

HYPE™

THE *Time Quest*



playmobil®

interactive

Lernen mit TIM 7

AUFGEPASST!

10 spannende Abenteuer mit TIM 7 warten auf Euch!

- ★ optimale Verbindung von Spaß & Lernen
- ★ Lernabenteuer: Spannung bis zum letzten Mausklick!
- ★ Multimedia vom Feinsten: 3D Grafiken, Videos, Songs...
- ★ von erfahrenen Pädagogen entwickelt
- ★ umfassende Fehlerrückmeldungen
- ★ hilft Deinen Noten auf die Sprünge
- ★ Bildschirmselten ausdrückbar
- ★ Zusatzinfos von den Tim 7 Webseiten
- ★ wertvolle Tips und Eselsbrücken
- ★ entspricht der neuen deutschen Rechtschreibung für alle Schularten



Technischer Support

Du kommst an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotliner stehen dir täglich von 11:00 - 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210
(3,63 DM/Min.)

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) öffne bitte die Datei „Hotline_DEU.doc“, die sich im Stammverzeichnis der CD-ROM befindet. Du findest dort eine Beschreibung, wie du unsere Hotline erreichst und welche Angaben wir von dir für eine schnelle Problembehebung benötigen.

Lege die CD in dein CD-ROM Laufwerk (falls daraufhin ein Autorun-Bildschirm erscheint, solltest du dieses Fenster schließen). Klicke dann auf die Schaltfläche ‚Start‘ (normalerweise unten links auf dem Bildschirm) und danach auf ‚Ausführen...‘. Gib an der Eingabeaufforderung „D:\Hotline_DEU.doc“ ein, und klicke auf OK (wobei D für den Laufwerksbuchstaben deines CD-ROM Laufwerks steht) oder schicke uns das Online-Hilfeformular zu. Du findest es auf unserer Homepage unter der Rubrik „Technischer Support“.



Übersicht des Königreichs



Inhalt

I. Die Legende von Hype	4	V. Steuerung und Kampf	19
II. Hypes Welt	7	VI. Spielbildschirm	21
Der Ehrenkodex der Ritter	12	VII. Inventar	23
Glossar	12	Die fünf Ledertaschen	23
III. Installation und Spielstart	13	Die Magie d. Königreichs ..	24
IV. Menüs	16	Die Statusanzeige	24
		VIII. Der Flug des Drachen	26

I. Die Legende von Hype

Eine Legende, die Jahrhunderte überdauert

In längst vergessener Zeit wurden die Königreiche von der schlimmsten Entwicklung der Menschen heimge-sucht: dem Krieg.

Die junge Lyzothe lebte in einem die-ser Königreiche. Schlachten tobten in ihrem Land schon seit so langer Zeit, dass es davon wie von einer Wolke des Hasses überschattet wurde, als ob der Staub der endlosen Schlachten sich weigern würde, sich zu setzen.

Und eines Tages geschah das Unvermeidliche, das Land fiel. Lyzoths Vater spürte, dass das Ende nah war, und befahl seiner Tochter, in das Kö-nigreich des jungen Königs Taskan IV. zu fliehen. Schweren Herzens verließ Lyzothe ihre Familie. Und das Land ihrer Kindheit wurde zer-

stört, so wie ihr Vater es vorhergesagt hatte. Voller Trauer ging sie ins Exil.

Bevor sie den Wald erreichte, musste sie ein Schlachtfeld überqueren. Mit Verbitterung sah sie die Spuren der Verwüstung, und kurz bevor der Schmerz sie übermannte, entdeckte sie einen einzelnen Baum, der noch lebte. Sie senkte ihre Augen. Ihr Herz hörte für einen Augenblick auf zu schlagen: am Fuße des Baums lag ein verlassenes Kind und schlief. Aus purer Liebe und Güte hob sie es auf, nahm es mit sich und nannte es Hype.

Nach einigen ermüdenden Tagesmär-schen erreichten Lyzothe und Hype Torras, eine Stadt, die von der maje-stätischen Festung Taskans IV. über-ragt wurde. Der junge König ver-sprach ihnen Schutz, trotz des Bür-gerkrieges, der sein Land zersplitter-te. Lyzothe verliebte sich sofort in diesen großzügigen König, dessen



oberstes Ziel der Frieden war. Taskan für seinen Teil war gerührt von ihrem Mut und ihrem leidenschaftlichen Wunsch nach Frieden. Sie heirateten bald darauf und hofften, dass ihre Liebe Frieden unter der Bevölkerung verbreiten würde. Unglücklicherweise tat sie das nicht. Der Bürgerkrieg tobte unbarmherzig weiter.

Jahre vergingen und Hype wuchs inmitten dieses Krieges auf und hatte gar keine andere Wahl, als selbst daran teilzunehmen. Für Lyzothie war er wie ein eigener Sohn, und sie war traurig, dass er jetzt in den Krieg ziehen musste. Sie hatte lange genug gelitten. Lyzothie erinnerte sich nur zu gut an ihr eigenes, gefallenes König-

reich. Sie fürchtete, dass diese Geschichte sich wiederholen könnte, und brach auf, um eine magische Waffe zu suchen. Eine magische Waffe, die diesem Blutvergießen ein Ende bereiten könnte.

Die Legende erzählt, dass ein Drache ihr das Schwert des Friedens gab, weil sie ein so reines und edles Herz hatte. Lyzothie kehrte nach Torras zurück und überreichte das Schwert ihrem Mann, der von den magischen Fähigkeiten des Schwertes verblüfft war

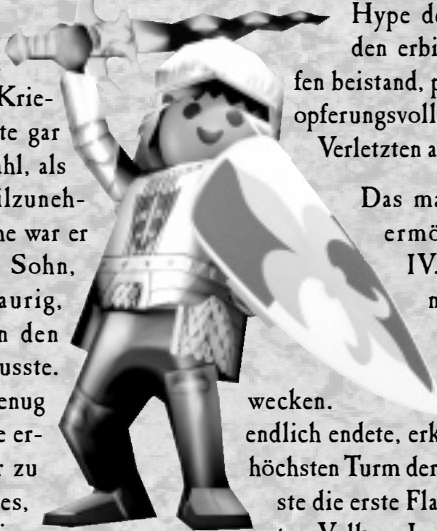
und sofort auszog, um Frieden zu schaffen. An seiner Seite übertraf Hype alle anderen Ritter im Königreich. Er stiftete mit seiner Kraft und seinem Edelmut Frieden unter den Menschen. Die Bevölkerung sang Lobeshymnen auf ihn. Hype und seine Verlobte Viola wurden zur Personifizierung des Friedens. Während

Hype den Menschen in den erbittertsten Kämpfen beistand, pflegte Viola opferungsvoll die Wunden der Verletzten auf beiden Seiten.

Das magische Schwert ermöglichte Taskan IV. den Wunsch nach Frieden in den Herzen seiner Leute zu wecken.

Als der Krieg endlich endete, erklomm Hype den höchsten Turm der Festung und hisste die erste Flagge des vereinigten Volkes. In den Augen aller waren Hype, Viola, Taskan und Lyzothie Befreier, Symbole eines besseren Lebens.

Das königliche Paar arrangierte ein Fest, um den Frieden zu feiern. Taskan IV. bot Hype, dem beliebten Meisterkämpfer des Volkes, das Schwert des Friedens an. Es war richtig, dass das Schwert in den Händen des reinsten und nobelsten Ritters des Landes liegen sollte. Aber genau in diesem Moment stürzte eine Wache herein. Er verkündete, dass



ein mächtiger schwarzer Ritter, der auf einem fliegenden Drachen ritt, Angst und Schrecken in der Stadt verbreitete. Aber es blieb keine Zeit zu reagieren. Der mysteriöse schwarze Ritter war schon vor dem königlichen Podium gelandet. Der Lärm der Feier legte sich. Tiefe Stille lag über den Gärten der Festung, als wäre die Furcht selbst vor dem Podium gelandet.

Ein mächtiges Licht zuckte aus den Augen des schwarzen Ritters und von seiner Rüstung ging eine tödliche Energie aus. Die unbehagliche Stille der Versammlung schien seine Präsenz noch zu verstärken.

Der Fremde sprach. Seine tiefe, lärmende Stimme ließ das Blut in den Adern der Zuhörer gefrieren. Drohend richtete er sein Schwert auf den König und forderte seinen Thron. Hypes Mut wurde durch das neue Schwert noch erhöht, und er startete einen Angriff. Hype führte die ersten Hiebe, aber nur weil der schwarze Ritter den (sportlichen) Kampf genoss. Als er genug hatte, demütigte er Hype vor den erstaunten Augen von Taskan IV., Lyzoth und Viola.

Mit einem blendendem, magischen Lichtblitz verwandelte er Hype in eine Statue. Dann traf er ihn mit einem unglaublichen Wirbelwind, einer verblüffenden, okkulten Kraft, um ihn aus dem Weg zu räumen. Die Bewohner von Torras dachten, dass alle Mächte des Bösen über Hype herfielen. Durch die Kraft des Wirbelwindes wurde Hype in seinem steinernen Gefängnis weit, weit weggetragen ...

IN DIE VERGANGENHEIT.

Immer noch versteinert, erschien Hype im Hof eines alten Rittergutes wieder.

Wird es Hype schaffen, aus seinem steinernen Gefängnis zu entkommen und in seine eigene Zeit zurückzukehren? Wer weiß, welche Grausamkeiten der schwarze Ritter den Bewohnern von Torras antut, jetzt da Hype nicht da ist, um sie zu beschützen!

Das Schicksal von Viola, Taskan IV., Lyzoth und allen Bewohnern der Stadt liegt in Hypes Händen ... Und Hypes Schicksal liegt jetzt ...

IN DEINEN HÄNDEN!



II. Hypes Welt



Hype der Tapfere

Als Personifizierung des Edelmutts ist Hype mehr als würdig, den Titel des „Meisterkämpfers“ zu tragen, den Taskan IV. ihm verliehen hat. Er ist mutig und führt seine Waffen mit Würde. Das Schwert ist eine Erweiterung seiner Stärke und die Armbrust ist eine Erweiterung seines unfehlbaren Augenlichts. Es wird erzählt, daß Hype niemals besiegt wurde, da er immer für die gerechte Sache eingetreten ist.

Hype träumt von einem einfachen, glücklichen Leben mit seiner Verlobten Viola. Er lebt in totaler Harmonie mit der Natur und vereint die besten Eigenschaften und Kräfte von Menschen, Tieren und Pflanzen in sich. Genau wie Mutter Natur verfügt Hype, wenn er herausgefordert

wird, über zerstörerische Kräfte, die von den Legenden später als „mächtiger als ein Erdbeben“ beschrieben werden.

ALTER

Im Mittelalter konnte man das Alter der Menschen nur schätzen. Hype ist ungefähr 22 Jahre alt.

FAMILIE

Als Kind unbekannter Eltern wurde Hype in jungen Jahren von der jungen Prinzessin Lyzothie von einem Schlachtfeld gerettet, wo er am Fuße des einzigen verbliebenen Baumes schlief. Der Volksmund sagt ihm nach, daß er von diesem starken und stolzen Baum geboren wurde ...

STÄRKEN

Edel, mutig, mächtig, schnell und stark. Hype hat eine angeborene Gabe für das Ausüben von Magic.

SCHWÄCHEN

Hype ist ein wenig unerfahren für eine derart gefährliche Aufgabe, die für das Königreich von solch entscheidender Bedeutung ist. Und er weiß wenig über die Geschichte seines Königreichs ...





Viola, die Leidenschaftliche

Viola liebt Hype von ganzem Herzen, obwohl sie davon überzeugt ist, daß sie der „Meisterkämpfer“ werden könnte, wenn sie nur ein Ritter wäre! Entschlossen, offen und direkt: Viola fällt Entscheidungen mit Lichtgeschwindigkeit und hat immer recht!

Viola ist eine leidenschaftliche Frau, die für ihren Verlobten Hype durchs Feuer gehen würde! Niemand würde wagen es auszusprechen, aber viele Ritter würden lieber fliehen als ihren Weg zu kreuzen ...

ALTER

Ungefähr 18 Jahre alt.

FAMILIE

Viola ist die Nichte von Taskan IV. und Hypes Verlobte. Ihre Mutter ist die jüngere Schwester des Königs

und ihr Vater ist der führende Militärstrategie der Festung.

STÄRKEN

Intelligenz. Sie gebietet Respekt ohne anderen ein Haar krümmen zu müssen.

SCHWÄCHEN

Nur ein bißchen überempfindlich!

Lyzothe, die Majestätische

Lyzothe ist die Verkörperung der Güte und Torras verdankt alle seine sozialen Einrichtungen ihr. Eine bestimmende Frau. Lyzothe würde nicht davor zurückschrecken, im Mittelpunkt des Schlachtfeldes zu stehen, um den Feindseligkeiten ein Ende zu setzen.

ALTER

Ungefähr 37 Jahre alt.

FAMILIE

Lyzothe wurde im Königreich Liore geboren, welches vom Krieg zerstört wurde. Ihr Vater Lekler war der König. Sie rettete Hype, als sie noch Prinzessin war und liebt ihn wie ihren eigenen Sohn.

Wegen des Krieges war sie gezwungen, mit Hype ins Exil, in das Reich von Taskan IV. zu gehen. Später heiratete sie den König und wurde Königin von Torras.



STÄRKEN

Güte und eine zuverlässige Charakterstärke. Je schwieriger die Situation, desto mehr Mut zeigt sie.

SCHWÄCHEN

Vielleicht ist sie etwas naiv in ihren Ansichten über die menschliche Natur.



Taskan IV., der Große

Taskan IV. ist ein gerechter und guter König und liebt den Frieden. Mit der Hilfe von Hype hat er den Bürgerkrieg beendet, und sich damit einen Traum erfüllt, den schon sein Vater träumte. Taskan III. hat den Frieden nie gekannt. Taskan IV. wünscht, er könnte ihm posthum den Frieden bringen, um einen König und Vater zu ehren, der ihm immer Vorbild war.

Taskan IV. empfing Lyzothe und Hype mit offenen Armen. Er adoptierte Hype vom Fleck weg und versprach, ihn in Liebe großzuziehen, wie es sein Vater mit ihm getan hatte. Lyzothe kannte er bereits von einem Bankett mit Lekler, dem König von Liore. Ihre Liebe entbrannte bei dieser Gelegenheit.

ALTER

Ungefähr 42 Jahre alt.

FAMILIE

Sohn von Taskan III. und Königin Thibodo. Er heiratete Lyzothe, als er etwa 23 Jahre alt war.

STÄRKEN

Brillianter Redner und Erzähler. Sein Mut wird aus seiner Überzeugung geboren.

SCHWÄCHEN

Kein guter Schwertkämpfer und definitiv kein geborener Bogenschütze!





Gustus, der Leichtgläubige

Der Mangel an menschlichen Kontakten in seiner Jugend ist dafür verantwortlich, daß er Zusammentreffen mit anderen Menschen meidet, und erklärt auch, warum er als Einsiedler lebt. Er ist immer sehr verlegen, wenn er fremde Menschen trifft. Gustus arbeitet nur für sich selbst, für die Magie und für die Natur. Es ist die Eigenart seines Charakters, daß er von der Magie derart angezogen wird. Gustus erkennt in Hype einen Ritter mit einer edlen Aufgabe, der der Natur näher steht als dem Krieg.

ALTER

Unbestimmbar.

FAMILIE

Gustus ist der Sohn der Magie. Er wurde aus einer seltsamen Kombination von Molekülen geboren, einer

Kombination, die durch den legendären Sturm geschaffen wurde, der zu Urzeiten die Meere entstehen ließ. Gustus ließ sich als Jugendlerner in der Ruine eines Ritterguts nieder und lebte nur von Obst.

STÄRKEN

Ein unermüdlicher und fähiger Forscher und beeindruckender Magier.

SCHWÄCHEN

Beeindruckender Magier, aber nur, wenn es ihm paßt! Schüchtern.



Barnak, der schwarze Ritter

Ein furchterregender Krieger. Barnak ist sehr gewalttätig. Sogar seine Feinde müssen zugeben, daß er seine Waffen und magischen Kräfte einzusetzen weiß.

Barnak ist ein gemeiner Kämpfer, ein unbezwingbarer Magier und ein erschreckender Redner. Er kann mit



seiner boshaften Zunge ebensoviel Schmerz zufügen, wie mit seinen Waffen. Vor ihm müssen sogar die tapfersten Herausforderer ihre Niederlage eingestehen.

Er wird ständig von Veribert, seinem ebenholzfarbenen Drachen begleitet und breitet den Mantel seiner Bosheit aus wie einen Schatten, der die Dunkelheit seines Wesen vorwegnimmt. Das scharlachrote Licht, das von seinen Augen ausgeht, verbreitet unter seinen Feinden Zweifel über seine wahre Herkunft.

ALTER
Unbekannt.

FAMILIE
Unbekannt.

STÄRKEN
Unbarmherziges kämpferisches Geschick.

SCHWÄCHEN
Keine Schwächen bekannt.



Der Ehrenkodex der Ritter

- „Ein großer Ritter hört den Menschen zu. Ihre Worte können oft sehr hilfreich sein.“
- „Ein großer Ritter kennt sein Königreich. Er muss mit jeder Entwicklung vertraut sein.“
- „Ein großer Ritter beherrscht alle Arten der Magie in seinem Königreich, um in der Not die Feinde des Friedens auf Distanz zu halten.“
- „Ein großer Ritter sucht die nötigen Hinweise, die er braucht, um seine Aufgabe zu lösen. Er dreht jeden Stein einzeln um, wenn es sein muss.“
- „Ein großer Ritter kann gut mit Geld umgehen. Er gibt sein Geld nur aus, um sich und seine Siegchancen zu verbessern.“
- „Ein großer Ritter kennt seine Gegner. Er erkennt ihre Stärken und ist vor ihnen auf der Hut, und er erkennt ihre Schwächen, um sie gegen sie einzusetzen.“
- „Ein großer Ritter wird jeden Kampf zuende führen, wenn er für die richtige Sache eintritt. Er ist sich dabei ständig der großen Ehre bewusst, für eine gute Sache zu kämpfen.“
- „Ein großer Ritter sorgt dafür, dass seine Rüstung stets in gutem Zustand ist. Ohne eine Rüstung ist sogar ein großer Ritter zum Scheitern verurteilt.“
- „Ein großer Ritter weiß, wann er seine magischen Fähigkeiten einsetzen muss. Er benutzt diese Fähigkeit, um seine Feinde zu überraschen.“
- „Ein großer Ritter versucht nicht schneller zu fliegen als der Wind, wenn er auf einem Drachen reitet. Er weiß, wie er sein Reittier zähmen muss, um sein Ziel zu erreichen.“

Glossar

Magia Glacia	Eis-Magie
Electricus Magicum ..	Elektr. Magie
Focus Magicum	Feuer-Magie
Res historicae	Geschichtl. Fakten
Monitum Publicum ..	Öffentliche Mitteilung
Quaesitus	Steckbrief
Cognitiones	Infos
Notae	Notiz
Energeia Prisma	Energie- Prismen



III. Installation & Spielstart

Tech. Voraussetzungen

- PC-CD-ROM - Windows™ 95, 98, NT und kompatibel
- 12-fach CD-ROM Laufwerk
- Farbmonitor
- Soundkarte mindestens 16-Bit, DirectX 6-kompatibel
- Tastatur oder Gamepad
- Grafikkarte mindestens 16-Bit
- Glide 3-kompatible 3D-Grafikkarte (Voodoo 1,2, oder 3, oder jede andere 3Dfx-Karte) oder DirectX 6-kompatible (oder höher) 3D-Grafikkarte mit mindestens 4 MB RAM.

MIN. KONFIGURATION

- Pentium 200 MMX
- 32 MB RAM
- 3D-Grafikkarte
- 115 MB frei auf der Festplatte

EMPE KONFIGURATION

- Pentium 233 MMX oder höher
- 64 MB RAM
- 270 MB frei auf der Festplatte

Installation

Legе die CD Hype - The Time Quest in das CD-ROM-Laufwerk deines Computers.

1. Das folgende Menü erscheint auf dem Bildschirm.

INSTALLATION

Wähle diese Option, um das Spiel auf der Festplatte zu installieren.

DEINSTALLATION

Wenn das Spiel bereits installiert wurde, kann es mit dieser Option wieder von der Festplatte entfernt werden. Hinweis: Alle gespeicherten Abenteuer gehen dadurch verloren.

SPIELEN

Mit dieser Option kannst du das Spiel starten und das Hauptmenü aufrufen. Dazu muss das Spiel bereits auf deiner Festplatte installiert sein.

BEENDEN

Mit dieser Option kehrst du zu Windows™ 95 oder 98 zurück.

Wenn du das Spiel zum ersten Mal installierst, sind nur die Optionen Installieren und Beenden verfügbar.

2. Wähle die Version, die du installieren möchtest. Es wird automatisch die bestmögliche Installationsart vorgeschlagen:
 - Vollständige Installation
 - Mittlere Installation
 - Minimale Installation



Für mehr Informationen, lies bitte die Datei Liesmich.txt, die sich im Stammverzeichnis der CD befindet.

3. INSTALLATIONSPFAD

Danach gibst du das Verzeichnis an, in dem das Spiel auf deiner Festplatte installiert werden soll. Voreingestellt ist der Pfad „C:/Programme/Ubi Soft/ Hype - The Time Quest“

4. VERKNÜPFUNG

Als nächstes kannst du wählen, in welcher Programmgruppe eine Verknüpfung mit dem Spiel angelegt werden soll. Voreingestellt ist die Gruppe „Ubi Soft“.

5. UBI ASSISTENT

Der Ubi Assistent wird automatisch beim ersten Spielstart geladen. Er hilft dir, in Abhängigkeit von deiner 3D-Grafikkarte die für deinen Computer passende Konfiguration herauszufinden.

„Hype - The Time Quest“ ist für zwei Arten von Treibern für 3D-Karten optimiert: DirectX 6.1 und Glide 3.01.

Der Ubi Assistent schlägt in jedem Fall die für dein System beste Installationsart vor.

Wenn du eine 3Dfx-Karte besitzt, empfehlen wir dir, die 3Dfx-Konfiguration auszuwählen.

Der Ubi Assistent prüft, ob Glide 3.01 auf deinem System installiert ist. Falls nicht, musst du den Glide-Treiber separat installieren. Lies die Datei „Installation von Glide 3.txt“, die sich im Stammverzeichnis dieser CD befindet, für mehr Informationen. Wenn die Installation von Glide abgeschlossen ist, kannst du die Installation von „Hype - The Time Quest“ neu starten.

Die zweite Möglichkeit ist die DirectX (D3D)-Installation. Wenn deine 3D-Karte keine 3Dfx-Karte ist, dann wähle den D3D-Treiber. Du kannst dann in der zweiten Auswahlbox die Grafikkarte auswählen, die vom Spiel verwendet werden soll. Diese Option steht natürlich nur zur Verfügung, wenn du mehr als eine Grafikkarte in deinem Rechner hast.

Wenn der Ubi Assistent eine veraltete oder beschädigte Version der benötigten Treiber erkennt, schlägt er automatisch vor, DirectX Version 6.1 neu zu installieren.



Spielstart & Spielende

Nachdem das Spiel installiert wurde, kannst du es einfach aus dem „Windows-Startmenü“ heraus starten. Der voreingestellte Pfad ist „Start/Programme/Ubi Soft/Hype - The Time Quest/1 - Hype - The Time Quest spielen“. Die CD-Rom muß im Laufwerk eingelegt sein, um das Spiel laden zu können.

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheint das Hauptmenü (siehe Abschnitt „Menüs“).

UM DAS SPIEL ZU BEENDEN

Mit der <Esc>-Taste kannst du vom Spiel aus das Spiel-Menü aufrufen. Wähle „Hauptmenü“. Vergewissere dich, dass du das Spiel vorher gespeichert hast, und wähle „Beenden“ aus dem Hauptmenü.

Deinstallation

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel von deiner Festplatte zu entfernen.

1. Wähle die „Uninstall“-Option aus dem Startmenü in „Start/Programme/Ubi Soft/Hype - The Time Quest“.
2. Lege die Hype - The Time Quest CD in dein CD-ROM-Laufwerk und wähle die Option „Deinstallieren“ aus dem Installationsmenü.

In beiden Fällen verlierst du alle Spieldateien und alle vorher gespeicherten Abenteuer.



IV. Menüs

In den Menüs kannst du jederzeit Hilfe bekommen, indem du auf die F1-Taste drückst.

Menü-Steuerung

In allen Menüs kannst du den Cursor mit den Pfeiltasten bewegen und die verschiedenen Optionen hervorheben. Mit der <LEERTASTE> oder der <ENTER>-Taste kannst du deine Auswahl bestätigen und ein anderes Menü aufrufen oder ein Objekt auswählen. Mit der <ESC>-Taste kannst du jederzeit zum vorangegangenen Menü zurückkehren.

Hauptmenü

Dies ist das erste Menü des Spiels.

NEUES SPIEL

Erlaubt dir, ein neues Spiel zu starten oder erneut das Intro zu sehen.

SPIEL LADEN

Hier kannst du ein vorher gespeichertes Abenteuer fortsetzen.

OPTIONEN

Ermöglicht den Zugang zum Konfigurations- und Spieloptionen-Menü.

CREDITS

Am Projekt beteiligte Personen.

BEENDEN

Erlaubt dir, das Spiel zu beenden und zu Windows™ zurückzukehren.

INTERNET

Zugang zur Internetseite von Hype - The Time Quest.

Konfigurationsmenü

Hier kannst du die grafische Darstellung, die Soundeinstellungen und die Steuerung an deine Bedürfnisse anpassen.



Wähle die gewünschte Option aus und drücke auf die <LEERTASTE> oder die <ENTER>-Taste, um zu den Schiebereglern auf der rechten Seite des Bildschirms zu gelangen. Bewege die Schieberegler mit den Pfeiltasten nach OBEN/UNTEN auf deiner Tastatur und springe mit den Pfeiltasten nach LINKS/RECHTS von einem Schieberegler zum nächsten. Drücke auf <ESC>, um zum vorigen Menü zurückzukehren

ANZEIGE

Grafische Details

Mit dieser Option kannst du die Qualität der verschiedenen grafischen Aspekte des Spiels, wie z.B. Schatten, einstellen. Durch Reduzierung der grafischen Details kannst du die Spielgeschwindigkeit verbessern.

Textur-Qualität

Mit dieser Option kannst du die optische Darstellungsqualität des Spiels verbessern. Durch Reduzierung der Textur-Qualität kannst du die Spielgeschwindigkeit verbessern.

Bildschirmgröße

Mit dieser Option kannst du die Größe des Bildschirms einstellen. Je kleiner der Bildschirm, desto 'ruckfreier' wird das Spiel dargestellt.

SOUND

Musik

Paßt die Lautstärke der Musik an.

Soundeffekte

Ändert die Lautstärke der Effekte.

Stereo testen

Läßt dich überprüfen, ob die Lautsprecher korrekt positioniert sind.

Stereo umkehren

Läßt dich die Ausgabe der linken/rechten Lautsprecher umkehren.



STEUERUNG

Hier kannst du die Art der Steuerung wählen (Tastatur oder Gamepad), und die voreingestellte Konfiguration der Steuerung anpassen.

Wähle auf der rechten Seite des Bildschirms die Steuerungsmethode, die du bevorzugst (Tastatur oder Gamepad) und drücke auf <ENTER>. Weise dann Hypes Aktionen die Tasten deiner Wahl zu.

UM DIE KONFIGURATION DER TASTEN ZU ÄNDERN:

1. Wähle zuerst die Taste, die du verändern möchtest, indem du sie mit den Pfeiltasten nach OBEN/UNTEN hervorhebst.
2. Drücke auf <ENTER>.



3. Drücke dann die Taste auf der Tastatur oder dem Gamepad, die du der Aktion zuweisen möchtest.
4. Wähle eine neue Aktion, deren Tastenbelegung du ändern möchtest und wiederhole den oben genannten Prozess.
5. Drücke auf <ESC> wenn du mit den Tastenbelegungen zufrieden bist.

Wenn du die voreingestellte Steuerung änderst, wirst du feststellen, daß einige Texte in den Dialogboxen nicht die richtige, neue Taste anzeigen.

Du kannst die voreingestellte Konfiguration reaktivieren, indem du die Option „Zurück“ auswählst.

Drücke dann zweimal auf <ESC>, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Ein existierendes Spiel laden

Wähle im Hauptmenü die Option „Spiel laden“, und der folgende Bildschirm erscheint:



Wähle das gewünschte Abenteuer mit den Pfeiltasten, und drücke dann die <LEERTASTE> oder <ENTER>.

Ein Spiel speichern

Mehrmals im Spiel wird Hype an einem Schreibpult und einer Feder vorbeikommen. Mit diesen Hilfsmitteln kannst du dein Spiel speichern. Drücke die <LEERTASTE>, wenn Hype vor dem Pult oder der Feder steht, um den Bildschirm „Spiel speichern“ zu öffnen.



Wähle mit den Pfeiltasten einen der zehn Speicherplätze. Drücke die Taste <ENTER> und wähle einen Namen für das Abenteuer.



Wenn du das Abenteuer unter einem bereits vergebenen Namen speichern willst, dann wähle dieses Abenteuer und drücke erneut auf <ENTER>.

Wenn du versuchst, dein Spiel über ein bestehendes Abenteuer zu speichern, wirst du aufgefordert, das Überschreiben zu bestätigen.

Spielmenü

Du kannst das Abenteuer während des Spiels jederzeit stoppen (siehe „Spielstart und Spielende“). Es erscheint dann das folgende Menü:

ZURÜCK ZUM ABENTEUER

Läßt dich zum Abenteuer zurückkehren.

EIN ANDERES ABENTEUER LADEN

Läßt dich das Abenteuer beenden und ein anderes Abenteuer laden.

OPTIONEN

Ruft das Konfigurationsmenü auf.

ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ

Lässt dich das Abenteuer beenden und zum Hauptmenü zurückkehren.

V. Steuerung und Kampf

Hype steuern

Hype - The Time Quest kann mit Tastatur oder Gamepad gespielt werden.

Dies sind die Aktionen, die Hype gemäß der voreingestellten Steuerungs-Konfiguration ausführen kann. Diese Konfiguration kann vor oder während des Abenteuers geändert werden, indem du die Option „Steuerung“ aus dem Hauptmenü oder dem Spielmenü wählst (siehe Abschnitt „Menüs“, Seite 17).

Jede Aktion kann mit der <LEERTASTE> ausgeführt werden. Hype kann so:

- mit Leuten reden.
- Tafeln, Bücher etc. lesen.
- Gegenstände mitnehmen.
- Gegenstände benutzen.
- Gegenstände weitergeben.
- Türen, Schränke, Kisten öffnen.
- Schalter und Hebel betätigen.
- Knöpfe drücken.
- Leitern besteigen.

STANDARD-AKTIONEN

- Hype kann GEHEN, wenn er mit den <PFEILTASTEN> gesteuert wird.
- Hype kann RENNEN, wenn dabei die <UMSCHALT>-Taste gedrückt wird.



- Hype kann **SPRINGEN**, wenn die linke <STRG>-Taste gedrückt wird.
- Hype kann einen **SCHRITT ZUR LINKEN SEITE** machen, indem die <A>-Taste gedrückt wird, und nach **RECHTS**, indem die <S>-Taste gedrückt wird.
- Hype kann sich mit den <PFEILTASTEN> umschen, wenn gleichzeitig die Taste <0 - Einfg.> gedrückt wird.
- Hype kann sein **SCHWERT** ziehen oder einstecken, wenn die Taste <X> gedrückt wird.
- Hype kann seine **ARMBRUST** anlegen oder wegstecken, wenn die Taste <Y> betätigt wird.
- Hype kann sein **INVENTAR** aufrufen, indem die <TAB>-Taste gedrückt wird.
- Hype kann eine **KARTE** des Königreichs ansehen, wenn die Taste <ENDE> gedrückt wird.
- Hype kann mit den <PFEILTASTEN> Leitern hoch- oder runterklettern, wenn vorher die <LEERTASTE> gedrückt wurde, um die Leiter zu besteigen.
- Hype kann sogar fliegen! Siehe dazu den Abschnitt „Der Flug des Drachens“.

IM KAMPF

- Mit dem Schwert oder der Armbrust in der Hand kann Hype seine Feinde **ANGREIFEN** oder Fässer **ZERTRÜMMERN**, sobald die <LEERTASTE> gedrückt wird.
- Mit der Taste <ENTF.> kann Hype einen Zauberspruch seiner Wahl **AKTIVIEREN**.
- Mit der Taste <ENTER> kann Hype den aktivierten Zauberspruch **AUSSPRECHEN**.
- Mit der Taste <0 - INS> und den <PFEILTASTEN> kann Hype das Fadenkreuz seiner Armbrust vertikal und horizontal **STEUERN**.
- Mit der Taste <0 - INS>, der <UMSCHALT>-Taste und den <PFEILTASTEN>, kann Hype das Fadenkreuz noch präziser **STEUERN**.



VI. Spielbildschirm



1 DAS SCHWERT

repräsentiert Hypes Lebensenergie. Wenn er getroffen wird, reduziert sich die Länge der Klinge und zeigt damit an, dass seine Lebensenergie sich verringert hat. Wenn nur noch der Schaft des Schwertes sichtbar ist, verwandelt sich Hype wieder in eine Statue, und das Abenteuer ist beendet.

2 DER SCHILD

schützt Hype vor gegnerischen Hieben. Wenn der Schild zerstört wurde, wird Hype durch die Treffer, die er kassiert, mehr und ernsthafter verletzt.

3 PFEILE

Wenn Hype die Armbrust in der Hand hält, werden die aktiven Pfeile (rote oder blaue Armbrustpfeile) und die Anzahl der verbliebenen Pfeile angezeigt.

4 ZAUBERSPRÜCHE

Während seines Abenteuers kann Hype 12 verschiedene Zaubersprüche aufsammeln, aber er kann immer nur drei davon im Kampf einsetzen. Nur diese drei Zaubersprüche werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Die drei aktiven Zaubersprüche werden auf dem Bildschirm als kleine Symbole in einem Ring darge-



stellt. Der Ring repräsentiert Hypes verbliebene Zauberkraft. Wenn ein Ring vollständig verschwunden ist, bedeutet das, dass Hypes Zauberkraft aufgebraucht wurde.

Mit einer Waffe in der Hand wählt Hype den gewünschten Zauberspruch mit der <ENTF>-Taste. Mit der <ENTER>-Taste kann er ihn dann aussprechen.

Wenn Hype andere Zaubersprüche aktivieren möchte, kann er dies tun, indem er sein Inventar aufruft (siehe „Inventar“).

(Für mehr Informationen über Zaubersprüche, siehe Abschnitt „Die Magic des Königreichs“)

5 LEBENSENERGIE

Wenn Hype kämpft, verfügen seine Gegner auch über eine Lebensenergie-Anzeige, die in der oberen rechten Ecke des Bildschirms erscheint. Jedesmal, wenn Hype einen Treffer landet, sinkt die Lebensenergie seines Gegners.

6 BIENENSTOCK-SPIEL

Dieses Symbol erscheint immer dann, wenn Hype in einer neuen Umgebung auftaucht. Es zeigt den Punktestand des Bonus-Bienenstockspiels an.

7 GEGENSTÄNDE

Wenn Hype Gegenstände aufsammelt, indem er über sie läuft, erscheinen sie für einen Augenblick in der linken oberen Ecke des Bildschirms.

8 KARTE D. KÖNIGREICHS

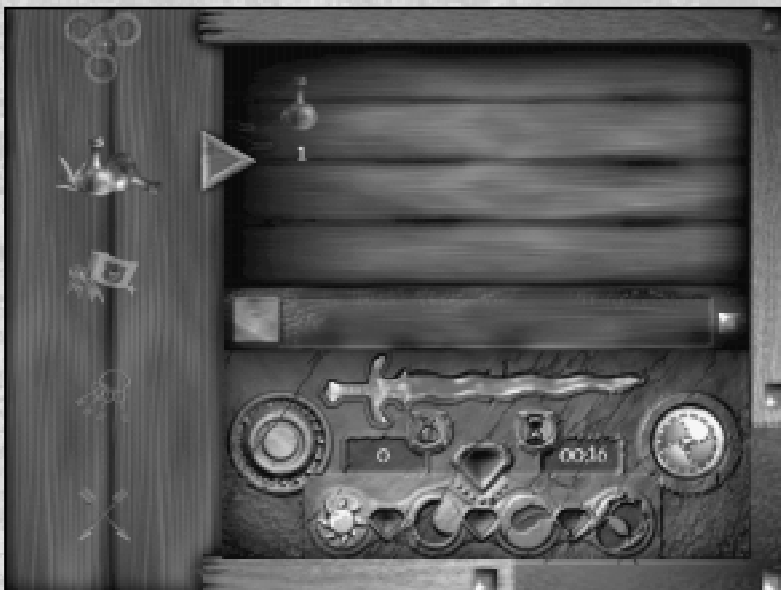
Die Karte des Königreichs war die erste Erfindung von Gustus, dem Magier. Sie kann mit der <Ende> Taste aufgerufen werden. Sie verfügt über magische Kräfte und wird wie folgt beschrieben:

- Die Karte des Königreichs ist personalisiert. Wer immer sie besitzt, findet immer ein Symbol auf der Karte, das ihn und seinen Standort repräsentiert. Ein rotes Kreuz zeigt den Ort an, an den er als nächstes gehen sollte.
- Die Karte des Königreichs kann sich weiterentwickeln. Sie verändert sich im Laufe der Zeit, jedesmal wenn sich auch im Königreich selbst etwas ändert.

Eine neue Seite wird der Karte hinzugefügt, wenn das Königreich eine tiefgreifende Veränderung erfährt. Diese neuen Seiten können mit den <PFEILTASTEN> nach LINKS/RECHTS eingesehen werden.



VII. Inventar



Drücke auf die <TAB>-Taste, um das Inventar aufzurufen.

Die Steuerung

Um Gegenstände aus dem Inventar auszuwählen:

- Wähle den gewünschten Bereich (auf der linken Bildschirmseite) mit den <PFEILTASTEN> nach oben oder unten. Der ausgewählte Bereich wird hervorgehoben.
- Gehe in den gewählten Bereich, indem du auf die <PFEILTASTE> nach rechts drückst.
- Wähle den gewünschten Gegenstand mit den <PFEILTASTEN> aus.

- Aktiviere den gewählten Gegenstand, indem du auf die <LEERTASTE> drückst.

- Drücke auf die Taste <TAB>, um das Inventar zu verlassen.

Ein Gegenstand bleibt so lange aktiviert, bis er im Inventar deaktiviert wird oder durch einen anderen Gegenstand ersetzt wird.

Die fünf Ledertaschen

Hypes Inventar ist in 5 Bereiche aufgeteilt, die als 5 Ledertaschen auf der linken Bildschirmseite dargestellt werden.



GEWÖHNLICHE OBJEKTE:

Während seines Abenteurs findet Hype Tränke, um seine Lebensenergie aufzufüllen und Kräuter, die seine Zauberkraft erhöhen.

Hype kann sie aus dem Bereich „gewöhnliche Objekte“ im Inventar auswählen und benutzen.



blauer Trank



roter Trank



violetter Trank



gelbe Kräuter



grüne Kräuter

SUCHGEGENSTÄNDE

Dieser Bereich enthält all die wichtigen Objekte, die Hype während seines Abenteurs entdecken wird.

SCHLÜSSEL

Dieser Bereich enthält alle Schlüssel, die Hype erhält und die es ihm ermöglichen, die verschiedenen Türen im Königreich zu öffnen. Jeder Schlüssel öffnet nur eine spezielle Tür.

ARMBRUSTPFEILE

Während seines Abenteurs kann Hype verschiedene Arten von Pfeilen für seine Armbrust benutzen. In diesem Bereich kann Hype den Typ Pfeile auswählen, den er benutzen möchte.

Die Magie des Königreichs

Der große Magier Gustus beschreibt die Zaubersprüche, die im Laufe der Jahre im Königreich aufgezeichnet wurden, wie folgt:

„Es gibt drei große Familien von Zaubersprüchen im Königreich: *Magia Glacia*, *Focus Magicum* und *Electricus Magicum*.“

MAGIA GLACIA

„Diese ‚Eis-Magic‘ haben wir von Mutter Natur geerbt, sie stammt aus der Zeit des großen Eises, die dem Zeitalter der Menschen vorausging.“

- *Speer*

Besonders geeignet, um bestimmte Feuerwände zu zerstören.

- *Heiligenschein*

Perfekt zum ‚Einfrieren‘ bestimmter Gegner für kurze Zeit.

- *Dreieinigkei*

Ideal, um einen Weg frei zu räumen, der von Gegnern blockiert wird.

- *Drachen*

Dies ist die beeindruckendste Art der Magie. Sie hat eine sehr große Reichweite.

FOCUS MAGICUM

„Diese ‚Feuer-Magic‘ wurde von den Menschen als Tribut an das erste Element geschaffen, das sie meistern konnten: das Feuer.“



- *Speer*

Die am wenigsten mächtige, aber sehr schnelle Magie. Benutze sie ohne Zurückhaltung.

- *Heiligenschein*

Von allen Zaubersprüchen im Königreich hat dieser die größte Reichweite.

- *Dreieinigkei*

Er benötigt ein gewisses Maß an Geschick, aber trotzdem ist dieser Zauberspruch sehr effektiv, um mehrere Gegner auf einmal zu stoppen.

- *Drachen*

Der mächtigste Zauberspruch im Königreich, er ist den Menschen vor langer Zeit abhanden gekommen ...

ELECTRICUS MAGICUM

„Diese ‚elektrische Magie‘ wurde von den mächtigen Stürmen geschaffen, die vor Anbeginn der Zeit die Meere schufen. Die Menschen haben erst viel später gelernt, sie zu meistern.“

- *Speer*

Der schnellste Zauber: er über- rascht seine Gegner.

- *Heiligenschein*

Diese Magie hat nur eine begrenzte Reichweite, aber sie bietet hervorragenden Schutz, wenn der Ritter von allen Seiten angegriffen wird.

- *Dreieinigkei*

Dies ist der am schwierigsten einzusetzende Zauberspruch. Nur Meister-Magier können ihn benutzen.

- *Drachen*

Der einzige Zauber, der den Gegner zwei Mal trifft. Eine gute Wahl, wenn der Gegner in Horden angreift.

SO BENUTZT EIN GROSSER RITTER MAGIE IM KAMPF

- Es gibt 12 Zaubersprüche, die der Ritter in seinem Inventar mit sich führen kann. Hype muss sie während des Abenteuers zuerst mit Kraft und Geschick erwerben, bevor sie ihm zur Verfügung stehen. Er kann allerdings jeweils nur drei davon im Kampf benutzen.

- Aus seinem Inventar wählt der Ritter die drei Zaubersprüche, die er während des Kampfes einsetzen möchte. Er wählt dazu aus jeder Kategorie einen Zauberspruch.

- Während des Kampfes verfügt der Ritter über drei aktive Zaubersprüche. Er wählt den Zauberspruch, den er aussprechen möchte, mit der Taste <ENTE>.

- Der Ritter kann diesen Zauberspruch dann aussprechen, indem er auf die <ENTER>-Taste drückt.



Die Statusanzeige

Dieser Bereich wird durch eine steinerne Tafel repräsentiert.

DAS SCHWERT

repräsentiert Hypes Lebensenergie. Ist nur noch der Schaft des Schwerter übrig, wird Hype wieder zu einer Statue und das Abenteuer ist beendet.

DER SCHILD

repräsentiert den Schutz, den Hypes Rüstung bietet. Je mehr Schaden an dem Schild zu sehen ist, desto weniger Schutz bietet Hypes Rüstung.

DER RING

repräsentiert Hypes Zauberkraft. Wenn der Ring vollständig ist, hat Hype die volle Zauberkraft.

DER GELDBEUTEL

zeigt die Menge an Plastiks an, die Hype besitzt. „Plastiks“ sind die Währungseinheit im Königreich.

DAS STUNDENGLAS

zeigt die Zeit an, die seit dem Beginn des Abenteuers vergangen ist.

DIE JUWELEN

des Königreichs werden in die vier leeren Fassungen eingesetzt...

VIII. Der Flug des Drachen

Wenn er auf Zatilas Rücken reitet, kann Hype „Energia Prisma“ vom Himmel sammeln und damit das königliche Juwel mit magischer Energie aufladen.

Zatilas Flug steuern

<PFEIL RUNTER>

lässt Zatila nach oben steigen.

<PFEIL HOCH>

lässt Zatila nach unten stürzen.

<PFEIL L/R>

lässt Zatila umdrehen.

<UMSCHALT-TASTE>

erhöht die Geschwindigkeit.

<STRG>

stoppt den Drachen.

<LEERTASTE>

lässt Zatila Feuerbälle spucken.

Auf dem Bildschirm

DIE DREIECKE

Die leuchtenden und umrandeten Dreiecke sind die „Energia Prisma“.

DAS JUWEL

Wenn das Juwel aufgeladen ist, verwandeln sich die „Energia Prisma“ in Energiebälle.



DAS SCHWERT

zeigt die Lebensenergie des Dra-
chens. Wenn nur noch der Schaft
übrig ist, ist der Flug vorbei.

DIE ZAHLEN

repräsentieren die Anzahl der bereits
gesammelten und die der noch zu
sammelnden „Energiea Prisma“.

DER KOMPASS

(am oberen Bildschirmrand) zeigt
die Flugrichtung in Relation zum
Start- und Endpunkt des Fluges. Der
Baum repräsentiert den Start- und
Endpunkt der Reise (den Wald).

IX. Credits

Original Konzept und Produzent

Alain Tascan

Projektmanager

Benoît Galarneau

Leitender Spieledesigner

Patrice Désilets

Künstlerische Leitung

Jean-François Malouin

Set Art-Direktor

Hugo Dallaire

Skript

Philippe Debay

Spieldesign

SPIELEDISIGN UND
KI-PROGRAMMIERUNG

François Masse

Marc-André „MAD cinematics“

De Blois

Martin Raymond

Steve Boudreau

Sébastien Lafitte

Kyle Malette

Patrick Bilodeau

Anouphab Lysakoune

Karl Boissy

DIALOGUE

Philippe Debay, Guillaume Lemée

Programmierung

LEITER DER ENTWICKLUNG

Eric Huynh and Bertrand Hélias

PROGRAMMIER-MANAGER

Fabien Sennerron

Jean-Sébastien Pelletier

PROGRAMMIERER

David Lapointe

Stéphane Morichère Matte

Joël Tremblay

Raynald Bouchard

Martin Sévigny

Jean-François Prévost

Jean-François Lussier

Eric Allard, Rima Brek

Mathieu Laforce

Christian Desautels

Sean Skelton

David Genest

Dann Cohen



**ASSISTENZ-
PROGRAMMIERER**

David Lassonde
Martin Roy

Grafik-Studio

**MANAGEMENT
UND BERATUNG**

Jean-Marc Geoffroy
Gilles Montreuil
Dominique Bordenave
Patrick Naud
Jean-François Mailloux

**ANIMATION UND
ERSCHAFFUNG DER
3D-CHARAKTERE**

Projektmanager (Kanada)
Jason Arsenaault

Teamleiter (Kanada)
Steve Dupont
Yanick Bourgie

Animatoren (Kanada)

Pascal Ruest
Moysis Antoniou
Djordje Janjic
Jean-Sébastien Duclos
Cory Rogers
Phil Holloway
Jonathan Dumont
Emile Ghorayeb
Carla Pradda

Aufsicht (Rumänien)

Vitalii Balanescu
Mike Prunesco
Alexandru-Ion Radu

Animatoren (Rumänien)

Alexandru Eana
Ioan Palalau
Iura Sinchievici
Laura Alecu
Laurentiu Trandafir
Matei Ilica
Pavel Grigore
Cosmin Sirbulescu
Florin Poptean
George Costinescu

Claudiu Bajenaru
Cornel Oprea

MODELLE

Projektmanager
Nathalie Provost

Skizzen

Geneviève Dufour

Teamleiter

Marc Bouchard

Modellierer

Marck Bogdan
Karl Boulanger
Julie Cossette
Edouard Kachaami
Jocelyn Simard.
Julie Lemire
Geneviève Dufour
Hugo Dallaire

Interface

Pascal Ruest
Jean-François Malouin

Sound und Musik

**WELTWEITER
PRODUKTIONS-DIREKTOR**
Didier Lord

**ASSIST. KÜNSTL. LEITUNG
UND EXTERNER PRODUZENT**
Martin H. Klein

**SOUND- UND
MUSIK-DESIGN**
Simon Ashby

PRODUKTIONSLEITUNG
Chadi Lebbos

MUSIK
Komposition
Robbi Finkel

Musik
Robbi Finkel

**SOUND UND
TONINGENIEUR (MUSIK)**
Mario Brillonn

**AUFGENOMMEN
UND GEMISCHT BEI**
Marko Studios, Montreal



SOUNDEFFEKTE

Designer Soundeffekte

Jocelyn Caron

Toningenieur Soundeffekte

Tchac Measroch

Toningenieur

Daniel Bisson

Studios Modulations

Sounddesign

Josué Beaucage & Frédéric Roverselli

Sounddesign (magische Effekte)

Sylvain Jacob

SPRACHAUFNAHMEN

Aufgenommen im

Tonstudio Krauthausen, Köln

Casting

Dieter Krauthausen

Sprach- und Dialogregie

Frank Haut

Oliver Jörg

Viola Schulz

Toningenieur Sprachaufnahmen

Dieter Krauthausen

SPRECHER

Hans-Detlef Hüggen

(Zatila, Bobard)

Hans-Gerd Kilbinger

(Gustus, Norbert, Zorak)

Fritz Stavenhagen

(Bolduk, Korelot)

Karlheinz Tafel

(Klaudio, Marthel, Simon)

Volker Wolf

(Senkal, Wächter, Dalhar, Bernhard, Kasimir)

Stefan Schleberger

(Dandur, Bheran, Lothar, Galarno Jr.)

Angelika Pohlert-Klein

(Viola, Golanda)

Stefanie Weber

(Bonin)

Sebastian Hahn

(Taskan 4. (als Kind))

Jeanette Rosen

(Gabriela, Kirana)

Ilse Strambowski

(Nolin, Lyzothé)

Susanne Dobrusskin

(Rachel, Deborah)

Sibylle Kuhne

(Karon)

Phillip Scheppmann

(Ludger, Belhar, Zenon)

Detlef Lynen

(Hartmut, Maluin)

Rainer Delwenthal

(Taskan 4. (als Mann), Fabian, Mordor, Raimund)

Fabian Körner

(Mhasse, Sirius, Herald, Bodo)

Josef Tratnik

(Talbor, Walter, Darius, Rivest)

Thomas Krause

(Theo, Pynell, Galnot, Derek, Schwarzer Wächter, Bagras)

Klaus Schweitzer

(Turkan, Terrio, Balduin)

Hans Holzbecher

(Willi, Jamous)

POST-PRODUCTION

UBI SOFT

Olivier Germain

Mathieu Jeanson

Integration

AUFSICHT

Simon Ashby

SOUND-INTEGRATION

Michel Marsan & Olivier Lambert

INTEGRATION MUSIK UND
HINTERGRUNDGERÄUSCHE

Jonathan Pilon & Sébastien Maari



Marketing

INTERNATIONALE BRAND-MANAGER

Laurence Buisson & Hélène Juguet

PRODUKTMANAGER

Deutschland

Dirk Niedernhöfer

Frankreich

Domitille Doat

Quebec

Jo'lle Charpentier

Lokalisation

LEITUNG LOKALISATION

Coralie Martin

LOKALISATIONS-ASSISTENT

Chadi Lebbos

DEUTSCHE VERSION

Leitung Lokalisation

Peter Naust

Internet

Jens „???“ Schumacher

Übersetzung

Stefan Dinger

Frank Haut

Lieselotte Hoffmann

Oliver Jörg

Gestaltung Handbuch & Verpackung

Rene Wingerath & Jörg Zerden

Tests

LEITUNG

Christophe Derennes & Vincent Paquet

PROJEKTMANAGER

Éric Arsenaault

TESTER

Martin Côté

Daniel Latulippe

Sébastien Grefford

Philippe Dion

Sylvain Doucet

Carl Massé

Jean-Francis Tétreault

Benjamin Le Bouthillier

Peter Zsurka

Philippe Anctil

Christine Blondeau

Jason Alleyne

Daniel Deschenes

Besonderer Dank an

Besonderer Dank gebührt Serge Hasco't, Gunther, Brutus und dem Tonic Trouble Team, Laura und Alex, Joseph Blain für lateinische Übersetzungen, Ann Lemay für ihr Wissen über das Mittelalter, Pierre Rivest und Mario Maltezos (für die E3 -Party!-), Eglantine Fourez, the « Foule » team mit Simon Ashby, Jean-Francois Vallée, Pierre Rivest, Mario Maltezos, François Massé, Kim Bélanger, Catherine Roy, Julie Cossette, Marie-Annick Toutant, Karl Boissy, Patrick Bilodeau, Patrick Fortier, Jean-Pascal Cambiotti, Benoit Galarneau and Catherine Dagenais.

Besonderer Dank an Andrea Schauer, Peter Ohegy, Michael Konzmann und Kai Perlinger von geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, die uns die wundervolle Welt von PLAYMOBIL näher brachten.

Produktion

Ludimedia - Gérard Guillemot

Entwicklung

Ubi Studios - Michel Guillemot

Ubi Animation

Ubi Game Design

Ubi Pictures

Ubi Sound Studio

Herausgeber

Ubi Soft - Yves Guillemot

©1998, 1999 Ubi Soft Entertainment

28, rue Armand Carrel • 93108 Montreuil-sous-Bois cedex • France

<http://www.ubisoft.fr>

©1998, 1999 geobra Brandstätter GmbH & Co. KG • Zirndorf, Deutschland





PLAYMOBIL® auf CD-ROM

Unterhaltung für die ganze Familie

Laura und das Geheimnis des Diamanten™

Das PLAYMOBIL-Puppenhaus - eine Welt voller Wunder und Abenteuer.

Laura findet einen verwunschenen Diamanten auf dem Dachboden und purzelt in ein lustiges Abenteuer voller Entdeckungen und Rätsel. Um das Geheimnis des Diamanten zu lüften, muss Laura Kombinationsvermögen und Kreativität entwickeln. Viele lustige Charaktere wie Margerite, die Blumenhändlerin oder Finfino, der Jongleur werden Mädchen ab 6 Jahren begeistern.



Alex auf dem Bauernhof™

Der PLAYMOBIL-Bauernhof - wie geschaffen für eine Fülle an Entdeckungen und Abenteuern.

Der kleine Alex kann seinen eigenen Bauernhof mit Kuhstall, Wohnhaus, Scheune, etc. errichten und anschließend eine Fülle über das Leben der Tiere und Menschen auf dem Hof lernen. Viele lustige Spiele wie das „Labyrinth im Weizenfeld“ oder „Die entflohenen Hühner“ sorgen für eine Menge Spaß bei 4-6 jährigen.



©1999 geobra Brandstätter GmbH & Co.KG, Zirndorf / Deutschland

©1999 Ubi Soft Entertainment

All rights reserved.

„Laura und das Geheimnis des Diamanten™“ und „Alex auf dem Bauernhof™“ are registered trademarks.