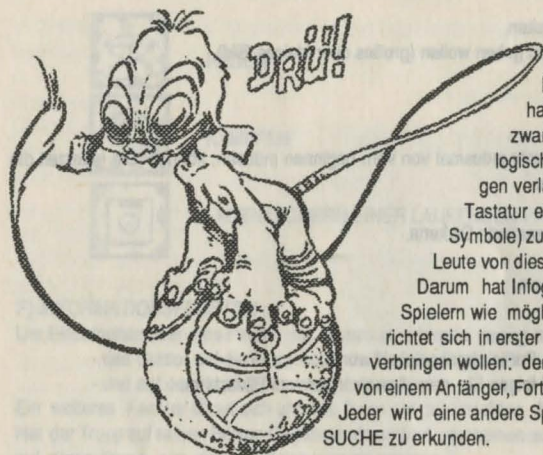
Der Comic Strip ROXANNA & THE QUEST FOR THE TIME-BIRD (Original: La Quête de l'oiseau du Temps) ist erschienen bei:

DARGAUD auf FRANZÖSISCH (4 Alben)
 NORMA EDITORIAL auf SPANISCH (3 Alben)
 CARLSEN VERLAG auf DEUTSCH (4 Alben)
 (Deutscher Titel: AUF DER SUCHE NACH DEM VOGEL DER ZEIT)
 L'ISOLA TROVATA auf ITALIENISCH (4 Alben)
 DARGAUD BENELUX auf HOLLÄNDISCH (4 Alben)
 INTERPRESSE auf DÄNISCH (4 Alben)
 NBM (USA) auf ENGLISCH (2 Alben)
 CASABLANCA auf SCHWEDISCH (1 Album)
 Demnächst: Brasilianische und Polnische Ausgabe.

Und außerdem ist in Frankreich auch die "Softwaremusik" erhältlich:

Eine Platte (45 Umdr/min) mit folgenden Titeln:
 "BRAGON" auf Seite A und "LA MARCHE DES MILLE VERTS" (GRÜNLAND) auf Seite B
 Es singen Nicole SUBTIL und der Chor der Oper von LYON
 Musik: Charles CALLET. Text: Serge LETENDRE

WIE MAN ANS ZIEL GELANGT



Vorwort

Häufig sitzen Personen, die ein Adventure erworben haben, gehemmt und ratlos vor ihrem Bildschirm und zwar aus mehreren Gründen: sei es, daß das Szenario unlogische oder "bei den Haaren herbeigezogene" Handlungen verlangt, sei es, daß der Spieler seine Befehle über die Tastatur eingeben soll, sei es, daß zuviele Icons (anwählbare Symbole) zur Verfügung stehen. Dies hat zur Folge, daß sich viele Leute von dieser Spielkategorie abwenden.

Darum hat Infogrames das Spiel derart konzipiert, daß es so vielen Spielern wie möglich optimal zugänglich gemacht wird. Dieses Spiel richtet sich in erster Linie an jene, die die Zeit nur mit dem Wichtigsten verbringen wollen: dem SPIELEN! Deshalb kann die Software ebensogut von einem Anfänger, Fortgeschrittenen oder einem Experten gespielt werden. Jeder wird eine andere Spielweise finden, um die verschiedenen Niveaus der SUCHE zu erkunden.

DER ANFÄNGER:

Er kann sich von Modul zu Modul begeben, Landschaften besichtigen, Personen treffen und alle zur Verfügung stehenden Handlungen probieren. Er wird bald die Unterschiede zwischen den Ländern AKBARS bemerken, und dann nach und nach kann er alles zusammenstellen, was MARA für den Zauberspruch benötigt. Wir raten dem Anfänger, sich nicht sogleich in die Donnernde Erde oder in die Wüste zu begeben. Für den Anfang ist das GRÜNLAND geeigneter.

DER FORTGESCHRITTENE:

Er kann mit der Suche beginnen, wo es ihm beliebt. Er wird schnell feststellen, daß - auch wenn alle Figuren dasselbe tun können - es ratsam ist, den Helden je nach Art der Situation zu wählen.

Z.B.: Der Unbekannte eignet sich kaum, um Feinde oder Ungeheuer zu bekämpfen. Man sollte BRAGON nicht zu oft gefährden und ihn nicht unüberlegt handeln lassen, seine Abwesenheit würde die Aufgabe gehörig erschweren. Auch sollten Sie PELISSA nicht in hoffnungslose Situationen bringen, sonst erregen Sie MARAS Unwillen! Der Fortgeschrittene wird lernen, welchen Helden er in welcher Lage einsetzen kann. Während der Suche nach den Dingen, die MARA benötigt, wird er sich der größten Schwierigkeit gewahr werden: der Zeit. Der Spieler verfügt nämlich nur über 9 Tage, um die Suche erfolgreich zu beenden.

DER EXPERTE:

Auch er wird zunächst gegen die Zeit ankämpfen und versuchen das 9-Tage-Limit herunterzusetzen. Wenn er meint, das Minimum erreicht zu haben, kann er versuchen, mit weniger Personen oder gar nur mit einer auszukommen. Auch hier kann er sich jedesmal die Aufgabe erschweren, indem er sich weniger Zeit gibt.

So werden alle feststellen können, daß dieses Spiel zahlreiche Lösungen bietet, die es erlauben, das festgesteckte Ziel zu erreichen. Außerdem ist es nicht gewiß, daß wenn Sie einen bereits erfolggekrönten Weg mit denselben Handlungen ein zweites Mal einschlagen, auch wieder gewinnen werden.

Denn AKBARS Reich ist eine lebendige Welt, in der man erst lernen muß sich zurechtzufinden.

Überdies gibt INFOGRAMES zum ersten Mal in der Geschichte der Micro-Informatik den Neulingen und Anfängern die Lösung eines Moduls und zwar für das Grünland. Auch stehen ihm im folgenden Hinweise für ein anderes Gefilde zur Verfügung.

LÖSUNG FÜR DAS GRÜNLAND

In dieser Mark lebt der Zauberprinz BODIAS. Sie werden sehen, daß dieses Gefilde das reinste Paradies auf AKBAR ist. Es ist bekannt für sein mildes Klima und die herrlichen Landschaften. Alles eitel Freud und Wonne, die Bewohner leben in Harmonie mit der Natur in den Wäldern. Ihre Bräuche sind friedvoll; auf keinen Fall würden sie unseren Helden Schaden zufügen.

VERHALTEN DES SPIELERS

Er soll keinesfalls mit dem friedlichen Bewohnern Grünlands Streit anfangen, ansonsten würden Sie danach keinen einzigen Bewohner mehr in dem Gefilde begegnen, da sie vor Ihnen flüchten. Sie könnten nur mehr den Greisen des Waldes begegnen, die Sie auch nicht angreifen sollten. Sie können Ihnen so manches über die Bewohner AKBARS verraten.

VORSICHT, wenn der UNBEKANNTE oder PELISSA jemandem vom anderen Geschlecht schmeichelt, ziehen sie sich vom Abenteuer zurück, um schönere Zeiten zu verbringen. Unsere beiden Helden können dem Ruf der Liebe und dem idyllischen Gebiet nicht so leicht widerstehen, und verfallen den Liebreizen der Einwohner. In diesem Fall sähen Sie sie bis zum Ende Ihrer Suche nicht wieder.

Ähnliches geschieht, wenn BRAGON mit den Nixen liebäugelt; er entfernt sich für eine gewisse Dauer. Da muß man an Ort und Stelle bleiben und auf seine Rückkehr warten, denn sonst würde man BRAGON im Grünland im Stich lassen, und er würde sich der Gruppe nicht mehr anschließen.

Wenn Sie versuchen, mit den Bewohnern zu reden, werden diese Ihnen vorschlagen, sich zu erholen oder ein gutes Mahl wohl bekommen zu lassen. Wenn Sie zu rasten gedenken, werden Ihre Gefährten ein Weilchen fernbleiben und später wieder zu Ihnen stoßen. Die Zeit bleibt jedoch nicht stehen.

Wenn Sie BODIAS begegnen, wenden Sie keine Gewalt an, sonst verbrennt er, und mit ihm fallen Grünlands Wälder der Glut zum Opfer. Nachher treffen Sie dort keine Menschenseele mehr an.

PELISSA darf BODIAS nicht mehr als einmal schmeicheln, denn sonst würde der Prinz meinen, sie sei seine Tochter, und mit ihr flüchten. Der Gruppe würde eine Person fehlen.

DER WEG ZU BODIAS

Wenn man in dieses Gefilde reist, kommt man am Flußufer an. Klicken Sie auf den Wald, um ins eigentliche Grünland zu gelangen.

Sie erhalten die Landkarte des Gefildes. Klicken Sie im Bildschirm links. Es erscheint ein Bild mit 2 Einwohnern, wählen Sie den einzig möglichen Übergang.

Nächstes Bild: Sie finden 2 Einheimische und einen Greis der Wälder. Nach rechts gehen.

Nächstes Bild: Ein Greis der Wälder, ein einziger Übergang.

Nächstes Bild: Sie treffen auf 2 Nixen. So weit wie möglich nach rechts gehen.

Nächstes Bild: Ein einziger Übergang mit 2 Nixen.

Nächstes Bild: Ein Greis der Wälder. Nach links gehen.

Nächstes Bild: Ein einziger Übergang über der Hütte.

Nächstes Bild: Sie begegnen zwei Bewohnern, nach rechts gehen.

Nächstes Bild: Hütte und ein einziger Übergang.

Nächstes Bild: Links vom kleinen Bild und dem Greis klicken.

Sie kommen zu einem Bild, in dem Sie ein Kind sehen. Klicken Sie auf den Fuß des Baumes, um einen Pilz zu pflücken. Wenn der Unbekannte oder Pelissa nicht mit dem Kind sprechen, wird es eingeschüchtert und teilt den Helden nichts Wissenswertes mit. Wenn der Unbekannte oder Pelissa mit ihm geredet haben, antwortet es mit einer Frage mit mehreren Wahlmöglichkeiten. Die 2. Antwort ist richtig: "Es sei, wähle". Daraufhin antwortet es: "Danke für den Pilz. Kommt folgt mir." Es gibt nur einen Ausgang im kleinen Bild. Danach genügt es, den Angaben des Kindes genauestens zu folgen, um zu BODIAS zu gelangen. VORSICHT: wenn es Ihnen sagt, zwischen den 2 Bäumen durchzugehen, nehmen Sie die kleine Ausgangszone links. Sobald BODIAS erscheint, muß jemand mit ihm reden. BODIAS wird 3 Fragen hintereinander stellen. Mann muß der Reihe nach die erste Antwort anwählen, dann die zweite und dann wieder die zweite. Somit flößen Sie BODIAS Vertrauen ein und lassen ihn glauben, PELISSA sei seine Tochter. Danach klicken Sie irgendwo. Man kommt zum Flußufer zurück, wo ein Balant im Wasser wartet. Klicken Sie diesen an, und Sie verlassen dieses Modul mit BODIAS, um die Runen im Tempel des Vergessens zu lesen, die dem Spieler verraten, wo sich der Vogel der Zeit befindet.

HINWEISE FÜR DIE WÜSTE

Begeben Sie sich zuerst ins Grünland, holen Sie BODIAS ab, und reisen Sie direkt in die Wüste. PELISSA und BODIAS sollten nicht fehlen. Sie kommen mit dem BALANTEN (nilpferdähnliches Wassertier) in der glänzenden Grut an. Klicken Sie die linke untere Ecke an und sonst nichts. Sie gelangen so in einen Raum des Palasts von FJEL, dem Zauberprinzen der Wüstenei, der übrigens mit 2 seiner Berater anwesend ist. Sie können verschiedenartig an ihm handeln. Wir empfehlen Ihnen aber, ihn einmal anzusprechen und als Antwort auf seine Frage, die erste Lösung zu wählen, nämlich ihm etwas vorzuschwindeln. Er antwortet: "Ah, das klingt schon besser." Klicken Sie sodann auf die Tür rechts, und Sie kommen auf einen Weg vor der Stadt, der zum Tempel des Vergessens führt. Klicken Sie unten links auf den Tempel. Der Trupp setzt sich in Bewegung und gelangt zum Eingang des Tempels. Gehen Sie geradeaus. Sie befinden sich links von einer freistehenden Säule in einem Korridor, vor einer Stiege. Klicken Sie links. Sie sind in einem Gang. Klicken Sie in den Hintergrund. Sie gelangen in einen Korridor. Klicken Sie rechts, genau über der Stele und nicht ganz rechts außen. Im nächsten Gang klicken Sie wieder in den Hintergrund. Sie sind in einem Korridor. Rechts im Hintergrund, in der gelben Zone klicken (Vorsicht, es gibt zwei mögliche Richtungen an dieser Stelle). Im Gang klicken Sie unten. Im neuen Bild klicken Sie links. Im Gang wird PELISSA nach ihrem Pelzchen fragen und die Gruppe verlassen. Dann muß BRAGON mit sich selbst reden. Wählen Sie von den vorgeschlagenen Sätzen: "Ach, wäre doch Pelissas hier!"

So gelangt man nach draußen und findet PELISSA. Folgen Sie wieder dem vorhin beschriebenen Weg, um zu BRAGON zu stoßen. Wenn Pelissa und Bragon wieder beisammen sind, klicken Sie in den Hintergrund des Bildes. Eine Knochenansammlung mit einer Pyramide im Hintergrund erscheint. Klicken Sie die Pyramide an. Jetzt stehen Sie vor der Pyramide, auf der die Runen eingraviert sind. Sie werden einer Figur begegnen, die Sie sicher schon gesehen haben. Reden Sie BODIAS mit einer Ihrer Figuren an, er wird die Runen entziffern. Sie verlassen das Modul automatisch, wenn Sie in den Hintergrund fliehen.

SIE SIND NATÜRLICH NICHT GEZWUNGEN, SICH AN DIESEN WEG ZU HALTEN. DIE SOFTWARE BIETET ZAHLREICHE ANDERE MÖGLICHKEITEN.

INFOGRAMES wünscht Ihnen gute Unterhaltung und genußreiche Stunden!

*"BEI DEN GUTEN GÖTTERN
MÖGE RAMOR AUF EWIG VERBANNT BLEIBEN!"*