

SIERRA
GAME
MANUAL

INHALT

TABLE DES MATIÈRES

WIE DIESES HANDBUCH ZU LESEN IST	2
ZU ANFANG ...	3
LIESMICH-DATEI	3
LIESMICH-Anweisungen für MS-DOS	3
LIESMICH-Anweisungen für MAC	3
BACKUPS FÜR ALLE SYSTEME	3
Erstellen von Backup-Kopien	3
Erstellen einer Spielstanddiskette	3
INSTALLATION FÜR MS-DOS	4
Installation eines Sierra-Spiels	4
Startanweisungen	4
INSTALLATION UNTER WINDOWS5	5
Anmerkung zu Synthesizern	6
INSTALLATION FÜR MACINTOSH	7
Installation eines Sierra-Spiels	7
Startanweisungen	7
SPIELEN EINES SIERRA-SPIELS	8
Mit der Maus	8
Mit der Tastatur	10
Mit dem Joystick	11
Spielkommandos	12
Symbole und Zeiger	12
Anhalten des Spiels	15
SPEICHERN DES SPIELSTANDS	16
Laden des Spielstands	17
Das Spiel beenden	17
Das Spiel neu starten	17
Nachrichtenfenster	18
TIPS FÜR ABENTEURER	18
TECHNISCHE HILFE (NUR FÜR MS-DOS)	19
SPEICHERANFORDERUNGEN	20
BOOT-DISKETTEN	21
MAUSTREIBER	24
TIPS ZUR SCHNELLEN FEHLEREINGRENZUNG	25
TECHNISCHER KUNDENDIENST	26
“ROBO TECH”	27
KUNDENDIENST	28
LÖSUNGEN	29
SIERRA-ADRESSEN	30
RISIKOFREI-GARANTIE	31
NOTIZEN	32
SOFTWARE PUBLISHER'S ASSOCIATION	33
Frage-und-Antwort-Spiel	33

COMMENT UTILISER CE MANUEL	2
POUR COMMENCER À JOUER	3
FICHIERS LISEZMOI	3
Instructions LISEZMOI POUR MS-DOS	3
Instructions LISEZMOI POUR MAC	3
SAUVEGARDE POUR TOUS SYSTÈMES	3
Créer des copies de sauvegarde	3
Créer une disquette 'Sauvegarde du jeu'	3
INSTALLATION SOUS MS-DOS	4
Installation de votre jeu Sierra	4
Instructions pour exécuter le jeu	4
INSTALLATION SOUS WINDOWS	5
Remarque à propos des synthétiseurs	6
INSTALLATION SOUS MACINTOSH	7
Installation de votre jeu Sierra	7
Instructions pour exécuter le jeu	7
COMMENT JOUER À VOTRE JEU SIERRA	8
Avec une Souris	8
Avec le Clavier	10
Avec une Manette de jeu	11
Commandes du jeu	12
Icônes et Curseurs	12
Marquer une pause dans le jeu	15
SAUVEGARDER VOTRE JEU	16
Rétablir votre jeu	17
Quitter le jeu	17
Recommencer à jouer	17
Fenêtres des Messages	18
SUGGESTIONS POUR LES AVENTURIERS	18
ASSISTANCE TECHNIQUE (MS-DOS uniquement)	19
CAPACITÉ DE MÉMOIRE REQUISE	20
INSTRUCTIONS POUR DISQUE D'AMORCE	21
DRIVER POUR SOURIS	24
CONSEILS POUR DÉPANNAGE RAPIDE	25
ASSISTANCE TECHNIQUE	26
“ROBOT TECH”	27
SERVICE CLIENTS	28
SUGGESTIONS	29
COMMENT JOINDRE SIERRA	30
GARANTIE SANS RISQUES	31
REMARQUES	32
SOFTWARE PUBLISHER'S ASSOCIATION	33
QUESTIONS ET RÉPONSES	33

WIE DIESES HANDBUCH ZU LESEN IST

In diesem Handbuch werden wichtige Informationen wie folgt dargestellt:

Menübefehle werden GROSS geschrieben. Beispiel: SPEICHERN, LADEN, ENDE, SPIELEN

Einzutippende Befehle werden **fett geschrieben**.

Beispiel: '**cd \sierra** tippen'

Teile der Eingabe, die nicht getippt werden sollen, werden nicht fett geschrieben. In der Zeile '**cd \sierra** tippen' etwa sollte 'tippen' nicht eingegeben werden.

[Tastenbezeichnungen] werden in eckigen Klammern geschrieben, um sie vom umgebenden Text abzusetzen.

Beispiel: [Leertaste], [Tab], [PgUp]

Die Klammern sind keine Tastenbezeichnungen und sollten nicht miteingegeben werden.

Wenn zwei oder mehr Tasten zusammen gedrückt werden sollen, werden sie durch einen Bindestrich (-) verbunden. Der Bindestrich ist keine Tastenbezeichnung und sollte nicht miteingegeben werden.

Beispiel: 'Tastenkombination [Ctrl-Q], um das Spiel zu beenden'.

Wenn zwischen Teilen eines Befehls Leerzeichen auftauchen, sollten sie eingegeben werden.

Beispiel: '**cd \sierra** tippen'. Das Leerzeichen zwischen **cd** und **\sierra** muß als Teil des Befehls miteingegeben werden.

Mit dem Begriff 'Diskette' sind sowohl 3,5- als auch 5,25-Zoll-Disketten gemeint.

COMMENTS UTILISER CE MANUEL

Les conventions suivantes seront utilisées dans ce manuel:

Les commandes du menu apparaîtront en MAJUSCULES. Exemple: SAUVEGARDER, RÉTABLIR, QUITTER, JOUER

Les commandes à taper apparaîtront en caractères gras. Exemple: 'tapez **cd \sierra**'. Vous devez taper uniquement les caractères **cd \sierra**.

[Les Touches] du clavier apparaîtront entre crochets pour les distinguer du reste du texte. Exemple: [Barre Espace], [Tab], [PageUp].

Dans les exemples précédents, SpaceBar, Tab, et PageUp sont des touches du clavier et non pas des caractères à taper.

Deux touches devant être tapées simultanément apparaîtront séparées par un trait d'union. Exemple: 'Tapez [Ctrl-Q] pour quitter le jeu.'

Ici, vous devez presser les touches Ctrl et Q simultanément (il ne faut pas taper le trait d'union).

Les blancs séparant les caractères dans une commande doivent être conservés. Exemple: Dans la commande 'Tapez **cd \sierra**', l'espace entre **cd** et **** doit être maintenu.

Le mot 'disquette' désignera le format 3,5 ou 5,25 pouces.

ZU ANFANG

BITTE BEACHTEN:

Wenn sich auf der Spielediskette eine LIESMICH-Datei befindet, so enthält sie wichtige Informationen und Anweisungen, die noch nicht fertiggestellt waren, als das Handbuch und die anderen Unterlagen gedruckt wurden.

LIESMICH-Anweisungen für MS-DOS

Achtung: Die LIESMICH-Datei befindet sich auf der STARTUP-Diskette. Sie kann während der Installation einiger Spiele gelesen werden. Bei anderen Sierra-Spielen geht man folgendermaßen vor:

Auf der DOS-Ebene wechselt man auf das Laufwerk, in dem die STARTUP-Diskette liegt.

Dann **more < liesmich** eintippen, um die LIESMICH-Datei lesen zu können.

Beispiel A: **more < liesmich** oder

Beispiel B: **more < lies.mich**

LIESMICH-Anweisungen für MACINTOSH

Ist die STARTUP-Diskette ins Diskettenlaufwerk eingelegt, folgt ein Doppelklick auf das LIESMICH-Symbol.

BACKUPS FÜR ALLE SYSTEME

Erstellen von Backup-Kopien

Es ist immer ratsam, Backup-Kopien von Originaldisketten anzulegen, um ihre Lebensdauer zu verlängern und sie gegen versehentliches Löschen zu schützen. Folgen Sie den Anweisungen im Computerhandbuch, um alle Spieledisketten zu kopieren.

Erstellen einer Spielstanddiskette

Selbst wer von der Festplatte spielt, möchte möglicherweise eine leere Diskette formatieren, um dort immer wieder den Spielstand abzuspeichern. Folgen Sie den Anweisungen im Computerhandbuch zum Formatieren einer leeren Diskette und halten Sie sie griffbereit, um während des Spiels die Spielstände abspeichern zu können. Im Kapitel 'Speichern des Spielstands' (Seite 16) stehen nützliche Tips.

POUR COMMENCER À JOUER

FICHIERS LISEZMOI

Remarque: Les fichiers README inclus dans vos disquettes de jeu peuvent contenir des informations très importantes qui n'étaient pas encore disponibles au moment de l'impression de la documentation et du manuel du jeu.

Instructions lisezmoi pour MS-DOS

Remarque: Le fichier readme se trouve dans la disquette STARTUP. Dans certains jeux, ce fichier est automatiquement affiché durant la procédure d'installation. Dans les autres cas, veuillez suivre la procédure suivante:

A partir de DOS, passez au lecteur contenant la disquette STARTUP. Tapez ensuite **more<readme** pour afficher le fichier lisezmoi sur votre écran.

Exemple A: **more<readme** ou bien

Exemple B: **more<read.me**

Instructions lisezmoi pour MACINTOSH

Mettez la disquette STARTUP dans le lecteur et faites un double clic sur l'icône LISEZMOI.

SAUVEGARDE POUR TOUS SYSTÈMES

Créez des disquettes copie de sauvegarde

Il est recommandé de faire des copies de vos disquettes originales en cas d'accidents. Suivez les instructions du manuel d'utilisation de votre ordinateur.

Créez une disquette 'Sauvegarde du jeu'

Vous pouvez sauvegarder l'état présent de votre jeu dans une disquette préalablement formatée. Consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur pour la procédure de formatage. Pour plus de conseils utiles, veuillez consulter 'Sauvegarder votre jeu' (page 16).

INSTALLATION

MS-DOS-SYSTEME

Installation eines Sierra-Spiels

WICHTIG: Um ein Sierra-Spiel spielen zu können, MUSS der Spieler eine Festplatte besitzen.

1. Kopien der Spieledisketten für die Installation anfertigen.
2. Die Diskette mit der Aufschrift STARTUP DISK in das Diskettenlaufwerk einlegen.
3. Den Buchstaben des Diskettenlaufwerks mit der STARTUP-Diskette eingeben, gefolgt von einem Doppelpunkt und Drücken der [Eingabetaste]. Tippen Sie **install** und betätigen Sie die [Eingabetaste].

Beispiel: **a:** tippen und die [Eingabetaste] drücken. **install** tippen und die [Eingabetaste] drücken.

4. Sie werden gebeten, den Buchstaben der Festplatte einzugeben, auf der Sie das Spiel installieren wollen (normalerweise c). Den Buchstaben tippen und die [Eingabetaste] drücken.
5. Das Installationsprogramm wird nun die Hardwareausstattung untersuchen und die bestmögliche Konfiguration vorschlagen. Sind Sie mit diesen Einstellungen zufrieden, markieren Sie den Menüpunkt 'Auswahl akzeptieren und Installation beginnen' und drücken die [Eingabetaste], um zu bestätigen. Wer einen Punkt oder alle Einstellungen ändern möchte, markiert sie und drückt die [Eingabetaste]. Um die Installation zu beenden, den Anweisungen am unteren Rand des Hauptfensters folgen.

ANMERKUNG: Zur Einsichtnahme in alle Installationseinstellungen bei Schritt Nummer 3 **install -m** eintippen.

Startanweisungen

Vom Hauptverzeichnis oder von dem Verzeichnis aus, in welchem das Spiel installiert wurde, die Initialen des Spiels (zum Beispiel **sq4** für Space Quest IV) eintippen und die [Eingabetaste] drücken.

ACHTUNG: Wenn bei der Installation der voreingestellte Verzeichnisname übernommen wurde, sind die Spiele-Initialen IMMER dieselben wie der Verzeichnisname.

SYSTEMES MS-DOS

Installation de votre jeu Sierra

Important: Pour exécuter votre jeu Sierra, votre ordinateur doit impérativement être équipé d'un disque dur.

1. Faites une copie des disquettes du jeu.
2. Placez la disquette marquée STARTUP DISK dans le lecteur.
3. Tapez la lettre du lecteur suivie de deux-points et pressez la touche [ENTRÉE]. Ensuite, tapez **install** et [ENTRÉE].

Exemple: Tapez **a:** et pressez [ENTRÉE]. Tapez **install** et pressez [ENTRÉE].

4. On vous demandera la lettre du disque dur où vous désirez installer le jeu (disque c, généralement). Tapez la lettre suivie de [ENTRÉE].
5. La procédure d'installation analysera alors votre système et vous proposera les meilleures options disponibles pour votre machine. Si vous acceptez ces options, surlignez l'option "Accept these choices and begin installation" et pressez [ENTRÉE] pour confirmer. Si vous désirez modifier une option quelconque, surlignez-la et pressez [ENTRÉE]. Suivez les instructions au bas de votre écran pour compléter la procédure d'installation.

Remarque: Si vous désirez voir toutes les options disponibles pour l'installation, tapez **install - m** dans l'étape 3 ci-dessus.

Instructions pour exécuter le jeu

A partir du répertoire source ou du répertoire où vous avez installé le jeu, tapez les initiales du jeu (exemple: **sq4** pour Space Quest IV) et pressez [ENTRÉE].

Remarque: Les initiales du jeu sont TOUJOURS identiques au nom du sous-répertoire où le jeu est installé par défaut

Installation unter Windows

1. Die STARTUP-Diskette/Diskette Nr. 1 ins Diskettenlaufwerk (A oder B) einlegen.
2. Windows im Standard- oder Erweiterten Modus aufrufen. Dies geschieht normalerweise durch Eingabe von **win /s** oder **win /3**, kann in einigen Fällen aber anders sein. Dann bitte im Windows-Handbuch nachschauen.
3. Das DATEI-Menü im Programm-Manager öffnen und den Befehl AUSFÜHREN wählen.
4. In der Ausführen-Dialogbox **a:setup** eintippen - wobei 'a' der Buchstabe des Diskettenlaufwerks ist - und die [Eingabetaste] betätigen oder auf die OK-Schaltfläche tippen.
5. Nun den weiteren Anweisungen folgen, um einzugeben, auf welchem Laufwerk das Spiel installiert werden soll und welcher Verzeichnisname gewünscht wird. Dort wird das Sierra-Spiel installiert. Beim Drücken der [Eingabetaste] beginnt das Programm die Installation.
6. Das Setup-Programm wird nun automatisch ausgeführt. Es fragt, ob Hintergrundmusik über einen 'Standard-Synthesizer' (z.B. Sound Blaster, Pro Audio Spectrum Plus oder 16, Thunderboard) ausgegeben werden soll oder über einen 'Erweiterten Synthesizer' (z.B. Roland SCC-1 oder Sound Canvas, Turtle Beach Multi-Sound, Yamaha TG-100 oder jede andere General-MIDI-kompatible Soundkarte). Anschließend richtet das Programm eine Programmgruppe und ein Symbol ein, um das Spiel starten zu können.

BITTE BEACHTEN: Für Roland MT-32 und kompatible Geräte die Option 'Erweiterter Synthesizer' im Installationsprogramm wählen. Ist die Installation des Spiels abgeschlossen, den MIDI-Mapper der Systemeinstellung aufrufen und die Zuordnung auf MT-32 ändern.

WICHTIG: Wer die MS-DOS-Version spielen möchte, nachdem die Windows-Version installiert wurde, folge den Anweisungen der MS-DOS-Installation auf Seite 4.

Procédure d'installation pour Windows

1. Insérez la disquette STARTUP dans le lecteur A ou B.
2. Activez WINDOWS en mode Standard ou en mode Enhanced. Ceci est généralement accompli en tapant **win /s** ou **win /3** mais peut varier selon le système utilisé. En cas de doute, veuillez consulter votre manuel d'utilisation WINDOWS.
3. A partir du Program Manager (Gestionnaire de Programmes) de WINDOWS, activez le menu FILE (Fichiers) et choisissez la commande "RUN" (Exécuter).
4. Au message de guidage dans File Run, tapez **a:setup** ("a" désignant le lecteur de disquettes); ensuite, pressez [ENTRÉE] ou bien cliquez sur "OK".
5. Au message de guidage, tapez la lettre du disque où l'installation sera effectuée ainsi que le chemin d'accès. Ceci détermine précisément l'endroit où votre jeu sera installé. Après avoir pressé Entrée, la procédure d'installation dans le disque dur commence.
6. Le programme d'installation se déroulera automatiquement et vous donnera un choix de sortie audio synthétiseur standard (Sound Blaster, Pro Audio Spectrum Plus ou 16, Thunderboard) ou bien "synthétiseur étendu" synthesizer (Roland SCC-1 ou Sound Canvas, Turtle Beach Multi-Sound, Yamaha TG-100 ou tout autre module ou synthétiseur MIDI). Un groupe et une icône de programme seront assignés pour vous permettre de commencer à jouer.

REMARQUE: Pour le Roland MT-32 et autres modules compatibles, sélectionnez l'option extended synthesizer durant la procédure d'installation. Après l'installation, sélectionnez l'option MIDI

Mapper dans le Panneau de Contrôle et changez l'option sound mapping à MT-32.

IMPORTANT: Veuillez consulter la procédure d'installation MS-DOS à la page 4 si vous désirez utiliser la version MS-DOS après avoir installé la version WINDOWS du jeu.

WINDOWS-EIGENSCHAFTEN

Kleine/große Fenster

Läuft ein Spiel als Windows-Anwendung, kann die Bildgröße gewählt werden (allerdings nur im "640 x 480 x 256"-Modus). Um diese Einstellung zu verändern, muß man das System-Menü öffnen und die gewünschte Fenstergröße wählen. Diese Einstellung kann während des Spiels jederzeit verändert werden.

Multitasking und Task-Umschaltung

Multitasking und Task-Umschaltung bedeuten, daß der Computer in der Lage ist, mehr als eine Anwendung zur gleichen Zeit zu verarbeiten und zwischen ihnen hin- und herzuschalten. Wenn ein Sierra-Spiel als Windows-Anwendung gespielt wird, sind Multitasking und Task-Umschaltung verfügbar. Bitte beachten: Mit diesen Funktionen ist es nicht möglich, gleichzeitig zwei Sierra-Spiele und Windows laufen zu lassen. Wer mehr über diese Funktionen erfahren möchte, sollte im Windows-Handbuch nachschlagen.

Anmerkung zu Synthesizern

Multimedia-Windows unterscheidet zwei Arten von Soundkarten: 'Standard'-Synthesizer verfügen über drei Kanäle für die Melodie und einen für das Schlagzeug, 'erweiterte' Geräte besitzen neun Melodiekkanäle und einen für das Schlagzeug (wenn 'Erweiterter Synthesizer' angewählt ist). Weitere Informationen sind der Windows-Hilfestellung in der Systemeinstellung zu entnehmen. Über den Index läßt sich die Hilfe zur Änderung der **MIDI**-Einstellungen finden.

Die Kanaluweisungen sind 13 bis 16 für 'Standard'- und 1 bis 10 für 'erweiterte' Synthesizer. Je nach Soundkarte muß die Systemkonfiguration geändert werden. Dies geschieht über die **MIDI**-Mapper-Option der Systemeinstellung.

Sierra-Spiele können Musik für beide Arten von Soundkarten erzeugen. Das Installationsprogramm erlaubt es, die beste Einstellung für jedes System auszuwählen. Wer nicht weiß, welche Soundkarte er besitzt, klickt einfach auf OK, um weiterzumachen.

Wer etwa eine Sound Blaster, Thunderboard, Pro Audio Spectrum Plus oder Pro Audio Spectrum 16 besitzt, wählt 'Standard-Synthesizer'.

PARTICULARITÉS DE WINDOWS

Petites/Grandes fenêtres

Vous pouvez choisir la taille de votre espace de jeu si vous jouez dans un environnement WINDOWS (uniquement dans le mode 640x480x256). Activez le menu système et choisissez la taille de la fenêtre dans laquelle vous désirez jouer. Vous pouvez la modifier à tout moment durant le jeu.

Multitâches et Commutation de tâches

Multitâches et commutation de tâches permettent à un ordinateur d'exécuter plusieurs applications simultanément et de passer de l'une à l'autre. Ceci est possible quand vous jouez dans un environnement WINDOWS. Remarque: Il n'est pas possible de jouer simultanément à deux jeux Sierra. Pour plus d'informations, veuillez vous référer à votre manuel d'utilisation de WINDOWS.

Remarque au sujet des synthétiseurs

WINDOWS Multimedia définit deux types de synthétiseurs: "Base-level"(Standard), comprenant trois voies mélodiques et une voie percussions, et "Extended" (Étendu), comprenant neuf voies mélodiques et une voie percussions (uniquement si vous avez choisi l'option Extended Synthesizer). Il serait utile de consulter le menu d'Aide dans le panneau de contrôle. Utilisez l'index pour des suggestions pour changer votre système **MIDI**.

Les voies 1 à 10 sont réservées pour le mode "Étendu" et 13 à 16 pour le mode "Standard". Vous devrez, au cas échéant, changer la configuration de votre système en fonction du type d'équipement audio utilisé avec l'option **MIDI** Mapper dans le Panneau de Contrôle.

Les jeux Sierra permettent d'écouter de la musique dans les deux configurations. La procédure d'installation vous donne le choix de l'option qui correspond le mieux à votre système. Si vous ne savez pas quel type de synthétiseur vous possédez, cliquez simplement sur "OK" pour continuer.

Si, par exemple, vous avez un Sound Blaster, Thunderboard, Pro Audio Spectrum Plus ou bien Pro Audio Spectrum 16, choisissez l'option Base-level Synthesizer".

Wer eine Roland SCC-1 oder Sound Canvas, eine Turtle Beach Multi-Sound, Yamaha TG-100 oder irgendein anderes General-MIDI-kompatibles Gerät einsetzt, wählt die Option 'Erweiterter Synthesizer'.

BITTE BEACHTEN: Für Roland MT-32 und kompatible Soundkarten die Option 'Erweiterter Synthesizer' im Installationsprogramm wählen. Nachdem die Installation des Spiels beendet ist, den MIDI-Mapper der Systemeinstellung starten und die Zuweisungen auf MT-32 ändern.

Si, par contre, vous avez un Roland SCC-1, Sound Canvas, Turtle Beach Multi-Sound, Yamaha TG-100 ou bien tout autre module ou synthétiseur MIDI, choisissez l'option "Extended Synthesizer".

REMARQUE: Pour le Roland MT-32 et autres modules compatibles, sélectionnez l'option extended synthesizer durant la procédure d'installation. Après l'installation, sélectionnez l'option MIDI Mapper dans le Panneau de Contrôle et changez l'option sound mapping à MT-32.

INSTALLATION

MACINTOSH

Installation eines Sierra-Spiels

WICHTIG: Um ein Sierra-Spiel zu spielen, MUSS der Spieler eine Festplatte besitzen.

1. Die Backup-Kopie von der STARTUP-Diskette ins Diskettenlaufwerk einlegen.
2. Doppelklick auf das INSTALL-Symbol. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, um die Installation zu beenden.

Startanweisungen

Nach der Installation:

1. Doppelklick auf den Sierra-Ordner.
2. Doppelklick auf den Sierra-Spiele-Ordner.
3. Doppelklick auf das Sierra-Spiel-Symbol.

MACINTOSH

Installation de votre jeu Sierra

IMPORTANT: Pour exécuter votre jeu Sierra, votre ordinateur DOIT impérativement être équipé d'un disque dur.

1. Mettez une copie de la disquette STARTUP dans le lecteur.
2. Faites un double clic sur l'icône INSTALL et suivez les instructions sur votre écran pour compléter la procédure d'installation.

Instructions pour lancer le jeu

Après avoir terminé la procédure d'installation:

1. Faites un double clic sur le répertoire Sierra.
2. Faites un double clic sur le répertoire Jeu Sierra.
3. Faites un double clic sur l'icône Jeu Sierra.

SPIELEN EINES SIERRA SPIELS

ALLE SYSTEME:

Das Erforschen neuer Welten

Der folgende Abschnitt erklärt, wie die Sierra-Oberfläche bedient wird. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, diesen Abschnitt zu lesen, falls Sie noch keine Erfahrung mit Sierra-Spielen gesammelt haben.

Den Spieler erwartet eine aufregende Welt der Abenteuer, die es zu entdecken gilt. Damit er nicht vom spannenden Spielverlauf abgelenkt wird, hat Sierra eine einheitliche Oberfläche entwickelt, die bei allen Sierra-Spielen dieselbe ist. Sie wurde so gestaltet, daß der Kontakt mit der neuen Welt schnell aufgenommen ist: Einfach auf etwas deuten und anklicken.

Man kann Sierra-Spiele mit Hilfe der Maus, der Tastatur oder eines Joysticks spielen. Der Ausdruck 'Klicken' wird allgemein gebraucht: Für Mausbenutzer bedeutet er das Drücken der Maustaste (bzw. bei Mäusen mit mehr als einer Taste das Drücken der Taste ganz links außen). Wer mit Tastatur spielt, drückt die [Eingabetaste], um zu klicken. Bei einem Joystick drückt man den Feuerknopf. Auf den Seiten 8 bis 11 steht mehr zum Thema.

COMMENT JOUER À VOTRE JEU SIERRA

POUR TOUS LES SYSTÈMES:

L'exploration de mondes nouveaux

Le paragraphe qui suit explique comment utiliser l'interface Sierra. Veuillez y consacrer quelques instants si vous n'avez jamais joué à un jeu Sierra auparavant.

Les jeux Sierra vous offrent des mondes nouveaux à explorer. Pour vous faciliter la tâche, Sierra a développé une interface standard, commune à tous ses jeux. L'interactivité avec le jeu s'effectue en pointant et en cliquant simplement.

Vous pouvez utiliser une souris, le clavier ou bien une manette de jeu. Le verbe cliquer signifie simplement qu'il faut presser le bouton de la souris (celui de gauche si elle en possède plusieurs). Si vous jouez avec le clavier de votre ordinateur, cliquer revient à presser la touche [ENTRÉE]; avec une manette de jeu, cela équivaut à presser sur la gachette. Veuillez vous référer aux pages 8-11 pour plus de détails.

EIN-TASTEN MAUS

1. MAUSTASTE [EINGABE]

[SHIFT-KLICK]

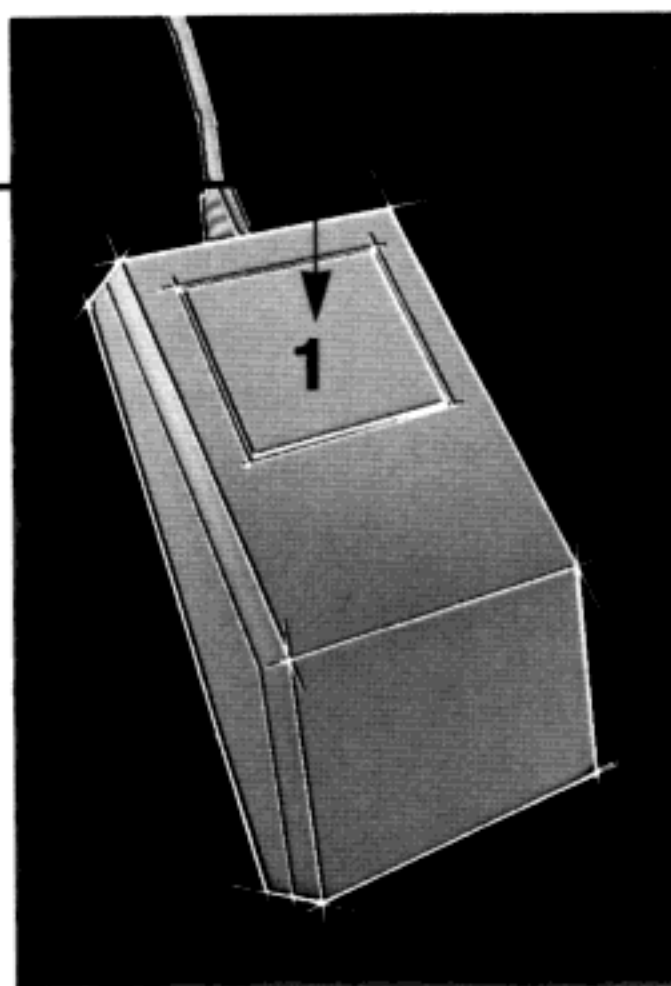
[OPTION-KLICK]

Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.

[CTRL-KLICK]

[KOMMANDO-KLICK]

Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.



SOURIS À UN BOUTON

1. BOUTON DE LA SOURIS [ENTRÉE]

[SHIFT-CLIC]

[OPTION-CLIC]

Pour choisir entre tous les curseurs disponibles

[CTRL-CLIC]

[COMMANDE-CLIC]

Passer du curseur Marcher au dernier utilisé.

Spielen mit der Maus

Um die Menüleiste zu aktivieren, den Zeiger an den oberen Bildschirmrand bewegen.

Um den Zeiger auf dem Bildschirm zu bewegen, die Maus einfach in die gewünschte Richtung schieben.

Um die Spielfigur zu bewegen, das GEHE-Symbol an die gewünschte Position setzen und die Maustaste drücken.

Um ein Kommando auszuführen, die Maustaste drücken (Besitzer von Mäusen mit mehr als einer Taste drücken die Taste ganz links).

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte den Zeichnungen.

ANMERKUNG für MS-DOS-Systeme: Um ein Sierra-Spiel mit einer Maus spielen zu können, muß unter DOS ein Maustreiber installiert werden, bevor das Sierra-Programm gestartet wird.

Jouer avec une souris

Pour activer la barre des icônes, déplacez le curseur vers le haut de votre écran.

Pour positionner le curseur, faites bouger la souris. Pour déplacer vos personnages, mettez et cliquez l'icône Marcher sur l'endroit vers lequel vous désirez qu'ils se dirigent.

Pour exécuter une commande, cliquez sur le bouton (celui de gauche si la souris en possède plusieurs).

Pour plus de détails, référez-vous aux diagrammes ci-dessous.

REMARQUE: Pour les systèmes MS-DOS: pour pouvoir jouer avec votre souris, un programme spécial, mouse driver, doit être installé avant de lancer le jeu.

ZWEI-TASTEN-MAUS

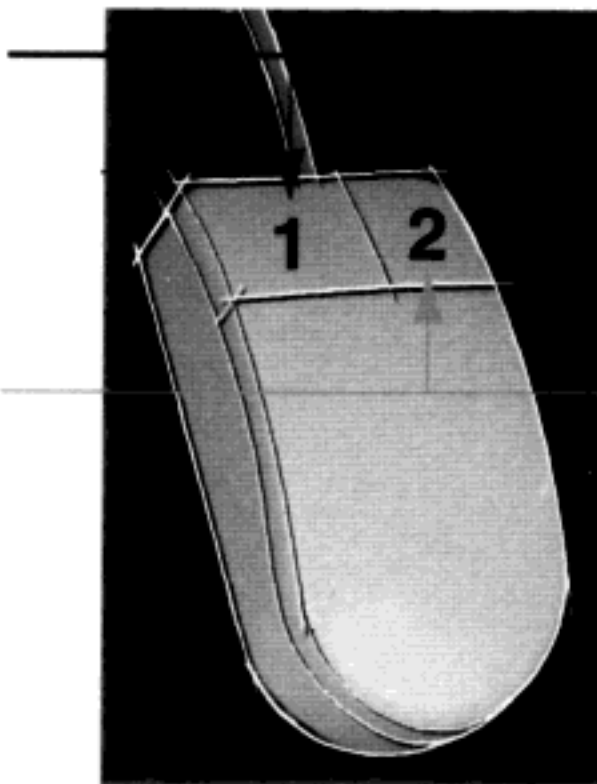
1. LINKE MAUSTASTE [EINGABE]

2. RECHTE MAUSTASTE

Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.

[CTRL-KLICK]

Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.



SOURIS À DEUX BOUTONS

1. BOUTON DE GAUCHE [ENTRÉE]

2. BOUTON DE DROITE

Choisir entre tous les curseurs disponibles [CTRL-CLIC]

Passer du curseur Marcher au dernier utilisé

DREI-TASTEN-MAUS

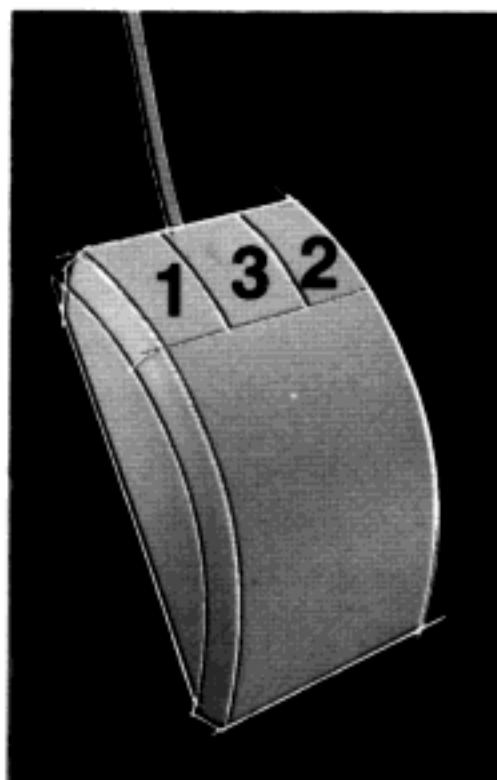
1. LINKE MAUSTASTE [EINGABE]

2. RECHTE MAUSTASTE

Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.

3. MITTLERE MAUSTASTE

Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.



SOURIS À TROIS BOUTONS

1. BOUTON DE GAUCHE [ENTRÉE]

2. BOUTON DE DROITE

Choisir entre tous les curseurs disponibles

3. BOUTON DU MILIEU

Passer du curseur Marcher au dernier utilisé

Spielen mit der Tastatur

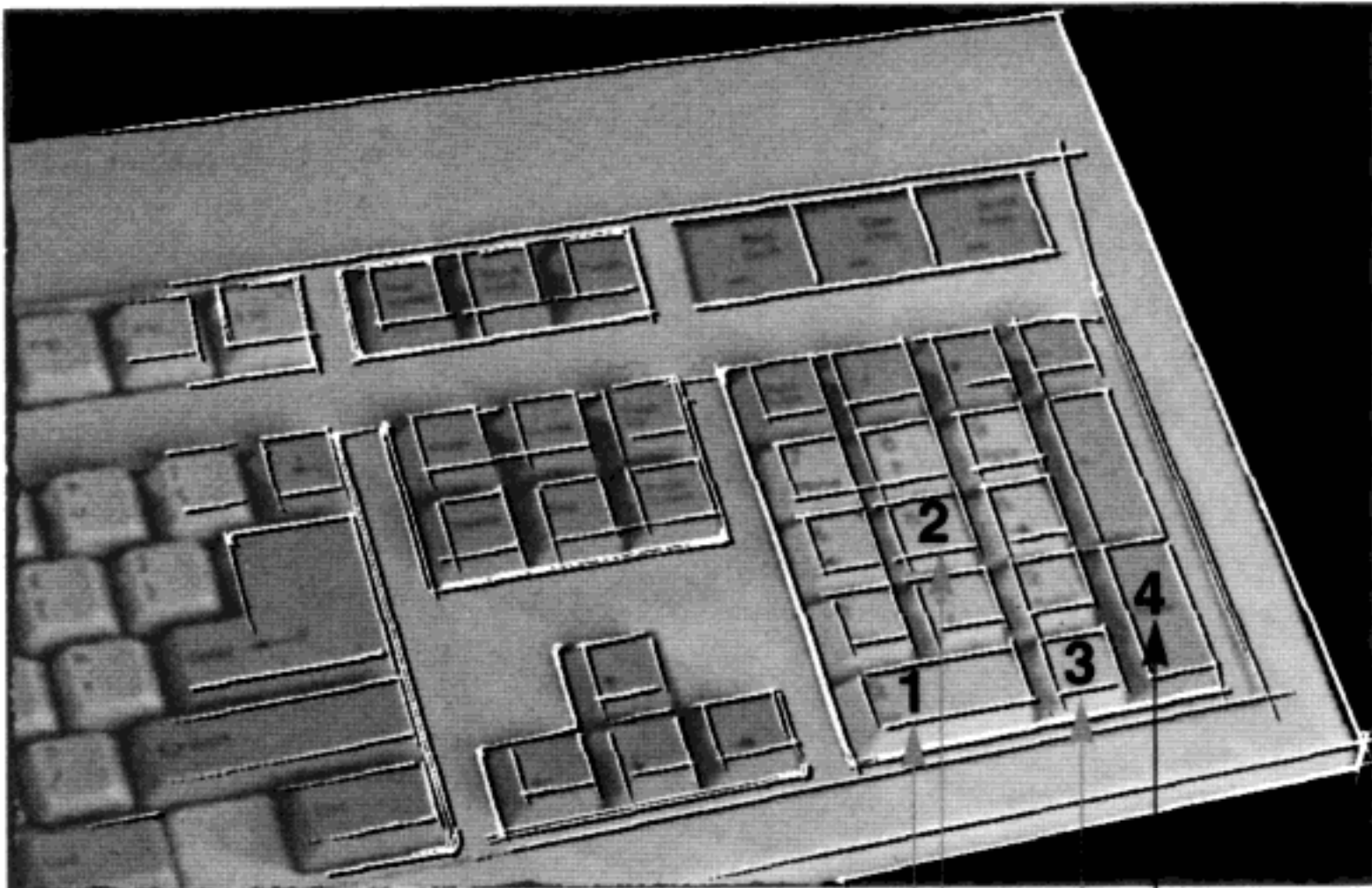
Eine der Pfeiltasten auf der Zehnertastatur drücken, um den Zeiger auf dem Bildschirm oder die Spielfigur zu bewegen. Um die Figur anzuhalten, diese Taste noch einmal betätigen. Die [Eingabetaste] drücken, um einen Befehl auszuführen. Um den Zeiger oder die Figur in kleineren Schritten zu bewegen, die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und die Pfeiltasten benutzen. Weitere Informationen siehe Zeichnung.

Jouer avec le clavier

Pour déplacer un curseur ou un personnage, utilisez les touches fléchées sur la partie numérique de votre clavier. Pour arrêter le déplacement de votre personnage, pressez de nouveau la même touche. Pour exécuter une commande, pressez [ENTRÉE]. Pour déplacer le curseur ou le personnage en petits incréments, maintenez la touche [SHIFT] pressée et utilisez les touches fléchées. Référez-vous au diagramme ci-dessous pour plus de détails.

Zehnertastatur

Clavier Numérique



1. Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.
2. Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.
3. Die Menüleiste öffnen.
4. [EINGABE]

1. Passer du curseur Marcher au dernier utilisé
2. Choisir entre tous les curseurs disponibles
3. Activer la barre des icônes
4. [ENTRÉE]

Spielen mit dem Joystick

Um den Zeiger mit dem Joystick zu bewegen, den Hebel in die gewünschte Richtung drücken. Die FEUER-Taste drücken, um einen Befehl auszuführen. Mit der zweiten FEUER-Taste lässt sich die Menüleiste öffnen. Weitere Informationen sind der Zeichnung zu entnehmen.

Jouer avec une manette (manche à balai)

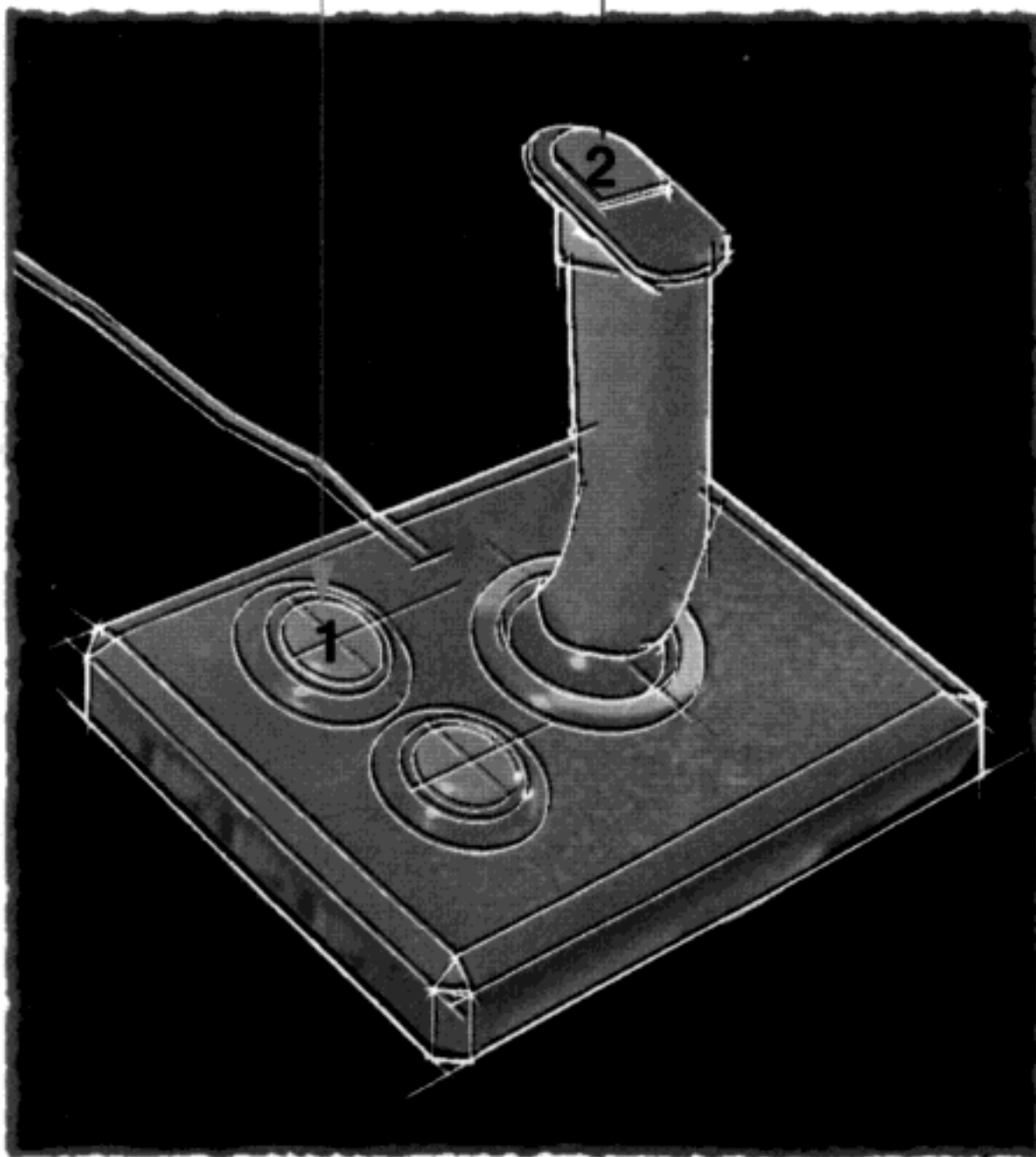
Pour déplacer le curseur, utilisez la manette. Pour exécuter une commande, pressez sur la gachette. Le bouton secondaire active la barre des icônes. Référez-vous au diagramme ci-dessous pour plus de détails.

1. Die Menüleiste öffnen.

1. Activer la barre des icônes

2. FEUER-TASTE

2. GACHETTE



BITTE BEACHTEN: Im weiteren Teil dieses Handbuchs sind alle Spielanweisungen für die Maus geschrieben. Tastatur- oder Joystick-Befehle können natürlich auch verwendet werden. Den Anweisungen dieses Abschnitts ist zu entnehmen, welche Tastatur- oder Joystick-Befehle den Mauskommandos entsprechen.

REMARQUE: Les instructions qui suivent concernent le jeu avec une souris. Veuillez vous référer à la section précédente pour les commandes équivalentes pour jouer avec le clavier ou bien avec une manette de jeux.

Spielkommandos

Alle Spielkommandos liegen auf der Menüleiste, die normalerweise am oberen Bildschirmrand verborgen ist. Um die Menüleiste anzuwählen, den Zeiger zum oberen Bildschirmrand bewegen oder die [Esc]-Taste der Tastatur drücken.

Um eine Aktion auszuwählen, auf das Symbol klicken, das die Aktion darstellt. Dann auf den Bereich des Bildschirms klicken, wo die Aktion ausgeführt werden soll. Um sich beispielsweise einen Gegenstand anzuschauen, wählt der Spieler die Menüleiste an und klickt auf das SCHAUE-Symbol. Danach klickt er mit dem SCHAUE-Zeiger auf den Gegenstand, den er anschauen möchte. Die folgenden Absätze beschreiben jede der möglichen Aktionen im Detail. Anmerkung: Einige Sierra-Spiele bieten zusätzliche Aktionen. Sie sind der jeweiligen Beschreibung des Spiels zu entnehmen.

Das GEHE-Symbol

GEHEN wird gewählt, wenn die Spielfigur auf dem Bildschirm zu einem bestimmten Ort gehen soll.

BITTE BEACHTEN: Beim Spielen mit der Tastatur wird vorausgesetzt, daß die Figur in eine gewählte Richtung bis zum Bildschirmrand gehen soll; sie wird den Bildschirm dementsprechend verlassen, wenn sie nicht vorher angehalten wird.



Der GEHE-Zeiger (nur beim Spielen mit Maus)

Wurde **GEHEN** gewählt, wird der Zeiger durch das GEHE-Symbol ersetzt, das von Spiel zu Spiel anders aussehen kann. Die Füße des Männchens werden auf den Punkt gesetzt, zu dem die Spielfigur gehen soll, es folgt ein Klicken. Die Figur wird an den angegebenen Ort gehen und eventuellen Hindernissen dabei ausweichen.



Auf dem Macintosh kann der Spieler den Bildschirm, auf dem sich die Figur befindet, durch einen Doppelklick verlassen. Dazu muß er den Zeiger in die Nähe des Bildschirmrandes bewegen. Es ist nicht nötig, genau den Rand des Bildschirms zu treffen.

Commandes du jeu

Toutes les commandes sont localisées dans la barre des icônes (elle est normalement invisible). Pour activer cette barre, déplacez le curseur vers le haut de votre écran. Vous pouvez également l'activer en pressant la touche [Esc] sur votre clavier.

Pour exécuter une action ou une commande, cliquez sur l'icône correspondante, puis déplacez le curseur choisi et cliquez de nouveau à l'endroit désiré. Par exemple, pour regarder un objet de plus près, activez la barre des icônes et cliquez sur REGARDER. Cliquez maintenant le curseur en forme d'oeil sur l'objet à regarder. Les paragraphes qui suivent décrivent, dans le détail, toutes les commandes disponibles. Remarque: Certains jeux Sierra ont plus de commandes que celles décrites ici. Veuillez consulter la documentation jointe pour plus de détails.

L'icône Marcher

CHOISISSEZ cette icône lorsque vous désirez déplacer votre personnage sur l'écran.

Remarque: Si vous jouez avec le clavier, votre personnage se déplacera dans la direction que vous aurez choisie et ne stoppera pas (il "sortira" éventuellement de l'écran), à moins que vous ne l'arrêtiez.



Le curseur Marcher (avec souris uniquement)

Quand vous choisissez **MARCHER**, le curseur prendra une nouvelle forme (qui peut varier d'un jeu à l'autre). Placez les pieds de la petite forme humaine à l'endroit où vous désirez emmener votre personnage. Ce dernier se dirigera vers l'endroit indiqué en évitant tous les obstacles qui pourraient se trouver sur son chemin.



Avec un Macintosh, vous pouvez "sortir" de l'écran où votre personnage se trouve en faisant un double clic près de la bordure (approximative) de votre écran.

Das SCHAUE-Symbol

Soll die Spielfigur sich etwas ansehen, wählt der Spieler **SCHAUE**.



L'icône REGARDER

Choisissez **REGARDER** quand vous voulez que votre personnage regarde quelqu'un ou quelque chose de plus près.

Der SCHAUE-Zeiger

Wurde **SCHAUE** gewählt, verwandelt sich der Zeiger zum Auge. Der Spieler setzt das Auge auf den Punkt, der angeschaut werden soll, und klickt. Es erscheint eine Meldung, wenn es dort etwas Besonderes zu sehen gibt.



Le curseur REGARDER

Après avoir choisi **REGARDER**, le curseur prendra la forme d'un oeil humain. Mettez l'oeil sur l'objet que vous désirez regarder de plus près et cliquez; un message sera alors affiché sur votre Écran.

Das NIMM-Symbol

NIMM wählt man, wenn man wünscht, daß die Spielfigur etwas benutzen soll.



L'icône ACTION

Choisissez l'icône **ACTION** quand vous voulez que votre personnage manipule un objet.

Der NIMM-Zeiger

Wurde **NIMM** gewählt, wird der Zeiger durch eine Hand ersetzt. Die Hand auf den Punkt setzen, an dem etwas benutzt oder aufgenommen werden soll, und klicken - schon wird die passende Aktion ausgeführt.



Le curseur ACTION

Après avoir choisi **ACTION**, le curseur prendra la forme d'une main humaine. Mettez la main sur l'objet à manipuler et cliquez.

Das SPRICH-Symbol

SPRICH wird gewählt, wenn die Spielfigur mit anderen Figuren eine Unterhaltung führen soll.



L'icône PARLER

Choisissez l'icône **PARLER** quand vous voulez que votre personnage entame une conversation avec les autres personnages du jeu.

Der SPRICH-Zeiger

Auf die Wahl des **SPRICH**-Symbols hin verwandelt sich der Zeiger zu einem **SPRICH**-Symbol, das von Spiel zu Spiel anders aussehen kann. Der **SPRICH**-Zeiger wird auf die Person (oder den Gegenstand) gesetzt, mit dem die Spielfigur reden soll; es folgt ein Klick. Ist eine Unterhaltung möglich, wird die Spielfigur reden oder eine Unterhaltung anfangen.



Le curseur PARLER

Après avoir choisi **PARLER**, le curseur prendra la forme d'un visage humain (peut varier d'un jeu à l'autre). Mettez le curseur sur la personne (ou l'objet) avec lequel vous désirez parler et cliquez.

Das GEGENSTANDS-Symbol

Das **GEGENSTANDS**-Symbol zeigt den Inventar-Gegenstand, der zuletzt gewählt wurde. Dieses Symbol sollte gewählt werden, wenn der Gegenstand benutzt werden soll.

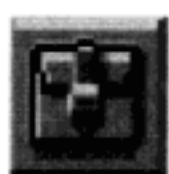


L'icône OBJET

L'icône **OBJET** désigne l'article de votre inventaire utilisé en dernier.

Das INVENTAR-Symbol

Das **INVENTAR**-Symbol sollte der Spieler wählen, wenn er sich einen Überblick über die Gegenstände verschaffen will, die die Spielfigur mit sich führt, und um einen auszuwählen. Im Inventarfenster gibt es mehrere Auswahlmöglichkeiten: **?**, **SCHAUE**, **AKTION** und **OK**.



L'icône INVENTAIRE

Choisissez l'icône **INVENTAIRE** quand vous désirez voir et choisir parmi les objets se trouvant dans votre Inventaire. Plusieurs options sont disponibles: **Regarder**, **Action** et **OK**.

Ist **SCHAUE** gewählt, gefolgt vom Klicken auf einen Inventar-Gegenstand, erhält der Spieler eine Beschreibung des Gegenstands.

Um zwei Gegenstände gemeinsam einzusetzen, muß der eine mit dem PFEIL-Symbol angewählt und anschließend auf den anderen Gegenstand geklickt werden (Beispiel: Juwelen in eine Tasche stecken). Um einen Gegenstand benutzen zu können, wird erst auf das PFEIL-Symbol, dann auf den gewünschten Inventar-Gegenstand geklickt. (Siehe auch INVENTAR-Objektzeiger weiter unten.)

Mit **OK** wird das Inventarfenster geschlossen, der Spieler kann zum Spiel zurückkehren.

INVENTAR-Objektzeiger

Zu jedem Gegenstand im Inventar gehört ein spezieller Zeiger. Jeder dieser Zeiger sieht aus wie das Objekt, für das er steht. **OBJEKTZEIGER** können verwendet werden, um mit Hilfe von Gegenständen aus dem Inventar Aktionen auszuführen.

Ein **OBJEKTZEIGER** wird folgendermaßen eingesetzt:

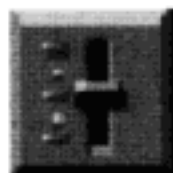
1. Das **INVENTAR**-Symbol aus der Menüleiste wählen oder die [Tab]-Taste drücken.
2. Den Pfeilzeiger auf den Gegenstand des Inventars setzen, der benutzt werden soll, und klicken. Der Zeiger verändert sich und zeigt den gewählten Gegenstand.
3. Auf das **OK**-Symbol klicken. Das Inventarfenster wird geschlossen.
4. Den **OBJEKT**-Zeiger an die Stelle auf dem Bildschirm bewegen, an der der Gegenstand eingesetzt werden soll, und klicken.

Das SYSTEMSTEUERUNGS-Symbol

Die Wahl des SYSTEMSTEUERUNGS-Symbols läßt mehrere Auswahlmöglichkeiten erscheinen: **SPEICHERN, LADEN, NEUSTART, ENDE, HILFE, ÜBER** (Sierra-Symbol), **SPIELEN, TEXT** (in manchen Spielen), **LAUTSTÄRKE, GESCHWINDIGKEIT** und **DETAIL**.

SPEICHERN wählen, wenn der Spielstand gespeichert werden soll.

LADEN wird gewählt, wenn ein zuvor gespeicherter Spielstand wieder geladen werden soll. Die Seiten 16 und 17 geben weitere Informationen über das Speichern und Laden von Spielständen.



Wählen Sie **REGARDER** und klicken Sie auf ein Objekt des Inventars für eine kurze Beschreibung.

Um eine Aktion mit einem Objekt auf ein anderes Objekt auszuführen, zum Beispiel Schmuck in eine Tasche stecken, wählen Sie zuerst das Objekt, das Sie verwenden möchten, mit dem Pfeil-Symbol, und klicken Sie dann auf das zweite Objekt. Um ein Objekt zu verwenden, klicken Sie auf das Pfeil-Symbol (siehe Zeiger für Inventar-Objekte unten).

Wählen Sie **OK** zum Schließen des Inventarfensters und zum Zurückkehren zum Spiel.

Zeiger für Inventar-Objekte

Jedes Objekt in Ihrem Inventar wird durch einen speziellen Zeiger dargestellt. Dieser Zeiger hat die Form des Objekts, das Sie verwenden möchten. Ein **OBJEKT**-Zeiger kann verwendet werden, um Aktionen auszuführen.

Um einen **OBJEKT**-Zeiger während des Spiels zu verwenden, folgen Sie dem folgenden Verfahren:

1. Von der Leiste der Symbole oben auf Ihrem Bildschirm, wählen Sie das **INVENTAR**-Symbol oder drücken Sie die Taste [Tab].
2. Platzieren Sie den Pfeilzeiger auf dem Objekt des Inventars, das Sie verwenden möchten, und klicken Sie darauf. Der Zeiger wird dann das Objekt selbst.
3. Klicken Sie auf das **OK**-Symbol, um das Inventarfenster zu schließen und zum Spiel zurückkehren.
4. Verschieben Sie den Zeiger (in der Form **D'OBJEKT**) an den Ort, an dem Sie ihn verwenden möchten, und klicken Sie.

Das Symbol für das Kontrollfeld

Nachdem Sie das Symbol für das Kontrollfeld ausgewählt haben, werden Ihnen verschiedene Optionen angeboten: **SAUVEGARDER, RÉTABLIR, RELANCER, QUITTER, AIDE, AU SUJET DE** (Sierra-Symbol), **JOUER, TEXTE** (in manchen Spielen), **VOLUME, VITESSE** und **DÉTAIL**.

Wählen Sie **SAUVEGARDER**, wenn Sie den aktuellen Zustand Ihres Spiels in der Erinnerung speichern möchten.

Wählen Sie **RÉTABLIR**, wenn Sie ein Spiel in dem Zustand, in dem Sie es verlassen haben, wieder aufnehmen möchten. Dieser Zustand wird zuvor in der Erinnerung mit dem Befehl SAUVEGARDER gespeichert. Für weitere Informationen über diese beiden Befehle, siehe die Seiten 16 und 17.

NEUSTART wählen, um das Spiel noch einmal von vorne zu beginnen.

ENDE wählen, um das Spiel zu beenden.

Der **GESCHWINDIGKEITS**-Regler erlaubt, die Geschwindigkeit der Spielfigur auf dem Bildschirm einzustellen. Den Zeiger auf den Regler setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, während der Regler nach oben (schneller) oder unten (langsamer) bewegt wird.

Der **LAUTSTÄRKE**-Regler dient der Einstellung der gewünschten Lautstärke für die Musik des Spiels. Den Zeiger auf den Regler setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, während der Regler nach oben (lauter) oder unten (leiser) bewegt wird. ANMERKUNG: Auf Systemen, die nur den eingebauten Lautsprecher verwenden, wird der **LAUTSTÄRKE**-Regler den Ton lediglich ein- (nach oben) oder ausschalten (nach unten).

Der **DETAIL**-Regler erlaubt die Einstellung der Anzahl von nicht spielrelevanten Animationsszenen auf dem Bildschirm. Laufen solche Szenen auf dem Spielcomputer zu langsam ab, sollte die Anzahl dieser Animationen verringert werden: Den Zeiger auf den Regler setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, während der Regler nach oben (mehr Details) oder unten (weniger Details) bewegt wird.

Mit dem **TEXT**-Regler, der nur in manchen Spielen vorhanden ist, kann der Spieler einstellen, wie lange Text auf dem Bildschirm stehenbleibt. Den Zeiger auf den Regler setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, während der Regler nach oben (weniger Lesezeit) oder unten (mehr Lesezeit) bewegt wird.

Wählen Sie **RELANCER** pour recommencer le jeu de nouveau.

Wählen Sie **QUITTER** pour quitter le jeu.

Le levier de **VITESSE** règle la rapidité du déplacement de votre personnage. Mettez le curseur sur le levier et pressez le bouton gauche de votre souris. Déplacez le curseur (en maintenant le bouton gauche de la souris toujours pressé) vers le haut pour accélérer et vers le bas pour ralentir.

Le levier du **VOLUME** règle le volume du son. Déplacez le levier (en maintenant toujours le bouton gauche de la souris pressé) vers le haut pour augmenter et vers le bas pour diminuer. Remarque: Si votre système ne comporte que le haut-parleur interne, incorporé, le volume ne sera pas réglable. Le levier **VOLUME** ne vous permettra que d'allumer (vers le haut) ou d'éteindre (vers le bas) le son.

Le levier **DÉTAIL** règle la richesse du détail de l'animation non-essentielle du jeu. Si le jeu progresse trop lentement à votre goût, choisissez un **DÉTAIL** minimum pour l'animation (non-essentielle). Cliquez sur le levier et déplacez-le (en maintenant le bouton gauche de la souris toujours pressé) vers le haut (plus de détails) ou vers le bas (moins de détails).

Le levier **TEXTE** (disponible dans certains jeux seulement) règle la durée de l'affichage des textes sur votre écran. Cliquez sur le levier et déplacez-le (en maintenant le bouton gauche de la souris toujours pressé) vers le haut (courte durée) ou vers le bas (longue durée).

Das Hilfe-Symbol

☞ wählen und auf einen beliebigen Menüpunkt klicken, um seine Funktionsweise kennenzulernen.



L'icône AIDE

Choisissez l'icône ☞ et cliquez sur les autres icônes du menu pour une explication brève.

Faire une pause dans le jeu

Pour marquer une pause dans le jeu, sélectionnez l'icône **PANNEAU DE CONTRÔLE** à partir de la barre des icônes en haut de votre écran. Pour reprendre le jeu à nouveau, choisissez l'icône **JOUER**. Vous pouvez également arrêter le jeu en activant simplement la barre des icônes.

Anhalten des Spiels

Wer eine Pause machen möchte, wählt das **SYSTEM STEUERUNGS**-Symbol aus der Menüleiste. Das Spiel wird angehalten, bis **SPIELEN** gewählt wird, um das Spiel fortzusetzen. Auch der Aufruf der Menüleiste hält das Spiel an.

SPEICHERN DES SPIELSTANDS

WICHTIG!!! Wer nicht auf die Festplatte speichern möchte, muß eine formatierte Diskette griffbereit halten, um das Spiel speichern zu können. Da auf einer Diskette nur eine begrenzte Zahl von Spielständen Platz hat, sollten mehrere Disketten formatiert werden, um genügend Speicherplatz zur Verfügung zu haben. Es ist ratsam, den Spielstand oft und an verschiedenen Stellen des Spiels zu sichern, denn nur so kann sich der Spieler Fehler beim Einschätzen von gefährlichen Situationen erlauben. Besonders vor möglicherweise gefährlichen Situationen empfiehlt es sich, zu speichern. Auch wenn große Fortschritte erzielt wurden, ist Sichern angesagt. Die Spielstände können mit normalen deutschen Namen bezeichnet werden. Steht die Spielfigur also gerade am Strand, kann der Spielstand 'Am Strand stehen' genannt werden oder einfach 'Strand'.

Auf Disketten speichern

1. Das **SYSTEMSTEUERUNGS**-Symbol von der Menüleiste und **SPEICHERN** wählen. Das Fenster zum Speichern von Spielständen wird angezeigt.
 2. Wer auf Diskette speichert, wird gebeten, die Spielstanddiskette in das Diskettenlaufwerk einzu legen (Beispiel: a:).
- BITTE BEACHTEN:** Wer zum ersten Mal ein Spiel auf Diskette speichern will, aber von der Festplatte spielt, muß das Standardverzeichnis* für Spielstände ändern: Auf **VERZEICHNIS WECHSELN*** klicken.
3. [Ctrl-C] drücken, um die Kommandozeile zu löschen, und den Buchstaben des Diskettenlaufwerks eingeben.
 4. Eine leere, formatierte Diskette in das Laufwerk einlegen.
 5. Auf **OK** klicken.
 6. Eine Beschreibung des Spielstands eingeben und die [EINGABETASTE] drücken, um den Spielstand zu speichern.

* Der Ausdruck 'Verzeichnis' wird für Verzeichnisse und Ordner verwendet.

SAUVEGARDER VOTRE JEU

IMPORTANT!! Si vous ne désirez pas encombrer votre disque dur, vous pouvez sauvegarder votre jeu sur des disquettes qui auront été préalablement formatées. Pour vous permettre d'avancer dans vos aventures plus efficacement, nous vous conseillons de sauvegarder fréquemment, à différentes étapes du jeu. Nous vous recommandons de sauvegarder l'état actuel de votre jeu tout spécialement avant de vous mettre dans des situations potentiellement dangereuses, ou bien après avoir accompli un progrès significatif pour la suite du jeu. Vous pouvez donner un titre, en français courant, à chaque état du jeu que vous voulez mettre en mémoire. Par exemple, si vous vous trouvez sur une plage, vous pourriez intituler cette étape du jeu 'marcher sur le sable' ou bien plus simplement 'plage'.

Sauvegarde sur disquette

1. Activez le **PANNEAU DE CONTRÔLE** puis sélectionnez **SAUVEGARDE**. Le menu de sauvegarde du jeu sera alors affiché.
 2. Si vous choisissez de sauvegarder sur une disquette, vous devrez insérer une disquette formatée dans le lecteur (a, par exemple).
- REMARQUE:** Si vous choisissez de sauvegarder, pour la première fois, sur une disquette alors que vous jouez à partir du disque dur, vous devrez changer le répertoire où la sauvegarde est effectuée par défaut. Veuillez suivre la procédure ci-dessous: Cliquez sur **CHANGER DE RÉPERTOIRE***.
3. Pressez [Ctrl-C] pour effacer la ligne de commande; tapez ensuite la lettre du lecteur où la sauvegarde doit être effectuée.
 4. Insérez une disquette formatée dans le lecteur.
 5. Cliquez sur **OK**.
 6. Tapez un nom qui décrit bien le jeu et pressez [ENTRÉE].

* Le terme 'répertoire' désigne répertoires, tiroirs et dossiers.

Auf Festplatte speichern

ACHTUNG: Wer Spielstände auf die Festplatte speichern möchte, sollte ein oder mehrere Verzeichnisse bzw. Ordner für Spielstände auf der Festplatte erzeugen. Zum Erstellen von Verzeichnissen siehe das Computerhandbuch.

1. Das **SYSTEMSTEUERUNGS**-Symbol von der Menüleiste und **SPEICHERN** wählen. Das Fenster zum Speichern von Spielständen wird angezeigt.
2. Will man in ein anderes Verzeichnis* speichern als in dasjenige, von dem aus das Spiel gestartet wurde, klickt man auf **VERZEICHNIS WECHSELN**. [Ctrl-C] drücken, um die Kommandozeile zu löschen, und den Buchstaben Laufwerks sowie den Namen des neuen Verzeichnisses* tippen.
3. Auf **OK** klicken.
4. Eine Beschreibung des Spielstands eingeben und die [EINGABETASTE] drücken, um den Spielstand zu speichern.

Spielstand laden

1. Das **SYSTEMSTEUERUNGS**-Symbol von der Menüleiste und **LADEN** wählen. Man wird nach dem gewünschten Spielstand gefragt.
2. Den gewünschten Spielstand markieren und **LADEN** wählen.
3. Wenn das Spiel, das geladen werden soll, in einem anderen Verzeichnis steht, **VERZEICHNIS WECHSELN** wählen und den Namen des Verzeichnisses* angeben, von dem geladen werden soll. Das Spiel beenden

Um das Spiel zu beenden,

das **SYSTEMSTEUERUNGS**-Symbol von der Menüleiste und **ENDE** wählen.

Das Spiel neu starten

Um das Spiel wieder von vorne zu beginnen, das **SYSTEMSTEUERUNGS**-Symbol von der Menüleiste und **NEUSTART** wählen.

* Der Ausdruck 'Verzeichnis' wird für Verzeichnisse und für Ordner verwendet.

Sauvegarde sur disque dur

REMARQUE: Si vous décidez de sauvegarder sur disque dur, nous vous recommandons de créer un répertoire ou dossier pour vos sauvegardes du jeu. Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus de détails sur la création de répertoires.

1. Cliquez sur l'icône **PANNEAU DE CONTRÔLE** située dans la barre en haut de votre écran et choisissez la fonction **SAUVEGARDE**. Un menu apparaîtra alors.
2. Si vous décidez de sauvegarder dans un répertoire autre que celui à partir duquel vous jouez, cliquez sur **CHANGER DE REPERTOIRE***, pressez [Ctrl-C] pour effacer la ligne de commande et tapez la lettre du lecteur ainsi que le nom du répertoire* où la sauvegarde doit être effectuée.
3. Cliquez sur **OK**.
4. Tapez un titre qui décrit bien le jeu à sauvegarder et pressez [ENTRÉE].

Rétablir votre jeu

1. Cliquez sur l'icône **PANNEAU DE CONTRÔLE** située dans la barre des icônes en haut de votre écran et choisissez la fonction **RÉTABLIR**. Vous devrez taper le titre du jeu à rétablir.
2. Surlignez le titre désiré et cliquez sur **RÉTABLIR**.
3. Si le jeu à rétablir se trouve dans un autre répertoire, cliquez sur **CHANGER DE REPERTOIRE** et tapez le nom du répertoire* désiré.

Quitter le jeu

Pour arrêter de jouer, cliquez sur l'icône **PANNEAU DE CONTRÔLE** située dans la barre des icônes en haut de votre écran et choisissez la fonction **QUITTER**.

Relancer le jeu

Vous pouvez, à tout moment du jeu, recommencer à jouer à partir du début. Cliquez sur l'icône **PANNEAU DE CONTRÔLE** située dans la barre des icônes en haut de votre écran et choisissez la fonction **RECOMMENCER**.

* Le terme 'répertoire' désigne répertoires, tiroirs et dossiers.

Nachrichtenfenster

Nachrichtenfenster erscheinen immer wieder während des Spiels. Wenn die Nachricht gelesen ist, einfach klicken, um das Fenster zu schließen und weiterzuspielen.

ANMERKUNG: Einige Nachrichtenfenster werden vom Programm gesteuert und können durch Klicken nicht geschlossen werden. Diese Fenster schließen sich automatisch je nach Textgeschwindigkeitseinstellung (siehe TEXT-Regler, Seite 15).

TIPS FÜR ABENTEURER

SCHAU alles genau an. Untersuche die Umgebung gründlich. Öffne Türen und Schubladen. Untersuche alle Gegenstände, die Du siehst, genau, sonst entgehen Dir wertvolle Informationen.

ERFORSCH alle Bereiche des Spiels sorgfältig und **ZEICHNE EINE KARTE**, während Du Dich im Spiel bewegst. Zeichne alle Gegenden ein, die Du betrittst, und füge Informationen über gefundene Gegenstände oder eine Gefahrenquelle ein. Wenn Du eine Gegend ausläßt, fehlt Dir möglicherweise ein wichtiges Puzzleteil!

NIMM alle Objekte mit, von denen Du glaubst, daß Du sie gebrauchen könntest. Ein Verzeichnis der mitgeführten Objekte kann über das **INVENTAR**-Symbol jederzeit abgerufen werden.

BENUTZE alle Objekte, die Du mitgenommen hast, um Probleme zu überwinden. Verschiedene Lösungsansätze können unterschiedliche Ergebnisse hervorrufen.

SEI VORSICHTIG und bleibe stets wachsam - ein Unglück ist schnell passiert, wenn man gar nicht damit rechnet!

SPEICHERE OFT, insbesondere wenn Du etwas Neues oder möglicherweise Gefährliches ausprobierst. Dann mußt Du nicht wieder ganz von vorn anfangen, wenn das Schlimmste passiert. Speichere Spielstände an verschiedenen Punkten des Spiels, so daß Du immer wieder zu jedem gewünschten Ort zurückkehren kannst. Das erlaubt Dir, rückwärts durch die Zeit zu reisen und Situationen auf ganz neue Art anzugehen.

Fenêtres des Messages

Des fenêtres comportant des messages apparaîtront au fur et à mesure du jeu. Après avoir lu le message, cliquez sur la fenêtre pour l'éliminer et reprendre le jeu.

REMARQUE: Certaines fenêtres sont contrôlées par le programme et ne peuvent pas être éliminées en cliquant dessus. Elles s'effaceront automatiquement après une durée déterminée par la position du levier **TEXTE** (voir **LEVIER TEXTE**, page 15).

SUGGESTIONS POUR LES AVENTURIERS

REGARDEZ partout. Examinez minutieusement les alentours. Ouvrez portes et tiroirs. Observez de près tous les objets autour de vous pour ne pas omettre des détails importants.

EXPLOREZ minutieusement chaque endroit et **DRESSEZ DES CARTES** au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Prenez des notes sur les endroits visités, les endroits dangereux et les objets trouvés sur votre chemin. Ne ratez pas des indices importants!

PRENEZ les objets dont vous aurez besoin. Vous pouvez voir tous les objets que vous avez dans votre Inventaire en cliquant simplement sur l'icône Inventaire à tout moment du jeu.

UTILISEZ les objets que vous avez pris pour résoudre les problèmes que vous rencontrez dans le jeu. Vous pouvez résoudre les puzzles de différentes façons; les résultats peuvent être différents.

SOYEZ PRUDENT et attentif à ce qui vous entoure - le danger vous guettera dans les endroits les plus inimaginables.

SAUVEGARDEZ VOTRE JEU SOUVENT, spécialement quand vous êtes sur le point d'entreprendre quelque chose de nouveau ou de potentiellement dangereux. Ainsi, si une catastrophe arrive, vous n'aurez pas besoin de recommencer le jeu depuis le début. Sauvegardez à différents moments et endroits du jeu. Ainsi, vous pourrez toujours revenir en arrière, si vous le désirez. En fait, ceci vous permet de voyager dans le temps et de refaire les choses de manière différente, si vous le désirez.

LASS DICH NICHT ENTMUTIGEN. Wenn Du auf ein Problem stößt, das unlösbar scheint, verzweifle nicht. Verbringe etwas Zeit an einem anderen Ort und komme später wieder. Jede Aufgabe im Spiel hat mindestens eine Lösung, und manche haben mehrere. Mancher Lösungsweg erschwert das Meistern des nächsten Problems, mancher macht es aber auch leichter.

Wenn Du nicht weiterkommst, ist es ratsam, einen älteren Spielstand zu laden und zu versuchen, diesmal etwas anders vorzugehen.

Wenn alle Stricke reißen, hilft vielleicht der Teil 'LÖSUNGEN' auf Seite 30 dieses Handbuchs weiter.

HOLE VERSTÄRKUNG. Es ist hilfreich (und unterhaltsam), das Spiel zusammen mit einem Freund zu spielen. Vier Augen sehen mehr als zwei, viele Köpfe lösen Probleme besser als einer.

TECHNISCHE HILFE

(Nur MS-DOS)

Möglicherweise taucht eine der folgenden Nachrichten während des Spielens oder der Installation auf. Die folgenden Absätze zeigen mögliche Fehlermeldungen in Fettschrift mit Erläuterungen und Problemlösungen.

PRÜFSUMMENFEHLER: Eine schlechte Diskette liegt vor. Prüfsummen sind eine Methode, Diskettenfehler zu entdecken.

LESEFEHLER LAUFWERK A: oder B: Eine beschädigte Diskette wird verwendet. Sehen Sie dazu auf Seite 31, unter 'Sierra-Risikofrei-Garantie', wie Sie die Disketten umtauschen können.

ALLGEMEINER FEHLER LAUFWERK A: oder B: Möglicherweise besitzen Sie ein DD-Diskettenlaufwerk, versuchen aber, inkompatible HD-Disketten zu lesen.

SIE BRAUCHEN '___' BYTE MEHR FREIEN SPEICHER, UM DIESES SPIEL ZU LADEN: Es steht nicht genügend freier Speicher zur Verfügung, um das Programm auszuführen. Möglicherweise müssen Sie Ihr System mit Hilfe einer Boot-Diskette starten. Siehe dazu die Anweisungen für BOOT-DISKETTEN auf den nachfolgenden Seiten.

NE VOUS DÉCOURAGEZ PAS. Si vous rencontrez un obstacle qui vous semble insurmontable, ne vous découragez surtout pas. Explorez d'autres endroits du jeu et retournez à cet obstacle plus tard. Chaque problème dans le jeu possède une solution; quelques uns en possèdent plus d'une. La manière de résoudre un problème peut avoir un effet sur la solution du problème suivant: Elle peut la rendre plus facile ou bien plus difficile.

Si vous êtes coincé, essayez de revenir à un point antérieur dans le jeu et tentez une autre voie.

Si rien n'y fait, consultez la section "SUGGESTIONS" à la page 30 de ce manuel.

FAITES-VOUS AIDER. Il est beaucoup plus amusant et utile de jouer avec un(e) ami(e). Deux têtes valent mieux qu'une!

ASSISTANCE TECHNIQUE

(MS-DOS uniquement)

Un ou bien plusieurs des messages suivants peuvent être affichés durant l'installation du jeu. Les paragraphes qui suivent décrivent les messages (en caractères gras) et les solutions correspondantes.

ERREUR CRC: Ce message signifie que vous avez une disquette endommagée. CRC sont les initiales de Cyclic Redundancy Check (Vérification Cyclique de Redondance), une technique pour tester les disquettes.

ERREUR LECTURE UNITÉ A OU B: Ce message signifie que vous avez une disquette défectueuse. Référez-vous à la page 31 (La Garantie Sans Risques Sierra) pour plus d'informations sur le remplacement de disquettes défectueuses.

PANNE GÉNÉRALE LECTURE UNITÉ A OU B: Ce message signifie que vous essayez de lire des disquettes haute-densité alors que votre lecteur est basse-densité.

VOUS AVEZ BESOIN DE " _____ " OCTETS DE MÉMOIRE SUPPLÉMENTAIRE POUR POUVOIR EXÉCUTER CE JEU: Ce message signifie que vous n'avez pas assez de mémoire libre pour exécuter ce programme. Vous devrez peut-être remettre en marche votre système avec une Disquette Amorce. Référez-vous à la section INSTRUCTIONS POUR DISQUETTE AMORCE dans les pages qui suivent.

KEIN HUNK MEHR: Sie setzen speicherresidente Programme wie Windows, Sidekick, eine DOS-Shell oder andere Programme ein, die im Speicher resident verbleiben, selbst wenn sie gerade nicht benutzt werden. Booten mit einer BOOT-DISKETTE stellt eine Lösung dieses Problems dar. Siehe Anweisungen für BOOT-DISKETTEN auf den nachfolgenden Seiten.

PACKED FILE IS CORRUPT: Dieser DOS-Fehler tritt hauptsächlich unter DOS 5.0 auf. Das Eingeben von LOADFIX vor dem Installieren oder dem Starten des Spiels behebt diesen Fehler (also loadfix install [Eingabe] oder loadfix sq4.bat [Eingabe]).

SEKTOR NICHT GEFUNDEN LAUFWERK A: (während eine MS-DOS-Spielstanddiskette gelesen wird.) Eine schlechte Diskette liegt vor. Sehen Sie dazu auf Seite 31, unter 'Sierra-Risikofrei-Garantie', wie Sie die Disketten umtauschen können.

DIE KONFIGURATIONSDATEI KONNTE NICHT GEFUNDEN WERDEN: Die Datei RESOURCE.CFG wurde offensichtlich nie erzeugt. Dieser Fehler kann dadurch behoben werden, daß das Installationsprogramm vom Spieleverzeichnis der Festplatte aus noch einmal gestartet wird (z.B. c:\sierra\sq4).

SPEICHERANFORDERUNGEN

Die Programme von Sierra benötigen große Mengen an Speicher (RAM), um zu laufen. Wer auf Schwierigkeiten stößt und wissen möchte, wieviel Speicher unter DOS verfügbar ist, tippe chkdisk [Eingabe] (DOS 5.0-Benutzer können auch mem tippen). Ein Beispiel für ein typisches System ist:

655,360 Bytes Total Memory (640K)

597,842 Bytes Free (584K).

Wenn die 'Bytes Free'-Zeile weniger als 583,860 (570 K) anzeigt, Boot-Diskette benutzen. (Minimale Speicheranforderungen können von Spiel zu Spiel wechseln.)

OUT OF HUNK: Ce message signifie que votre ordinateur est en train d'exécuter des programmes tels que Windows, Sidekick, DOS Shell ou autres applications qui résident de façon permanente dans la mémoire RAM même si vous ne les utilisez pas. Pour résoudre ce problème, vous devez remettre en marche votre système en utilisant une Disquette Amorce. Référez-vous à la section INSTRUCTIONS POUR DISQUETTE AMORCE dans les pages qui suivent.

PACKED FILE IS CORRUPT: Cette erreur a lieu généralement quand vous utilisez DOS 5.0. Pour la corriger, tapez LOADFIX avant d'exécuter soit la procédure d'installation soit le fichier BAT qui invoque le jeu lui-même. Par exemple: LOADFIX INSTALL [ENTRÉE] ou bien LOADFIX SQ4.BAT [ENTRÉE].

SECTEUR NON-TROUVÉ LECTURE UNITÉ A: (Pendant la lecture d'une disquette MS-DOS) Ce message signifie que votre disquette est défectueuse. Référez-vous à la page 31 (La Garantie Sans Risques Sierra) pour plus d'informations sur le remplacement de disquettes défectueuses.

SHARING VIOLATION "CAN'T FIND RESOURCE.CFG": Ce message signifie que le fichier RESOURCE.CFG n'a jamais été créé. Réexécutez le programme de l'installation à partir du sous-répertoire où se trouve votre jeu (C:\SIERRA\SQ4 par exemple). Cela devrait corriger le problème.

CAPACITÉ DE MÉMOIRE REQUISE

Les programmes Sierra requièrent une large capacité de mémoire RAM pour fonctionner normalement. Si vous observez des difficultés et que vous désirez connaître la capacité de mémoire de votre ordinateur, tapez CHKDSK [ENTRÉE] (pour DOS 5.0 tapez MEM [ENTRÉE]). Par exemple, un système typique affichera:

655,360 octets de mémoire totale (640K)

597,842 octets libres (584K)

Si la ligne "octets libres" montre un nombre inférieur à 583,680 (570K), utilisez une Disquette Amorce pour remettre en marche votre système. La capacité minimum de mémoire requise varie d'un jeu à l'autre.

BOOT-DISKETTEN

Wer seinen Computer mit Hilfe einer Boot-Diskette bootet, verhindert, daß irgendwelche TSR-Programme (Terminate-and-Stay-Resident-, speicherresidente Programme) in den Speicher geladen werden.

Boot-Disketten-Erzeuger

Wurde Ihr Programm nach dem Mai 1992 herausgegeben, enthält es eine Option, um automatisch eine Boot-Diskette zu erstellen. Um diese Option zu benutzen, das Installationsprogramm entweder aus dem Spieleverzeichnis oder von der STARTUP/DISK 1 aus starten und 'Boot-Diskette erstellen' wählen. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, um die Prozedur zu beenden. Sobald die Boot-Diskette erstellt ist, sollten Sie die Anweisungen unter 'Technische Tips' in diesem Handbuch befolgen.

ANMERKUNG: Enthält Ihr Programm keine Option zur Erstellung einer Boot-Diskette, folgen Sie den Anweisungen auf der nächsten Seite, um eine Boot-Diskette zu erstellen.

ERSTELLEN EINER BOOT-DISKETTE

BITTE BEACHTEN: Der Format-Befehl sollte mit Vorsicht gebraucht werden, um nicht alle Daten der Festplatte aus Versehen zu löschen. Bitte den Anweisungen auf den folgenden Seiten bis ins Detail folgen.

Formatieren von einer Festplatte aus

1. Eine leere Diskette in das Laufwerk A: einlegen.
2. Auf dem C:-Prompt `format a:/s` [EINGABE] tippen.
Anmerkung: Ist Ihr A:-Laufwerk ein 3,5-Zoll-HD-Laufwerk, Sie wollen aber eine DD-Diskette verwenden, tippen Sie `format a:/s/t:80/n:9` [EINGABE].
Anmerkung: Ist Ihr A:-Laufwerk ein 5,25-Zoll-HD-Laufwerk, es soll aber eine DD-Diskette verwendet werden, `format a:/s/t:40/n:9` [EINGABE] tippen.
3. Den DOS-Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

INSTRUCTIONS POUR DISQUETTE AMORCE

En mettant en marche votre ordinateur avec une Disquette Amorce, vous empêcherez les programmes du type TSR (Terminate-and-Stay-Resident) d'être installés dans la mémoire RAM et d'y résider de façon permanente.

Création de Disquette Amorce

Si votre programme a été mis en vente après le mois de mai 1992, il contiendra une option pour créer automatiquement une disquette amorce. Pour utiliser cette option, exécutez la procédure d'installation à partir du sous-répertoire du jeu ou bien à partir de la disquette marquée STARTUP/Disk 1. Sélectionnez ensuite l'option "Make Bootable Floppy Disk". Suivez les instructions affichées sur votre écran. Une fois votre Disquette Amorce prête, suivez les instructions dans la section "Conseils techniques" de ce manuel.

REMARQUE: Si votre programme ne contient pas l'option "Make Bootable Floppy Disk", veuillez suivre les instructions dans la page qui suit pour créer une disquette Amorce.

CRÉER UNE DISQUETTE AMORCE

REMARQUE: La commande "format" doit être utilisée avec le plus grand soin pour ne pas effacer les données et programmes résidant dans votre disque dur. Veuillez suivre les instructions ci-dessous très exactement.

Formatage à partir d'un disque dur

1. Insérez une disquette vierge dans le Lecteur A:
2. Au message de guidage C: tapez: `format a:/s` [ENTRÉE]
Remarque: Si le lecteur A est un 3,5 pouces haute-densité et la disquette est basse-densité, tapez: `format a:/s/t:80/n:9` [ENTRÉE]
Remarque: Si le lecteur A est un 5,25 pouces haute-densité et la disquette est basse-densité, tapez: `format a:/s/t:40/n:9` [ENTRÉE]
3. Suivez les instructions DOS.

Formatieren von einer Diskette aus

1. MS-DOS-Systemdiskette in das Laufwerk A: einlegen.
2. Auf dem A:-Prompt format a:/s [EINGABE] tippen.
3. Bei Aufforderung eine leere Diskette in das Laufwerk A: einlegen und den DOS-Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

ANMERKUNG: Wer eine Maus mit dem Sierra-Spiel verwenden will, sollte die Maustreiber-Anweisungen beachten, bevor die Boot-Diskette erstellt wird.

FÜR ALLE MS-DOS-VERSIONEN, DIE ÄLTER SIND ALS 5.0

Nun muß eine CONFIG.SYS-Datei für die Boot-Diskette erzeugt werden.

ERZEUGEN EINER CONFIG.SYS-DATEI

4. Die formatierte, leere Diskette in das Laufwerk A: legen.
5. a: [EINGABE] tippen.
6. Nun copy con config.sys [EINGABE] tippen.
7. Anschließend files=20 [EINGABE] tippen.
8. Die [F6]-Taste und dann die [EINGABETASTE] drücken. Die Nachricht '1 File(s) copied' sollte jetzt angezeigt werden.

Nun muß eine AUTOEXEC.BAT-Datei für die Boot-Diskette erstellt werden.

Anmerkung: Wenn Sie DOS 4.0 oder 4.01 verwenden und Ihre Festplattenpartition größer als 32 Megabyte ist, erhalten Sie möglicherweise eine Warnangabe, die SHARE.EXE erwähnt. Diese Meldung kann ignoriert werden, Sierra-Produkte benötigen SHARE.EXE nicht.

ERZEUGEN EINER AUTOEXEC.BAT-DATEI

1. a: [EINGABE] tippen.
2. copy con autoexec.bat [EINGABE] tippen.
3. set comspec=c:\command.com [EINGABE] tippen.
4. prompt \$p\$g [EINGABE] tippen.
5. path=c:\dos [EINGABE] tippen.
6. Die [F6]-Taste und dann die [EINGABETASTE] drücken. Die Nachricht '1 File(s) copied' sollte nun angezeigt werden.

Formatage à partir d'une disquette système

1. Insérez votre disquette système originale MS-DOS dans le lecteur A:.
2. Au message de guidage A:, tapez format a:/s [ENTRÉE]
3. Au message de guidage, insérez une disquette vierge dans le lecteur A: et suivez les instructions DOS.

REMARQUE: Si vous comptez jouer avec une souris, veuillez consulter la section "Driver Souris" avant de créer une Disquette Amorce.

POUR UTILISATEURS MS-DOS (AVANT 5.0)

Vous devez maintenant créer un fichier CONFIG.SYS pour votre Disquette Amorce.

CRÉER UN FICHIER CONFIG.SYS

4. Insérez votre disquette vierge formatée dans le lecteur A:.
5. Tapez: a: [ENTRÉE].
6. Tapez: copy con config.sys [ENTRÉE].
7. Tapez: files=20 [ENTRÉE].
8. Pressez la touche [F6] puis [ENTRÉE]. Le message "1 File(s) copied" sera affiché.

Vous devez maintenant créer un fichier AUTOEXEC.BAT pour votre disquette Amorce.

Remarque: Si vous utilisez DOS 4.0 ou 4.01 et que votre partition de disque dur est supérieure à 32 Megabytes (Méga octets), vous pourriez lire un message d'avertissement avec le mot "SHARE.EXE". Vous pouvez ignorer ce message car les programmes Sierra n'utilisent pas SHARE.EXE.

CRÉER UN FICHIER AUTOEXEC.BAT

1. Tapez: a: [ENTRÉE].
2. Tapez: copy con autoexec.bat [ENTRÉE].
3. Tapez: set comspec=c:\command.com [ENTRÉE].
4. Tapez: prompt \$p\$g [ENTRÉE].
5. Tapez: path=c:\dos [ENTRÉE].
6. Pressez la touche [F6] puis [ENTRÉE]. Le message "1 File(s) copied" sera affiché.

FÜR BENUTZER von MS-DOS 5.0

Nun muß eine CONFIG.SYS-Datei für die Boot-Diskette erzeugt werden.

ERZEUGEN EINER CONFIG.SYS-DATEI

FÜR 286-COMPUTER MIT 1 MB ODER MEHR

4. Die formatierte, leere Diskette in das Laufwerk A: einlegen.
5. a: [EINGABE] tippen.
6. copy con config.sys [EINGABE] tippen.
7. device=c:\dos\himem.sys [EINGABE] tippen.
8. dos=high [EINGABE] tippen.
9. files=30 [EINGABE] tippen.
10. buffers=30 [EINGABE] tippen.
11. stacks=0,0 [EINGABE] tippen.
12. break=on [EINGABE] tippen.
13. Die [F6]-Taste und dann die [Eingabetaste] drücken. Die Nachricht '1 File(s) copied' sollte jetzt angezeigt werden.

Nun muß noch eine AUTOEXEC.BAT-Datei für die Boot-Diskette erstellt werden. Bitte den AUTOEXEC.BAT-Anweisungen auf der nächsten Seite folgen.

ERZEUGEN EINER CONFIG.SYS-DATEI

FÜR 386- ODER 486-COMPUTER

4. Die formatierte, leere Diskette in das Laufwerk A: einlegen.
5. a: [EINGABE] tippen.
6. copy con config.sys [EINGABE] tippen.
7. device=c:\dos\himem.sys [EINGABE] tippen.
8. device=c:\dos\emm386.exe ram [EINGABE] tippen.
9. files=30 [EINGABE] tippen.
10. buffers=30 [EINGABE] tippen.
11. stacks=0,0 [EINGABE] tippen.
12. break=on [EINGABE] tippen.
13. dos=high,umb [EINGABE] tippen.
14. Die [F6]-Taste und dann die [EINGABETASTE] drücken. Die Nachricht '1 File(s) copied' sollte nun angezeigt werden.

Nun muß eine AUTOEXEC.BAT-Datei für die Boot-Diskette erzeugt werden.

POUR UTILISATEURS MS-DOS 5.0

Vous devez maintenant créer un fichier CONFIG.SYS pour votre Disquette Amorce.

CRÉER UN FICHIER CONFIG.SYS

POUR SYSTEMES 286 AVEC 4 MEG OU PLUS

4. Insérez votre disquette vierge formatée dans le lecteur A:
5. Tapez: a: [ENTRÉE].
6. Tapez: copy con config.sys [ENTRÉE].
7. Tapez: device=c:\dos\himem.sys [ENTRÉE].
8. Tapez: dos=high [ENTRÉE].
9. Tapez: files=30 [ENTRÉE]
10. Tapez: buffers=30 [ENTRÉE].
11. Tapez: stacks=0,0 [ENTRÉE].
12. Tapez: break=on [ENTRÉE].
13. Pressez la touche [F6] puis [ENTRÉE]. Le message "1 File(s)copied" sera affiché.

Vous devez maintenant créer un fichier AUTOEXEC.BAT pour votre Disquette Amorce. Veuillez suivre les instructions pour AUTOEXEC.BAT à la page suivante (24).

CRÉER UN FICHIER CONFIG.SYS

POUR SYSTÈMES 386 OU 486

4. Insérez votre disquette vierge formatée dans le lecteur A:
5. Tapez: a: [ENTRÉE].
6. Tapez: copy con config.sys [ENTRÉE].
7. Tapez: device=c:\dos\himem.sys [ENTRÉE].
8. Tapez: device=c:\dos\emm386.exe ram [ENTRÉE].
9. Tapez: files=30 [ENTRÉE]
10. Tapez: buffers=30 [ENTRÉE].
11. Tapez: stacks=0,0 [ENTRÉE].
12. Tapez: break=on [ENTRÉE].
13. Tapez: dos=high,umb [ENTRÉE].
14. Pressez la touche [F6] puis [ENTRÉE]. Le message "1 File(s) copied" sera affiché. Vous devez maintenant créer un fichier AUTOEXEC.BAT pour votre Disquette Amorce.

ERZEUGEN EINER AUTOEXEC.BAT-DATEI FÜR 286-, 386- oder 486-COMPUTER

1. **copy con autoexec.bat** [Eingabe] tippen.
2. **prompt \$p\$g** [Eingabe] tippen.
3. **path=c:\dos** [Eingabe] tippen.
4. Die [F6]-Taste und dann die [Eingabetaste] drücken. Die Nachricht '1 File(s) copied' sollte nun angezeigt werden.

MAUSTREIBER

Wer in dem Sierra-Spiel eine Maus benutzen will, muß den Maustreiber auf die Boot-Diskette kopieren. Nachfolgend stehen ein paar Beispiele für Kommandos, die entweder der Datei CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT angefügt werden müssen, um den Treiber automatisch zu laden.

CONFIG.SYS-DATEI (falls MOUSE.SYS auf die Boot-Diskette kopiert wurde)

Wer den Anweisungen von MS-DOS-5-Boot-Disketten folgt, tippt `devicehigh=mouse.sys`

Wer den Anweisungen für DOS-Versionen folgt, die älter sind als 5.0, tippt `device=mouse.sys`

AUTOEXEC.BAT-DATEI (falls MOUSE.COM auf die Boot-Diskette kopiert wurde)

Wer den Anweisungen von MS-DOS-5-Boot-Disketten folgt, tippt: `lh mouse`

Wer den Anweisungen für DOS-Versionen folgt, die älter sind als 5.0, tippt: `mouse`

Im Maus-Handbuch finden sich weitere Informationen, wie der Maustreiber zu installieren ist. Sie können auch den technischen Kundendienst von Sierra anrufen oder ein Fax schicken.

U.S. Tel: (209) 683-8989;

Fax: (209) 683-3633

U.K. Tel: (44) 734-303-171;

Fax: (44) 734-303-201

CRÉER UNE DISQUETTE AMORCE POUR SYSTÈMES 286, 386 OU 486

1. Tapez: **copy con autoexec.bat** [ENTRÉE].
2. Tapez: **prompt \$p\$g** [ENTRÉE].
3. Tapez: **path=c:\dos** [ENTRÉE].
4. Pressez la touche [F6] puis [ENTRÉE]. Le message "1 File(s) copied" sera affiché.

Les "DRIVERS SOURIS"

Si vous comptez jouer avec une souris, vous devez copier le fichier "Driver Souris" dans votre Disquette Amorce. Des exemples de commandes à insérer dans le fichier AUTOEXEC.BAT ou bien CONFIG.SYS pour une installation automatique du "Driver Souris" suivent ci-dessous.

Fichier CONFIG.SYS: (Si le fichier MOUSE.SYS a été copié dans la Disquette Amorce)

Si vous avez MS-DOS 5.0, tapez: `devicehigh=mouse.sys`

Si vous avez MS-DOS antérieur à 5.0, tapez: `device=mouse.sys`

Fichier AUTOEXEC.BAT: (Si le fichier MOUSE.COM a été copié dans la Disquette Amorce)

Si vous avez MS-DOS 5.0, tapez: `lh mouse`

Si vous avez MS-DOS antérieur à 5.0, tapez: `mouse`

Pour plus d'informations sur la procédure d'installation du Driver Souris, consultez le manuel d'instructions inclus avec votre souris. Vous pouvez également téléphoner ou envoyer un fax (télécopie) à Sierra Technical Support pour assistance.

U.S.A Tel:(209) 683-8989

Fax: (209) 683-3633

U.K. (Grande-Bretagne)

Tel: (44) 734-303-171

Fax: (44) 734-303-201

WICHTIG!! Wenn die Boot-Diskette erstellt ist, muß der Computer mit der Diskette neu gebootet werden. Die Boot-Diskette im Laufwerk A: lassen und [Ctrl]-[Alt]-[Del] gleichzeitig drücken. Der Computer wird nun neu booten, wobei a: das Standardlaufwerk ist. Um wieder zur Festplatte zu schalten, c: [Eingabe] tippen. Dann cd sierra [Eingabe] tippen, um in das Sierra-Verzeichnis zu wechseln. Den Anweisungen im Handbuch folgen, um das Spiel zu starten. Viel Spaß!

Boot-Disketten-Anweisungen für andere DOS-Formate sind auch in der Sierra-Mailbox verfügbar (U.S. 209-683-4463 oder U.K. (44)734-304-227).

Hier eine Liste der am häufigsten benötigten Anweisungen:

BESCHREIBUNG	MAILBOX NAME
1. MS-DOS 5.0 mit CD	BDMS5CD.EXE
2. MS-DOS 5.0 mit QEMM	BDQEMM.EXE
3. MS-DOS 5.0 mit STACKER	BDMS5STK.EXE
4. DR.DOS 6.0	BDDRD6.EXE
5. DR.DOS 6.0 mit SUPERSTOR	BDDRD6SS.EXE
6. DR.DOS 6.0 mit CD	BDDRD6CD.EXE

Tritt ein Problem auf, obwohl Sie ordnungsgemäß eine Boot-Diskette erstellt und das System damit gebootet haben, bevor Sie ein Sierra-Spiel gestartet haben, ist etwas anderes nicht in Ordnung. Im Anschluß finden sich einige Tips zur Fehlereingrenzung, die Sierras Technischer Kundendienst empfiehlt

TIPS ZUR SCHNELLEN FEHLEREINGRENZUNG

1. System mit der Boot-Diskette booten, die Sie erzeugt haben.
2. Das Spiel noch einmal installieren, nachdem mit der Boot-Diskette gebootet wurde.

IMPORTANT!! Après avoir créé une Disquette Amorce, vous devez remettre en marche et ré-amorcer votre système avec cette disquette. Mettez la disquette amorce dans le lecteur A: et pressez les touches [Ctrl]-[Alt]-[Del] simultanément. Votre ordinateur se remettra en marche en utilisant le lecteur A par défaut. Tapez c: [ENTRÉE] pour accéder au disque dur puis cd sierra [ENTRÉE] pour accéder au répertoire Sierra. Suivez les instructions du manuel pour commencer à jouer. Amusez-vous bien!

Les instructions pour Disquette Amorce pour les autres formats de DOS sont disponibles pour transfert à partir du BBS Sierra (Bulletin d’Affichage Electronique: U.S.A. 209-683-4463, Grande-Bretagne (44)734-304-227).

La liste suivante comprend les noms des fichiers d’instructions les plus souvent demandés:

DESCRIPTION	NODU FICHIER BBS
1. MS-DOS 5.0 AVEC CD	BDMS5CD.EXE
2. MS-DOS 5.0 AVEC QEMM	BDQEMM.EXE
3. MS-DOS 5.0 AVEC STACKER	BDMS5STK.EXE
4. DR.DOS 6.0	BDDRD6.EXE
5. DR.DOS 6.0 AVEC SUPERSTOR	BDDRD6SS.EXE
6. DR.DOS 6.0 AVEC CD	BDDRD6CD.EXE

Si vous rencontrez toujours des difficultés après avoir créé et utilisé une disquette amorce pour remettre en marche votre ordinateur, le problème doit résider autre part. Les paragraphes suivants renferment des conseils et des suggestions du Service Assistance Technique de Sierra.

SUGGESTIONS POUR DÉPANNAGE RAPIDE

1. Remettez en marche votre ordinateur avec la Disquette Amorce que vous avez créée.
2. Ré-installez le programme (le jeu) dans un environnement Disquette Amorce.

3. Wer eine Sound Blaster oder eine kompatible Soundkarte benutzt, dem helfen bei langsamen Programmablauf oder bei einem Aufhänger die folgenden Informationen, um schnell wieder spielen zu können: Für Sound Blaster oder kompatible Soundkarten das Installationsprogramm aus dem Spieleverzeichnis starten und 'Ad Lib' oder 'Eingebauter Lautsprecher' für Musik wählen, für Sprachausgabe 'Keine Soundkarte'. Bitte beachten: Diese Übergangslösung erlaubt es nicht, digital aufgezeichnete Sprache und Effekte auszugeben, die das Spiel möglicherweise beherrscht. Um die Karte wieder korrekt laufen zu lassen, sollten Sie sich an Sierras Technischen Kundendienst oder den Kundendienst des Soundkartenherstellers wenden.

4. Falls notwendig, 'Erweiterten Speicher nicht benutzen' wählen.

5. Wer immer noch auf Schwierigkeiten stößt, sollte unter 'Technischer Kundendienst' auf der folgenden Seite die Adresse von Sierras Kundendienstabteilung nachschlagen.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Alle Systeme

Technische Unterstützung ist nur einen Telefonanruf entfernt. In den Vereinigten Staaten lautet die Nummer für den persönlichen Service (209) 683-8989, in Großbritannien (44)734-303-171. Wer lieber ein Fax schicken möchte, wählt die Nummer (209) 683-3633 in den Vereinigten Staaten oder (44)734-303 201 in Großbritannien. Natürlich können Sie auch einen Brief schreiben. Im Brief oder Fax sollten Sie detaillierte Auskunft über Ihr Computersystem und das Problem geben. Außerdem bitte Adresse und Telefonnummer angeben, falls weitere Informationen benötigt werden.

Schreiben richten Sie bitte an:

USA	Europa & Großbritannien
Sierra On-Line	Sierra On-Line Limited
P.O. Box 800	Attention: Technical Support
Coarsegold, CA	Unit 2, Technology Centre
93614-0800	Station Road
Attention:	Theale, Berkshire
Technical Support	RG7 4AA United Kingdom

3. Si vous utilisez une carte son Sound Blaster ou autre carte compatible et que vous rencontrez des problèmes d'hésitation ou de blocage dans le jeu, les informations suivantes peuvent vous aider à résoudre le problème rapidement. Les utilisateurs de Sound Blaster ou autres cartes compatibles doivent exécuter la procédure d'installation à partir du sous-répertoire du jeu et sélectionner l'option "Ad Lib" ou "PC Internal Speaker" pour la musique et l'option "No Audio/Speech Card" pour la parole, dans le cas échéant. Remarque: Cette solution provisoire ne vous permettra pas d'entendre les sons échantillonnés que pourrait comporter votre jeu. Pour une utilisation optimum de votre carte son, veuillez contacter le Service Assistance Technique de Sierra ou bien celui du fabricant du module son lui-même.

4. Dans le cas échéant, sélectionnez l'option "Don't Use Extra Memory".

5. Si vous continuez à rencontrer des problèmes techniques, référez-vous à la section "Assistance Technique" dans la page suivante pour plus de détails sur le Service Assistance Technique de Sierra On-Line.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Tous systèmes

Il suffit d'un simple appel téléphonique pour contacter notre service d'assistance technique. Appelez le (209)683-8989 aux U.S.A. ou bien le (44)734-303 171 en Grande-Bretagne pour un service personnalisé. Vous pouvez également nous joindre par courrier ou bien par fax (télécopie) au (209)683-3633 aux U.S.A. ou bien au (44)734-303 201 en Grande-Bretagne. Si vous choisissez de nous contacter par courrier ou par fax, veuillez joindre également des informations détaillées sur le système utilisé ainsi qu'une description complète du problème que vous rencontrez. Veuillez également joindre votre adresse et numéro de téléphone au cas où nous aurions besoin de vous contacter pour plus d'informations.

Adressez votre courrier à:

U.S.A	EUROPE/GRANDE-BRETAGNE
Sierra On-Line	Sierra On-Line Limited
P.O. Box 800	Attention: Technical Support
Coarsegold, CA	Unit 2, Technology Centre
93614-0800	Station Road
Attention:	Theale, Berkshire
Technical Support	RG7 4AA United Kingdom

Sierras Technischer Kundendienst kann auch folgendermaßen erreicht werden:

***Sierra Mailbox:** U.S. (209) 683-4463 oder
U.K. (44) 734-304 227

CompuServe-GAMMAPUB, Section 11
(Technical Support ID -76004,2413)

Prodigy (Technical Support ID - WBWW55A)

America's On-Line

GEnie

* Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen sind über die Mailbox verfügbar (nur in den Vereinigten Staaten). Im Hauptmenü Option '8' für 'Technische Hilfe' wählen, dann 'T' für 'Top 10 Technical Issues'.

"ROBO TECH"

TECHNISCHE KUNDENDIENST MITARBEITER DER SIERRA ON-LINE

Sierra On-Line hat sich dem besten Kundendienst verpflichtet und bietet einen automatischen 24-Stunden-Kundendienst an. 'Robo Tech', unser automatischer Kundendienstmitarbeiter, hat Antworten für die am häufigsten gestellten technischen Fragen parat. Er kann durch Anrufen unserer Kundendienstabteilung unter (209) 683-8989 und Drücken der Taste 2 auf einem Tastentelefon erreicht werden. (Ein Tastentelefon ist Voraussetzung für die automatische Beratung.) Wird Ihr Problem hier nicht behandelt, können Sie während der Bürozeiten einen menschlichen Mitarbeiter erreichen, montags bis freitags von 8:15 bis 16:45 Uhr (Pazifik-Zeit).

In Großbritannien, wo noch kein automatisches System zur Verfügung steht, können Fragen zu vielen technischen Problemen über die Mailbox, (44) 734 304 227, geklärt werden. Sie können unter (44) 734 303 171 auch eine Kundendienstmitarbeiter erreichen (Montag bis Freitag 9 bis 17 Uhr).

Le Service Assistance Technique est également disponible sur:

***Sierra BBS:** U.S.A. (209)683-4463 ou Grande-Bretagne (44)734-304 227

CompuServe-GAMAPUB, Section 11 (Technical Support ID - 76004,2143)

Prodigy (Technical Support ID - WBWW55A)

America's On-Line

GEnie

* Les réponses aux questions les plus fréquemment posées sont disponibles (U.S.A. uniquement) sur Sierra BBS. Au menu principal, choisissez l'option "8" pour accéder à Technical Help puis "T" pour Top 10 Technical Issues.

"ROBO TECH"

LE SERVICE AUTOMATISÉ DE L'ASSISTANCE TECHNIQUE DE SIERRA

Pour demeurer à la pointe dans le domaine du Service Clients, Sierra On-Line vous offre un service d'assistance technique automatisé qui fonctionne 24 heures sur 24. "Robo Tech", notre représentant du service Assistance Technique, répondra aux questions les plus fréquemment posées. Vous pouvez le joindre en appelant le (209)683-8989 et en pressant la touche 2 de votre téléphone (un téléphone à touches est nécessaire pour accéder au service automatisé). Si le service ne répond pas à votre question, vous pourrez parler directement à un de nos représentants durant les heures normales de travail: du lundi au vendredi, de 8:15 à 16:45 PST (Pacific Standard Time, Horaire Côte Pacifique des U.S.A.).

En Grande-Bretagne, et bien que le service automatisé ne soit pas encore disponible, le BBS (44-734-304227) contient les réponses à beaucoup de questions techniques. Vous pouvez également joindre un de nos représentants au (44)734 304227 du lundi au vendredi, de 9 à 17 heures.

KUNDENDIENST

Der beste Kundendienst der Branche: 'Sie kaufen nicht nur unsere Spiele, sondern die Unterstützung der ganzen Firma'.

Sierra On-Line fühlt sich verpflichtet, seinen Kunden bei jeder Frage und jedem Problem zu helfen. Ob es sich um Speicherprobleme, Softwarekompatibilität oder etwas anderes handelt, das mit einem unserer Produkte zu tun hat, - Sierra scheut keine Mühen bei der Lösung von Problemen oder beim Reparieren. Bei uns ist der Kunde König.

Kundendienst

Anfragen sind an die Kundendienstabteilung zu richten, wenn es um Rücksendung von Produkten, ausstehende oder fehlerhafte Lieferungen, Kundenunterstützung oder generelle Informationen geht.

Technischer Kundendienst

Anfragen sind an den Technischen Kundendienst zu richten, wenn sie Hard- oder Softwarekompatibilität speziell von Sierra-Spielen betreffen (z.B. Soundkartenkonfigurationen und Speicherverwaltung). In einem Schreiben oder einem Fax unter (209) 683-3633 bitte detaillierte Informationen zu Ihrem Computersystem und Problem angeben. Adresse und Telefonnummer ebenfalls nennen, falls weitere Informationen benötigt werden.

Bestellungen

Direkt von Sierra-Online können Sie Spiele oder Hardware bestellen, Coupons oder Rabatte einlösen oder eine Liste von Softwarehändlern in Ihrer Nähe erhalten.

Patch-Disketten (Reparaturdisketten)

Haben Sie mit einem Mitarbeiter des Technischen Kundendienstes gesprochen oder über eine verfügbare Patch-Diskette in unserem InterAction-Magazin gelesen, richten Sie bitte Ihre Anfrage nach einer Patch-(Reparatur-)Diskette an die Adresse auf Seite 31. Bitte teilen Sie uns mit, welches Spiel Sie besitzen und welches Format die Diskette haben soll.

SERVICE DES CLIENTS

Le meilleur service clients dans notre secteur d'industrie... "Vous n'achetez pas simplement nos produits; vous achetez également le support de toute la compagnie."

Sierra On-Line s'engage à aider ses clients à résoudre chacun des problèmes qu'ils rencontrent. Que cela concerne une capacité de mémoire insuffisante, une compatibilité de logiciel ou tout autre problème ayant trait à ses produits, Sierra prendra toutes les dispositions nécessaires pour résoudre, réparer et garantir votre satisfaction.

Service des Clients

Pour toutes les questions relatives aux produits renvoyés, commandes, produits défectueux, règlements de la compagnie, et informations générales sur nos jeux, veuillez contacter le Service Clients.

Assistance Technique

Veuillez contacter le Service Assistance Technique si vous avez des questions sur la compatibilité d'équipement ou de logiciel avec les produits Sierra (configuration des modules son et organisation de la mémoire, par exemple). Si vous choisissez de nous contacter par courrier ou par fax, veuillez joindre également des informations détaillées sur le système utilisé ainsi qu'une description complète du problème que vous rencontrez. Veuillez également joindre votre adresse et numéro de téléphone au cas où nous aurions besoin de vous contacter pour plus d'informations.

Commandes

Contactez directement Sierra On-Line pour passer vos commandes de logiciels et d'équipement, échanger des coupons contre de la marchandise, utiliser des bons de remises de prix, ou bien obtenir une liste des revendeurs de votre région qui offrent notre gamme de jeux.

Disquettes de Correction

Si vous avez parlé à un représentant du Service Assistance Technique de Sierra ou que vous ayez lu dans notre magazine InterAction au sujet d'une disquette de correction, veuillez nous la réclamer à l'adresse indiquée à la page 31. Veuillez joindre le titre du jeu et le format de la disquette défectueuse.

Lösungen

Lösungen zu Spielen sind über Telefon, Lösungsbücher (zu bestellen bei Sierras Verkaufsabteilung), über die Mailbox (209-683-4463) oder per Post (siehe Adresse auf der folgenden Seite) erhältlich.

Kunden in Großbritannien werden die normalen Gesprächsgebühren für Telefongespräche in Großbritannien berechnet. Anrufer unter 18 Jahren müssen die Erlaubnis ihrer Eltern einholen, bevor sie die Hotline anrufen. UNSERE KUNDENDIENSTMITARBEITER GEBEN AUF KEINEN FALL LÖSUNGEN HERAUS. Zur Zeit ist das automatische Hilfesystem nur in den Vereinigten Staaten verfügbar. Alle Materialien sind copyright-geschützt durch Sierra On-Line und dürfen in keiner Form ohne schriftliche Genehmigung reproduziert werden.

Suggestions

Des suggestions pour nos jeux sont disponibles par téléphone, dans des livrets (passez votre commande au Service Ventes de Sierra), à travers le BBS (Bulletin d'Affichage Electronique) de Sierra au 209-683-4463, ou bien encore en nous écrivant à l'adresse indiquée à la page suivante.

Pour la Grande-Bretagne, nos clients seront facturés au taux normal des liaisons téléphoniques. Les personnes âgées de moins de 18 ans devront demander la permission de leurs parents avant de pouvoir téléphoner à notre Ligne Suggestions. AUCUNE SUGGESTION POUR LES JEUX NE SERA FOURNIE PAR LE SERVICE DES CLIENTS. Le service automatisé de suggestions n'est, pour le moment, disponible que pour les U.S.A. Le contenu en est protégé par copyright Sierra et ne peut être reproduit sous aucune forme que ce soit sans permission écrite.

Briefe an den Kundendienst von Sierra

Um einen schnellen und effektiven Service sicherzustellen, sollten Anfragen direkt an die zuständige Abteilung gehen:

KUNDENDIENST	TECHNISCHE HILFE	BELSTELLUNGEN	PATCH - DISKETTEN	LOSUNGEN
SIERRA Customer Support P.O. Box 600 Coarsegold, CA 93614-0600	SIERRA Technical Support P.O. Box 800 Coarsegold, CA 93614-0600	SIERRA Sales Dept. P.O. Box 978 Oakhurst, CA 93644-0978	SIERRA Dept 10 P.O. Box 485 Coarsegold, CA 93614-0200	SIERRA Hint Dept. P.O. Box 200 Coarsegold, CA 93614-0200
EUROPA (U.K.) Sierra On-Line Limited Unit 2 Technology Centre Station Road Theale, Berkshire RG74AA United Kingdom	(U.S.) Montag-Freitag 8:15-16:45 Wähle 209-683-8969 Fax 209-683-3633 EUROPA U.K. Montag-Freitag 9 bis 17 Uhr Wähle (44)734 303171 Fax (44) 734 303201	FürBestellungen: Fax (209) 683-4297 (209) 683-4468 Internationale Bestellungen: Wähle (44)734-303171 Fax (44)734-303201		Europa U.K. (44) 734 304004

Comment joindre Sierra

Pour recevoir une réponse rapide, veuillez adresser votre correspondance au service concerné:

SERVICE DES CLIENTS	A S S I S T A N C E TECHNIQUE	COMMANDES	DISQUETTES DE CORRECTION	SUGGESTIONS
SIERRA Customer Support P.O. Box 600 Coarsegold, CA 93614-0600	SIERRA Technical Support P.O. Box 800 Coarsegold, CA 93614-800	SIERRA Sales Dept. P.O. Box 978 Oakhurst, CA 93644-0978	SIERRA Dept. 10 P.O. Box 485 Coarsegold, CA 93614-0485	SIERRA Hint Dept. P.O. Box 200 Coarsegold, CA 93614-0200
1-800-SIERRA-5 EUROPE (G.B.) Sierra On-Line Limited Unit 2 Technology Centre Station Road Theale, Berkshire RG7 4AA Grande-Bretagne	(U.S.A) Lundi-Vendredi 8:15-16:45 Tel. (209)683-8989 Fax (209)683-3633 EUROPE (G.B.) Lundi-Vendredi 9:00-17:00 Tel. (44)734 303171 Fax (44)734 303201	Commandes directes: Tel. 1-800-326-6654 Fax (209)683-4297 Commandes internationales Tel. (44) 734-303171 Fax (44) 734 303201		EUROPE (G.B.) (44) 734 304004

DIE RISIKOFREI-GARANTIE VON SIERRA!

Wer Ersatzdisketten benötigt, schickt die Originaldiskette Nummer 1 in der gewünschten Größe an folgende Adresse:

U.S.	EUROPA-U.K.
Sierra On-Line	Sierra On-Line Limited
P.O. Box 485	Attn: Returns
Coarsegold, CA 93614	Unit 2, Theale Technology Centre
Attention: RETURNS	Station Road
	Theale, Berkshire RG7 4AA
	United Kingdom

Im Brief sollte Computertyp und die benötigte Diskettengröße (5,25 oder 3,5 Zoll) angegeben sein. Wir ersetzen ein Programm gern kostenlos während der ersten 90 Tage nach dem Kauf (bitte eine Fotokopie der Rechnung beilegen). Nach 90 Tagen wird eine Gebühr von 10,00 US-Dollar erhoben (6 Pfund).

DAS VERSPRECHEN: Wir wollen, daß Sie mit jedem Sierra-Produkt zufrieden sind. Punktum. Sind Sie aus irgendeinem Grund nicht zufrieden, schicken Sie es innerhalb von 30 Tagen nach dem Kaufdatum ein, um Ihr Geld zurückzubekommen ... **SELBST WENN SIE ES BEI EINEM HÄNDLER GEKAUFT HABEN!** (Direkt bestellte Hardware muß innerhalb von 10 Tagen zurückgegeben werden.)

DER EINZIGE NACHTEIL: Sie müssen uns mitteilen, warum das Produkt Ihnen nicht zusagt. Sonst können wir es nicht verbessern. Schicken Sie es zurück, und wir versprechen, es in Zukunft besser zu machen. (Haben Sie es bei einem Händler erworben, bitte eine Fotokopie der Rechnung beilegen.)

LA GARANTIE SANS RISQUES DE SIERRA

Si vous avez besoin de disquettes de remplacement, envoyez la disquette originale marquée disk #1 et le format désiré (3,5 ou 5,25 pouces) à l'adresse suivante:

U.S.A.	EUROPE-G.B.
Sierra On-Line	Sierra On-Line Limited
P.O. Box 485	Attn: Returns
Coarsegold, CA 93614	Unit 2, Theale Technology Centre
Attention: RETURNS	Station Road
	Theale, Berkshire RG7 4AA
	Grande-Bretagne

Veillez joindre une note indiquant le type d'ordinateur ainsi que le genre de disquette utilisée (5,25 ou 3,5 pouces). Nous nous ferons un plaisir de remplacer gratuitement votre programme avant les 90 jours suivant la date d'achat (veuillez joindre une copie du reçu d'achat daté). Après ces 90 jours, \$10 de frais additionnels seront perçus pour les deux types de disquettes.

NOTRE PROMESSE: Nous voulons que vous soyez complètement satisfait avec le produit Sierra que vous venez d'acheter. Point final. Si pour une raison quelconque vous n'êtes pas satisfait de l'un de nos produits, renvoyez-le nous avant les 30 jours suivant la date d'achat pour un échange ou pour un remboursement intégral... **MEME SI VOUS L'AVEZ ACHETÉ CHEZ UN REVENDEUR!** (Les équipements "hardware" commandés directement de Sierra doivent être renvoyés avant les 10 jours suivant la date d'achat).

NOTRE SEULE CONDITION: Vous devez nous indiquer les raisons de votre insatisfaction. Sinon, nous ne nous pourrions pas améliorer la qualité de nos produits et services. Renvoyez-nous le produit et nous vous promettons une action rapide. (Si vous l'avez acheté chez un revendeur, veuillez joindre le reçu d'achat original).

Software Publisher's Association - Frage-und-Antwort-Spiel

F: Ist es erlaubt, die Software eines Freundes zu kopieren?

A: Nein, es ist nicht erlaubt. Software ist durch Urheberrechte geschützt, die besagen, daß keine Kopien ohne die Zustimmung der Eigentümer der Urheberrechte angefertigt werden dürfen. Das Urheberrecht schützt die Programmierer und Firmen sowie die Investitionen, die sie in ihre Produkte gesteckt haben. Das kreative Team, das die Software entwickelt - Programmierer, Autoren, Grafiker und andere -, verdient einen fairen Gegenwert für seine Arbeit. Ohne den Schutz durch die Urhebergesetze wären sie nicht in der Lage, lehrreiche und nützliche Software zu produzieren.

F: Das macht Sinn. Aber was bekomme ich dafür, wenn ich meine eigene Software kaufe?

A: Wer Originalsoftware kauft, erhält zusätzliche Leistungen wie Handbücher und Übungsmaterial, Referenzkarten, die Möglichkeit, Upgrades zu erwerben, sowie technische Unterstützung durch die Softwarefirma. Information zu diesen Leistungen läßt sich der Registrierungsbrochure entnehmen, die der Produktschachtel beiliegt.

F: Was genau sagt das Gesetz zum Kopieren von Software?

A: Das Gesetz legt fest, daß es illegal ist, Kopien von urheberrechtlich geschütztem Material, einschließlich Software, anzufertigen oder zu verbreiten. Wer Raubkopien von Software anfertigt, muß nicht nur mit einem Zivilprozeß rechnen, sondern auch mit Strafen von bis zu 50 000 US-Dollar oder Gefängnisstrafen von bis zu fünf Jahren.

F: Darf also Software unter keinen Umständen kopiert werden?

A: Doch. Es ist erlaubt, eine Backup-Kopie zu erstellen, wenn den Originaldisketten keine beiliegt. Das Urheberrecht verbietet nur das unerlaubte Anfertigen zusätzlicher Kopien für andere Zwecke.

L'Association des Editeurs de Logiciels Questions et Réponses

Q. Est-il permis de copier les logiciels des copains ?

R. Non, il n'est pas permis de copier les logiciels de vos copains. Les logiciels sont protégés par des lois qui ne permettent pas leur reproduction sans la permission du détenteur du copyright. Cette loi protège les programmeurs et les éditeurs de logiciel et les investissements qu'ils ont consentis dans la production de leur produit. Les équipes qui développent le logiciel - programmeurs, auteurs, artistes-dessinateurs et autres - méritent également d'être équitablement rémunérés pour leurs efforts. Sans la protection de nos lois sur le copyright, ils ne seraient pas capables de produire les logiciels conçus pour notre plaisir, éducation et productivité; ces logiciels qui enrichissent et facilitent tellement notre vie quotidienne.

Q. C'est une réponse raisonnable; mais pourquoi devrai-je acheter un logiciel ?

R. Quand vous achetez une copie autorisée d'un certain logiciel, vous recevez également un manuel d'utilisation, un guide pratique, des cartes de référence rapide, et vous avez également droit aux révisions et à l'assistance technique des compagnies qui produisent ces logiciels. Dans la plupart des cas, tous ces avantages sont clairement indiqués dans la fiche d'enregistrement jointe dans le boîtier du logiciel.

Q. Que prévoit exactement la loi dans le cas de copie de logiciel ?

R. Il est illégal de créer et de distribuer des copies de produits protégés par copyright, y compris les logiciels, sans autorisation préalable. Si vous faites des copies illégales, vous serez sujet non seulement à des poursuites judiciaires mais également sujet à des amendes pouvant atteindre \$50.000 US. ainsi qu' à des peines de prison pouvant aller jusqu'à 5 ans.

Q. Alors, il n'est, en aucun cas, permis de faire des copies ?

R. Non. Il est permis de faire une copie de sauvegarde si celle-ci n'est pas incluse avec les disquettes originales. Les lois sur le copyright interdisent de faire d'autres copies pour toute autre raison sans la permission de la compagnie qui produit le logiciel.

F: Was passiert, wenn ein Spieler die Software nicht mehr braucht? Kann er seine alten Programme an eine andere Person weitergeben?

A: Wer eine legale Kopie des Programms besitzt, kann sie verkaufen oder verschenken. Er muß allerdings auch die Dokumentation und Backup-Disketten weitergeben und darf keine Kopie für sich zurückbehalten.

F: Gelten diese Regeln auch für Mailboxen und Benutzergruppen? Schließlich sind sie dazu da, von Software gemeinsam zu profitieren.

A: Viele Mailboxen und Benutzergruppen bieten ihren Teilnehmern Shareware oder Public-Domain-Software an, was ganz in Ordnung ist. Einige Softwarefirmen bieten spezielle Demo-Versionen ihrer Produkte über Mailboxen und Benutzergruppen an. In manchen Fällen dürfen sie kopiert werden. In jedem Fall liegt es in der Verantwortlichkeit des Mailbox-Operators, die Urheberrechte zu beachten und Teilnehmer zu ermahnen, dies ebenso zu tun.

F: Was ist mit Schulen und Firmen?

A: Wie Einzelpersonen unterliegen auch Verbände, Schulen und Firmen diesen Bestimmungen. Niemand ist vom Urheberrecht ausgenommen.

F: Die meisten Leute, die Software kopieren, wissen wohl gar nicht, daß sie sich strafbar machen?

A: Weil die Softwareindustrie noch relativ jung und das Kopieren von Software so einfach ist, sind sich viele Leute der Gesetze gar nicht bewußt, die die Benutzung von Software regeln, oder sie ignorieren sie. Es liegt in der Verantwortung jedes einzelnen Softwarebenutzers, sich über das Urheberrecht zu informieren und es zu befolgen. Wer Teil einer Organisation ist, sollte mithelfen, dementsprechende Regeln aufzustellen, die jeder befolgt. Schließlich kann der einzelne dazu beitragen, mehr und mehr Computerbenutzer davon zu überzeugen, daß sie legal vorgehen sollten.

Mehr Informationen darüber, wie man legal vorgehen kann, richten Sie bitte an:

Software Publisher's Association
1101 Connecticut Avenue, NW
Suite 901
Washington, DC 20036

Q. Et dans le cas où je n'ai plus envie de mon logiciel? Puis-je le donner à quelqu'un d'autre?

R. Si vous possédez une copie légale du logiciel, vous pouvez la vendre ou la donner. Si tel est le cas, assurez-vous d'y joindre également la documentation et la copie de sauvegarde. Et rappelez-vous que vous ne pouvez pas garder une copie du logiciel en question pour votre propre usage.

Q. Est-ce que ces règles s'appliquent également aux bulletins électroniques et autres groupes d'utilisateurs? J'ai toujours pensé que le but de ces groupes était de disséminer et de se passer entre eux-même des logiciels.

R. Beaucoup de bulletins électroniques et de groupes d'utilisateurs offrent à leurs adhérents des "shareware" ou logiciels de domaine publique; ce qui est tout à fait légal. Certaines companies offrent des versions limitées, de démonstration, de leurs produits à travers les bulletins et les groupes d'utilisateurs. Certains de ces logiciels peuvent être reproduits. Dans tous les cas, l'administrateur du bulletin électronique ou du groupe d'utilisateurs doit veiller à l'application des lois relatives au copyright et s'assurer que les utilisateurs du bulletin ou du groupe en fassent de même.

Q. Et à propos des écoles et des organisations professionnelles?

R. Les même règles sont applicables qu'il s'agisse de compagnies, d'écoles ou d'organisations professionnelles. Personne n'est exempt de la loi relative au copyright.

Q. Je parie que la majorité des gens qui font des copies de logiciels ne se rendent même pas compte qu'ils font quelque chose d'illégal.

R. Parce que ce secteur d'industrie est relativement nouveau et parce qu'il est relativement facile de faire des copies, beaucoup de gens ne sont pas au fait des lois relatives au copyright, ou bien alors ils choisissent de les ignorer. Tout utilisateur de logiciel doit comprendre et respecter les lois sur le copyright. Si vous faites partie d'une organisation, essayez d'établir une règle à ce sujet qui soit respectée par tout le monde. Finalement, en tant qu'individu, aidez à répandre la notion que l'utilisateur "responsable" doit utiliser un logiciel acquis légalement.

Pour plus d'information pour demeurer "légal" écrivez à:

Software Publishers Association
1101 Connecticut Avenue, NW
Suite 901
Washington, DC 20036

ES IST ILLEGAL, NICHT AUTORISIERTE KOPIEN DIESER SOFTWARE ANZUFERTIG.

Diese Software ist urheberrechtlich geschützt. Diese Software darf weder kopiert noch dürfen Kopien außer für Backup- oder Archivzwecke verbreitet werden. Vervielfältigung dieser Software zu einem anderen Zweck, einschließlich Verkauf, Verleih, Vermietung oder als Geschenk, kann mit Höchststrafen bis zu 50 000 US-Dollar oder Haft bis zu fünf Jahren bestraft werden.

SIERRA

als Mitglied der Software Publisher's Association (SPA) unterstützt die Anstrengungen der Branche, das illegale Kopieren von Computersoftware zu bekämpfen.

Melden Sie Urheberrechtsverletzungen an:
SPA, 1001 Connecticut Avenue NW, Suite 901,
Washington, DC 20036

Dieses Handbuch und die Software, die hier beschrieben ist, sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuchs oder der beschriebenen Software darf ohne schriftliche Genehmigung von Sierra On-Line, Inc., Coarsegold, CA 93614, in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert, kopiert, übersetzt, elektronisch gespeichert oder maschinenlesbar gemacht werden.

FÜR ALLE APPLE-MACINTOSH-PRODUKTE ...

SIERRA ÜBERNIMMT KEINE GARANTIEN, AUSDRÜCKLICH ODER IMPLIZIT, EINSCHLIEßLICH UNBESCHRÄNKT DER IMPLIZITEN GARANTIEN DER VERKAUFSFÄHIGKEIT UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, BEZÜGLICH DIESER SOFTWARE. SIERRA GARANTIERT ODER VERSPRICHT NICHTS IN BEZUG AUF DIE VERWENDUNG ODER DIE ERGEBNISSE DER VERWENDUNG DER SOFTWARE, IN BEZUG AUF KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, ZUVERLÄSSIGKEIT, AKTUALITÄT ODER SONSTIGES. DAS GESAMTE RISIKO BEZÜGLICH DER ERGEBNISSE UND LEISTUNG DER SOFTWARE LIEGT BEI IHNEN. DER AUSSCHLUß DER IMPLIZITEN GARANTIEN IST NICHT ÜBERALL ZULÄSSIG. DER OBIGE AUSSCHLUß TRIFFT MÖGLICHERWEISE FÜR SIE NICHT ZU.

IN KEINEM FALL WIRD SIERRA UND SEINE DIREKTOREN, ANGESTELLTEN ODER VERTRETER (ALS GANZES "SIERRA") VERANTWORTLICH SEIN FÜR JEDE DIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER INDIREKTE SCHÄDEN (EINSCHLIEßLICH SCHÄDEN DURCH ENTGANGENEN GEWINN, GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSUNTERLAGEN UND ÄHNLICHES) DIE AUS DER VERWENDUNG ODER DER UNMÖGLICHKEIT DER VERWENDUNG DER SOFTWARE ENTSTEHEN SELBST WENN SIERRA VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN UNTERRICHTET WURDE. DA DER AUSSCHLUß ODER DIE BESCHRÄNKUNG DER HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN NICHT ÜBERALL ERLAUBT IST, TRIFFT DER OBIGE AUSSCHLUß FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. Sierras Haftung für welche Ursache auch immer und ungeachtet der Form der Aktion (sei es Vertrag, Produkthaftung oder anderes) wird auf \$50 beschränkt.

IL EST ILLEGAL DE FAIRE DES COPIES NON-AUTORISEES DE CE LOGICIEL.

Ce logiciel est protégé par la loi fédérale sur le copyright. Il est illégal de faire ou de distribuer des copies de ce logiciel sauf dans le cas de copie de sauvegarde d'archive. La reproduction de ce logiciel pour toute autre raison y compris la vente, le prêt, la location ou l'offrande constitue un délit fédéral. Les pénalités prévues peuvent aller jusqu'à \$50.000 US et cinq ans de prison.

SIERRA

en tant que membre de l'Association des Editeurs de Logiciels (SPA) appuie les efforts contre la reproduction illégale de logiciels pour PC.

Signalez les violations du copyright à:
SPA, 1101 Connecticut Avenue NW, Suite 901,
Washington, DC 20036

Ce manuel, ainsi que le logiciel qui y est décrit, est protégé par copyright. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ou du logiciel qui y est décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite ou réduite sur tout support électronique ou sous une forme lisible par machine sans la permission préalable et par écrit de Sierra On-Line, Coarsegold, CA 93614.

POUR TOUS LES PRODUITS APPLE MACINTOSH...

SIERRA NE DONNE AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE CONCERNANT LE LOGICIEL, NOTAMMENT, SANS CARACTERE LIMITATIF, AUCUNE GARANTIE IMPLICITE D'USAGE ET D'APTITUDE A UN OBJECTIF PARTICULIER. SIERRA N'ATTESTE, NE GARANTIT OU N'EFFECTUE AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'USAGE OU LES RESULTATS DE L'USAGE DU LOGICIEL EN TERMES D'EXACTITUDE, DE PRECISION, DE FIABILITE, D'ACTUALITE OU AUTRE. L'UTILISATEUR ASSUME L'INTEGRALITE DU RISQUE RELATIF AUX RESULTATS ET A LA PERFORMANCE DU LOGICIEL. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES. L'EXCLUSION DONT IL EST FAIT ETAT CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. EN AUCUNE CIRCONSTANCE SIERRA, SES DIRECTEURS, ADMINISTRATEURS, EMPLOYÉS OU AGENTS (DÉSIGNÉS COLLECTIVEMENT PAR "SIERRA") NE PEUVENT ÊTRE RESPONSABLES VIS-À-VIS DE L'UTILISATEUR DE DOMMAGES CONSÉCUTIFS, FORTUITS OU INDIRECTS (Y COMPRIS LES DOMMAGES ENTRAÎNÉS PAR LE MANQUE À GAGNER, L'INTERRUPTION DES OPÉRATIONS, LA PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES ET AUTRES), RÉSULTANT DE L'EMPLOI OU DE L'INCAPACITE D'EMPLOI DU LOGICIEL, MEME SI SIERRA A ETE AVISE DE LA POSSIBILITE DE CES DOMMAGES. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS L'EXCLUSION OU LE CARACTERE LIMITATIF DES RESPONSABILITES POUR LES DOMMAGES CONSECUTIFS OU FORTUITS, LES EXCLUSIONS DONT IL EST FAIT ETAT CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. La responsabilité d'Sierra vis-à-vis de l'utilisateur, relative à des dommages réels dus à une cause quelconque, quelque soit la forme de l'action (contrat, préjudice (y compris la négligence), engagement concernant le produit ou autre) est limitée à \$50.



(r) designates a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.

(c) 1993 Sierra On-Line, Inc. All Rights reserved. Printed in the U.S.A.

Sierra On-Line, Inc. Coarsegold, California 93614

UM440001000

*Téléchargé sur
Le Vieux Manuel*

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)