

TRANSPORT



TYCOON



TECHNISCHES BEGLEITHEFT

für IBM-PC und kompatible Geräte

Inhalt

Ihre Spielpackung für *Transport Tycoon* sollte ein Spielhandbuch, dieses technische Begleitheft, einen Satz 3.5"-HD-Disketten und eine Registrierkarte enthalten.

Systemanforderungen

■ Computer

Zum Betreiben von *Transport Tycoon* benötigen Sie einen IBM-PC AT oder ein zu 100% kompatibles Gerät.

Der Computer muß mit einem HD-Disketten-Laufwerk und einer Festplatte ausgestattet sein.

Darüber hinaus brauchen Sie für *Transport Tycoon* mindestens einen 80386er 25 MHz-Prozessor und mindestens 4 MB RAM.

■ Steuerungen

Sie benötigen eine Microsoft-kompatible Maus und einen Maustreiber von Microsoft (wir empfehlen v8.2 oder eine höhere Version), um *Transport Tycoon* spielen zu können.

■ Displays

Transport Tycoon erfordert einen Farbmonitor mit SVGA-Grafiksystem. Verwenden Sie eine andere Grafikkarte oder einen anderen Monitor, so müssen diese mit dem SVGA-System zu 100% kompatibel sein, eine Auflösung von 640x480 haben und 256 Farben darstellen können.

■ DOS

Sie benötigen Microsoft MS-DOS Version 5.0 oder höher.

Installation

Auf Diskette A von *Transport Tycoon* finden Sie ein Installationsprogramm.

Legen Sie Diskette A in ein Laufwerk (A oder B), und wechseln Sie zu diesem Laufwerk (indem Sie "A: [RETURN]" oder "B: [RETURN]" eingeben).

Sobald das neue Systemzeichen erscheint, geben Sie "INSTALL [RETURN]" ein.

Folgen Sie anschließend den Bildschirmanweisungen.

Die (voreingestellte) Standard-Installationsroutine lädt *Transport Tycoon* in ein Verzeichnis mit dem Namen C:\MPS\TRANS.

Ladeanweisungen

Schalten Sie Ihr Gerät ein, und warten Sie, bis das Systemzeichen (C:\>) erscheint.

Geben Sie nun "CD MPS\TRANS [RETURN]" und anschließend "TYCOON [RETURN]" ein, um das Spiel zu starten.

Anmerkung: Haben Sie *Transport Tycoon* in einem anderen Laufwerk installiert, dann geben Sie vorher "CD [Name des Verzeichnisses]" und dann "TYCOON [Return]" ein.

Wird das Spiel daraufhin nicht geladen, lesen Sie bitte den Abschnitt "Schwierigkeiten beim Laden und Betreiben des Spiels" in diesem technischen Begleitheft.

Sound

Transport Tycoon unterstützt Sound Blaster und zu 100% damit kompatible Karten • Sound Blaster AWE 32 • Gravis Ultrasound • Pro Audio Spectrum • Sound Canvas • Roland LAPC-1/MT-32 • General Midi.

Transport Tycoon-Spielverbesserungen

Die folgenden Verbesserungen wurden nach Drucklegung des Spielhandbuchs vorgenommen.

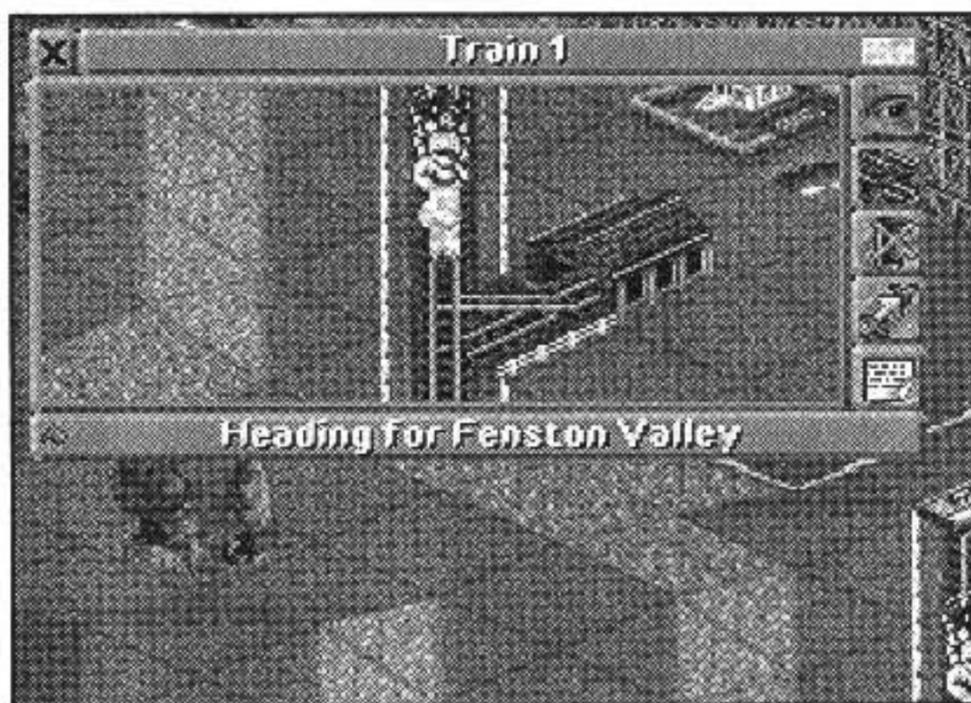
Das Frachtsystem

In *Transport Tycoon* werden in den entsprechenden Einrichtungen laufend Frachtgüter und Passagiere "produziert". Befindet sich innerhalb von VIER Feldern um diese Einrichtungen ein Bahnhof, werden die Passagiere und Güter zu diesem Bahnhof gebracht und warten dort auf ein angemessenes Transportmittel. Falls es innerhalb von vier Feldern mehrere Bahnhöfe gibt, wird derjenige mit der jeweils höchsten Transportbewertung für das betreffende Gut ausgewählt.

Die Bahnhofsbewertung richtet sich nach der Häufigkeit der Züge und fällt somit höher aus, wenn regelmäßig Züge im betreffenden Bahnhof halten. Außerdem steigt der Wert, wenn diese Züge neuer und schneller sind als der Durchschnitt.

Die Bewertung fällt jedoch niedriger aus, wenn Güter oder Passagiere lange Zeit am Bahnhof warten müssen.

Auftragserteilung für Fahrzeuge und Schiffe



Fahrzeugfenster

Unten im Fahrzeug-Auftragsfenster sehen Sie FÜNF Aktionsleisten: ÜBERSPRINGEN, LÖSCHEN, FAHRT NACH, VOLL BELADEN und ENTLADEN. Das Auftragsfenster eines Zuges hat noch eine dritte: OHNE ZWISCHENSTOP. Mit Hilfe dieser Aktionsleisten können Sie Ihren Zügen genauere Anweisungen geben.

ÜBERSPRINGEN: Wenn Sie diese Leiste anklicken, läßt das jeweilige Fahrzeug die nächste Haltestelle auf seiner Strecke aus. Daraufhin bewegt sich der Pfeil "Nächster Halt" (links neben dem Namen der Haltestelle im Fenster), um die Station anzuzeigen, die der Zug als nächstes anfährt.

LÖSCHEN: Um einen Befehl aus dem Auftragsfenster zu entfernen, z.B. eine Haltestelle, die angefahren werden sollte, müssen Sie den Namen der Station im Fenster markieren (er wird daraufhin WEISS, um anzuzeigen, daß er gewählt wurde). Klicken Sie danach einfach die Leiste "Löschen" an, und der Name der Haltestelle verschwindet aus dem Fenster.



Das Auftragsfenster

OHNE ZWISCHENSTOP: Diese Leiste erscheint nur im Zugauftragsfenster. Wenn ein Zug direkt zu einem bestimmten Bahnhof fahren soll, ohne unterwegs anzuhalten, markieren Sie den Namen des gewünschten Bahnhofs und klicken die Leiste "Ohne Zw.stop" an. Die Aktion erscheint nun hinter dem gewählten Bahnhof im Auftragsfenster.

FAHRT NACH: Die Fahrt-nach-Leiste wird dazu benutzt, Haltestellen festzulegen, die die Fahrzeuge ansteuern sollen. Klicken Sie erst die Leiste und dann die Station an, an der das jeweilige Fahrzeug in der 3D-Ansicht halten soll.

Die gewählten Haltestellen erscheinen daraufhin im Auftragsfenster.

VOLL BELADEN: Sie verwenden die Leiste "Voll beladen", um ein Fahrzeug so lange an einer Station anzuhalten, bis es voll beladen ist.

Markieren Sie den Namen der Haltestelle, und klicken Sie dann die Leiste "Voll beladen" an.

ENTLADEN: Mit dieser Leiste befehlen Sie einem Fahrzeug, seine Fracht an einer Station abzuladen, selbst wenn diese die jeweiligen Güter eigentlich nicht akzeptiert.

Markieren Sie dazu den Namen der Haltestelle, und klicken Sie die Entladen-Leiste an.

Dieser Befehl ist sehr nützlich, wenn Sie Güter über eine weite Entfernung und auf mehr als einer Route transportieren.

Geschätzte Kosten

Umschalttaste: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie einen Bauvorgang durchführen, so werden die geschätzten Kosten dieses Baus angezeigt, ohne daß er tatsächlich begonnen und Geld dafür ausgegeben wird.

Bauen von Docks

Im Fenster "Bau eines Docks" sehen Sie ein Icon "BOJE". Sie können die Boje an einer beliebigen Stelle im Wasser plazieren und dann einem Schiff den Auftrag geben, diesen Punkt anzusteuern - entweder, um dort anzulegen, oder als Teil einer Transportroute (z.B. um Blockierungen einer engen Durchfahrt zu verhindern).

Werbekampagnen

Klicken Sie den Namen einer beliebigen Stadt an, um auf das Stadtinformationsfenster zuzugreifen. Wenn Sie nun die Aktionsleiste "Örtl. Behörden" anklicken, erscheinen die Optionen für Werbekampagnen. Sie können unter kleinen, mittleren oder großen Kampagnen wählen. Die Kosten der Kampagne, nähere Informationen und die Aktionsleiste "Tun Sie's" erscheinen allesamt im Fenster.

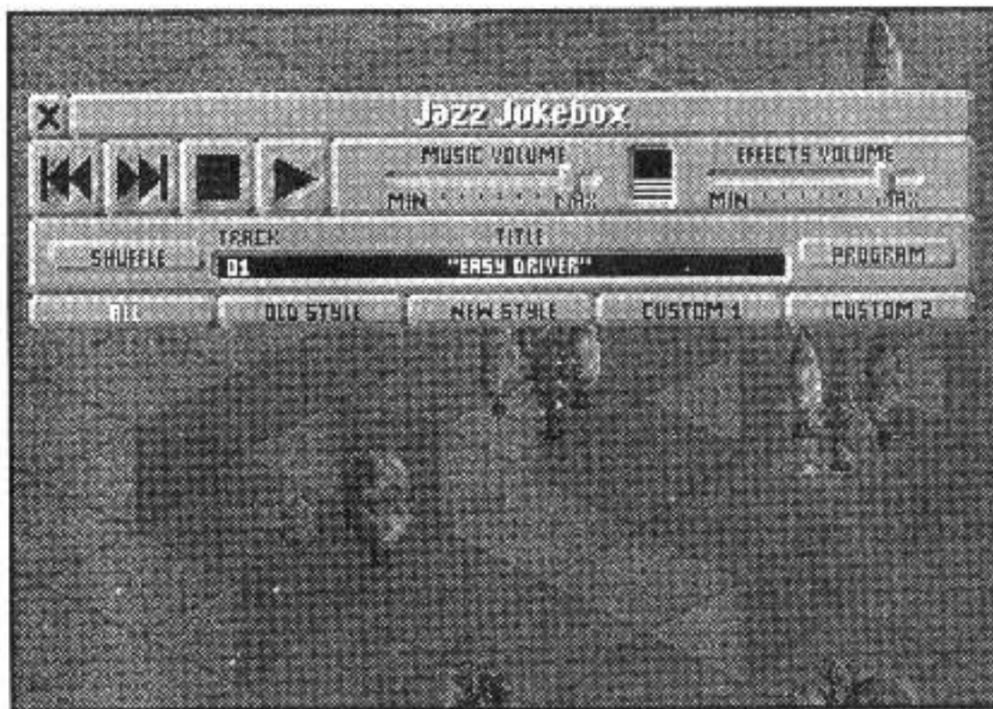


Musik/Sound-Icon

Die Jazz-Musikbox

■ Klicken Sie das Musik-Icon an, um das Jazz-Musikboxfenster zu öffnen.

Über die Jazz-Musikbox können Sie die Lautstärke der Spielmusik und der Soundeffekte regeln.



Jazz-Musikboxfenster

■ Klicken Sie einfach die Regler an, und verschieben Sie sie, um die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte zu ändern.

Unten im Musikboxfenster sehen Sie fünf Icons, mit denen Sie die Reihenfolge und den Stil der Jazztitel bestimmen, die während des Spiels zu hören sein sollen.

Alle: Wenn Sie dieses Icon anklicken, werden alle Stücke beider Stilrichtungen gespielt.

Old-Time: Mit diesem Icon befehlen Sie der Musikbox, nur diesen Jazzstil abzuspielen.

Modern: Klicken Sie dieses Icon an, wenn Sie nur Jazz neueren Stils hören möchten.

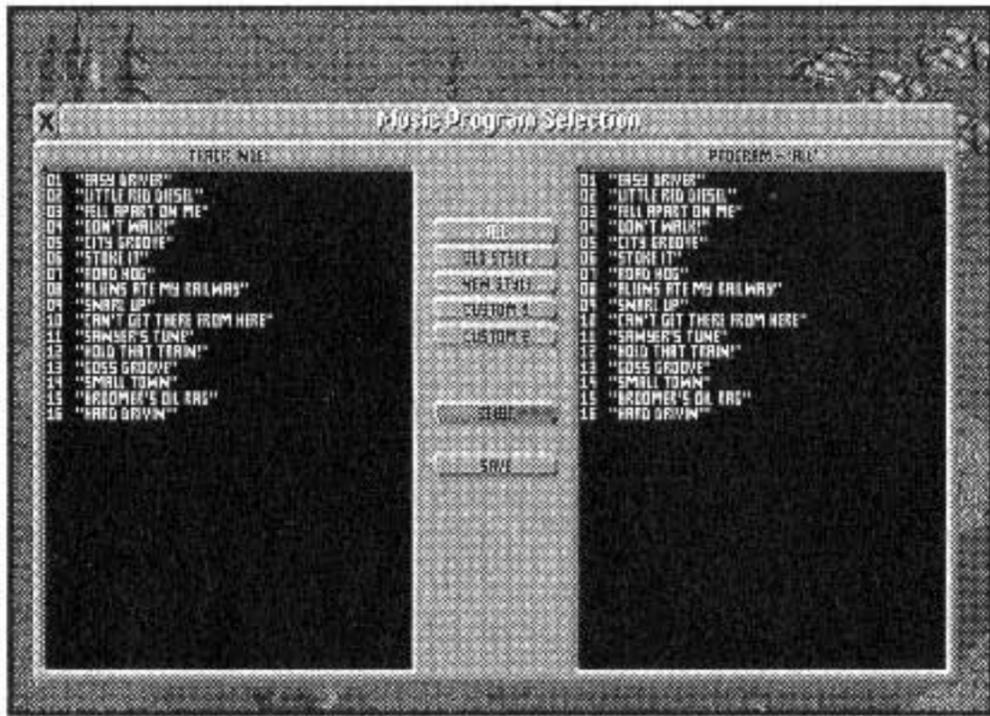
Einstellung 1 & 2: Mit Hilfe dieser Icons können Sie Ihre Lieblingstitel beider Stilrichtungen aussuchen und speichern und sie dann in beliebiger Reihenfolge abspielen lassen.

Programmierung der Einstellungsknöpfe

Um Ihre eigene Auswahl der Titel in der Jazz-Musikbox abzuspielen, klicken Sie das Programm-Icon an.

Damit öffnen Sie das Musikprogramm-Auswahlfenster.

Auf der linken Seite dieses Fensters sind sämtliche Jazztitel aus *Transport Tycoon* aufgelistet.



Musikprogramm-Auswahlfenster

Auf der rechten Seite des Fensters sehen Sie die aktuelle Reihenfolge, in der die Stücke abgespielt werden.

Wenn Sie die Icons oben in der Mitte des Fensters (**ALLE, OLD-TIME, MODERN**) anklicken, geschieht genau das gleiche, als wenn Sie diese Icons von der Jazz-Musikbox aus anklicken. Sie rufen eine Abspielliste des jeweiligen Stils auf. (Diese wird auf der rechten Seite des Musikprogramm-Auswahlfensters gezeigt.)

Durch Anklicken der nächsten zwei Icons, **Einstellung 1** und **Einstellung 2**, können Sie Ihre Lieblingstitel wählen und Ihre ganz persönliche Spielmusik zusammenstellen.

- Klicken Sie den gewünschten Titel einfach auf der linken Seite des Bildschirms an. Der gewählte Titel erscheint nun auf der Abspielliste auf der rechten Seite des Fensters. Wenn Sie die gewünschten Titel zusammengestellt haben, können Sie Ihre Abspielliste speichern, indem Sie das Icon "Sichern" anklicken.

Um eine alte Liste zu ersetzen, klicken Sie einfach das Icon "Löschen" an und wählen neue Titel.

Wenn Sie mit Ihrer Musikauswahl zufrieden sind, schließen Sie das Auswahlfenster wieder.

Die anderen Icons in der Jazz-Musikbox

Vorheriger Titel: Springt in der aktuellen Abspielliste um einen Titel nach hinten.

Nächster Titel: Springt in der aktuellen Abspielliste um einen Titel nach vorn.

Stop (Keine Musik spielen): Schaltet die Musik aus (nicht die Soundeffekte).

Play (Musik spielen): Spielt den nächsten Titel auf der Liste ab.

Beliebig: Spielt die Titel auf der aktuellen Liste in einer anderen Reihenfolge ab.

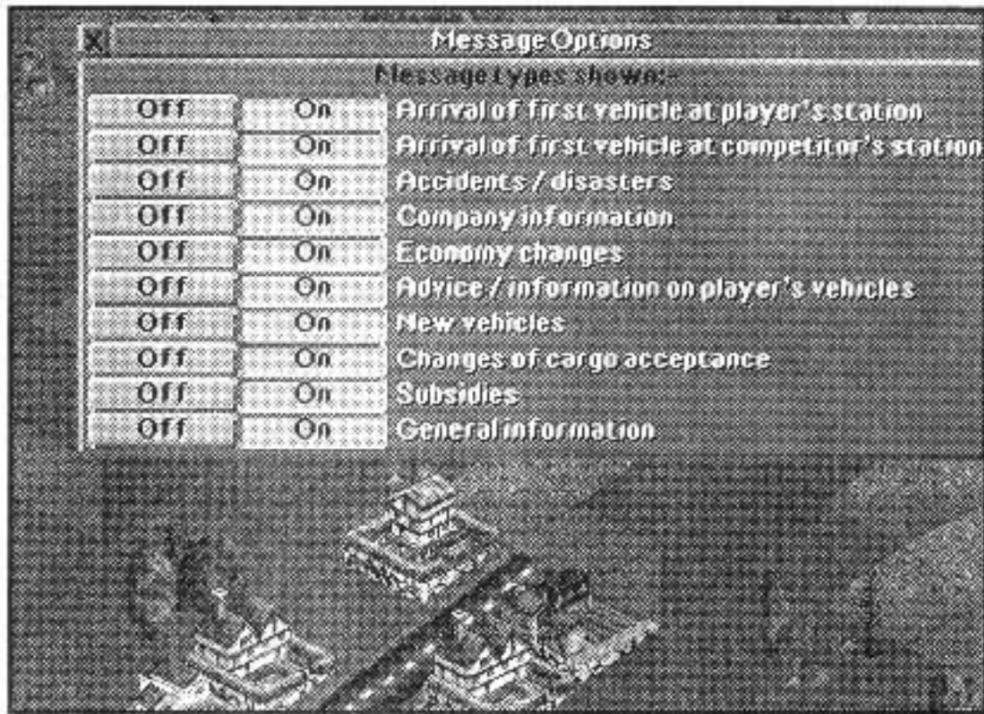


Mitteilungs-Icon

Das Mitteilungs-Icon

Das zweite Icon von rechts, oben auf dem Hauptsichtbildschirm, ist das *Mitteilungs-Icon*. Wenn Sie dieses Icon anklicken und gedrückt halten, erscheinen zwei markierte Optionen: Letzte Mitteilung/Nachricht und Mitteilungseinstellungen.

Letzte Mitteilung/Nachricht: Sie können das letzte Informationsfenster, das auf dem Bildschirm zu sehen war, erneut aufrufen, indem Sie die Markierungsleiste auf "Letzte Mitteilung/Nachricht" ziehen und dann den linken Mausknopf (LMK) loslassen.



Mitteilungsoptionenfenster

Mitteilungseinstellungen: Markieren Sie "Mitteilungseinstellungen", und lassen Sie dann den LMK los, um das Mitteilungsoptionenfenster zu öffnen. In diesem Fenster finden Sie zehn einzelne EIN/AUS-Schalter, mit denen Sie festlegen können, welche Mitteilungen auf dem Bildschirm erscheinen sollen.

Mitteilungsschnellasten

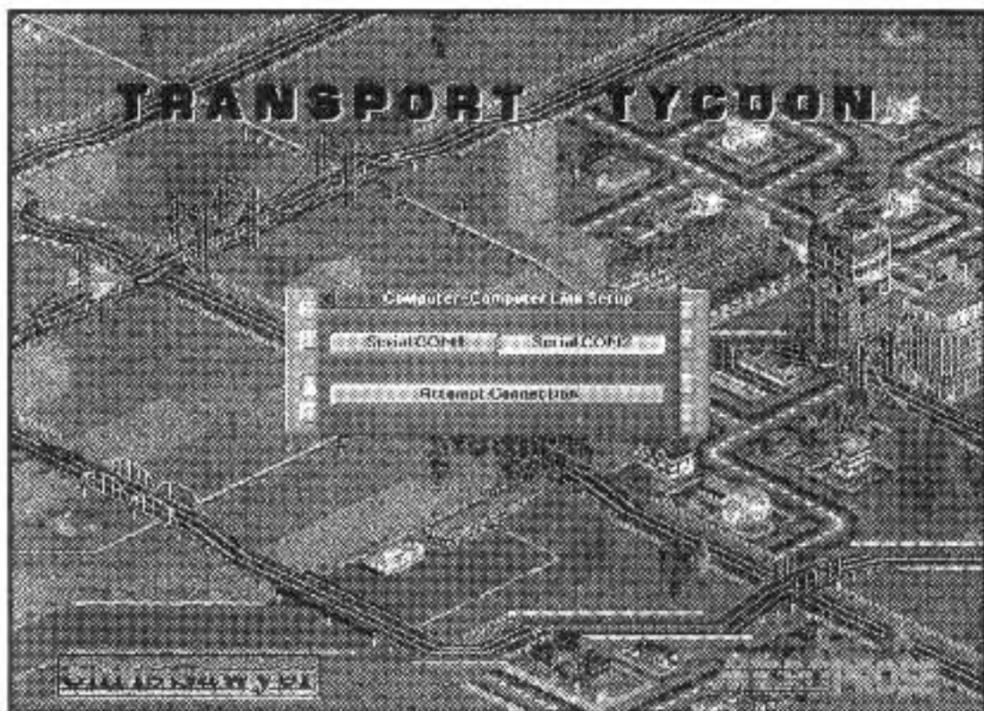
Taste Z - Eine bestimmte Stelle heranzoomen
Taste C - Sicht auf eine bestimmte Stelle zentrieren

Spielverbindungen

Die IBM-PC-Version von *Transport Tycoon* kann über ein serielles Kabel zwischen zwei Spielern auf zwei separaten Geräten gespielt werden. Der zweite Spieler nimmt den Platz eines computergesteuerten Rivalen ein, doch es gibt im Verbindungsmodus auch noch mehr Konkurrenten.

Um ein Verbindungsspiel zu betreiben, benötigen Sie ein serielles Kabel, mit dem Sie die unbenutzten seriellen Anschlüsse der beiden Computer miteinander verbinden.

Bitte beachten: Das Spiel erfordert zur Steuerung eine Maus, die einen Ihrer seriellen Anschlüsse belegt. Wenn die Verbindung funktionieren soll, müssen also beide Anschlüsse Ihres Geräts genutzt werden.



Das Hauptmenü

- Um ein Verbindungsspiel zu starten, stellen Sie bitte sicher, daß das Null-Modem-Kabel (serielles Kabel) an beide Geräte angeschlossen ist und daß beide Computer mit einer Maus ausgestattet sind.
- Laden Sie *Transport Tycoon* wie gewohnt auf beiden Computern, und gehen Sie zum Hauptmenü.
- Klicken Sie auf beiden Rechnern die Option "2 Spieler" im Hauptmenü an.

Dadurch öffnen Sie das Fenster zum **Einstellen der Verbindung zwischen 2 Computern**. In diesem Fenster finden Sie alle Optionen, die Sie zur Herstellung der Verbindung benötigen. Legen Sie fest, welchen **COM-Port (1 oder 2)** die Rechner für das

Null-Modem-Kabel verwenden. Sie müssen nicht für beide Geräte den gleichen Anschluß wählen, aber Ihre Wahl muß korrekt sein, damit die Verbindung hergestellt werden kann. Wenn Sie den COM-Port bestimmt haben, klicken Sie die Leiste **“Verbindung herstellen”** an.

Daraufhin wird das Spiel geladen, und es läuft genau so ab wie bei einem einzigen Teilnehmer, außer daß einer Ihrer Gegner nicht vom Computer gesteuert wird.

Die Readme-Datei

Letzte Informationen zu diesem Programm sowie Zusätze, Änderungen etc. finden Sie in der Readme-Datei im Verzeichnis C:\MPS\TRANS. Sie können diese Informationen entweder über die Standard-DOS-Befehle oder den DOS 5.0-Texteditor einsehen (geben Sie EDIT README.TXT ein).

Schwierigkeiten beim Betreiben und Laden des Spiels (3,5"-Disketten-Version)

Frage: Warum kann ich das Spiel nicht auf meiner Festplatte installieren?

1. Überprüfen Sie, ob Ihr Gerät die in diesem technischen Begleitheft aufgeführten Systemanforderungen (wie z.B. Festplattenspeicher) erfüllt.
2. Sollten Sie weiterhin Schwierigkeiten haben, fertigen Sie Kopien der Originaldisketten an. Benutzen Sie dann die Duplikate. Manchmal erscheint auf Ihrem Bildschirm eine Lesefehlermeldung aufgrund unterschiedlich ausgerichteter Abtastköpfe.
3. Funktioniert das Spiel immer noch nicht, vergewissern Sie sich, daß sich auf Ihrer Festplatte kein Komprimierungsprogramm befindet, und versuchen Sie, das Spiel auf einen nicht-komprimierten Teil der Festplatte zu installieren, da DoubleSpace und ähnliche Programme den Installationsablauf stören könnten.

Anmerkung: Ist Ihre Festplatte über das zu MS-DOS 6.0/6.2 gehörige DoubleSpace-Programm komprimiert worden, dann benötigen Sie die doppelte Menge Speicherplatz für die Installation; nicht jede Datei läßt sich im Verhältnis 2:1 komprimieren.

4. Versuchen Sie schließlich, das Spiel auf einem anderen Gerät zu laden, um zu sehen, ob das Problem immer noch vorhanden ist.

Frage: Wie kopiere ich Disketten?

Versehen Sie die Originaldiskette mit einem Schreibe Schutz, indem Sie den Schreibe Schutz-Schieber so verrücken, daß Sie durch das Loch sehen können.

Geben Sie dann hinter dem Systemzeichen (C:\>) den DOS-Befehl "DISKCOPY A: A: [RETURN]" ein. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Frage: Warum wird mein Spiel nicht geladen?

Überprüfen Sie, ob Ihr Gerät alle in diesem Begleitheft aufgeführten Speicheranforderungen erfüllt. Der Computer benötigt normalerweise 557 KB konventionellen Speicherplatz, um das Spiel laden zu können.

Konventioneller Speicher: Um festzustellen, wieviel konventioneller Speicherplatz vorhanden ist, geben Sie hinter dem Systemzeichen (C:\>) "MEM /C [RETURN]" ein. Suchen Sie nun nach den Informationen über den verfügbaren Speicher (Largest Executable Program Size - Maximale Größe für ausführbares Programm). Ist nicht genügend konventioneller Speicher vorhanden, benötigen Sie möglicherweise eine Bootdiskette.

Frage: Was ist eine Bootdiskette?

Man versteht darunter eine Start-Up-Diskette für Ihren Computer, die Start-Up-Dateien ähnlich den Originaldateien auf Ihrer Festplatte enthält. Mit einer Bootdiskette steht Ihnen mehr konventioneller Speicher zur Verfügung.

Erstellen einer Bootdiskette: Anweisungen zum Erstellen einer MS-DOS-Bootdiskette (manchmal auch als Systemdiskette bezeichnet) finden Sie in Ihrem Microsoft-Handbuch.

Benutzung der Bootdiskette: Legen Sie Ihre Bootdiskette in Laufwerk A, und schalten Sie dann Ihr Gerät ein. Die Bootdiskette sollte während des Spiels in diesem Laufwerk verbleiben.

Frage: Kann ich mein Spiel über "Windows" betreiben?

Nein, dies wird nicht empfohlen, es sei denn, es ist unter den Systemanforderungen aufgeführt.

Frage: Kann ich mein Spiel mit DR DOS, Novell DOS 7 oder OS/2 betreiben?

Wir können für nichts garantieren. MicroProse-Spiele sind für den Betrieb mit MS-DOS 5.0 oder zu 100% damit kompatiblen DOS-Systemen konzipiert.

Das Spiel läuft sehr langsam ab: Falls Sie das Spiel nicht von einer Bootdiskette betreiben, vergewissern Sie sich bitte, daß in Ihrer CONFIG.SYS- oder AUTOEXEC.BAT-Datei entweder SMARTDRV.SYS oder SMARTDRV.EXE geladen ist.

Frage: Was versteht man unter Grundspeicher?

Damit ist der ursprüngliche Speicherplatz (1 MB/1024 KB) Ihres Gerätes gemeint. Dieser besteht aus einem konventionellen Speicher (640 KB), in den MS-DOS und alle PC-Programme geladen werden, und einem oberen Speicherbereich (384 KB), in dem Systemtreiber (z.B. der Maustreiber) residieren.

Bei MS-DOS 5.0 werden ein Großteil des Betriebssystems und die dazugehörigen Treiber normalerweise in den oberen Speicher geladen. Andere Treiber, die im konventionellen Speicherbereich residieren, reduzieren den sonst für das Programm verfügbaren Speicherplatz von 640 KB.

Frage: Was versteht man unter Erweiterungsspeicher (XMS)?

Jeglicher Speicherplatz über den 1 MB-Bereich Ihres DOS-Speichers hinaus wird als Erweiterungsspeicher (XMS) bezeichnet. Der Erweiterungsspeicher kann genutzt werden, um zusätzlichen konventionellen Speicherplatz verfügbar zu machen, damit größere Spiele betrieben werden können. Er kann außerdem dazu verwendet werden, einen Expansionsspeicher zu simulieren. Die ersten 64 KB XMS bilden den oberen Speicherbereich, in den DOS geladen wird, wenn Sie Ihrer CONFIG.SYS-Datei die Zeile DOS=HIGH hinzufügen.

Frage: Was versteht man unter Expansionsspeicher (EMS)?

EMS wurde ursprünglich dazu konzipiert, dem PC zusätzlichen Speicherplatz zur Verfügung zu stellen. Da der Expansionsspeicher schon länger als der XMS existiert, bevorzugen die meisten Programme den EMS. Die meisten MicroProse-Spiele machen sich diesen ebenfalls zunutze. Mit Hilfe des DOS-Befehls "EMM386.EXE", der in Ihrer CONFIG.SYS-Datei stehen sollte, können Sie XMS in EMS umwandeln.

Vergessen Sie nicht, daß der Festplattenspeicherplatz ebenfalls in Megabytes (MB) angegeben wird. Verwechseln Sie ihn nicht mit dem normalen Speicher - es handelt sich um völlig verschiedene Dinge!

Speicherverwalter: Wird das Programm von Zeit zu Zeit blockiert, oder bricht es zu DOS ab, dann könnte dies auf einen Konflikt mit Ihrem momentanen Speicherverwalter hindeuten. MicroProse empfiehlt nur die zu MS-DOS gehörenden Treiber (d.h. HIMEM.SYS und EMM386.EXE). Versuchen Sie, das Spiel unter den Speicherverwaltern zu betreiben, die MS-DOS 5.0, Windows 3.1, MS-DOS 6.0 oder MS-DOS 6.2 beiliegen, und zwar in der genannten Reihenfolge.

Maustreiber: Ein weiterer häufiger Grund für das Blockieren oder das Abstürzen des Programms ist die Verwendung eines falschen Maustreibers. MicroProse empfiehlt die Microsoft-Treiber MOUSE.COM oder MOUSE.SYS v8.20 oder neuere Versionen. Im MS-DOS-Handbuch finden Sie detailliertere Angaben dazu. Wollen Sie herausfinden, welchen Maustreiber Sie im Moment verwenden, dann nutzen Sie das MSD-Programm, das zu Windows 3.1 und MS-DOS 6.0/6.2 gehört.

Technische Hilfe

Haben Sie sich den Problemabschnitt dieses technischen Begleitheftes gut durchgelesen und dennoch weiterhin Schwierigkeiten, dann setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung. Da wir täglich zahlreiche Anrufe erhalten, können wir ihre Fragen nur dann umgehend beantworten, wenn Sie die folgenden Informationen bereithalten:

1. Den genauen Namen des Spiels
2. Den Gerätetyp, auf dem das Spiel betrieben wird
3. Ihre DOS-Version
4. Wieviel *konventionellen Speicher*, EMS und XMS Sie haben
5. Die genaue Fehlermeldung (sofern eine erschienen ist)
6. Die Versionsnummer des Spiels
7. Die Versionsnummer und die Marke Ihres Maustreibers

Es ist darüber hinaus hilfreich, wenn Sie sich während des Gesprächs in unmittelbarer Nähe Ihres Computers aufhalten.

Sie erreichen den MicroProse-Kundendienst dienstags von 15 bis 18 Uhr unter der Telefonnummer 05241/9464-80. Halten Sie bei Ihrem Anruf bitte Stift und Papier bereit.

Sie können uns auch unter der Nummer 05241/9464-94 ein Fax senden oder unter folgender Adresse an unseren Kundendienst schreiben:

MPS Software Distribution GmbH
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh

Viren

Es ist nicht auszuschließen, daß sich ein Virus von einer anderen Software in Ihre Hardware eingeschlichen hat. Raubkopien von Computerspielen sind eine häufige Quelle solcher Virusinfektionen. Es lohnt sich daher immer, die Originalsoftware zu besitzen.

Software-Fehler

Sollte der äußerst unwahrscheinliche Fall eintreten, daß Ihre Software fehlerhaft ist, dann geben Sie die vollständige Spielpackung unter Vorlage des Kaufbelegs bitte an Ihren **Einzelhändler** zurück. Wir bedauern, daß Produkte nur dann von uns ersetzt werden können, wenn sie direkt bei MicroProse erworben wurden.

On-Line Services

BBS-GROSSBRITANNIEN	+44 (0)454 327083 (14.400 Baud)
	+44 (0)454 327084 (14.400 Baud)
BBS-DEUTSCHLAND	05241 946484 (14.400 Baud)
BBS-USA	+1 410-785-1841

COMPUSERVE

Wir sind folgendermaßen zu erreichen:

MicroProse Public Forum (Game Publishers Forum 'B') (GO GAMB PUB)

MicroProse-Europe Mailbox (71333,314)

MicroProse-USA Mailbox (76004,2223)

SPECTRUM HOLOBYTE

Kunden können sich direkt an SH wenden, unabhängig davon, wo Sie Ihr SH-Programm gekauft haben.

Compuserve-Adresse:

Spectrum Holobyte Public Forum (Game Publishers Forum 'B') (GO GAMB PUB)

Spectrum Holobyte Mailbox (76004,2144)

MICRO PROSE

MicroProse Ltd. The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, GB.

Tel.: +44 (0)454 329510

Urheberrechte für Spielgestaltung und Programm ©1994 Chris Sawyer

Urheberrechte für Dokumentation, Verpackungsgestaltung und Logo © MicroProse 1994

Diese Dokumentation, das dazugehörige Handbuch und die Spieldiskette(n) sind urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen persönlichen Gebrauch zu verwenden. Mit Ausnahme von Sicherungskopien der Disketten für die persönliche Nutzung oder kurzen Auszügen zum Zwecke von Rezensionen darf niemand das Handbuch und die Informationen auf den Disketten ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers ganz oder teilweise übertragen, kopieren, speichern, weitergeben oder verkaufen sowie in irgendeiner Form verbreiten, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufnahmen oder auf andere Art. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

Hergestellt in GB