

SIERRA

**GAME
MANUAL**

*„Schreiben Sie uns, damit wir
wissen wie wir Ihnen helfen
können.“*

Ken Williams
Präsident, Sierra On-Line



Inhaltsverzeichnis

Erläuterungen zum Handbuch	4
ALLE SYSTEME Lies Mich Dateien	
MS/PC-DOS Lies Mich Dateien	4
ATARI Lies Mich Dateien	5
AMIGA Lies Mich Dateien	5
MACINTOSH Lies Mich Dateien	5
ALLE SYSTEME	
So geht's los	5
Sicherheitskopien	5
Anlegen einer Spiel-Speicher Diskette	5
MS-DOS SYSTEM	6
Installationsmöglichkeiten	6
Installation des Sierra Spiels	6
Ladeanweisungen	7
ATARI ST	
Festplatteninstallation	7
Installation des Sierra Spiels	7
Musikvorrichtung wählen	7
Ladeanweisungen	8
AMIGA	
Festplatteninstallation	8
Installation des Sierra Spiels	8
Ladeanweisungen	8
MACINTOSH	
Festplatteninstallation	9
Start Instruktionen	10
ALLE SYSTEME	
Das Spielen der Sierra Spiele	11
Spiel mit der Maus	11
Spiel mit der Tastatur	13
Spiel mit dem Joystick	14
Die Ikonenleiste und Cursor	15
Spielpause	20
Spielstand sichern	20
Spielstand speichern	21
Spiel wiederherstellen	22
Spiel beenden	22
Spiel neu starten	22
Nachrichtenfenster	22
ALLGEMEINE TIPS	23
HINWEIS GEFÄLLIG	24
DISKETTENPROBLEME	26
ALLE SYSTEME	
Technische Hilfe	29

HANDBUCH INSRUKTIONEN

Im ganzen Handbuch geben wir Ihnen die Informationen in folgender Form:

MENÜBEFEHLE werden GROSS GESCHRIEBEN.

Beispiel: SAVE, RESTORE, QUIT, PAUSE GAME.

Einzutippende Befehle erscheinen fettgedruckt.

Beispiel: 'Geben Sie **cd** **sierra** ein'.

Teile der Befehlszeile, die nicht eingegeben werden erscheinen nicht fett. So soll zum Beispiel in der Zeile 'Geben Sie **cd** **sierra** ein' nur **cd****sierra** eingetippt werden.

[Tasten] stehen in eckigen Klammern, um sie vom übrigen Text abzuheben.

Beispiel: [Leertaste], [Tab], [PageUp].

Die Klammern dürfen dabei nicht eingegeben werden. Zwei oder mehr Tasten, die gleichzeitig gedrückt werden, trennen wir mit einem Bindestrich (-). Auch dieser Bindestrich stellt keine Eingabe dar und darf nicht gedrückt werden.

Beispiel: 'Drücken Sie [Ctrl-I], um das Inventar einzusehen.' Findet sich ein Leerzeichen zwischen Befehlssteilen, muß es mit eingegeben werden. Beispiel: 'Geben Sie **cd** **sierra** ein' (das Leerfeld zwischen **cd** und **sierra** muß als Teil des Befehles mit eingegeben werden).

Die Bezeichnung Diskette bezieht sich sowohl auf 3,5"- als auch auf 5,25"- Disketten.

ALLE SYSTEME: LIES MICH (README) Dateien

WICHTIGER HINWEIS: Befindet sich eine README-Datei auf Ihrer Spieldiskette, kann diese wichtige Informationen und Anweisungen enthalten, die zum Zeitpunkt des Drucks der Dokumentation noch nicht verfügbar waren. Lesen Sie diese Datei unbedingt vor der Installation des Programmes, da es sonst zu unerwarteten Ergebnissen bei der Installation, dem Laden oder Spielen des Spiels kommen kann.

MS/PC-DOS LIES MICH (README) ANWEISUNGEN

ACHTUNG: Die LIES MICH (README) Datei ist auf der STARTUP Diskette.

Gehen Sie von DOS zu dem Laufwerk das die STARTUP Diskette hält. Tippen Sie **more<readme** [ENTER], oder tippen Sie **mehr<lies mich** [ENTER].

ATARI ST LIES MICH (README) ANWEISUNGEN

ACHTUNG: Die LIES MICH (README) Datei ist auf der STARTUP Diskette.

Um die README Datei vom Desktop aus zu lesen, klicken Sie das README.DOC-Symbol doppelt an.

Es erscheint ein Dialogfeld mit den Auswahlmöglichkeiten ZEIGEN, DRUCKEN und ABBRUCH. Wählen Sie ZEIGEN, um die Datei Seite für Seite auf den Monitor zu bekommen. Wenn am Ende des Textes die Meldung 'MEHR' erscheint, drücken Sie die [Leertaste], um die nächste Seite zu lesen. Mit PRINT läßt sich die Datei ausdrucken. ABBRUCH läßt das Dialogfeld verschwinden.

AMIGA LIES MICH (README) ANWEISUNGEN

Laden Sie Ihr System mit Workbench. Mit der START-DISKETTE im Diskettenlaufwerk klicken Sie das Symbol der SIERRA-Diskette doppelt an, dann ein doppeltes Klicken auf die LIES MICH.DOC (README.)DOC Ikone.

MACINTOSH LIES MICH (README) ANWEISUNGEN

Mit der STARTUP Diskette im Diskettenlaufwerk klicken Sie die LIES MICH (README)-Ikone doppelt an.

ALLE SYSTEME:

So geht's los

Machen Sie Sicherheitskopien.

Es empfiehlt sich immer, Sicherheitskopien von den Original-Programmdisketten anzufertigen, um die Lebensdauer der Originale zu erhöhen und Diskettenfehler zu vermeiden. Befolgen Sie den Anweisungen in Ihrem Computerhandbuch um Kopien der Spieldisketten anzufertigen.

Anlegen einer 'Spiel- Speicher' ('Save Game')-Diskette

Auch wenn Sie von einer Festplatte spielen, kann es vorkommen, daß Sie eine Leerdiskette formatieren möchten, um Spielstände zu sichern. Befolgen Sie den Anweisungen im Computerhandbuch zum Formatieren einer Diskette, um sich eine Spielstandsdiskette anzufertigen. Hilfreiche Hinweise zum Sichern von Spielständen finden Sie unter 'Spielstand sichern' (Seite 20).

MS-DOS SYSTEM

Installationsmöglichkeiten

ACHTUNG: Um Ihr Sierra Spiel zu spielen, benötigen Sie eine Festplatte .
Sie können zwischen zwei Festplatteninstallationen auswählen:

Complett Install

kopiert den gesamten Inhalt aller Spieldisketten auf Ihre Festplatte. Wählen Sie diese Installation, wenn Sie das gesamte Spiel installieren wollen.

Klein Install

kopiert nur den Inhalt der STARTUP Diskette auf Ihre Festplatte. Wenn Sie das Spiel spielen, werden Sie aufgefordert andere Disketten je nach Nachfrage zu laden. *Klein Install* ermöglicht Ihnen das Spiel zu laden, insofern Sie nicht die mindest Speicherkapazität für das gesamte Spiel auf der Festplatte haben.

Installation Ihres Sierra Spiels

1. Machen Sie Kopien von den Disketten, die Sie für die Installation und fürs Spiel benutzen werden.
2. Legen Sie die STARTUP Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk.
3. Tippen Sie den Buchstaben des Laufwerks ein in dem sich die STARTUP Diskette befindet und tippen Sie anschließend einen Doppelpunkt. Drücken Sie [ENTER]. Tippen Sie **installieren (install)** und drücken Sie [ENTER]. Beispiel: **a:** und drücken Sie [ENTER]. Tippen Sie **installieren (install)** und drücken Sie anschließend [ENTER].
4. Sie werden gebeten den Buchstaben der Festplatte einzutippen auf welcher Sie das Spiel installiert haben (meistens C). Tippen Sie den Buchstaben und drücken Sie [ENTER].
5. Das Installationsprogramm durchschaut anschließend Ihr System und wählt die allerbeste Möglichkeit aus. Sind Sie damit einverstanden, drücken Sie [ENTER]. Wollen Sie jedoch andere Möglichkeiten ausprobieren, so unterstreichen Sie die Auswahl, die Sie ändern möchten und drücken Sie [ENTER]. Befolgen Sie den Anweisungen im Hauptfenster um die Installation zu beenden.

ACHTUNG: Insofern Sie die Autodetect Installation überspringen möchten, tippen Sie install - m anstatt Punkt 3 der Anweisungen. Dies ermöglicht es Ihnen Ihr Spiel manuell zu installieren.

Lade Instruktionen

Vom Hauptverzeichnis (oder Spiele Verzeichnis), tippen Sie die Initialen ein. Beispiel: **sq4** (für SpaceQuest IV) und drücken Sie [ENTER].

ACHTUNG: Die Spielinitialien sind immer die gleichen wie der Name des Unterverzeichnisses.

ATARI ST

Festplatteninstallation

Es gibt zwei Möglichkeiten für die Festplatteninstallation:

Complett Install

Kopiert den Inhalt aller Spieldisketten auf Ihre Festplatte.

Klein Install

Kopiert nur den Inhalt Ihrer STARTUP Diskette auf Ihre Festplatte. Wenn Sie das Spiel spielen, werden Sie aufgefordert andere Disketten je nach Nachfrage zu laden. *Klein Install* ermöglicht es Ihnen Ihr Spiel zu laden insofern Sie nicht genügend Raum für das gesamte Spiel auf der Festplatte haben.

Installation Ihres Sierra Spiels

1. Öffnen Sie Ihre Festplatte durch Doppelklicken der entsprechenden Ikone.
2. Beginnen Sie ein Spieleverzeichnis in dem Sie **NEUES VERZEICHNIS** aus dem Hauptmenü wählen. Geben Sie es einen Namen und öffnen Sie es durch Doppelklicken der entsprechenden Ikone.
3. Legen Sie die STARTUP Diskette in Laufwerk a:.
4. Kopieren Sie die STARTUP Diskette in das neue Spiele Verzeichnis, indem Sie die Laufwerk a: Ikone in das Fenster ziehen, das Sie in Punkt 2 geöffnet haben.
5. Wiederholen Sie Schritt 3 und 4 für jede der anderen Spieldisketten.
6. Hinterlegen Sie Ihre Hauptdiskette an einem sicheren Ort.

Wählen Sie eine Musikkonfiguration (freigestellt)

Ihr Spiel ist eigentlich dafür eingerichtet Musik und Töne durch den Atari ST eingebauten Lautsprecher zu spielen. Sollten Sie einen MIDI Synthesizer haben, so können Sie Ihr Musikprogramm laufen lassen, in dem das Spiel Musik durch den Synthesizer spielt.

1. Öffnen Sie das Spieldiskette/Verzeichnis durch Doppelklicken der Ikone.
2. Spielen Sie das Musikprogramm durch Doppelklicken auf der **MUSIC.PR** Ikone.
3. Wählen Sie **MUSIKVORRICHTUNG (MUSIC DEVICE)** vom Auswahl-Menü.

4. Wählen Sie Ihren Synthesizer (oder "Atari ST Internal Sound") durch Doppelklicken auf dem entsprechenden Knopf. Dann klicken Sie OK.
5. Wählen Sie **INSTALLIERE SPIEL** aus dem Verzeichnis Menü. Dieses ersetzt das RESOURCE.CFG Verzeichnis auf Ihrer Diskette.

ACHTUNG: Der Synthesizer muß via eines Midikabels angeschlossen werden, sowie auch vor Spielbeginn eingeschaltet werden.

Lade Instruktionen

1. Öffnen Sie die Diskette durch Doppelklicken auf seiner Ikone, dann öffnen Sie das Spiele Verzeichnis durch Doppelklicken seiner Ikone.
2. Beginnen Sie das Spiel durch Doppelklicken auf **SIERRA.PRG**.

AMIGA

Festplatten Installationsmöglichkeiten

ACHTUNG: Benennen Sie alle Kopien Ihrer Spieldisketten neu, um die Worte 'KOPIE VON' (COPY OF) von allen Diskettennamen zu streichen. Werden nicht alle 'KOPIE VON' Worte von den Diskettennamen entfernt, so wird das System weiterhin nach der Originaldiskette fragen und das Spiel nicht beginnen.

Sie haben zwei Festplatten Installationsmöglichkeiten von denen Sie wählen können:

Complett Install

Kopiert Inhalt Ihrer Spieldisketten auf Ihre Festplatte. Wählen Sie diese Installation wenn Sie das gesamte Spiel installieren möchten.

Klein Install

Kopiert nur den Inhalt der STARTUP Diskette auf Ihre Festplatte. Wenn Sie das Spiel spielen, werden Sie aufgefordert andere Disketten je nach Nachfrage zu laden. *Klein Install* ermöglicht Ihnen das Spiel zu laden, insofern Sie nicht genügend Raum für das gesamte Spiel auf der Festplatte haben.

Installation Ihres Sierra Spieles

1. Laden Sie Ihr System mit Workbench und setzen Sie Ihre STARTUP Diskette in Laufwerk DF0.
2. Doppeltes Klicken des Disketten Symbols, dann doppeltes Klicken des **INSTALL** Symbols.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Monitor um die Installation zu beenden.

ACHTUNG: Sollte Ihre Festplatte nicht DH0 vorgerichtet sein, seien Sie sich sicher daß Sie das "Default" Bestimmungsverzeichnis in die richtige

Vorrichtung ändern. Zum Beispiel für den Amiga 3000 muß das "Default" Bestimmungsverzeichnis zu WORK umgeschaltet werden.

Lade Instruktionen

Von Diskette:

ACHTUNG: Sie benötigen zwei Diskettenlaufwerke um von Disketten zu spielen.

1. Setzen Sie die DUAL FLOPPY SPIELDISKETTE in Laufwerk DF0.
2. Schalten Sie Ihr System an.
3. Setzen Sie SPIELDISKETTE 1 in Laufwerk DF1 ein. Sie werden Anweisungen bekommen weitere Disketten einzusetzen.

ACHTUNG: die DUAL FLOPPY SPIELDISKETTE muß in Laufwerk DF0 verbleiben.

Von der Festplatte:

1. Laden Sie Workbench und Doppelklicken Sie an das Festplattensymbol.
2. Doppelklicken Sie an das **SIERRA** Fach.
3. Doppelklicken Sie an das **Sierra Game** Fach.
4. Doppelklicken Sie an die **Sierra Game** Ikone.

AMIGA 1000

Lade Instruktionen ohne Festplatte

1. Laden Sie Ihr System mit Kickstart.
2. Wenn die Workbench Diskette auf dem Monitor erscheint, setzen Sie die DUAL FLOPPY SPIELDISKETTE in Laufwerk DF0 ein.
3. Setzen Sie SPIELDISKETTE 1 in Laufwerk DF1 ein.

ACHTUNG: Die DUAL FLOPPY SPIELDISKETTE muß in Laufwerk DF0 verbleiben.

Hinweis für erfahrene Amiga Spieler: Das Spiel durchsucht alle Laufwerke nach Spielinformationen. Sollten Sie mehr als zwei Floppy Laufwerke haben und /oder einen RAM Disk, so können Sie zusätzliche Spieldisketten in diesen Laufwerken laden um Zeit zu sparen.

MACINTOSH

Festplatten Installation

Sie müssen eine Festplatte besitzen, um Sierra Spiele zu spielen. Sie haben zwei Festplatten Installationsmöglichkeiten.

Complett Install

Kopiert den Inhalt Ihrer Spieldisketten auf Ihre Festplatte. Wählen Sie diese Installation wenn Sie das gesamte Spiel installieren möchten.

Klein Install

Kopiert nur den Inhalt der STARTUP Diskette auf Ihre Festplatte. Wenn Sie das Spiel spielen, werden Sie aufgefordert andere Disketten je nach Nachfrage zu laden. Der INSTALL Vorgang bietet Ihnen *Klein Install* an, es ermöglicht Ihnen das Spiel zu laden, insofern Sie nicht genügend Raum für das gesamte Spiel auf der Festplatte haben. Wählen Sie auch *Klein Install* wenn Sie STARTUP Dateien auf Ihre Festplatte installieren möchten, zum einfacher Spielen, aber nicht genügend Platz haben, um das gesamte Spiel zu speichern.

1. Setzen Sie Ihre "Back-up Kopie", die Sie für die STARTUP Diskette gemacht haben, in das Diskettenlaufwerk.
2. Doppelklicken Sie an die INSTALL Ikone, und folgen Sie den Anweisungen an Ihrem Monitorschirm um die Installation zu vollenden.

Start Instruktionen

Nachdem die INSTALLATION beendet ist:

1. Doppelklicken Sie an das **Sierra** Fach.
2. Doppelklicken Sie an das **Sierra Game**Fach.
3. Doppelklicken Sie an die **Sierra Game** Ikone.

DAS SPIELEN IHRER SIERRA SPIELE

ALLE SYSTEME

Mausbenutzung

Um die Ikonenleiste zu aktivieren, bewegen Sie Ihren Cursor zum oberen Teil Ihres Monitors. Sie können den Cursor in jegliche Position bewegen, indem Sie die Maus in diese Richtung bewegen. Um Ihre Spielfigur zu bewegen, setzen Sie den Cursor und drücken die Maustaste. Möchten Sie einen Befehl geben, drücken (klicken) Sie die Maustaste (Besitzer von Mehrstasten-Mäusen, drücken die linke Taste).

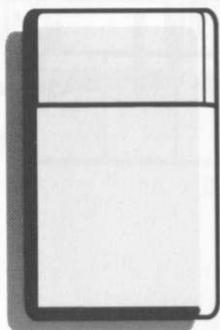
ACHTUNG: Haben Sie die Ikonenleiste aktiviert während Sie die Maus benutzen, können Sie nicht die Tastatur benutzen, um sich hin-und her zu bewegen.

ACHTUNG TANDY SPIELER: Seien Sie sich sicher, daß Sie Ihre Maus installiert haben bevor Sie das Spiel laden, insofern Sie außerhalb des Deskmate Gebietes spielen.

Für weitere genauere Mausinstruktionen schauen Sie sich die untere Zeichnung an.

Maus mit einer Taste

[ENTER]



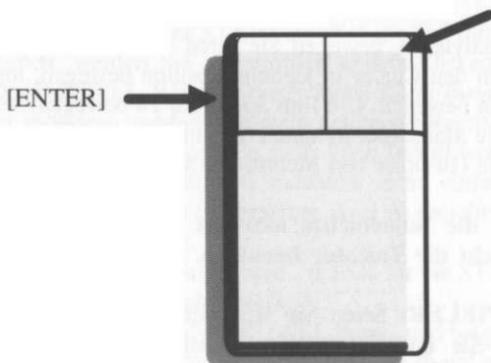
[SHIFT-KLICK]

Läßt die verfügbaren
Cursor durchlaufen.

[CTRL-KLICK]

Schaltet zwischen
WALK (Gehen) und
zuletzt gewähltem
Cursor um.

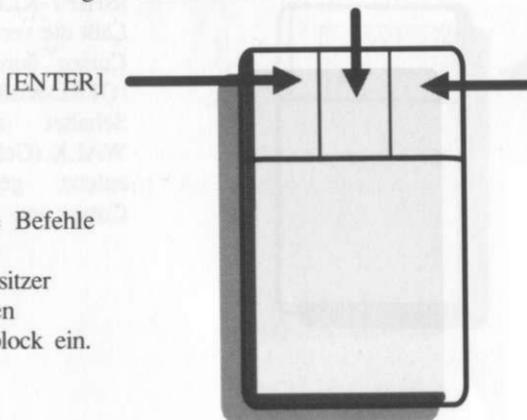
Maus mit zwei Tasten



Läßt die verfügbaren
Cursor durchlaufen.
[CTRL-KLICK]
Schaltet zwischen WALK
(Gehen) und zuletzt
gewähltem Cursor um.

Maus mit drei Tasten

Schaltet zwischen WALK (Gehen) und zuletzt
gewähltem Cursor um.



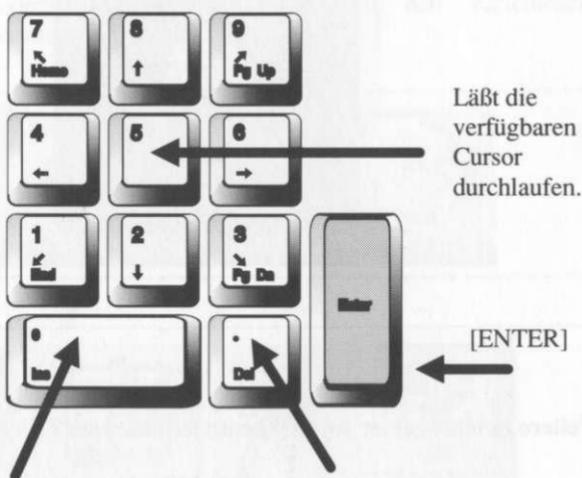
Läßt die
verfügbaren
Cursor
durchlaufen.

Weitere Befehle
geben
Mausbesitzer
über den
Ziffenblock ein.

Benutzung der Tastatur um Ihr Spiel zu spielen.

Um den Bildschirmcursor zu positionieren oder die Spielfigur zu bewegen, drücken Sie eine Richtungstaste auf dem Ziffernblock. Möchten Sie die Figur anhalten, drücken Sie dieselbe Richtung noch einmal. Um einen Befehl auszuführen, drücken Sie [ENTER]. Um den Cursor oder Spielcharakter auf dem Monitor in kleineren Ausmaßen zu bewegen, halten Sie die [SHIFT] Taste runter und benutzen die Pfeiltasten. Die ausführliche Beschreibung der Tastaturfunktionen erhalten Sie nachfolgend.

Ziffernblock



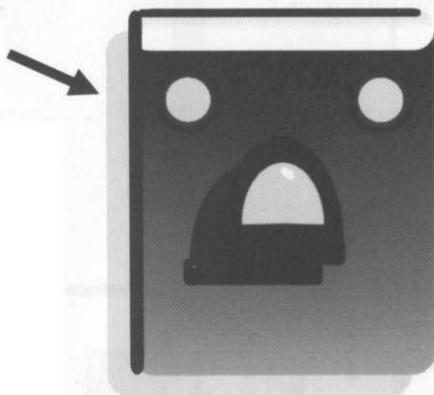
Umschalten zwischen
WALK (Gehen) und
zuletzt gewähltem
Cursor.

Ikonenleiste öffnen.

Benutzung eines Joysticks

Um den Bildschirmcursor zu positionieren, müssen Sie den Joystick in die entsprechende Richtung drücken. Möchten Sie einen Befehl ausführen, drücken Sie den Feuerknopf. Die ausführliche Beschreibung der Joystickfunktionen erhalten Sie nachfolgend.

[ENTER]



Ikonenleiste öffnen

Weitere Befehle geben Joystickbenutzer über den Ziffernblock ein.

BITTE BEACHTEN: Mit Ausnahme der Funktionen speziell für Mäuse bezieht sich die folgende Anleitung auf die Tastatur. Maus- und Joystickbefehle können ebenfalls eingesetzt werden. Lesen Sie in diesem Kapitel nach, um zu sehen, welche Funktionen der Maus und des Joysticks den Tastaturbefehlen entsprechen.

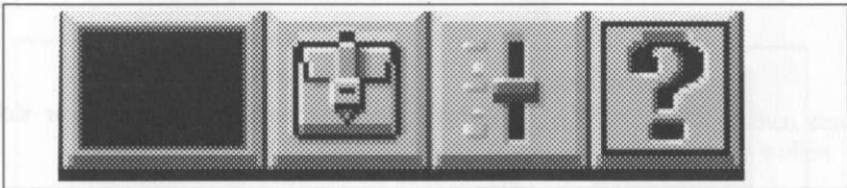
DIE IKONENLEISTE UND CURSOR

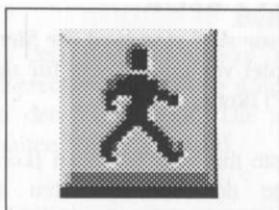
ACHTUNG: Die nachfolgenden Ikonen und Cursor sind standard für Sierra. Andere Ikonen und Cursor können in Ihrem Spiel vorhanden sein für mehr Informationen benutzen Sie bitte die HILFE (HELP) Ikone.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit verschiedenen Ikonen, die die verfügbaren Befehle darstellen. Einige der Ikonen bieten eine Menüauswahl.

Um die Ikonenleiste zu öffnen drücken Sie [ESC] (am Macintosh drücken Sie entweder [ESC] oder [tilde]), oder aber Sie bewegen den Mauscursor zum oberen Bildschirmrand.

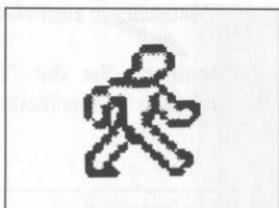
Einige Ikonen haben verschiedene Menüauswahlen. Benutzen Sie die [Tab] Taste, Pfeiltasten oder Mauscursor um zwischen den verschiedenen Möglichkeiten eines Ikonemenüs auszuwählen.





Die Gehe-Ikone*

Wählen Sie **Gehe**, wenn die Spielfigur auf dem Bildschirm umherlaufen soll. Die Figur bewegt sich bis zum Rande des Bildschirms. Sie versucht dabei Hindernisse zu umgehen.

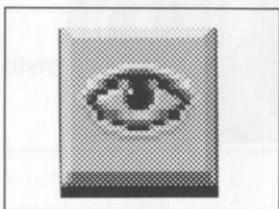


Der Gehe-Cursor*

(nur im Mausmodus)

Wählen Sie **Gehe**, ändert sich der Cursor in eine gehende Figur. Bringen Sie die Füße der Figur an den Ort, zu dem die Figur hingehen soll und drücken Sie die Maustaste oder drücken Sie [ENTER]. Sofern sich keine Hindernisse im Weg befinden, begibt die Spielfigur an den gewählten Platz.

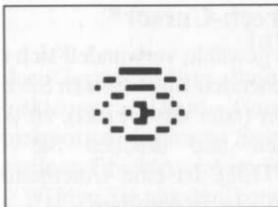
BITTE BEACHTEN: Es wird davon ausgegangen, daß das Ziel der Figur der Bildschirmrand ist, und sie wird den Bildschirm verlassen, wenn Sie sie nicht vorher stoppen.



Die Untersuche-Ikone *

Wählen Sie **Untersuche**, wenn die Figur sich etwas Bestimmtes genauer ansehen soll.

*Beachte: Das Ausschauen dieser Ikone kann von Spiel zu Spiel etwas verschieden sein. Sind Sie sich nicht sicher welche Funktion eine Ikone hat, so drücken Sie an die HELP (HILFE) Ikone. (Das Fragezeichen zur rechten Seite des Monitors).



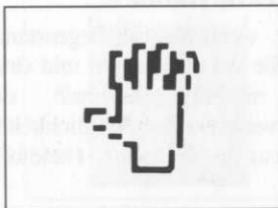
Der Untersuche-Cursor*

Wenn Sie **Untersuche** wählen, wird der Cursor zu einem Auge. Setzen Sie das Auge an die gewünschte Stelle und drücken Sie die Maustaste oder drücken Sie [ENTER]. Gibt es an diesem Ort etwas zu sehen, erhalten Sie eine entsprechende Nachricht.



Die Handlungs-Ikone*

Wählen Sie **Handlung**, wenn die Figur etwas mit einem Gegenstand tun soll. (Beispiel: aus einem Teich trinken, auf einen Felsen springen, etc.)



Der Handlungs-Cursor*

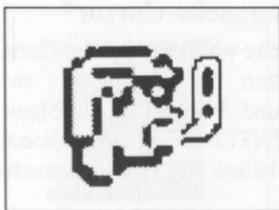
Wählen Sie **Handlung**, wird der Cursor zu einer Hand. Setzen Sie die Hand an den gewünschten Platz und drücken Sie die Maustaste oder drücken Sie [ENTER]. Die für diese Stelle erforderliche Handlung wird ausgeführt.



Die Sprech-Ikone

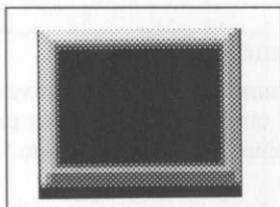
Wählen Sie **Sprechen**, wenn Sie zwischen den Spielfiguren ein Gespräch in Gang setzen wollen.

***Beachte:** Das Aussehen dieser Ikone kann von Spiel zu Spiel etwas verschieden sein. Sind Sie sich nicht sicher welche Funktion eine Ikone hat, so drücken Sie an die **HELP (HILFE)** Ikone. (Das Fragezeichen zur rechten Seite des Monitors).



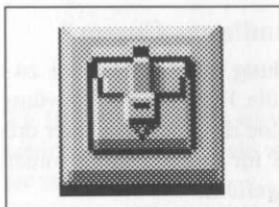
Der Sprech-Cursor*

Haben Sie **Sprechen** gewählt, verwandelt sich der Cursor in einen sprechenden Kopf. Setzen Sie den Cursor auf die Person (oder das Objekt), zu dem Sie sprechen wollen und drücken Sie die Maustaste oder [ENTER]. Ist eine Unterhaltung möglich, beginnt die Figur zu sprechen.



Die Gegenstands-Ikone*

Diese Ikone zeigt den zuletzt aus dem Inventar gewählten Gegenstand. Wählen Sie **Gegenstand**, wenn Sie diesen sehen oder benutzen möchten.



Die Inventar-Ikone*

Wählen Sie **Inventar**, wenn Sie die Gegenstände sehen möchten, die Sie bei sich tragen und einen davon auswählen möchten. Innerhalb der Inventar-Ikone sind verschiedene Möglichkeiten vorhanden: ?, Untersuche (Schaue), Handlung (Aktion) und OK.

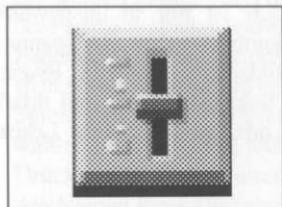
Wählen Sie z.B. Untersuche (Schaue), und drücken Sie auf irgendeinen Inventar Gegenstand, um eine Beschreibung zu bekommen. Wählen Sie Handlung (Aktion), und benutzen Sie den Handlungscursor um einen Gegenstand aus einem anderen Inventar zu nehmen. (Beispiel: Stecke Juwelen in die Tasche.) Um einen Gegenstand zu benutzen wählen Sie die Pfeilikone, dann das gewünschte Inventar. Wählen Sie OK um aus dem Inventar rauszukommen und zum Spiel zurückzukehren.

***Beachte:** Das Ausschauen dieser Ikonen kann von Spiel zu Spiel etwas verschieden sein. Sind Sie sich nicht sicher welche Funktion eine Ikone hat, so drücken Sie an die HELP (HILFE) Ikone. (Das Fragezeichen zur rechten Seite des Monitors).

Inventar-Objekt-Cursor

Jeder Gegenstand in Ihrem Inventar hat einen besonderen, dazugehörigen Objektcursor. Diese Cursor entsprechen den gewählten Gegenständen. Objektcursor dienen zu Spielhandlungen mit den Gegenständen Ihres Inventars. Um einen Objektcursor im Spiel einzusetzen, befolgen Sie diese Schritte:

1. Wählen Sie aus der Ikonenleiste die Inventar-Ikone oder drücken Sie die [Tab]Taste.
2. Bewegen Sie den Pfeilcursor auf den Gegenstand im Inventar, den Sie benutzen möchten, und drücken Sie [ENTER]. Der Cursor nimmt nun die Form des gewählten Gegenstandes an.
3. Klicken Sie die OK-Ikone an, und kehren Sie vom Inventar ins Spiel zurück.
4. Bewegen Sie den Objektcursor an die Stelle des Bildschirms, wo Sie den Gegenstand einsetzen möchten, und drücken Sie [ENTER].



System-Ikone

Wenn Sie die System Ikone benutzen sehen Sie verschiedene Möglichkeiten:

SPEICHERN, **WIEDERHERSTELLEN**, **NEUSTART**, **BEENDEN**, **SPIELEN**, **TEXT** (in einigen Spielen), **VOLUMEN**, **GESCHWINDIGKEIT**, und **DETAIL**. Wählen Sie **SPEICHERN** wenn Sie Ihr Spiel speichern wollen.

Wählen Sie **WIEDERHERSTELLEN** um Ihr vorhergehendes Spiel zu sichern. Um weitere Informationen bezüglich Speichern und Wiederherstellen zu lesen, schauen Sie auf Seite 20-22 nach. Wählen Sie **NEUSTART** um das Spiel wieder neu zu beginnen.

Wählen Sie **BEENDEN** um Ihr Spiel zu beenden und zurück zu DOS zu gehen.

Die **GESCHWINDIGKEITSKONTROLLE** verändert die Geschwindigkeit Ihres Spielcharakters auf dem Bildschirm.

***Beachte:** Das Ausschauen dieser Ikonen kann von Spiel zu Spiel etwas verschieden sein. Sind Sie sich nicht sicher welche Funktion eine Ikone hat, so drücken Sie an die **HELP (HILFE)** Ikone. (Das Fragezeichen zur rechten Seite des Monitors).

Plazieren Sie den Cursor auf die Geschwindigkeitskontrolle und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, wenn Sie die Geschwindigkeit entweder erhöhen, oder verringern wollen.

Die **VOLUMENKONTROLLE** kontrolliert die Lautstärke der Spielmusik. Plazieren Sie den Cursor auf die Volumenkontrolle und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, wenn Sie das Volumen entweder erhöhen, oder verringern wollen.

Die **DETAILKONTROLLE** kontrolliert die Anzahl der nicht wichtigen Animation im Spiel. Sollte Ihr Computer das Spiel zu langsam spielen, so können Sie das mit der Detailkontrolle kontrollieren, indem Sie den Cursor auf die Detailkontrolle plazieren und die linke Maustaste gedrückt halten, dann können Sie das Detail erhöhen oder verringern.

Die **TEXTKONTROLLE** ist nur in ausgewählten Spielen vorhanden. Es kontrolliert die Zeitspanne, in der der Text auf dem Bildschirm verbleibt. Plazieren Sie den Cursor auf die linke Maustaste und drücken Sie die Kontrolle hoch oder runter. (Mehr Lesezeit, oder weniger Lesezeit.)



Die Hilfe Ikone

Wählen Sie ? und drücken Sie irgendeine Menü Ikone um seine Eigenschaften herauszufinden.

STILLSTAND DES SPIELES

Sie können Ihr Spiel auf **UNTERBRECHUNG (PAUSE)** einstellen, indem Sie Ihre **SYSTEM** Ikone von der Ikonenliste benutzen. Ihr Spiel bleibt in dieser Position bis Sie **SPIELEN (PLAY)** wieder aktivieren.

SPIELSTAND SICHERN

WICHTIG!! Spielen Sie von Disketten, müssen Sie eine separate formatierte Diskette bereithalten, wenn Sie einen Spielstand sichern möchten. Da jede

Diskette nur eine begrenzte Zahl von Spielständen aufnehmen kann, empfehlen wir, mehr als nur eine formatierte Diskette bereitzuhalten, um genügend Speicherplatz zum Sichern zu haben. Damit fatale Irrtümer bei der Beurteilung der Lage sich nicht allzu übel auswirken, sollten Sie Ihr laufendes Spiel regelmäßig sichern und mehrere verschiedene Spiele an unterschiedlichen Stellen sichern. Auf jeden Fall sollten Sie ihr Spiel immer dann sichern, wenn zu befürchten ist, daß Sie in eine gefährliche Situation geraten. Gleichzeitig sollten Sie sichern, wenn Sie einen entscheidenden Schritt vorangekommen sind. Benutzen Sie als Namen für die Spielstände am besten kurze Sätze. Stehen Sie zum Beispiel gerade am Strand, nennen Sie den Spielstand 'am Strand' oder einfach 'Strand'.

SPEICHERN ZU EINER FLOPPY DISKETTE

1. Wählen Sie die System Ikone aus der Ikonenleiste und wählen Sie SAVE GAME.(Spiel speichern) Das entsprechende Menü erscheint.
2. Sie werden aufgefordert die 'Save Game Diskette' einzulegen, wenn Sie von der Festplatte spielen und auf die Floppydiskette speichern wollen. (Beispiel: a:)
Beachte: Wenn Sie zum ersten Mal versuchen ein Spiel auf eine Diskette zu speichern, während Sie von der Festplatte spielen, müssen Sie Ihr "Default Spiele speichern" Verzeichnis ändern. Benutzen Sie Ihre [Tab] Taste, und wählen Sie CHANGE DIRECTORY* (VERZEICHNIS ÄNDERN)
3. Drücken Sie [Ctrl-C] um die Command Linie zu säubern, dann tippen Sie den Namen Ihres Diskettenlaufwerks ein.
4. Setzen Sie eine leere formatierte Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk ein.
5. Wählen Sie OK und drücken Sie [ENTER].
6. Tippen Sie die Beschreibung Ihres gespeicherten Spiels ein, und drücken Sie [ENTER] um Ihr Spiel zu speichern.

*Directory (Verzeichnis) bezieht sich auf Verzeichnisse, Dateien und Fächern.

SPEICHERN ZUR FESTPLATTE

Beachte: Wollen Sie mehr als nur ein Spiel auf Ihre Festplatte speichern, raten wir Ihnen, ein oder mehrere Spiele Verzeichnisse auf der Festplatte aufzubauen. Lesen Sie Ihre Computerinstruktionen zur Anleitung durch.

1. Wählen Sie die System-Ikone aus der Ikonenleiste, dann wählen Sie SAVE GAME (Spiel speichern). Das entsprechende Menü erscheint.

2. Möchten Sie Ihr Spiel in ein anderes Verzeichnis speichern, dann müssen Sie WECHSLE VERZEICHNIS* wählen. Drücken Sie [Ctrl-C] um die Command Linie zu säubern, und tippen Sie das Laufwerk und den neuen Namen Ihres Verzeichnisses* ein.
3. Wählen Sie OK und drücken Sie [ENTER].
4. Tippen Sie die Beschreibung Ihres gespeicherten Spieles ein und drücken Sie [ENTER].

Ihr Spiel wiederherstellen

1. Wählen Sie die System-Ikone aus der Ikonenleiste und wählen Sie RESTORE (Wiederherstellen des Spiels). Sie werden aufgefordert, den Spielstand auszusuchen, den Sie laden möchten.
2. Markieren Sie den gewünschten Namen und wählen Sie dann RESTORE (Wiederherstellen).
3. Befindet sich das zu ladende Spiel in einem anderen Verzeichnis*, wählen Sie CHANGE DIRECTORY*(Verzeichnis ändern) und geben den Namen des Verzeichnisses* ein, aus dem Sie laden möchten.

***Die Begriffe 'Directory' (Verzeichnis) beziehen sich auf Verzeichnisse, Schubladen und Ordner.**

DAS SPIEL BEENDEN

Möchten Sie das Spiel beenden, wählen Sie die System-Ikone aus der Ikonenleiste und wählen Sie QUIT (Beenden).

DAS SPIEL NEU STARTEN

Um das Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt neu zu starten, wählen Sie die System-Ikone und NEUBEGINNEN (RESTART). Das Spiel beginnt nun wieder von neuem.

NACHRICHTENFENSTER

Von Zeit zu Zeit erscheinen während des Spiels Nachrichtenfenster. Nachdem Sie den Text gelesen haben, drücken Sie [ENTER], um das Fenster verschwinden zu lassen und weiterzuspielen.

HINWEIS: Einige Nachrichtenfenster sind programmgesteuert und können nicht entfernt werden indem Sie [ENTER] drücken. Diese Fenster verschwinden automatisch.

ALLGEMEINE TIP

SCHAUEN Sie sich alles an. **ERFORSCHEN** Sie alle Bereiche im Spiel sorgfältig und **ZEICHNEN SIE EINE KARTE**, während Sie weiter vorankommen. Notieren Sie sich zu allen besuchten Orten die gefundenen Objekte und die gefährlichen Stellen in der näheren Umgebung. Lassen Sie einen Ort aus, entgeht Ihnen vielleicht ein entscheidender Hinweis.

NEHMEN Sie alle Objekte mit, die Sie vielleicht gebrauchen können. Sie können Ihr Hab und Gut jederzeit mit der Inventar-Ikone überprüfen. **BENUTZEN** Sie die eingesammelten Gegenstände, um Probleme im Spiel zu lösen. Verschiedene Lösungswege können auch verschiedene Ergebnisse zeitigen.

VORSICHT ist geboten. Seien Sie immer auf der Hut - das Unheil kann an den unwahrscheinlichsten Plätzen über Sie hereinbrechen!

SICHERN SIE SO OFT WIE MÖGLICH, besonders wenn Sie etwas Neues, möglicherweise Gefährliches, ausprobieren. Auf diese Weise müssen Sie auch im ungünstigsten Fall nicht wieder von vorne beginnen. Sichern Sie Ihren Spielstand an verschiedenen Stellen, so daß Sie jederzeit an einen bestimmten Ort zurückkehren können. Damit können Sie praktisch rückwärts durch die Zeit reisen und manches anders machen, wenn Sie möchten.

VERLIEREN SIE NIE DEN MUT. Kommen Sie an ein Hindernis, das unüberwindbar scheint, verzweifeln Sie nicht. Untersuchen Sie erst einmal einen anderen Bereich und kommen Sie später zurück. Jedes Problem im Spiel hat wenigstens eine Lösung und manche sogar mehrere. Es kann sein, daß eine bestimmte Lösung das nächste Problem noch schwieriger macht. Es kommt aber auch vor, daß es dadurch leichter wird.

Hängen Sie fest, sollten Sie an einen früheren Punkt des Spiels zurückkehren und einen anderen Weg versuchen. Hilft das alles nichts, können Sie auch das King's Quest V Hint Book bei Ihrem Händler kaufen oder direkt telefonisch bei Sierra On-Line U.S. oder Sierra On-Line U.K.bestellen.

In den U.S. -(800)326-6654.

In der U.K. 0044-734-303-171

SUCHEN SIE SICH EINEN MITSTREITER. Vielleicht ist es sinnvoll, das Spiel zusammen mit einem Freund zu spielen. Zwei (oder mehr) Köpfe sind besser als einer, wenn es um Deutung von Hinweisen und Problemlösungen geht.

Hinweis gefällig?

Wenn Sie einmal mit einem Sierra-Spiel nicht weiterkommen, versuchen Sie folgendes:

1. Verfügen Sie über ein Modem, können Sie unter der folgenden Nummer mit der Sierra-Mailbox Kontakt aufnehmen

(209)683-4463 in den U.S.A.

0044-734-304-227 in England

Die technischen Daten sind 300, 1200 oder 2400 Baud, 8/N/1. Unser Sysop wird Ihnen gerne helfen.

2. Viele andere Mailboxen liefern ebenfalls Tips zu unseren Spielen.
 - A. CompuServe: Gehen Sie ins Spielerforum (GO GAMERS) oder hinterlassen Sie eine Nachricht für 76004,2143.
 - B. Prodigy: Hinterlassen Sie eine Nachricht für 'HTWS90E' oder gehen Sie in den PC Club ins Abenteuerspiel-Forum (Aufruf: PC CLUB).
 - C. PCLINK: Wählen Sie PCLink Plus, gehen Sie in Publisher's Connection, wählen Sie Publishers Forums und dann Sierra On-Line. Nachrichten können für die ID 'SierraOnLi' aufgegeben werden.
 - D. AppleLink: Wählen Sie KEYWORD aus dem 'Goto'-Menü und geben Sie **Sierra** ein. Nachrichten können an die ID 'Sierras' geschickt werden.
 - E. GENie: Aus dem Hauptmenü wählen Sie 10 (Games), dann 1 (Games Round Table). Nun wählen Sie 1 (Games Bulletin Board) und tippen bei der "?"-Meldung set 22 ein. Damit gelangen Sie in den Sierra On-Line Bereich. Weitere Informationen erhalten Sie wenn Sie diese kostenlosen (*zur Zeit nur in den U.S.*) Nummern wählen:

CompuServe (800)848-8199

Prodigy (800)822-6922

PCLink (800)458-8532

AppleLink (800)227-6364

GENie (800)638-9636

3. Das Magazin 'Questbuster' ist sehr hilfreich, schreiben Sie an die folgende Adresse um weitere Informationen bezüglich des Magazins zu bekommen.
Shay Adams, P.O.Box 5845, Tucson, AZ 85703 USA
4. Ihr örtlicher Händler führt eventuell Lösungsbücher oder ist bereit, Ihnen eines zu bestellen.
5. Erhalten Sie diese Bücher nicht bei Ihrem Händler, können Sie sie direkt bei uns bestellen.
Rufen Sie **(800)-326-6654**, in den U.S.A. und **0044-734-303-171** in der U.K. an.

Sie können Ihre Bestellung mit einer Visa, MasterCard oder American Express-Karte aufgeben oder schreiben Sie an:

**Sierra On-Line Inc.,
Order Department,
P.O. Box 485,
Coarsegold, CA 93614.**

In der U.K.

**Sierra On-Line Limited
Att.: Order Department
Unit 2, Theale Technology Centre
Station Road, Theale
Berkshire RG7 4AA
United Kingdom**

5. Sollte das Buch für Ihr Spiel noch nicht verfügbar sein, rufen Sie unseren automatischen Ansagedienst unter **(900) 370-KLUE** in den U.S.A. an, um einen Tip zu bekommen.
6. Oder rufen Sie unsere "Hint Lines" in England unter der folgenden Nummer an: **0044-734-304-004**

(Zur Zeit nur möglich mit Tastentelefon)

Sie können uns auch schreiben, senden Sie Ihre Fragen an dieselben oben angegebenen Adressen.

Leiten Sie es zum "**Sierra Hint Department**".

DISKETTENPROBLEME TECHNISCHE HILFE

(NUR MS/PC-DOS)

Achtung: Wenn Sie DOS 4.0 oder 4.1 benutzen und Ihre Festplattenpartition ist größer als 32 Megabytes, werden Sie wahrscheinlich eine Warnmeldung bekommen, die SHARE.EXE. beinhaltet. Sie können diese Nachricht ignorieren. SHARE.EXE. ist nicht notwendig um Sierra Spiele zu spielen.

Wenn die Spielfarben farblos erscheinen oder ausgewaschen, bitte versuchen Sie Ihren Monitor dementsprechend einzustellen, bevor Sie annehmen, daß es an den Disketten liegt.

Sie könnten Probleme haben, wenn Sie folgende Meldungen bekommen.

CRC ERROR:

Sie haben eine schlechte Diskette.

DATA ERROR WENN LAUFWERK A: GELESEN WIRD:

Sie haben eine schlechte Diskette.

GENERALER ZUSAMMENBRUCH WENN LAUFWERK A: GELESEN WIRD:

Wahrscheinlich haben Sie ein niedrige Dichte Floppylaufwerk und versuchen eine hohe Dichte Diskette zu lesen.

SETZEN SIE DISKETTE #_ : EIN

Wenn Sie diese Diskette bereits eingesetzt haben, müssen Sie eine Ladediskette aufbauen. Siehe LADE DISKETTEN INSTRUKTIONEN.

OUT OF HUNK:

Sie haben wahrscheinlich ein RAM Resident Programm, wie zum Beispiel WINDOWS, Sidekick, eine DOS Schale, oder ein anderes Programm, daß Resident in der Computerspeicherung bleibt, auch wenn Sie es nicht benutzen. Laden Sie Ihren Computer mit einer Ladediskette, es löst Ihr Problem. Siehe LADE DISKETTEN INSTRUKTIONEN.

KANN SEKTOR NICHT FINDEN, WENN LAUFWERK A: GELESEN WIRD.

Für MS-DOS Spiel Disketten bedeutet es, daß Sie eine schlechte Diskette haben.

KEIN BILD

Sollten Sie nach dem Laden des Spieles kein Bild haben, kann es sein, daß Sie inkorrekte grafische oder melodische Unterstützung haben. Wiederholen Sie die Installation.

Sollten Sie nach dem Laden nur den Mauszeiger sehen, kann es sein, daß Sie die neuere SoundBlaster Karte besitzen, aber das CMS chip nicht installiert ist.

Vielleicht haben Sie GameBlaster gewählt während der Installationsprozedur. Installieren Sie noch einmal, diesmal mit AdLib Unterstützung.

Achtung: Sierra Spiele verwenden eine Menge Speicherung (RAM) um einwandfrei zu funktionieren. Sollten Sie Probleme haben mit der Speicherung durch DOS, tippen Sie: CHKDSK [ENTER]. Ein typisches System sieht so aus

**655360 Bytes totale Speicherung (640K)
597842 freie Bytes (598K)**

Ist Ihre Speicherung unter 570K benutzen Sie bitte eine Ladediskette.

SOLLTEN SIE TROTZ ALLEM NOCH PROBLEME HABEN, RUFEN SIE SIERRA'S TECHNICHE UNTERSTÜTZUNG AN:

In den U.S.A. 209-683-8989

In der U.K. 0044-734-303-171

Lade Diskette Instruktionen

Wenn Sie Ihr Computersystem mit einer Lade Diskette laden, bevor Sie spielen, können Sie jegliche TSR (Terminate and Stay Resident) in der Speicherung vermeiden.

ACHTUNG: FORMAT COMMAND SOLLTE NUR IN SELTENEN FÄLLEN BENUTZT WERDEN, DAMIT SIE NICHT GESPEICHERTE INFORMATIONEN AUF IHRER FESTPLATTE LÖSCHEN. BEFOLGEN SIE GENAUSTENS DEN INSRUKTIONEN.

Formatierung von der Festplatte

1. Setzen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A:

2. Bei der C Eingabe, tippen Sie: **formatiere (format) a:/s [ENTER].**

Achtung: Hat Ihr Laufwerk A: 5.25" hohe Dichte und benutzt eine niedrige Dichte Diskette, dann tippen Sie: format a: /s/t:40n:9 [ENTER].

Achtung: Hat Ihr Laufwerk A: 3.5" hohe Dichte und benutzt eine niedrige Dichte Diskette, dann tippen Sie: format a: /s/t:80/n:9 [ENTER].

3. Folgen Sie den DOS Anweisungen.

Formatierung vom Diskettenlaufwerk A

1. Setzen Sie Ihre original DOS Diskette in Laufwerk A.: ein.

2. Bei der A: Eingabe tippen Sie: **format a:/s [ENTER].**

3. Nach Anfrage setzen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A: ein und folgen Sie den DOS Anweisungen.

WIE MAN EIN CONFIG.SYS VERZEICHNIS ANLEGT FÜR DIE LADE DISKETTE:

4. Setzen Sie die leere formatierte Diskette in Laufwerk A.: ein.
5. Tippen Sie: **a**: [ENTER].
6. Tippen Sie: **kopiere con config.sys** (copy con config.sys.) [ENTER].
7. Tippen Sie: **Verzeichnis=20** (files=20)[ENTER].
8. Drücken Sie: [F6] Taste, dann drücken Sie [ENTER].

Sie sollten die Nachricht erhalten: **1 Verzeichnis kopiert.**(1 File copied.)

Wenn Sie DOS 4.00 oder 4.01 Version benutzen folgen Sie den folgenden Schritten, um ein AUTOEXEC.BAT VERZEICHNIS aufzubauen. Benutzen Sie eine andere Version von DOS, gehen Sie zum Mauslaufwerk wie hier angegeben.

Aufbau eines AUTOEXEC.BAT Verzeichnisses, für MS-DOS 4.0 und 4.1

1. Tippen Sie: **a**: [ENTER].
2. Tippen Sie: **Kopiere con autoexec.bat** [ENTER].
3. Tippen Sie: **set comspec=c:\command.com** [ENTER].
4. Drücken Sie die [F6] Taste, dann drücken Sie [ENTER].

Maustreiber

Um eine Maus für die Sierra Spiele zu benutzen, müssen Sie Ihren Maustreiber auf die Lade Diskette laden. Lesen Sie Ihr Maushandbuch durch, für die richtige Information, oder rufen Sie unseren Technischen Support an.

209-683-8989 in den U.S.A. in der U.K. 044-734-303-171

Achtung: Nachdem Sie eine Lade Diskette aufgebaut haben, müssen Sie Ihren Computer wiederladen mit der Lade Diskette in Laufwerk a:.

Drücken Sie [Ctrl]-[alt]-[del] zur gleichen Zeit. Ihr Computer wird dann wiederladen mit a: als das Default Laufwerk. Tippen Sie: **c**: [ENTER] um wieder auf die Festplatte zu wechseln. Befolgen Sie den Instruktionen im Handbuch und haben Sie viel Spaß.

Sollten Sie eine Lade Diskette haben und sie in Ihr System laden bevor Sie das Sierra Spiel beginnen und trotzdem noch Schwierigkeiten haben, dann rufen Sie uns bitte an.

SIERRA TECHNICAL SUPPORT

209-683-8989 (U.S.)

0044-734-303-171 (U.K.)

TECHNISCHE HILFE (ALLE SYSTEME)

Technische Hilfe ist nur einen Telefonanruf weit entfernt. Rufen Sie (209)683-8989 oder 0044-734-303-171 für freundliche, persönliche Unterstützung an, oder wenn Sie es bevorzugen, schreiben Sie uns. Im Falle einer brieflichen Anfrage, nennen Sie bitte genau Ihren Computertyp und welches Problem bei Ihnen aufgetreten ist. Stellt sich heraus, daß Sie Ersatzdisketten benötigen, senden Sie die Originaldiskette #1 in der benötigten Größe ein (3,5" oder 5,25") an:

U.S.

**Sierra On-Line
P.O. Box 485
Coarsegold, CA 93614
Attention: RETURNS**

U.K.

**Sierra On-Line Limited
Unit 2, Technology Centre,
Station Road, Theale
Berkshire RG7 4AA United Kingdom**

Legen Sie unbedingt eine Notiz bei, auf der Sie den Computertyp und die benötigte Diskettengröße nennen (5,25" oder 3,5"). Innerhalb der erste 90 Tage nach Kauf tauschen wir Ihnen die Disketten selbstverständlich kostenlos um (bitte senden Sie zusammen mit Ihrem Schreiben eine Kopie der mit Datum versehenen Kaufquittung ein). Nach 90 Tagen wird bei Umtausch eine Gebühr von \$5,00 (3 engl. Pfund) für 5,25"-Disketten und \$10,00 (6 engl. Pfund) für 3,5"-Disketten fällig.

**IT IS ILLEGAL TO MAKE
UNAUTHORIZED COPIES OF
THIS SOFTWARE**

This software is protected under federal copyright law. It is illegal to make or distribute copies of this software except to make a backup copy for archival purposes only. Duplication of this software for any other reason including for sale, loan, rental or gift is a federal crime. Penalties include fines of as much as \$50,000 and jail terms of up to five years.



SIERRA

as a member of the Software Publishers Association (SPA), supports the industry's effort to fight the illegal copying of personal computer software.

Report copyright violations to:
SPA, 1101 Connecticut Avenue, NW, Suite 901
Washington, DC 20036

LIMITED WARRANTY NOTICE

Sierra On-Line, Inc. wants your continued business. If you fill out the enclosed product registration card and return it to us, you are covered by our warranty. If your software should fail within 90 days of purchase, return it to your dealer or directly to us, and we will replace it free. After 90 days, enclose \$10 and return the software directly to us. Sorry, without the registration card you are not covered by the warranty. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

COPYRIGHT NOTICE

This manual, and the software described in this manual, are copyrighted. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Sierra On-Line, Inc., P.O. Box 485, Coarsegold, CA 93614.



® designates a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© 1991 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Printed in the U.S.A.
Sierra On-Line, Inc. Coarsegold, California 93614

420001000