

# Time Paradox



**FLAIR**  
S.O.F.T.W.A.R.E  
*Adventure*

# **Time Paradox**

## **INDEX**

<b>Page 1</b>	<b>English</b>
<b>Page 12</b>	<b>Français</b>
<b>Page 24</b>	<b>Deutsch</b>

### **Introduction**

The Governing Council that rules the Earth and Time has a problem. Some time ago, one of its past council members called Morgana Le Fay stormed out of a council meeting, threatening to destroy the past which in turn would affect the future of Earth as we know it.

Morgana stole one of the time machines and set off back to the start of time.

The council has now decided to send Kay, one of it's trusted travellers, to seek and destroy Morgana and correct any of her wrong doings, so that The World can remain safe and peaceful.



## **PC & CD-ROM**

### **Loading:**

**PC:** The minimum requirements are VGA, 386SX with 2 Meg of EMS memory and 2.5 Mb of Hard disk space. Ensure that your machine has a minimum of 550k of conventional memory available, otherwise the game will not run.

If you need to install the EMS driver you will have to edit the CONFIG.SYS file in your boot Directory (C:) using a text editor which in DOS 5.0 is called EDIT.

The following two lines should be included in the CONFIG.SYS file:

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS  
DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM
```

Where \DOS\ is the directory which contains the HIMEM.SYS and EMM386.EXE drivers and 2048 is the memory size in Kbytes you want to use for EMS. This value can be higher than 2048 if desired.

The HIMEM.SYS and EMM386.EXE drivers are also delivered with MS DOS 5.0. Your system may have a

special EMS driver (e.g. Qemm386). Most systems have a memory optimization utility installed which will

automatically make the relevant alterations to your AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS files.

In MS DOS type 'MEMMAKER' or for QEMM, type 'OPTIMIZE' at the DOS prompt then refer to your computer's manual for how to install this type of driver.

**Getting Started:** Insert your CD into the CDROM Drive and type in your CDROM drive letter eg: D: then press return.

Next type:

- (a) INSTALL - To install the game.
- (b) PARADOX - To play the installed game.

**IMPORTANT** Time Paradox can be run under either DOS or WINDOWS95. If you wish to run the game under DOS and your computer has WINDOWS95 installed, make sure your computer is booted up in

## Sound Card Options

Select the sound card option that you require from:

0. Exit to DOS
1. Soundblaster and compatible
2. Soundblaster AWE32
3. Gravis
4. Roland SCC1
5. Roland LAPC1

Having made your selection, the intro sequence will begin with our Time Traveller being thrown through time before landing at the beginning of your adventure!

## Controls

**ESC** - Return to DOS

**F2** - Acts as Right-hand Mouse button

**F3** - Switches Music ON / OFF

**F4** - Switches on-screen Speech ON/OFF.

**Space Bar** - Acts as Left-hand Mouse button

To control our beautiful Time Traveller, use either the **Mouse** or the **Arrow / Cursor Keys**. After having selected the position to 'walk' to with the cursor, use the **Left-hand Mouse Button** or the **Space Bar** to walk to the location of your choice.



## **Window Display**

The Status Bar can be viewed at either the top or the bottom of the screen.

To change the position of the status bar, move the cursor to the position on the screen (top or bottom) where you wish to move the Status Bar to, then click the Right Hand mouse button twice.

## **Status Buttons**

### **Walk**

Highlight the '*Walk*' button by moving the arrow cursor over it and then Left Click, (press the Left-hand Mouse Button). Now position the cursor over the position you wish to walk to then Left Click.

### **Look**

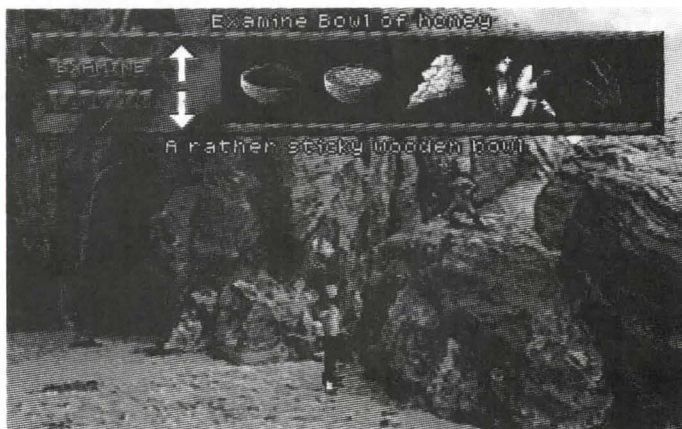
Having selected the '*Look*' button, move the cursor over the item that you would like to look at more closely. Left Click and it will tell you what the item is you are looking at.

### **Take**

To attempt to take an item from the screen, highlight the '*Take*' button then move the cursor over the object and Left Click. If it is possible to take it, it will appear in your inventory.

## Use

Highlight the 'Use' button and it will open the inventory window showing the items that you have collected.



On the picture above you can see typical items in the inventory window. Use the 'up' and 'down' arrows to scroll through the inventory to see previously collected items that are not currently displayed in the window.

### Examine

Highlight 'Examine' and move the cursor over the item you want to examine in the inventory window. Left Click again for a message on what you are examining.

### Look In

Highlight 'Look-in' and move the cursor to the item in the window that you want to look inside. If there is anything to look at, a message will be displayed.

Right Click returns you to the 'Use' option. If you want to attempt to use one of the items in the inventory window, Left Click over the item in the window then move the cursor to where you want to use the item and again, Left Click.

## Give

Highlight the 'Give' button if you want to give away one of the items in the inventory window. Left Click over the item in the window then move the cursor to who, what, or where you want to give the item to, and Left Click again.

## Talk

When you meet somebody that you want to talk to, highlight the 'Talk' button, then drag the cursor to the person you want to talk with and Left Click. A talk window will now be displayed with various sentences that can be used. Highlight the text that you want to use and Left Click. To exit from the 'Talk' window, Right Click.



## **Open**

With the '*Open*' button highlighted, move the cursor over the item that you want to try and open. Left Click to open it or return to the main menu if it is not possible to open it.

## **Close**

Once you have highlighted the '*Close*' button, you can close open doors, windows etc.

## **Push**

With the '*Push*' button selected, move the cursor to the item that you want to push. Left Click again to try and push the item. If the main character is unable to push the item, you will be returned to the main menu.

## **Pull**

This works the same as '*Push*'. If the item can be pulled it may be moved with this command selected, otherwise you will be returned to the normal play screen.

## **Save**

You can save your game at any time. Simply Left Click on the '*Save*' button and you will open up the Save window. The first time you save a game, go to the first line and enter the name, then press the '*Return*' key. If you have already saved other positions or games, either highlight the name and press '*Return*', or choose a new line, enter a new name then press return.

## **Load**

Left Click on the '*Load*' button and this will display the saved game menu showing a list of previously saved games. Left Click on the name of the game you wish to load and press enter.

Right click to cancel option.

## Time Paradox

Le conseil qui dirige la Terre et le Temps a un problème. Il y a quelque temps, un de ses anciens membres, Morgane Le Fay, a quitté le conseil très en colère, menaçant de détruire le passé ce qui, comme nous le savons, affectera le futur du monde.

Morgane déroba l'une des machines à remonter le temps et retourna au début du temps.

Le conseil a maintenant décidé d'envoyer Kay, l'un de ses voyageurs de confiance, pour chercher et détruire Morgane et réparer toutes ses mauvaises actions et alors le Monde restera sain et sauf et paisible.

## Chargement du jeu sur PC et CD-ROM:

PC: La configuration minimum nécessaire est: VGA, 386SX avec 2 Mb de memoire EMS. Votre PC doit avoir une mémoire convention nelle de 550k minimum sinon le jeu ne pourra pas être chargé, et joué.

Si vous voulez installer le driver de l'EMS, vous devrez éditer (en utilisant l'éditeur de texte appelé EDIT et contenu dans le DOS 5.0), le CONFIG.SYS file de votre directory (C:).

Les deux lignes suivantes doivent être ajoutées à votre CONFIG.SYS:

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS  
DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM
```

Où \DOS\ est la directory avec les drivers HIMEM.SYS et EMM386. EXE, et 2048 est la quantité de mémoire EMS utilisée.

Cette valeur peut dépasser 2048.

Les drivers HIMEM.SYS et l'EMM386.EXE font également partie du MS DOS 5.0. Quelques ordina-



teurs pourraient avoir un driver spécial pour l'EMS (exemple : Qemm 386). La majorité possèdent un système d'optimisation de la mémoire pour modifier automatiquement votre AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS.

Pour MS DOS tapez " MEMMAKER " pour QEMM tapez " OPTIMIZE " dans l'écran du DOS.

Veillez consulter le livret d'instructions de votre ordinateur pour l'installation des drivers.

**CD-ROM:** Insérez votre CD dans le lecteur CD et tapez.

- (a) INSTALL - pour installer le jeu
- (b) PARADOX - pour jouer

## Sound Card Options

Sélectionnez la carte son que vous désirez à partir de:

1. Soundblaster et compatible
2. Soundblaster AWE32
3. Gravis
4. Roland SCC1
5. Roland LAPC1

Après avoir choisi votre sound card, la séquence d'introduction débutera avec la machine à remonter le temps qui est projetée dans le passé avant d'atterrir à l'ère préhistorique.

Si vous désirez éviter la séquence d'introduction, appuyez sur n'importe quelle touche.

## Controles

**ESC** - retour au DOS

**F2** - équivaut à la touche droite de votre souris

**F3** - musique ON/OFF

**Space Bar** - équivaut à la touche gauche de votre souris

Pour contrôler le jeu, utilisez **les flèches / le curseur** ou **la souris**.

Après avoir sélectionné la direction souhaitée de '*marche*' à l'aide du curseur, utilisez **la barre espace** ou **la touche gauche de la souris** pour commencer à marcher.

## Window Display

Les barres option de l'écran se trouvent en haut ou en bas de l'écran, ce qui vous permet de voir et d'examiner l'écran entièrement. Appuyez la touche droite de la souris (deux temps).



## Les Touches Option

### Marcher (Walk)

Sélectionnez la touche '*marcher*' en plaçant la flèche du curseur sur la touche '*marche*' puis cliquez (appuyez sur la touche gauche de la souris). Maintenant utilisez la souris et la touche gauche pour sélectionner votre destination.

### Regarder (Look)

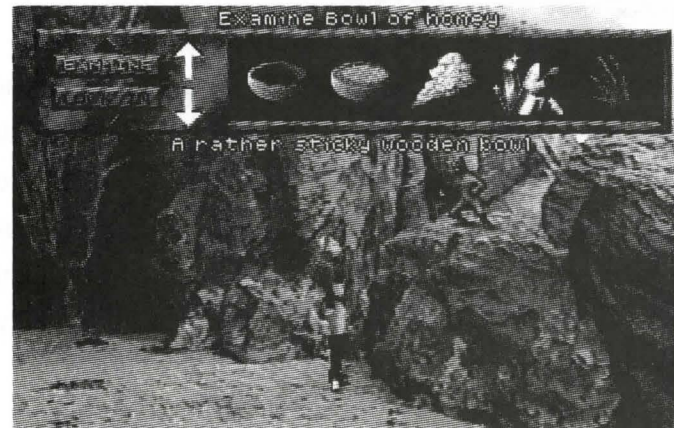
Vous avez sélectionné la touche '*regarder*', placez le curseur sur l'objet que vous voulez voir de plus près. Appuyez sur la touche gauche de votre souris et cela vous indiquera quel est l'objet que vous regardez.

### Prendre (Take)

Pour prendre un objet de l'écran, sélectionnez la touche '*prendre*' puis déplacez le curseur sur l'objet désiré et appuyez sur la touche gauche de votre souris. Si vous pouvez le prendre, cela apparaîtra dans votre inventaire.

### Utiliser (Use)

Sélectionnez la touche '*utiliser*' et cela ouvrira la fenêtre de votre inventaire et vous verrez les objets que vous avez.



Sur la photo ci-dessus vous pouvez voir les objets dans la fenetre inventaire. Utilisez les fleches '*up*' et '*down*', (de couleur blanche sur la photo mais de couleur rouge sur votre écran), pour faire défiler les objets que vous avez mais qui n'apparaissent pas dans votre fenetre.

### Examiner

Sélectionnez '*examine*' et placez le curseur sur l'objet que vous voulez examiner dans votre fenetre.

Appuyez de nouveau sur la touche gauche de votre souris pour avoir un message sur l'objet que vous examinez.

### **Regarder a l'interieur**

Sélectionnez (*'look-in'*) et placez le curseur sur l'objet de la fenêtre que vous voulez voir. S'il n'y a rien à voir, un message apparaîtra.

Appuyez sur la touche droite de votre souris pour retourner a l'option '*utiliser*'. Si vous désirez utiliser un des objets de la fenêtre, cliquez avec la touche gauche de votre souris sur l'objet puis placez le curseur à l'endroit où vous voulez l'utiliser et de nouveau appuyez sur la touche gauche. Cela vous permettra d'utiliser l'objet.

### **Donner (Give)**

Sélectionnez la touche '*donner*' si vous voulez vous débarrasser de l'un des objets de la fenêtre. Cliquez à l'aide de la touche gauche sur l'objet puis placez le curseur sur qui, quoi, ou alors où vous voulez donner l'objet, puis cliquer de nouveau.

### **Parler (Talk)**

Quand vous rencontrez quelqu'un à qui vous voulez parler, sélectionnez la touche '*parler*', puis placez le curseur sur la personne avec qui vous voulez parler et

cliquez. Une fenêtre parole s'ouvrira alors avec différentes phrases qui peuvent être utilisées.

Sélectionnez le texte que vous désirez et cliquez à l'aide de la touche gauche de votre souris. Pour sortir de la fenêtre parole, cliquez à l'aide de la touche droite de votre souris.

### **Ouvrir (Open)**

Avec la touche ouverture sélectionnée, placez le curseur sur l'objet que vous voulez essayer et ouvrez. Appuyez sur la touche gauche de votre souris pour l'ouvrir ou alors pour retourner au menu principal si vous ne pouvez pas l'ouvrir.

### **Fermer (Close)**

Une fois que vous avez sélectionné la touche '*fermeture*', vous pouvez fermer des portes ouvertes, etc. dans le jeu.

### **Pousser (Push)**

Avec la touche '*pousser*' sélectionnée, placez le curseur sur l'objet que vous voulez pousser. Appuyez sur la touche gauche de votre souris pour essayer et pour pousser l'objet. Si le personnage est incapable de pousser l'objet, vous retournerez au menu principal.



### **Tirer (Pull)**

Cette option fonctionne comme la précédente. Si l'objet peut être tiré il pourra être bougé à l'aide de cette option, sinon vous reviendrez au jeu.

### **Sauvegarder (Save)**

Vous pouvez sauvegarder votre partie quand vous voulez. Sélectionnez la touche '*sauvegarder*' et vous ouvrirez la fenêtre sauvegarder. Si c'est la première fois que vous sauvegardez une partie, allez à la première ligne et entrez le nom, puis appuyez sur la touche '*return*'.

Si vous avez déjà entré le nom dans la liste, sélectionnez seulement le nom et appuyez sur la touche '*return*' pour sauvegarder votre nouvelle position.

### **Charger ( Load)**

Si vous avez déjà un jeu de sauvegarde dans le menu '*sauvegarde*', cliquez la touche gauche de votre souris sur l'option '*charger*' et vous obtiendrez une liste des jeux précédemment sauvegardés. Cliquez sur le nom du jeu que vous voulez charger et retournez au jeu.

## Time Paradox

Der Regierungsrat, der die Erde und die Zeit beherrscht, hat ein Problem. Vor einiger Zeit stürmte eines seiner ehemaligen Ratsmitglieder, Morgana Le Fay, aus der Ratsversammlung und drohte mit der Zerstörung der Vergangenheit, die, wie wir wissen, auch die Zukunft der Welt beeinflussen würde.

Morgana stahl eine der Zeitmaschinen und machte sich auf den Weg zurück zum Anfang der Zeit.

Der Rat hat sich nun entschlossen, Kay, einen seiner bewährtesten Zeitreisenden, auf die Reise zu schicken, um Morgana zu suchen und zu zerstören und um alle ihre Missetaten zu korrigieren, so dass die Welt sicher und in Frieden weiter bestehen kann.

## Ladeanweisungen für PC & CD-ROM

**PC:** Sie benötigen mindestens einen 386er SX-Computer mit 2 MB EMS-Speicher und VGA-Grafiken. Stellen Sie sicher, daß Ihr PC eine Mindestkapazität von 550k besitzt, sonst kann das Spiel nicht laufen.

Haben Sie noch keinen EMS-Treiber installiert, dann müssen Sie (mit Hilfe eines einfachen Texteditors, Z.B. EDIT von DOS 5.0) die CONFIG.SYS-Datei in Ihrem Bootverzeichnis (C:) editieren.

In Ihrer CONFIG.SYS-Datei sollten diese beiden Zeilen enthalten sein:

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS  
DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM
```

Wie Sie sehen, ist EMM386.EXE der Name des EMS-Treiber. Er befindet sich im Verzeichnis DOS. Die Zahl in dieser Zeile (2048) steht für die Größe des bereitgestellten EMS-Speichers. Sie können hier auch einen höheren Wert eingeben.



Diese beiden Treiber, HIMEM.SYS und EMM386.EXE, sind auch in MS-DOS 5.0 enthalten. Einige Systeme könnten allerdings mit einem besonderen EMS-Treiber (z.B. Qemm 386) ausgestattet sein. Die meisten Systeme verfügen außerdem über ein Speicheroptimierungsprogramm, das automatisch die notwendigen Änderungen an der AUTOEXEC.BAT- und der CONFIG.SYS-Datei vornimmt.

Um das Speicheroptimierungsprogramm von MS-Dos zu aktivieren, geben Sie hinter dem DOS-Systemzeichen "MEMMAKER" ein. Mit dem Befehl "OPTIMIZE" starten Sie Qemm.

Weitere Informationen zum Installieren dieser Art von Treiber finden Sie in Ihrem Computerhandbuch.

**Zum Installieren:** Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und geben Sie:

- (a) INSTALL - Zum Installieren des Spiels, und
- (b) PARADOX - Zum Spielen des installierten Spiels ein.

## **Optionen der Sound-Karte**

Wählen Sie die Option der Sound-Karte, die Sie wünschen:

1. Soundblaster und Vergleichbares
2. Soundblaster AWE32
3. Gravis
4. Roland SCC1
5. Roland LAPC1

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, beginnt die Einleitungsszene, in der unsere Zeitreisende durch die Zeit geschleudert wird, bevor sie in der Prähistorischen Zeit landet.

Falls Sie die Einleitungsszene umgehen wollen, drücken Sie einfach irgendeine Taste.

## Steuerung

**ESC** - Zurück zu DOS

**F2** - Wirkt wie die rechte Taste der Maus

**F3** - Musik ON / OFF

**Leertaste** - Wirkt wie die linke Taste der Maus

Um unsere hübsche Zeitreisende zu steuern, verwenden Sie entweder **die Pfeil/Cursor-Tasten** oder **die Maus**.

Nachdem Sie die Gehrichtung "walk" mit dem Cursor gewählt haben, benutzen Sie entweder **die Leertaste** oder **die linke Taste der Maus**, um den Gehvorgang zu starten.

## Window Display

Die Options-Rahmen auf dem Bildschirm stehen entweder am oberen oder am unteren Ende des Bildschirms, um Ihnen die Ansicht und die Untersuchung des gesamten Bildschirms zu ermöglichen.

## Options-Balken

### Gehen (Walk)

Heben Sie den "Walk"-Knopf hervor, indem Sie den Pfeil-Cursor auf den Walk-Knopf schieben und klicken Sie links (drücken Sie die linke Taste der Maus). Nun benutzen Sie die Maus und klicken Sie links, um Ihre Gehrichtung auszuwählen.

### Ansehen (Look)

Nachdem Sie den "Look"-Knopf gewählt haben, schieben Sie den Cursor auf den Gegenstand, den Sie sich näher ansehen wollen. Klicken Sie links, und man wird Ihnen sagen, um welchen Gegenstand es sich handelt, den Sie sich anschauen.

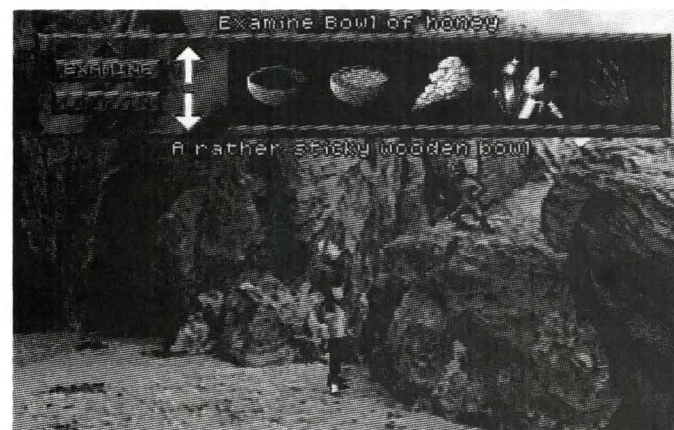


## Nehmen (Take)

Um einen Gegenstand auf dem Bildschirm aufzuheben, wählen Sie den "Take"-Knopf, schieben Sie dann den Cursor auf das gewünschte Objekt und klicken Sie links. Falls es möglich ist, den Gegenstand aufzuheben, wird dieser in Ihrem Inventar-Fenster erscheinen.

## Benutzen (Use)

Heben Sie den "Use"-Knopf hervor, und das Inventar-Fenster wird sich öffnen und Ihnen die schon gesammelten Gegenstände zeigen.



Auf dem Foto oben können Sie die Gegenstände im Bestandsaufnahme-Fenster sehen. Benutzen Sie die "auf" und "ab"-Pfeile, ( sie erscheinen weiß im Bild, aber rot auf Ihrem Bildschirm), um das Inventar-Fenster nach gesammelten Gegenständen durchzusehen, da diese nicht laufend im Fenster zu sehen sind.

### “Examine” - Knopf

Wählen Sie den "Examine"-Knopf und schieben sie den Cursor über den Gegenstand, den Sie im Inventar-Fenster untersuchen möchten. Klicken Sie wieder links als Mitteilung an das, was Sie gerade untersuchen.

**“Look In “ - Knopf**

Wählen Sie den "*Look-in*"-Knopf und bewegen Sie den Cursor auf den Gegenstand im Fenster, in den Sie hineinschauen wollen. Falls es irgendetwas zu sehen gibt, wird eine Mitteilung zu sehen sein.

Ein Drücken der rechten Maustaste bringt Sie zur "*Use*" Option zurück. Falls Sie einen der Gegenstände aus den Inventar-Fenster benutzen möchten, klicken Sie links über den gewünschten Gegenstand im Fenster, bewegen Sie den Cursor dorthin, wo Sie den Gegenstand benutzen wollen und klicken Sie wieder links.

**Geben (Give)**

Wählen Sie den "*Give*"-Knopf, falls Sie einen der Gegenstände aus dem Inventar-Fenster weggeben möchten. Klicken Sie links über den gewollten Gegenstand im Fenster, bewegen Sie dann den Cursor zu demjenigen, dem Sie den Gegenstand geben wollen. Klicken Sie wieder links.

**Reden (Talk)**

Wenn Sie jemanden treffen, mit dem Sie reden möchten, wählen Sie den "*Talk*"-Knopf, ziehen Sie dann den Cursor auf die Person, mit der Sie sprechen wollen und klicken Sie links. Ein Sprech-Fenster wird sich nun zeigen mit mehreren Sätzen, die angewendet werden können. Wählen Sie den gewünschten Text und klicken Sie links. Um das "*Talk*"-Fenster zu verlassen, klicken Sie rechts.

**Oeffnen (Open)**

Wählen Sie den "*Open*"-Knopf, bewegen sie den Cursor auf den Gegenstand, den Sie versuchen möchten zu öffnen. Klicken Sie links, um ihn zu öffnen oder kehren Sie zum Hauptmenü zurück, falls er sich nicht öffnen lässt.

**Schliessen (Close)**

Nachdem Sie einmal den "*Close*"-Knopf gewählt haben, können Sie Türen etc.



### **Drücken (Push)**

Haben Sie den "*Push*"-Knopf ausgewählt, ziehen Sie den Cursor auf den Gegenstand, den Sie wegdrücken wollen. Klicken Sie wieder links, um zu versuchen, den Gegenstand wegzuschieben. Falls sie nicht fähig ist den Gegenstand zu verschieben, werden Sie zum Hauptmenü zurück-kehren.

### **Ziehen (Pull)**

Das funktioniert genauso wie mit "*Push*". Falls der Gegenstand weggezogen werden kann, wird er mit diesem Befehl bewegt werden, andernfalls werden Sie zu dem normalen Spielbild zurückkehren.

### **Laden (Load)**

Falls Sie schon ein gesichertes Spiel in Ihrem "*gesichertes Spiel*"-Menü haben, Klicken Sie links auf den "*Load*"-Knopf und es erscheint eine Liste der bereits gesicherten Spiele. Klicken Sie links auf das Spiel, das Sie zu laden wünschen und nehmen Sie das Spiel wieder auf. Klicken Sie rechts, um die Option rückgängig zu machen.

### **Sichern (Save)**

Sie können Ihr Spiel zu jeder Zeit sichern. Wählen Sie den "*Save*"-Knopf und das Save-Fenster wird erscheinen. Falls es das erste Mal sein sollte, daß Sie ein Spiel gesichert haben, gehen Sie zur ersten Zeile und geben Sie Ihren Namen ein, drücken Sie dann den "*Return*"-Schlüssel. Falls Sie schon Ihren Namen in die Liste eingetragen haben, wählen Sie nur Ihren Namen und drücken Sie "*Return*", um Ihre neue Position zu sichern.

**Produced and published by  
MICROVALUE/FLAIR  
Meadowfield Industrial Estate  
Ponteland Newcastle Upon Tyne  
ENGLAND NE20 9SD  
Tel 44 1661 825260**





Time Paradox Character, Game, Code, Artwork © Microvalue/Flair All Rights Reserved.  
Unauthorized Copying, Lending, Resale strictly prohibited.