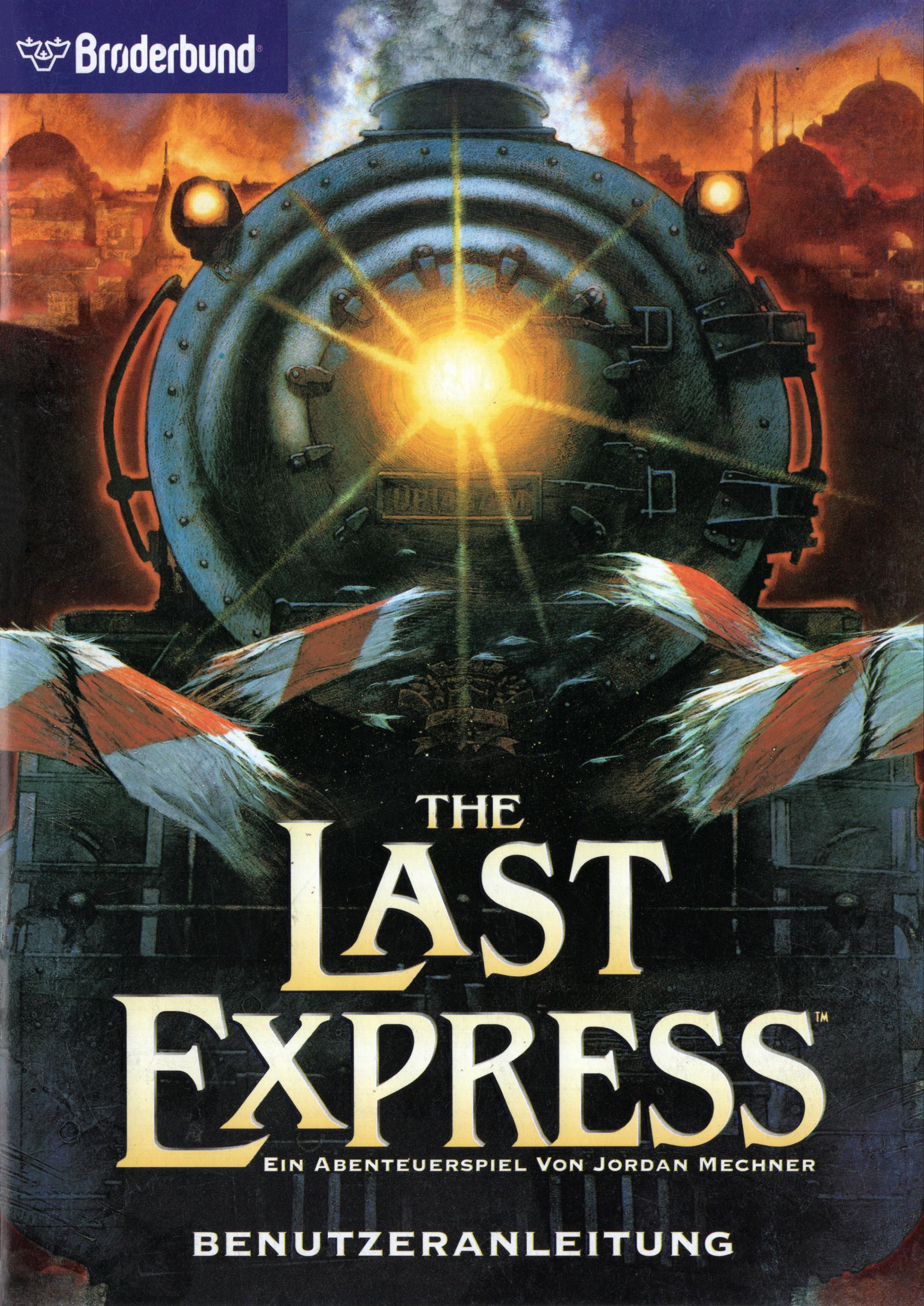


 Broderbund®



THE
LAST
EXPRESS™

EIN ABENTEUERSPIEL VON JORDAN MECHNER

BENUTZERANLEITUNG

THE LAST EXPRESS™

EIN ABENTEUERSPIEL VON JORDAN MECHNER

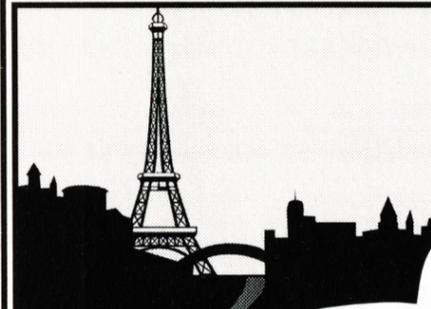
Windows 95®, DOS®, und Power Macintosh®

BENUTZERANLEITUNG



Software Copyright © 1997 Smoking Car Productions, Inc. Verpackung und Dokumentation Copyright © 1997 Brøderbund Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "The Last Express" ist ein Warenzeichen und Brøderbund ist ein eingetragenes Warenzeichen von Brøderbund Software, Inc. Smoking Car Productions ist ein Warenzeichen von Smoking Car Productions, Inc. DOS/4GW Professional ist ein Warenzeichen von Tenberry Software, Inc. Alle anderen Firmen- und/oder Produktnamen sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Alle in diesem Produkt dargestellten Personen sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder verstorbenen Personen ist rein zufällig.



BITTE STELLEN SIE VON DIESER SOFTWARE KEINE UNZULÄSSIGEN KOPIEN HER

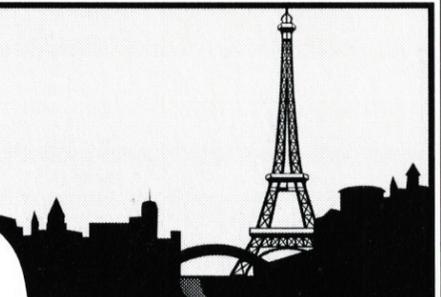
Die von Ihnen erworbene Software entstand durch Zusammenarbeit zahlreicher Designer, Grafiker, Produzenten, Programmierer, Distributoren, Einzelhändler und anderer Fachleute.

Die Aufwendungen für die Entwicklung dieses und anderer Softwareprogramme werden durch den Verkauf abgedeckt. Unerlaubte Vervielfältigung von Computersoftware verteuert das Produkt auch auf Kosten aller gesetzmäßigen Anwender.

Diese Software ist gesetzlich vor Vervielfältigung geschützt. Das Kopieren von Software aus jedem anderen Grund als zur Erstellung eines Backups kommt einem Verstoß gegen das Gesetz gleich. Privatpersonen, die unerlaubterweise Kopien dieser Software erstellen, setzen sich sowohl der zivil- als auch strafrechtlichen Verfolgung aus.

Brüderbund Software, Inc. unterstützt als Mitglied der SPA (Software Publishers Association) die Bemühungen der Industrie, gegen die unerlaubte Vervielfältigung von Computersoftware anzugehen.

Bitte setzen Sie uns von einem derartigen Verstoß unverzüglich in Kenntnis:
Brüderbund Europe Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Harlepool, Cleveland TS25 INN.



INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	4
Systemanforderungen	5
Installation	6
Windows95-Installation	6
DOS-Installation	8
Macintosh-Installation	9
Spielverlauf	10
Starten eines neuen Spiels	10
Erforschen des Zugs	10
Inventar	12
Verwenden des Inventars	13
Gespräch mit Passagieren	14
Mithören von Gesprächen	15
Handgreiflichkeiten	15
Schmuckei-Uhr	16
Rückspulen	17
Nachfrist	17
Spieldausgänge	19
Verschiedene gespeicherte Spiele	19
Auswechseln von CDs	21
Hilfreiche Tips	22
Kurzer Einblick in die Geschichte des Orient-Expresß	23
Fehlersuche	30
Windows 95	30
DOS	32
Power Macintosh (falls zutreffend)	34
Danksagung	38



EINFÜHRUNG

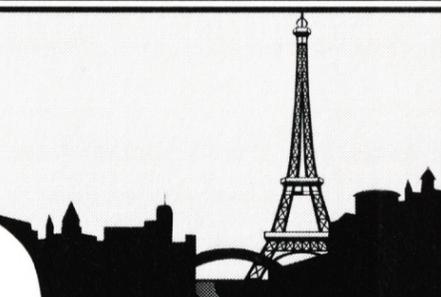
P

Juli 1914. Die Großmächte stehen kurz vor einem Krieg. Die russischen Untertanen lösen Revolten aus, die deutsche Industrie baut eine ominöse Kriegsmaschine, das makellose Antlitz des Königreichs Österreich-Ungarn zeigt Risse, und die Balkanländer befinden sich im Zwist mit dem osmanischen Reich.

In dieser spannungsgeladenen, gefährlichen Atmosphäre durchquert der legendäre Orient-Express - ein Sinnbild für Luxus, Macht und Dekadenz - Europa von Paris nach Konstantinopel. Dicht am Rande der Katastrophe ist dieser Zug womöglich wirklich 'der letzte Express' ...

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Robert Cath, einem jungen amerikanischen Arzt, der eine mysteriöse, drängende Aufforderung von seinem langjährigen Freund, Tyler Whitney, erhält, sich mit ihm im Orient-Express zu treffen. Sobald der Spieler den Luxuszug betritt, wird er in ein Labyrinth von Verrat, Romantik und politischen Intrigen gestürzt. Nur rasches Denken und noch schnelleres Handeln hilft beim Entschleiern der Geheimnisse von *The Last Express*.





SYSTEMANFORDERUNGEN

Windows® 95 CD-ROM

- ◆ 60 MHz Pentium® oder schneller
- ◆ 8 MB RAM erforderlich, 16 MB empfehlenswert
- ◆ Erfordert 35 MB freien Festplattenplatz
- ◆ Quadro-speed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- ◆ SVGA-Monitor/Local bus oder PCI-Video, 640 x 480, Tausende von Farben
- ◆ SoundBlaster 16 oder 100% SoundBlaster-kompatible 16-Bit-Soundkarte

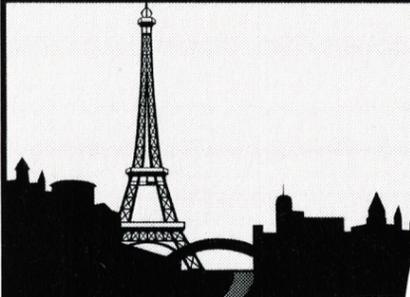
DOS CD-ROM

- ◆ DOS 6.0 oder höher
- ◆ 66 MHz 486DX/2 oder schneller
- ◆ 8 MB RAM oder höher erforderlich
- ◆ Erfordert 35 MB freien Festplattenplatz
- ◆ Quadro-speed CD-ROM erforderlich
- ◆ SVGA-Monitor/VESA-kompatibler Local bus oder PCI-Video, 640 x 480, Tausende von Farben
- ◆ SoundBlaster 16 oder 100% SoundBlaster-kompatible 16-Bit-Soundkarte
- ◆ Microsoft-kompatible Maus

Power Macintosh CD-ROM

- ◆ Power Macintosh erforderlich
- ◆ System 7.1.2 oder höher
- ◆ 16 MB RAM erforderlich, 9 MB frei
- ◆ Erfordert 35 MB freien Festplattenplatz
- ◆ Double-speed CD-ROM-Laufwerk oder schneller, Quadro-speed empfehlenswert
- ◆ 13 Zoll oder größerer Farbmonitor, Tausende von Farben

Systemkonfiguration: Unter Umständen sind kleinere Änderungen an der Konfiguration des Betriebssystems und/oder eine Aktualisierung der Hardware-Komponententreiber erforderlich.



INSTALLATION

Windows 95 - Installation

Windows 95 - Anweisungen zum automatischen Abspielen

Installieren

Starten Sie das Installationsprogramm im Windows95-Desktop. Legen Sie CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nun erscheint das Startfenster von **The Last Express**. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Installieren**, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, bis das Programm installiert ist.

Spielen

Nach der erfolgreichen Installation des Programms klicken Sie auf **Start** in der Task-Leiste, dann bewegen Sie den Cursor zu **Programme**. Klicken Sie im Ordner **The Last Express** auf die Menüauswahl **The Last Express**, um das Spiel zu starten. Das Spiel startet auch automatisch, sobald Sie die CD einlegen.

Windows 95 - Anweisungen zum manuellen Abspielen

Installieren

Wenn das Startfenster von **The Last Express** beim Einlegen von CD 1 nicht automatisch auf dem Bildschirm erscheint, können Sie das Programm manuell installieren, indem Sie es im Windows95-Desktop starten. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start** in der Task-Leiste und wählen Sie **Ausführen**. Geben Sie **D:\INSTALLATION.EXE** in die mit "Öffnen" betitelte Zeile ein. (Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk einen anderen Buchstaben als **D** verwendet, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein.) Klicken Sie auf **Installieren**, um mit dem Installationsvorgang zu beginnen. Befolgen Sie für die Installation von *The Last Express* die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spielen

Nach der erfolgreichen Installation des Programms klicken Sie auf **Start**, dann bewegen Sie den Cursor auf **Programme**. Klicken Sie im Ordner **The Last Express** auf die Menüauswahl **The Last Express**, um das Spiel zu starten.

MICROSOFT DIRECTX

BEI DER INSTALLATION VON *THE LAST EXPRESS* KÖNNEN SIE AUCH DIE MICROSOFT® DIRECTX™-TREIBER INSTALLIEREN. MIT DEN DIRECTX-TREIBERN KANN DIE LEISTUNGSFÄHIGKEIT VON *THE LAST EXPRESS* UNTER UMSTÄNDEN VERBESSERT WERDEN, ES KÖNNEN JEDOCH AUCH INKOMPATIBILITÄTEN MIT IHREN VIDEO- ODER AUDIOTREIBERN AUFTRETEN. INFORMATIONEN ÜBER EINE MÖGLICHE INKOMPATIBILITÄT FINDEN SIE IN DER DOKUMENTATION DES HARDWARE-HERSTELLERS. AUF DER WEB-SEITE VON MICROSOFT FINDEN SIE MÖGLICHERWEISE WEITERE INFORMATIONEN.

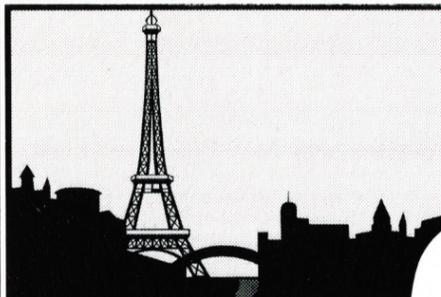
Deinstallieren

Wenn Sie *The Last Express* deinstallieren möchten, klicken Sie in der Task-Leiste auf **Start** und bewegen den Cursor zu **Einstellungen**, dann zu **Systemsteuerung**.

Doppelklicken Sie auf das Symbol **Programme hinzufügen/entfernen**. Klicken Sie auf das Register **Installation/Deinstallation** und wählen Sie **The Last Express** in der

Programmliste. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen/Entfernen** ... und dann auf **OK**, um das Programm zu deinstallieren.





DOS-Installation

Installieren

Legen Sie zum Installieren des Spiels CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung **D:\DOS\INSTALL.EXE** ein (wobei **D** den Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks darstellt). Befolgen Sie beim Installieren von *The Last Express* die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spielen

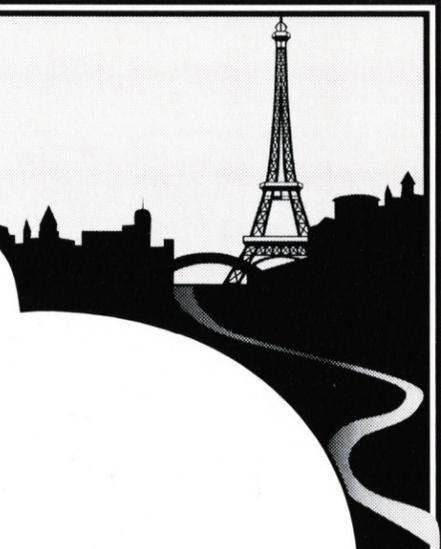
Nach erfolgter Installation geben Sie zum Spielen **C:** ein und drücken die **Eingabetaste**. Dann geben Sie **CD\EXPRESS** ein und drücken die **Eingabetaste**. Geben Sie nun **EXPRESS** ein und drücken die **Eingabetaste**. Wenn Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis oder auf einem anderen Laufwerk installiert haben, ändern Sie die Pfadangabe entsprechend ab.

VESA-VIDEOTREIBER

FÜR DIE AUSFÜHRUNG VON "THE LAST EXPRESS" IST EIN STANDARDMÄSSIGER VESA-VIDEOTREIBER ERFORDERLICH. WENN DER IM LIEFERUMFANG IHRER VIDEOKARTE ENTHALTENE TREIBER MIT "THE LAST EXPRESS" NICHT RICHTIG FUNKTIONIERT, KÖNNEN SIE ES MIT DEM DISPLAY-DOCTOR-TREIBER VON SCI TECH AUF CD 1 VERSUCHEN. WEITERE EINZELHEITEN HIERZU FINDEN SIE IM ABSCHNITT "FEHLERSUCHE" IN DER BENUTZERANLEITUNG.

Deinstallieren

Wenn Sie *The Last Express*, aus Ihrem System entfernen möchten, geben Sie **C:\EXPRESS\UNINSTAL** ein. Wenn Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis oder Laufwerk installiert haben, ändern Sie die Pfadangabe entsprechend ab.



Power-Macintosh-Installation

Installieren

Legen Sie *CD 1* von *The Last Express* ein. Ziehen Sie den Ordner *The Last Express* auf Ihre Festplatte.

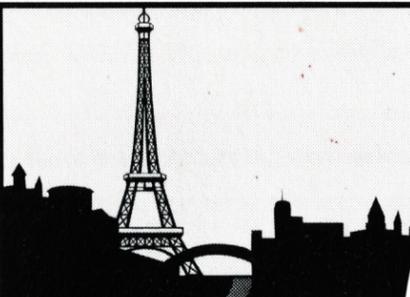
Spielen

Öffnen Sie den Ordner **The Last Express** auf Ihrer Festplatte und doppelklicken Sie auf das Symbol von **The Last Express**.

Deinstallieren

Wenn Sie "The Last Express" aus Ihrem System entfernen möchten, ziehen Sie den Ordner "The Last Express" einfach in den Abfallbehälter und leeren diesen.





SPIELVERLAUF

Start eines neuen Spiels

Wenn Sie *The Last Express* zum ersten Mal starten, sehen Sie eine Karte mit der Route des Orient-Express links und ein großes antikes Schmuckei rechts.

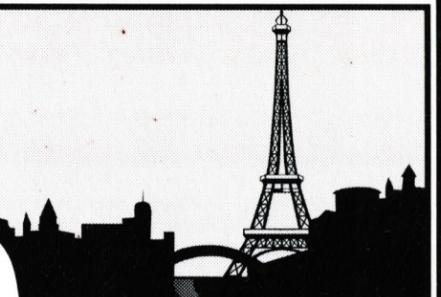
Zum Starten des Spiels bewegen Sie den Cursor über das Wappen in der Mitte des Schmuckeies. Die Option **Neues Spiel** erscheint links oben in der Ecke. Klicken Sie auf das Wappen, um mit dem Spiel zu beginnen.

Nach einer kurzen Eröffnungsszene fahren Sie im legendären Orient-Express durch die Landschaft in der Nähe von Paris ...

Erforschen des Zugs

Sie sind Robert Cath, ein junger amerikanischer Arzt. Sie haben den Zug auf Bitten eines langjährigen Freundes, Tyler Whitney, bestiegen, den Sie seit geraumer Zeit nicht mehr gesehen haben. Als erstes müssen Sie Tyler finden. Wie es dann weitergeht, liegt an Ihnen.





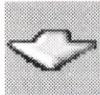
Beim Bewegen des Cursors über eine Szene wird angezeigt, was Sie tun können.

Wenn der Cursor so aussieht ...

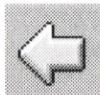
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um:



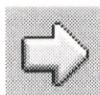
sich weiterzubewegen



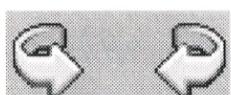
zurückzugehen



nach links abzubiegen



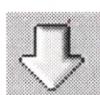
nach rechts abzubiegen



sich um 180° zu drehen



nach oben zu sehen (oder aufzustehen oder nach oben zu gehen)



nach unten zu sehen (oder sich zu setzen oder nach unten zu gehen)



einen Gegenstand aufzunehmen (oder eine Tür zu öffnen)



einen Knopf zu drücken



sich etwas genauer anzusehen



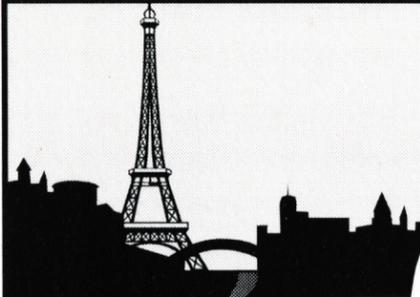
sich mit jemandem zu unterhalten



Keine Spielaktion. Diese Art Cursor ist vorgegeben. Er kommt nur auf dem Hauptbildschirm mit dem Schmuckei und bei Schnittstellensymbolen links und rechts oben am Bildschirm zum Einsatz.

ABKÜRZUNG: BEWEGEN DURCH DEN ZUG

WENN SIE SICH IM ZUGKORRIDOR BEFINDEN UND DER CURSOR SO AUSSIEHT  KÖNNEN SIE MIT DER LINKEN MAUSTASTE DOPPELKlicken, UM AUTOMATISCH ZUM NÄCHSTEN EISENBAHNWAGEN ZU GELANGEN.



Ihr Inventar

Im Verlauf des Spiels können Sie verschiedene Gegenstände aufnehmen, die Hinweise enthalten, wie Sie etwas Neues unternehmen können, oder die Ihnen möglicherweise auf sonstige Weise behilflich sind. (Zu Beginn des Spiels tragen Sie bereits zwei Gegenstände mit sich. Ob sie sich als nützlich erweisen, müssen Sie jedoch selbst herausfinden.)

Das Symbol von Cath links oben auf dem Bildschirm dient als Dropdown-Menü. Wenn Sie sehen möchten, welche Gegenstände Sie bei sich tragen, klicken und halten Sie die Maus auf dem Cath-Symbol. Die mitgeführten Gegenstände werden auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

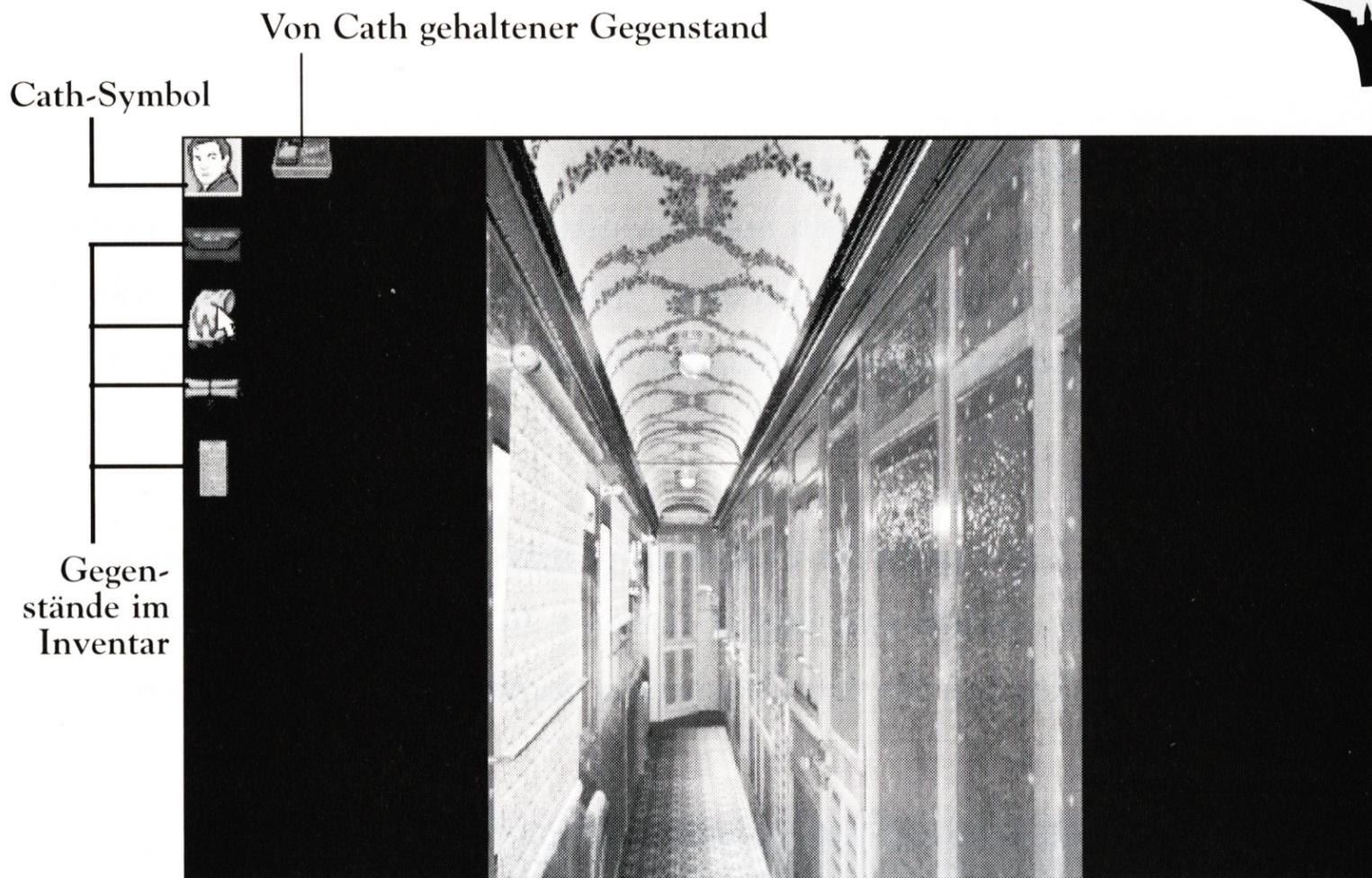
Wenn Sie sich einen Gegenstand genauer ansehen oder diesen benutzen möchten, ziehen Sie den Cursor (ohne die Maustaste loszulassen) zu dem gewünschten Gegenstand. Sobald der gewünschte Gegenstand aufleuchtet, lassen Sie die Maustaste los. Nun halten Sie den Gegenstand in der Hand. Zudem sehen Sie sich den Gegenstand in Detailansicht an, falls dies möglich ist.

Wenn Sie sich den Gegenstand genauer angesehen haben, bewegen Sie den Cursor auf dem Bildschirm nach unten . Wenn der Gegenstand nicht benutzt werden kann, verschwindet er wieder in Ihrem Inventar. Wenn er benutzbar ist, bleibt er in Ihrer Hand.

Wenn Sie sich einen Gegenstand in Ihrer Hand näher ansehen möchten, bewegen Sie den Cursor über das entsprechende Symbol (neben dem Cath-Symbol links oben auf dem Bildschirm). Wenn eine Detailansicht zur Verfügung steht, ändert sich der Cursor zu einem Vergrößerungsglas  um, was bedeutet, daß geklickt werden kann, um sich den Gegenstand genauer anzusehen.

Es ist möglich, sich einen Gegenstand genauer anzusehen und einen weiteren aus der Inventarliste zu wählen.

Wenn Sie mit dem Benutzen des Gegenstands oder dem genaueren Betrachten fertig sind, klicken Sie auf das Cath-Symbol, um den Gegenstand wieder in Ihrem Inventar verschwinden zu lassen. Sobald das Symbol neben dem Cath-Symbol nicht mehr sichtbar ist, bedeutet dies, daß Sie nichts mehr in der Hand halten.



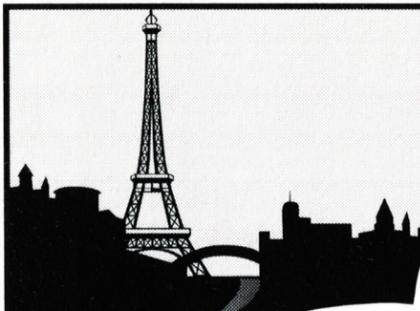
TIP: GROSSE GEGENSTÄNDE

EINIGE GEGENSTÄNDE SIND ZU GROSS ODER ZU SPERRIG, UM INS INVENTAR AUFGENOMMEN WERDEN ZU KÖNNEN. WENN SIE EINEN SOLCHEN GEGENSTAND AUFNEHMEN, ERSCHEINT DAS SYMBOL ZWAR NEBEN DEM CATH-SYMBOL, ER KANN JEDOCH NICHT IN IHR INVENTAR AUFGENOMMEN WERDEN. UM DEN GEGENSTAND LOSZUWERDEN, MÜSSEN SIE IHN ABLEGEN ODER EINEN PLATZ IM ZUG DAFÜR FINDEN.

Verwenden des Inventars

Um einen Gegenstand ablegen oder benutzen zu können, müssen Sie ihn erst, wie oben erläutert, aus Ihrem Inventar holen. Wenn das Symbol des Gegenstands neben dem Cath-Symbol links oben auf dem Bildschirm erscheint, bedeutet dies, daß Sie den Gegenstand in der Hand halten.

Wenn Sie während des Spiels einen Gegenstand in der Hand halten und sehen, daß der Cursor die Gestalt des gehaltenen Gegenstands annimmt, bedeutet dies, daß Sie den Gegenstand benutzen, ihn ablegen oder jemandem anbieten können. (Was Sie mit dem Gegenstand tun können, hängt von der jeweiligen Situation im Verlauf der Geschichte ab.) Wenn Sie den Gegenstand nicht benutzen möchten, klicken Sie auf das Cath-Symbol, um den Gegenstand in Ihr Inventar zurückzugeben.)



Gespräch mit Passagieren

In den Korridoren, Abteilen, im Speisewagen und in sonstigen Bereichen des Zugs treffen Sie auf Mitreisende. Wenn der Cursor die Form einer Sprechblase  annimmt, sobald Sie ihn über eine Spielfigur ziehen, bedeutet dies, daß Sie eine Unterhaltung beginnen können.

Hin und wieder nimmt der Cursor nicht die Gestalt einer Sprechblase an, wenn Sie auf eine andere Spielfigur treffen, sondern eine andere Form - z. B. die eines mitgeführten Gegenstands. In diesem Fall können Sie den Gegenstand durch Klicken der anderen Spielfigur anbieten.

TIP: SINNVOLLE VERWENDUNG IHRES INVENTARS

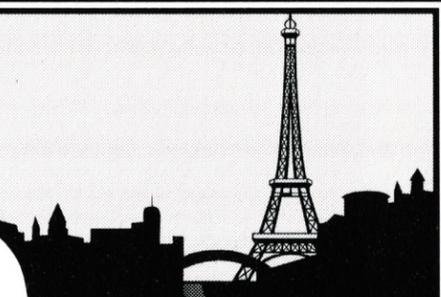
EIN GEGENSTAND BRAUCHT NICHT ERST GEWÄHLT ZU WERDEN, DAMIT ER JEMANDEM ANGEBOTEN WERDEN KANN. WENN SICH IN IHREM INVENTAR EIN GEGENSTAND BEFINDET, DER EINER BESTIMMTEN SPIELFIGUR ANGEBOTEN WERDEN KANN, NIMMT DER CURSOR IN GEGENWART DIESER SPIELFIGUR AUTOMATISCH DIE ENTSPRECHENDE FORM DES GEGENSTANDS AN.

AUFGRUND DIESER "KONTEXTSPEZIFISCHEN" FUNKTION UND DA DIE MEISTEN GEGENSTÄNDE NUR IN GANZ BESTIMMTEN SITUATIONEN VERWENDET WERDEN KÖNNEN (EIN SCHLÜSSEL IST Z. B. NUR ZUM AUFSCHLIESSEN VON TÜREN ZU GEBRAUCHEN), IST ES WENIG SINNVOLL, GEGENSTÄNDE NACH GUTDÜNKEN AUS DEM INVENTAR ZU NEHMEN UND "DEN BILDSCHIRM DAMIT ABZUFAHREN".

Gespräche können auch auf andere Weise begonnen werden. So kann es beispielsweise vorkommen, daß eine Spielfigur aus irgendwelchen Gründen plötzlich mit Ihnen zu sprechen beginnt, ohne daß Sie etwas dazu tun.

ABKÜRZUNG: ÜBERSPRINGEN VON SZENEN

DURCH KLICKEN DER RECHTEN MAUSTASTE KÖNNEN SIE NICHT-INTERAKTIVE SPIELSZENEN ÜBERSPRINGEN, DIE SIE ZUVOR BEREITS GESEHEN HABEN. FÜR MACINTOSH-BENUTZER GILT: KLICKEN SIE, WÄHREND SIE DIE BEFEHLSTASTE GEDRÜCKT HALTEN, ODER DRÜCKEN SIE EINMAL AUF DIE ESC-TASTE.



Mithören von Gesprächen

Zuhören kann so wichtig sein wie Sprechen. Durch Mithören von Gesprächen können Sie auf wichtige Hinweise stoßen.

Neben seiner Muttersprache Englisch spricht Robert Cath akzentfreies Deutsch. Zudem versteht er Französisch und Russisch. Wenn Sie nahe genug sind, um ein Gespräch in einer dieser Sprachen mitzuhören, erscheinen Untertitel. (Weitere im Zug gesprochene Sprachen wie Arabisch, Türkisch und Serbokroatisch haben keine Untertitel, da Cath diese nicht versteht.)

Sie müssen sich in Hörweite befinden, um Untertitel zu erhalten. Wenn Sie jemanden sprechen hören, der Ton jedoch so leise ist, daß Sie keine Einzelheiten verstehen, versuchen Sie, näher heranzugehen, um besser zu hören.

ENTSPANNEN SIE SICH

BEI DIESEM SPIEL SIND IN NOTIZEN ODER ZUFÄLLIG MITGEHÖRTEN GESPRÄCHEN KEINE KENNWÖRTER ENTHALTEN, DIE SIE ZWEI STUNDEN SPÄTER BRAUCHEN. IM ZUG GIBT ES JEDE MENGE DIALOG ZUM MITANHÖREN UND TEXT ZUM LESEN, WAS IN ERSTER LINIE DAZU DIENT, SIE AUF UNTERHALTSAME WEISE MIT DEN SPIELFIGUREN UND DER GESCHICHTE VERTRAUT ZU MACHEN. WENN SIE SICH DARAUF KONZENTRIEREN HERAUSZUFINDEN, WER DIE MITREISENDEN SIND UND WAS SIE WOLLEN, KOMMEN SIE GUT ZURECHT.

Handgreiflichkeiten

Neben Ihrem siebten Sinn müssen Sie hin und wieder mit Ihren Fäusten aufwarten. Wie immer nimmt der Cursor unterschiedliche Formen an, um Ihnen die verschiedenen Möglichkeiten aufzuzeigen, die Ihnen auf dem Bildschirm zur Verfügung stehen. Wenn Sie von einem Gegner angegriffen werden, bewegen Sie den Cursor in die untere Hälfte des Bildschirms und klicken Sie mit der Maus, wenn Sie sich ducken oder ausweichen möchten. Zum Zurückschlagen bewegen Sie den Cursor über den Gegner, dann klicken Sie mit der Maustaste, um ihm einen Schlag zu versetzen oder ihn abzuwehren.



Schmuckei-Uhr

Der Spielverlauf wird während des Spiels automatisch gespeichert. In der eiförmigen Uhr der Hauptanzeige wird die Zeit festgehalten. Wenn Sie eine Pause einlegen oder sehen möchten, wie weit die Zeit im Spiel fortgeschritten ist, klicken Sie auf das kleine Ei-Symbol rechts unten im Bildschirm. Hierdurch kehren Sie zur Hauptanzeige zurück.

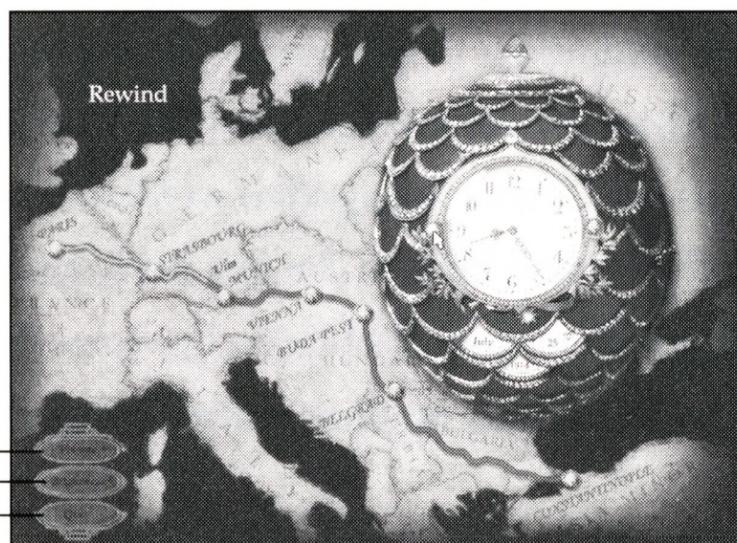
Für die Wiederaufnahme des Spiels bewegen Sie den Cursor zur Mitte des Zifferblatts. Die Option "Spiel fortsetzen" erscheint links oben auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf das Zifferblatt, um das Spiel wiederaufzunehmen.

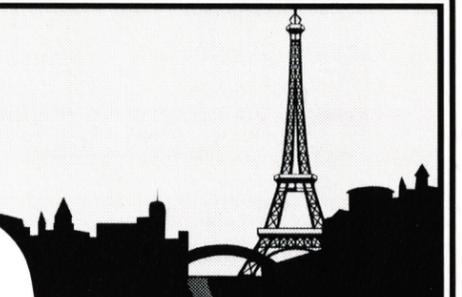
Wenn Sie das Spiel unterbrechen möchten, tun Sie das am besten von der Uhr in der Hauptanzeige aus. Bewegen Sie die Maus zur linken unteren Ecke des Bildschirms und klicken Sie auf die Schaltfläche **Verlassen**. Wenn Sie *The Last Express* das nächste Mal starten, geht es genau dort weiter, wo Sie aufgehört haben.

EINSTELLEN DER LAUTSTÄRKE UND DER HELBIGKEIT

DIREKT ÜBER DER SCHALTFLÄCHE "VERLASSEN" BEFINDEN SICH ZWEI SCHALTFLÄCHEN, MIT DENEN SIE DIE LAUTSTÄRKE UND DEN KONTRAST ÄNDERN KÖNNEN. VON IHNEN VORGENOMMENE ÄNDERUNGEN GELANGEN BEIM NÄCHSTEN STARTEN VON "THE LAST EXPRESS" ZUM EINSATZ. DIE EINSTELLUNGEN WIRKEN SICH JEDOCH NICHT AUF ANDERE PROGRAMME ODER ANWENDUNGEN IN IHREM SYSTEM AUS.

Lautstärke
Kontrast
Verlassen





Rückspulen

Wenn Sie sich an der Schmuckei-Uhr befinden, können Sie diese zurückstellen. Hierdurch können Sie die "Zeiger der Uhr zurückdrehen" und es mit einem neuen Spielverlauf versuchen. Zum Zurückstellen klicken Sie auf das rote Juwel links neben der Uhr. Das Spiel markiert alle 5 bis 15 Minuten und an jedem wichtigen Punkt im Spiel Rückspulpunkte bis zum Spielanfang. Zum raschen Vorspulen klicken Sie auf das rote Juwel an der rechten Seite der Uhr. (Sie können nur bis zu dem Punkt vorspulen, an dem Sie das Spiel verlassen haben. Es ist nicht möglich, einen Schnellvorlauf des zukünftigen Spielteils vorzunehmen.)

Wenn Sie den Zeitpunkt erreicht haben, an dem Sie das Spiel wiederaufnehmen möchten, bewegen Sie den Cursor zur Mitte des Zifferblatts. Die Worte "Zurückgespultes Spiel spielen" erscheinen links oben auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf das Zifferblatt, um mit dem Spiel ab diesem Punkt weiterzumachen.

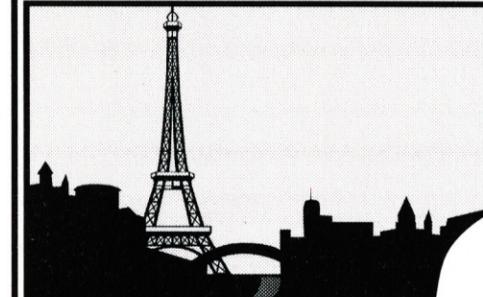
ABKÜRZUNG: ZURÜCKSPULEN VON WEITEN STRECKEN

SIE KÖNNEN DAS SPIEL AUCH SCHNELL VOR- ODER ZURÜCKLAUFEN LASSEN, INDEM SIE AUF DIE SCHALTFLÄCHEN DER VERSCHIEDENEN STÄDTE AUF DER ROUTE DES ORIENT-EXPRESS KLICKEN. KLICKEN SIE BEISPIELSGEWISSE AUF PARIS, UM ZUM ANFANG DES SPIELS ZURÜCKZUGELANGEN. (AUCH HIER GILT, DASS SIE KEINEN SCHNELLVORLAUF ZU STÄDTEN VORNEHMEN KÖNNEN, DIE SIE NOCH NICHT ERREICHT HABEN.)

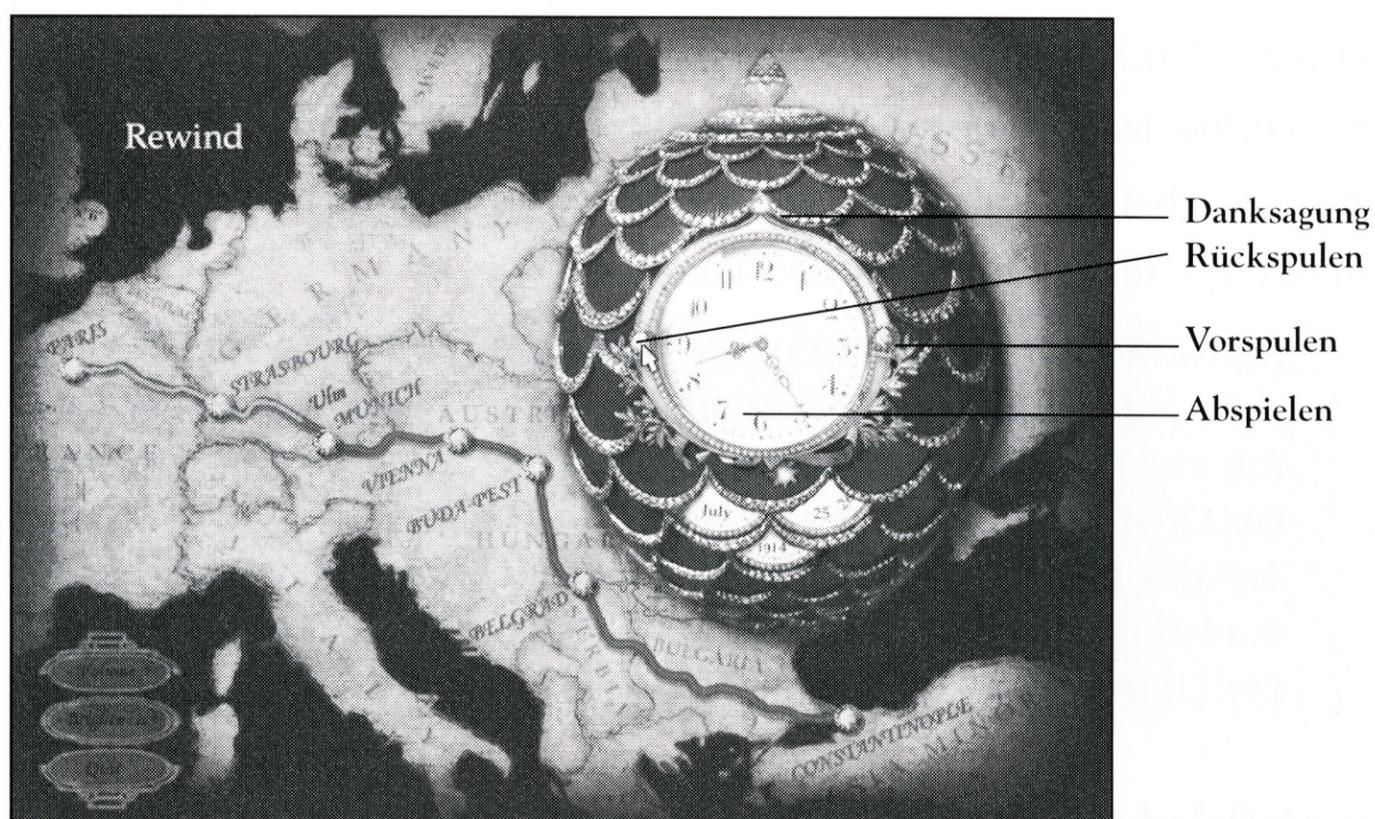
Nachfrist

Wenn Sie mit dem Spiel an einem zurückgespulten Punkt weiterspielen, haben Sie eine kurze Nachfrist von 15 bis 30 Sekunden, um zu entscheiden, ob Sie dies wirklich tun möchten. Wenn das kleine Ei-Symbol rechts unten im Bildschirm blinkt, bedeutet dies, daß die Nachfrist noch gilt.

Wenn die Nachfrist zu Ende geht, blinkt das Ei-Symbol schneller und schneller, bis ein lautes mechanisches Geräusch zu hören ist. Schließlich läuft die Nachfrist mit einem lauten Dampfablaßgeräusch ab, und das Ei-Symbol hört auf zu blinken. Das bedeutet, daß die Rückspulung permanent ist. Es ist nun nicht länger möglich, von diesem Zeitpunkt an einen Schnellvorlauf vorzunehmen.

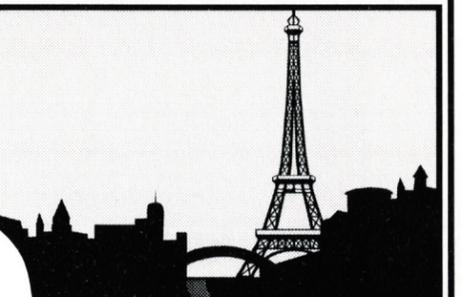


Wenn Sie während der Nachfrist entscheiden, daß Sie nicht zu diesem bestimmten Punkt zurückspulen möchten, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das blinkende Symbol. Hierdurch kehren Sie zur Schmuckei-Uhr zurück, und Ihr Originalspiel ist wiederhergestellt. Etwaige von Ihnen während der Nachfrist vorgenommene Aktionen sind gelöscht. Sie können nun wieder einen Schnellvorlauf bis zu dem Punkt vornehmen, an dem Sie das Originalspiel verlassen haben



TIP: ERWEITERN DER NACHFRIST

DIE NACHFRIST KANN AUF UNBESTIMMTE ZEIT VERLÄNGERT WERDEN, INDEM SIE MIT DER RECHTEN MAUSTASTE AUF DAS BLINKENDE SCHMUCKEI-SYMBOL KLICKEN. (MACINTOSH-BENUTZER KLICKEN, WÄHREND SIE DIE BEFEHLSTASTE GEDRÜCKT HALTEN.) HIERDURCH BLEIBT IHNEN MEHR ZEIT, SICH ZU ENTSCHEIDEN, OB SIE DAS ZURÜCKGESPULTE SPIEL BEHALTEN MÖCHTEN.



Spielausgänge

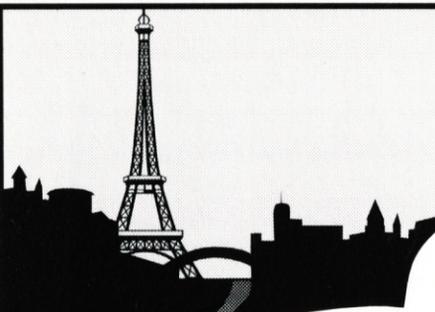
Wenn Sie getötet oder gezwungen werden, den Zug zu verlassen, blendet das Bild aus. Das heißt, das Spiel ist zu Ende. Nach dem Ausblenden ist öfter eine kurze Erläuterung des Spielausgangs zu hören. Wenn das Spiel aus ist, kehren Sie zur Uhrenanzeige zurück. Die Uhr wird automatisch auf einen früheren Zeitpunkt zurückgestellt, und Sie haben die Möglichkeit, den letzten Teil des Spiels noch einmal zu spielen, um das vorherige Ende zu vermeiden.

Beim automatischen Zurückspulen werden Sie nach Möglichkeit zu einem Punkt im Spiel zurückgebracht, an dem Sie den Spielausgang noch ändern können. Wenn Sie sich jedoch etwas anderes vorstellen, brauchen Sie nicht unbedingt genau an dem Punkt weiterzumachen. Wenn Sie möchten, können Sie einen Schnellvor- oder -rücklauf bis zu einem anderen Punkt im Spiel vornehmen. Wenn Sie sich beispielsweise das Ende des Spiels noch einmal ansehen möchten, brauchen Sie nur bis zu dem Punkt vorzuspulen, an dem das Spiel endete, und auf das Zifferblatt zu klicken.

HILFE! ICH WERDE IMMER ZUM GLEICHEN PUNKT ZURÜCKGESCHICKT!

(NORMALERWEISE GESCHIEHT DIES NIE, DOCH WENN ES EINMAL VORKOMMEN SOLLTE...)

WENN SIE GETÖTET WERDEN, DANN DAS SPIEL ZU EINEM FRÜHEREN ZEITPUNKT ZURÜCKSPULEN, UND KURZ DANACH WIEDER GETÖTET WERDEN, KANN ES VORKOMMEN, DASS SIE WIEDER GENAU DA SIND, WO DAS SPIEL BEIM ERSTEN MAL ENDETE. IN DIESEM FALL SIND SIE IMMER NOCH IN DER NACHFRIST. DAMIT IHRE HANDLUNGEN AUFGEZEICHNET WERDEN, MÜSSEN SIE AM LEBEN BLEIBEN, BIS DAS KLEINE EI ZU BLINKEN AUFHÖRT UND DAS DAMPFABLASSGERÄUSCH DARAUF HINWEIST, DASS DIE NACHFRIST ABGELAUFEN IST. DAS IST NORMALERWEISE NACH 30 SEKUNDEN DER FALL.



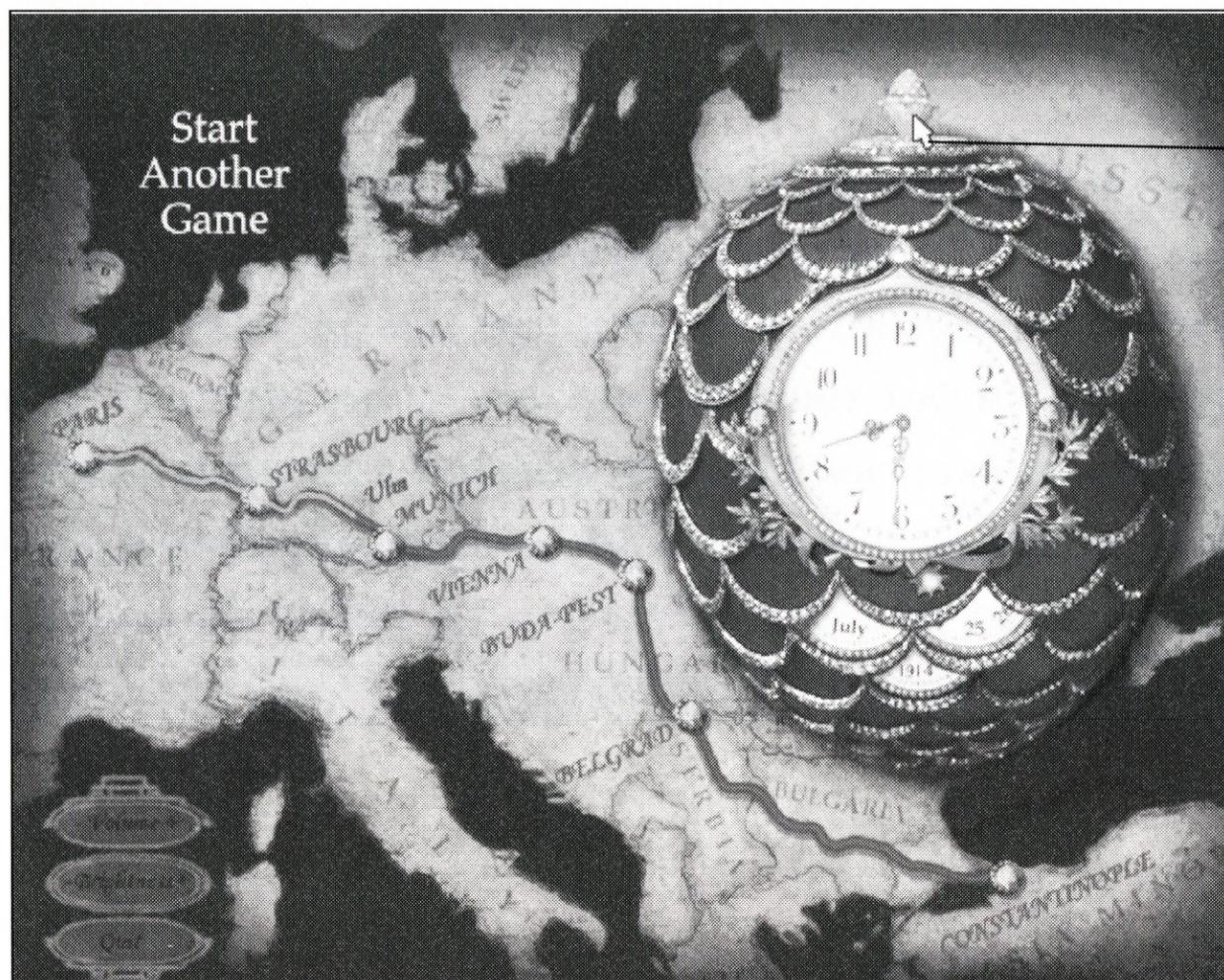
Verschiedene gespeicherte Spiele

Sie können gleichzeitig bis zu sechs Spiele beginnen. Jedes Spiel wird durch ein Ei unterschiedlicher Farbe dargestellt. Die Eifarben sind Blau, Rot, Grün, Violett, Türkis und Gold.

Die Schaltfläche oben auf dem großen Ei zeigt die Farbe des nächsten Spiels, zu dem Sie umschalten können. Bewegen Sie den Cursor zum Umschalten zwischen den einzelnen Spielen über diese Schaltfläche.

Links oben im Bildschirm sehen Sie entweder die Worte "Umschalten zu (Farb-) Spiel" oder "Neues Spiel beginnen". Klicken Sie auf die Schaltfläche, bis die Farbe des Eies die Farbe des gewünschten Spiels annimmt, dann klicken Sie auf das Zifferblatt (oder, wenn es sich um ein neues Spiel handelt, auf das Wappen).

Während des Spiels werden Sie durch die Farbe des kleinen Ei-Symbols rechts unten daran erinnert, welches Spiel Sie derzeit spielen.



Umschal-
ten von
einem
Spiel zu
einem
anderen

WAS, WENN MIR DIE EIFARBEN AUSGEHEN?

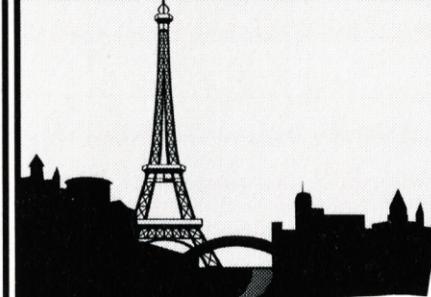
WENN SIE BEREITS SECHS SPIELE BEGONNEN HABEN UND EIN NEUES SPIEL STARTEN MÖCHTEN, MÜSSEN SIE EINES DER SECHS SPIELE ERNEUT VERWENDEN. KLICKEN SIE AUF DIE SCHALTFLÄCHE OBEN AUF DEM EI, UM ZU DER FARBE ZU WECHSELN, DIE SIE WIEDERVERWENDEN MÖCHTEN. DANN BEWEGEN SIE DEN CURSOR ZUR PARIS-SCHALTFLÄCHE GANZ LINKS AUF DER ZUGROUTE. DIE WORTE "ZU PARIS ZURÜCKSPULEN" ERSCHEINEN LINKS OBEN IM BILDSCHIRM. KLICKEN SIE AUF PARIS, UM DAS SPIEL GANZ ZUM ANFANG ZURÜCKZUSPULEN. DIE ZEIGER DER UHR ZEIGEN 7:12 PM, JULY 24, AN. KLICKEN SIE AUF DAS ZIFFERBLATT, UM EIN NEUES SPIEL VON ANFANG AN ZU BEGINNEN. (BITTE BEACHTEN: DA SIE EIN ZURÜCKGESPULTES SPIEL SPIELEN, WARTEN SIE, BIS DIE NACHFRIST ABGELAUFEN IST, EHE SIE ZUR SCHMUCKEI-UHR ZURÜCKKEHREN. ANDERNFALLS NEHMEN SIE IHR ALTES SPIEL WIEDER AUF.)

Auswechseln von CDs

Die dreitägige Reise von *The Last Express* ist auf drei CDs untergebracht. An bestimmten Punkten im Spiel werden Sie aufgefordert, die nächste CD einzulegen. Es kann auch vorkommen, daß Sie zum Auswechseln von CDs aufgefordert werden, um ein gespeichertes Spiel wiederaufzunehmen oder ein neues Spiel zu beginnen.

Wenn Sie die CD auswechseln müssen, kehren Sie zur Ei-Anzeige zurück, und die Aufforderung "Bitte CD (1, 2 oder 3) einlegen" erscheint links oben auf dem Bildschirm. Nach dem Einlegen der richtigen CD erscheint "Spiel fortsetzen" (oder "Neues Spiel beginnen"). Klicken Sie zum Spielen auf das Zifferblatt (bzw. das Wappen).





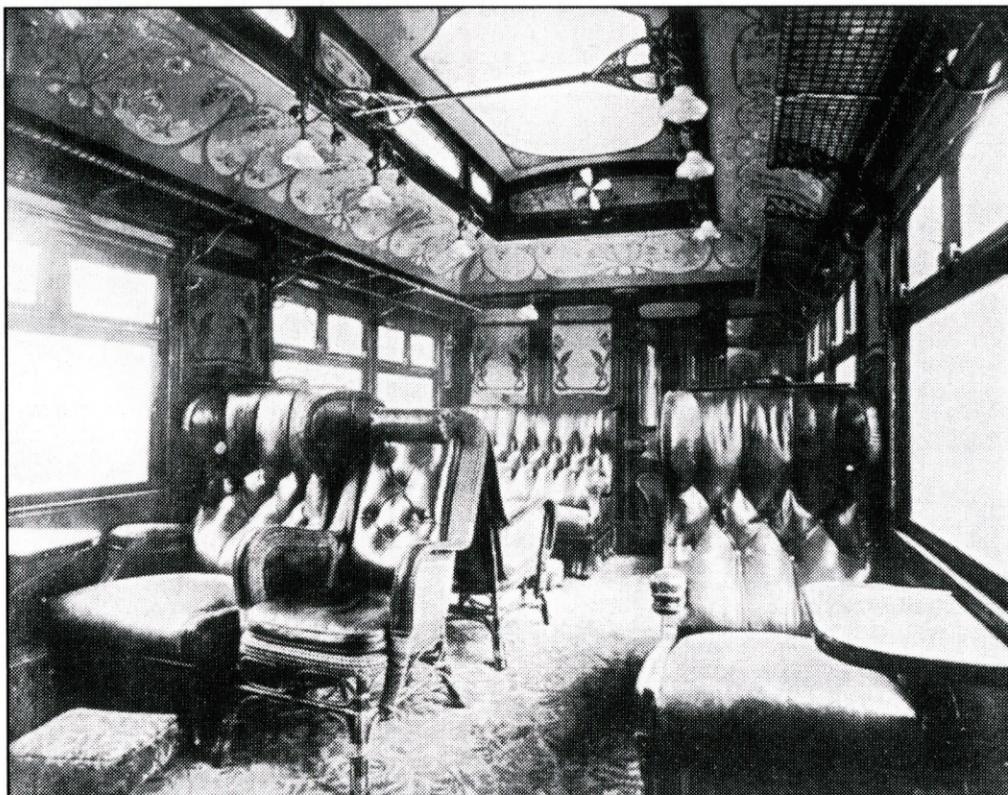
HILFREICHE TIPS

- ◆ **Nehmen Sie so viel wie möglich in Ihr Inventar auf.** Wie unwichtig ein Gegenstand auch scheinen mag - wenn Sie ihn mitnehmen können, tun Sie's! Später können Sie ihn möglicherweise gut brauchen.
- ◆ **Machen Sie sich die Tatsache zunutze, daß Sie sich in einem Zug befinden.** Die Mitreisenden betreten oder verlassen ihre Abteile immer wieder, und der Schaffner kann Robert Cath nicht immer im Auge behalten. Ständig ändert sich etwas, also achten Sie auf günstige Gelegenheiten, den Zug zu erforschen. Versuchen Sie, den verschiedenen Zugabschnitten zu unterschiedlichen Zeiten einen Besuch abzustatten.
- ◆ **Suchen Sie die Passagierliste.** Sie ist von großem Wert für Sie, da darin die Namen aller Mitreisenden und deren jeweilige Abteile aufgeführt sind.
- ◆ **Der Maus-Cursor gibt Aufschluß darüber, welche Aktionen möglich sind.**
Wenn der Cursor wie folgt aussieht , hat Klicken wenig Erfolg. Wenn der Maus-Cursor beim ziehen über eine Spielfigur diese Form  annimmt, nehmen Sie die Chance wahr: Klicken Sie, um sich mit der Figur zu unterhalten!
- ◆ **Spät nachts fällt Ihnen vielleicht auf, daß jeder im Zug schläft.** Sie können dasselbe tun. Es ist erstaunlich, wie nützlich ein wenig Schlaf sein kann.
- ◆ **Wenn Sie sich verloren vorkommen und nicht recht wissen, was Sie als nächstes unternehmen sollen, ziehen Sie die Passagierliste zu Rate.**
Vielleicht fällt Ihnen dann etwas ein.
- ◆ **Wenn Sie wirklich überhaupt nicht mehr weiter wissen:** Versuchen Sie, das Spiel ein Stück (oder ganz) zurückzuspulen. Bei "The Last Express" geschieht selten zweimal dasselbe. Vielleicht stoßen Sie auf Hinweise, oder eine Gelegenheit, die Sie beim ersten (oder zweiten) Mal übersehen haben.

KURZER EINBLICK IN DIE GESCHICHTE DES ORIENT-EXPRESS

Der legendäre Orient-Express war der erste Luxuszug, der Paris und die europäischen Länder mit Konstantinopel, dem Tor zum Osten, verband.

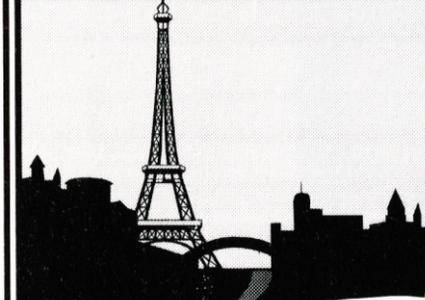
Zum ersten Mal in der Geschichte des Zugverkehrs konnte man im Orient-Express den Komfort von Schlafwagen erster Klasse genießen, die legere Atmosphäre eines Raucherwagens, in dem sich die Passagiere treffen und Gespräche führen konnten, sowie den Luxus eines Speisewagens mit elegantem Service, Tischwäsche und Silberbesteck. Die Eisenbahnwagen bestanden aus Teak und Mahagoni, die Sofabetten hatten Lederpolster mit Goldverzierungen, und die Mattglasfenster und Messingbeschläge im Art-Nouveau-Stil trafen genau den Zeitgeschmack.



Rauchsalon zirka 1914

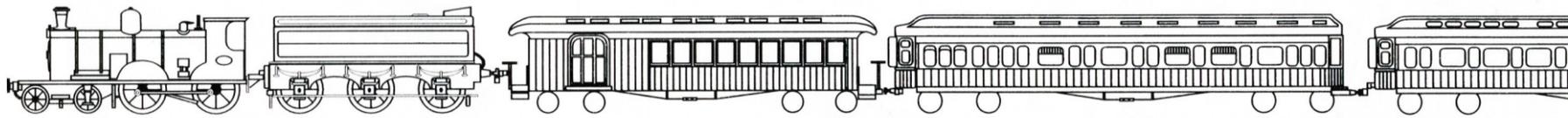
Europa,
Juli 1914.

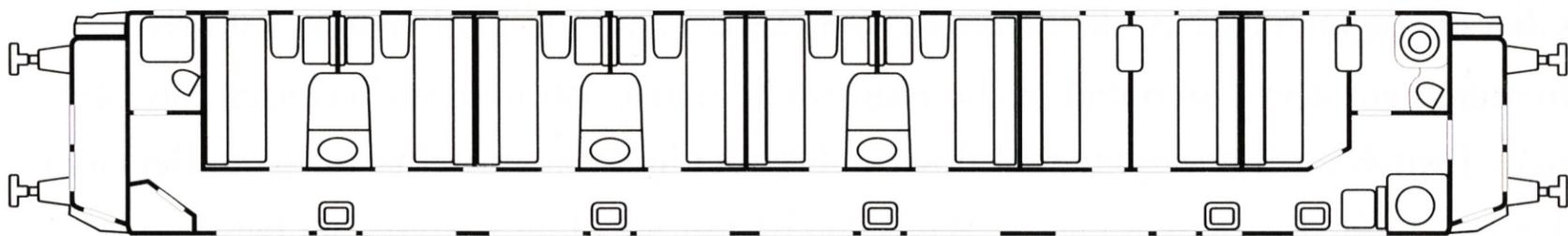




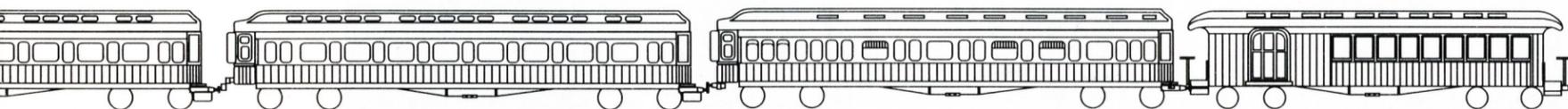
Der europäische Adel reiste im Orient-Expreß oft in exklusiv für die jeweiligen Besitzer hergestellten Privatwagen, die an den Zug angehängt wurden - das Nonplusultra an Luxus bei Zugreisen. Zu den berühmtesten Wagen zählten die des russischen Zaren, dessen dunkelblaue Wagen stolz den prächtigen Doppeladler trugen, und die Suite weißer Wagen, die dem britischen Vizekönig von Indien gehörte, obgleich weiße Zugwagen sonst nicht zulässig waren.

Im Orient-Expreß trafen sich Passagiere aus verschiedenen Kulturen und Ländern: Passagiere, die in früheren Generationen nicht so häufig und ausgiebig gereist wären. Diese Begegnungen ließen Rückschlüsse auf die gemeinsamen Interessen Europas zu, während gleichzeitig die großen Unterschiede militärischer Macht und wirtschaftlichen Einflusses zwischen den verschiedenen Ländern herausgestellt wurden.



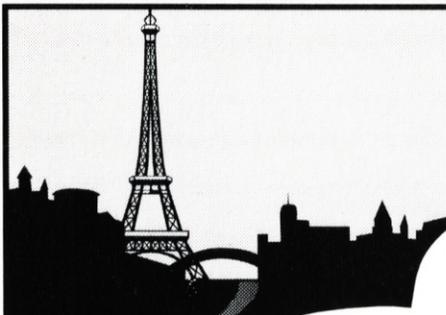


Ein Grundriß eines Erste-Klasse-Schlafwagens.

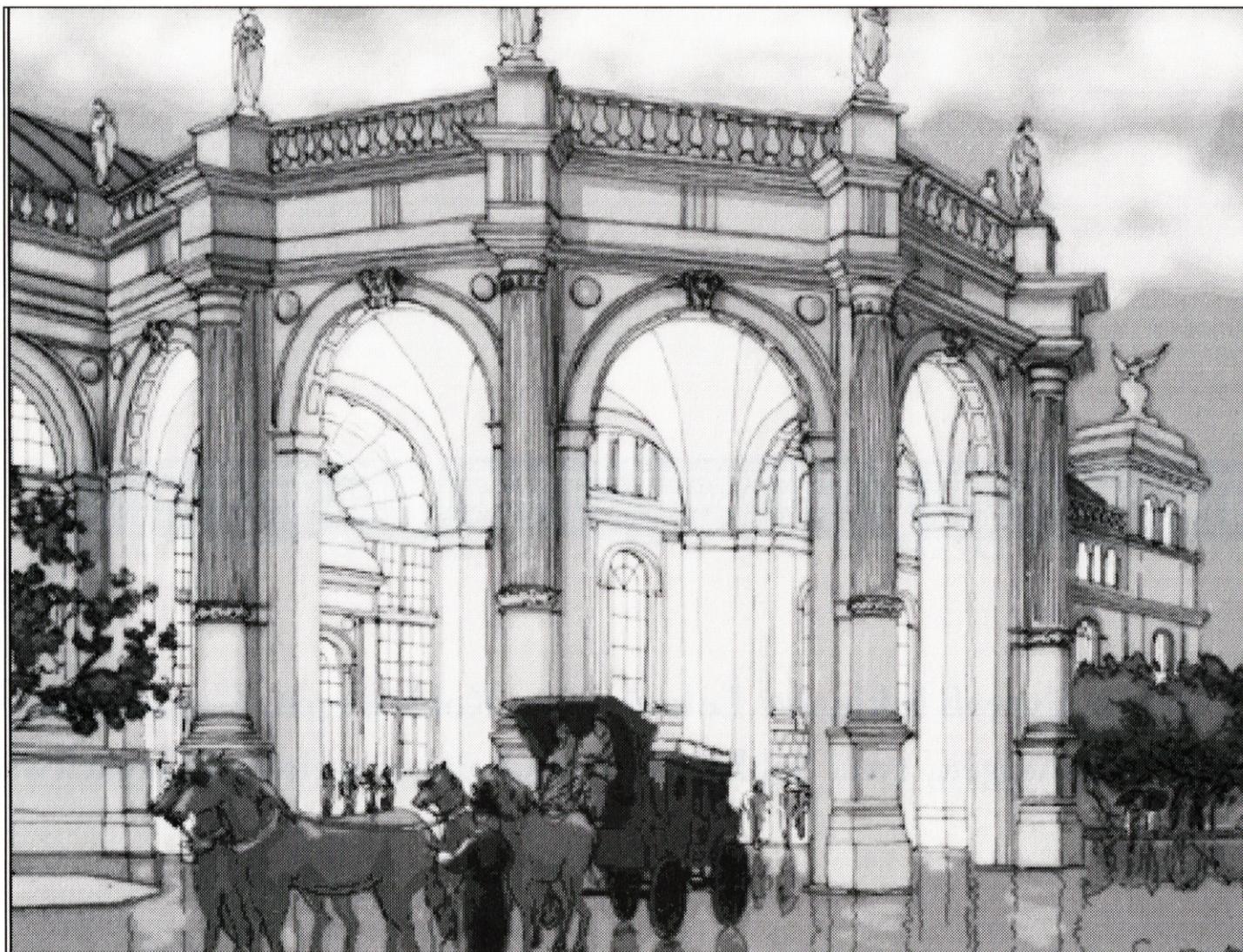


Ein typischer Orient-Expresß inklusive Lokomotive, Kohlewagen, Gepäckwagen, Restaurant- und Salonwagen, zwei Schlafwagen und einem weiteren Gepäckwagen.





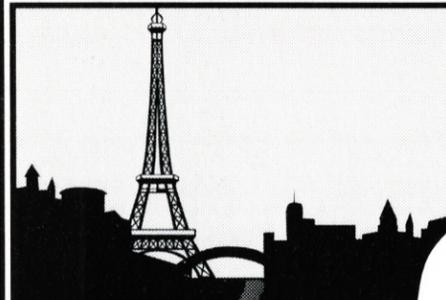
Zu den Passagieren zählten die berühmtesten Namen der Zeit. Diplomaten, Künstler, Potentaten aus dem Osten und reiche Industrielle trafen sich im Raucherwagen, und der Orient-Expreß war Hintergrund zahlloser politischer und romantischer Intrigen. Bei einer Fahrt im Orient-Expreß vor dem 1. Weltkrieg hätten Sie ohne weiteres auf berühmte Komponisten wie Richard Wagner, auf König Ferdinand von Bulgarien, den Ölmagnaten Calouste Gulbenkian, König Leopold II von Belgien und seine ständige Begleiterin, die hübsche Cleo de Merode, treffen können.





Erste-Klasse-Schlafwagenabteil, zirka 1914





FEHLERSUCHE

Wenn Sie nach den Anweisungen im Abschnitt Installation vorgegangen sind und dennoch Probleme mit dem Laden oder Ausführen des Programms haben, helfen die folgenden Ratschläge möglicherweise. Weitere technische Hilfestellung ist in der ReadMe-Datei sowie in der Broschüre "Fehlersuche" in der Verpackung von "The Last Express" zu finden. Wenn Ihr Problem anhand der Hinweise in diesen beiden Dokumentationen nicht gelöst werden kann, sehen Sie am Ende dieses Abschnitts **Wenn sonst nichts hilft** nach. Dort erfahren Sie, wie Sie sich mit der Technischen Unterstützung von Broderbund in Verbindung setzen können.

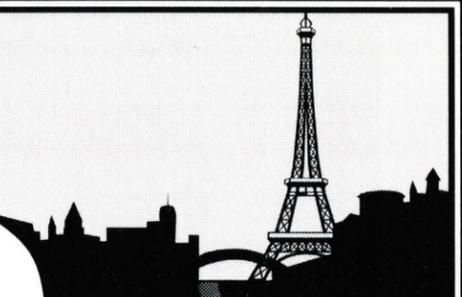
Windows 95

Abgehackter Ton oder Unterbrechungen während des normalen Spielverlaufs

Wenn der Ton beim normalen Spielverlauf abgehackt klingt oder unterbrochen wird, bedeutet dies, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht schnell genug suchen kann, um mit den Anforderungen des Spiels Schritt zu halten. Die Leistung Ihres CD-ROM-Laufwerks läßt sich ggf. durch Ändern der Cache-Einstellungen verbessern. Achten Sie auch darauf, daß die Treiber auf dem neuesten Stand sind. Weitere Informationen über die Lesefähigkeit Ihres CD-ROM-Laufwerks und zur Vergrößerung der Cache-Größe können Sie in der Benutzeranleitung von Windows95 und/oder Ihres CD-ROM-Laufwerks finden. Lassen Sie sich zudem vom Hersteller Ihres CD-ROM-Laufwerks die aktuellsten Treiber geben.

SoundBlaster-kompatible Karten

Einige Soundkarten werden als 100% SoundBlaster-kompatibel angeboten, funktionieren jedoch bei *The Last Express* nicht richtig. Das rührt daher, daß viele 16-Bit-Soundkarten nur 8-Bit SoundBlaster-Cards emulieren. Für *The Last Express* ist eine 100% SoundBlaster16-kompatible Karte erforderlich.



Probleme bei der Videoanzeige

Damit das Spiel richtig angezeigt wird, muß Ihr Windows95-Videotreiber auf "Tausende von Farben" eingestellt sein. Wenn DirectX installiert ist, schaltet "The Last Express" die Auflösung automatisch ein. Das Spiel funktioniert nicht, wenn Videotreiber auf 256 Farben eingestellt sind. Anweisungen zum Ändern der Windows95-Videotreiber finden Sie in der Benutzeranleitung von Windows95 oder Ihrer Videokarte.

Bildschirmschoner

Das Programm weist normalerweise keine Probleme auf, wenn After Dark® oder sonstige Bildschirmschoner installiert sind. Falls Sie jedoch auf ein Problem stoßen, empfehlen wir, den Bildschirmschoner auszuschalten, ehe Sie "The Last Express" ausführen.

Informationen darüber, wie Sie den Bildschirmschoner ausschalten können, sind den jeweiligen Begleitunterlagen zu entnehmen.

Kein Ton

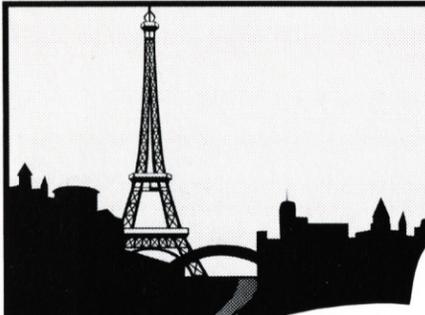
Wenn Sie beim Spiel keine Musik und keine Sound-Effekte hören, stellen Sie sicher, daß die Windows-Sound-Treiber installiert sind. Weitere Informationen zum Installieren von Windows-Sound-Treibern finden Sie in der Fehlersuchbroschüre des Spiels oder in der Benutzeranleitung, die der Soundkarte beiliegt.

Einstellen des Tons und des Kontrasts

Die Lautstärke und der Kontrast können mit den Schaltflächen in der Schmuckei-Anzeige eingestellt werden.

Langsamer Ablauf

Für die Windows95-Version von "The Last Express" ist ein Pentium-Computer erforderlich. Wenn die Windows95-Version auf Ihrem Computer nur langsam läuft, versuchen Sie es mit der DOS-Version.

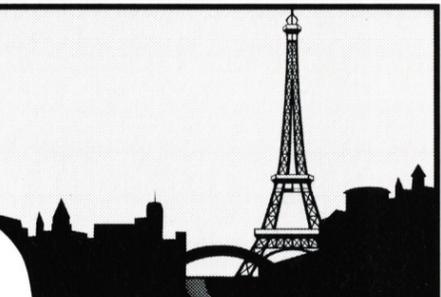


DOS

VESA-kompatibles Video

The Last Express unterstützt den VESA-VBE-Standard für Super-VGA-Grafik. Viele Super-VGA-Grafikkarten sind auf der Hardware-Ebene VESA-VBE-kompatibel, d. h., Sie brauchen nichts weiter zu tun, damit das Spiel richtig läuft. Wenn die Grafikkarte in Ihrem Computer verhindert, daß das Spiel richtig ausgeführt wird, versuchen Sie folgende Schritte:

1. Wenn Sie über den mit Ihrer Grafikkarte gelieferten VESA-VBE-Treiber verfügen, installieren Sie den Treiber und versuchen Sie, das Spiel auszuführen. Die meisten VESA-VBE-Treiber können von einem Programm aus installiert werden, das an der DOS-Eingabeaufforderung ausgeführt werden kann. Ziehen Sie die Installationsanweisungen und Informationen zur VESA-VBE-Kompatibilität in der Dokumentation zu Rate, die mit Ihrer Grafikkarte oder Ihrem Computersystem geliefert wurde.
2. Wenn Sie für Ihre Grafikkarte keine VESA-VBE-Treiber finden, setzen Sie sich mit dem Hersteller der Grafikkarte oder des Computersystems in Verbindung. Aller Wahrscheinlichkeit nach können Sie einen Treiber herunterladen oder sich einen per Post zusenden lassen.
3. Wenn Sie keinen VESA-VBE-Treiber für Ihre Grafikkarte haben oder Ihr VESA-VBE-Treiber mit *The Last Express* nicht richtig funktioniert, versuchen Sie es mit dem Display-Doctor-Treiber von Sci Tech, der mit *The Last Express* geliefert wird. Der Treiber befindet sich in **D:\DOS\SCITECH** auf CD 1 von *The Last Express*. Bitte beachten Sie, daß es sich bei Display-Doctor um ein Shareware-Produkt einer anderen Firma handelt. Wenn der Treiber bei *The Last Express* funktioniert und Ihre Kompatibilitätsprobleme löst, können Sie ihn für dieses und andere Spiele verwenden. Registrieren Sie Ihre Kopie von Display-Doctor gemäß den Anweisungen, die während der Installation auf dem Bildschirm erscheinen.



Abgehackter Ton oder Unterbrechungen während des normalen Spielverlaufs

Wenn der Ton beim normalen Spielverlauf abgehackt klingt oder unterbrochen wird, bedeutet dies, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht schnell genug suchen kann, um mit den Anforderungen des Spiels Schritt zu halten. Die Leistung Ihres CD-ROM-Laufwerks läßt sich durch Ändern der Cache-Einstellungen verbessern. Achten Sie auch darauf, daß die Treiber auf dem neuesten Stand sind. Weitere Informationen über die Lesefähigkeit Ihres CD-ROM-Laufwerks und zur Vergrößerung des Cache-Speichers können Sie in der Benutzeranleitung von DOS und/oder Ihres CD-ROM-Laufwerks finden. Lassen Sie sich zudem vom Hersteller Ihres CD-ROM-Laufwerks die aktuellsten Treiber geben.

SoundBlaster-kompatible Karten

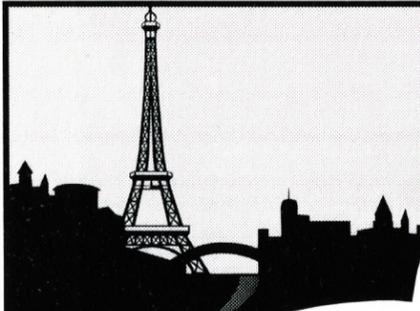
Einige Soundkarten werden als 100% SoundBlaster-kompatibel angeboten, funktionieren jedoch bei "The Last Express" nicht richtig. Das rührt daher, daß viele 16-Bit-Soundkarten nur 8-Bit-SoundBlaster-Cards emulieren. Für "The Last Express" ist eine 100% SoundBlaster16-kompatible Karte erforderlich.

Maus

Zum Ausführen von "The Last Express" ist eine Microsoft-kompatible Maus erforderlich. Vor dem Ausführen des Programms muß ein Maustreiber geladen werden.

Einstellen von Ton und Kontrast

In der Schmuckei-Anzeige können die Lautstärke und der Helligkeitspegel eingestellt werden.



Power Macintosh

Speicher

Das Programm erfordert 9.000K (9 MB) freien Speicherplatz. Gehen Sie zum Apple-Menü (🍏) und wählen Sie die Informationen-Option. Der installierte physikalische RAM-Speicher ist die Gesamtkapazität, der größte unbenutzte Block stellt die Menge des freien Speicherplatzes dar.

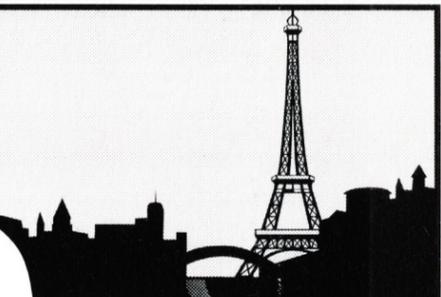
Sie können weiteren Speicher frei machen, indem Sie die Erweiterungen ausschalten. Informationen zum Ausschalten individueller Erweiterungen können Sie in Ihrer Macintosh-Dokumentation oder in den Begleitunterlagen der verschiedenen installierten Erweiterungen finden. (Lassen Sie den Sound-Manager und die CD-ROM-Erweiterungen aktiv, da Sie diese zum Ausführen des Spiels brauchen!)

Sound-Probleme

Wenn Sie keine Musik oder keine Sound-Effekte im Spiel hören, vergewissern Sie sich, daß die Lautstärke in der Sound-Systemsteuerung auf Hörstärke eingestellt ist. Hierzu wählen Sie Systemsteuerung im Apple-Menü (🍏), wählen Sound und stellen dann die Lautstärke höher. Einige Macintosh-Computer verwenden je nach Software die Sound- und Anzeigen-Systemsteuerung oder die Monitor- und Sound-Systemsteuerung.

Videoanzeige

Für dieses Programm muß der Macintosh auf Tausende von Farben eingestellt sein. Hierzu wählen Sie Systemsteuerung im Apple-Menü (🍏), wählen Monitore und dann unter den Einstellungen des gewählten Monitors Farben und Tausende. Wenn Sie Tausende von Farben nicht als Option sehen, erfüllt Ihr System möglicherweise nicht die Mindest-Systemanforderungen, um das Programm auszuführen. Einige Macintosh-Computer verwenden je nach Software die Sound- und Anzeigen-Systemsteuerung oder die Monitor- und Sound-Systemsteuerung.



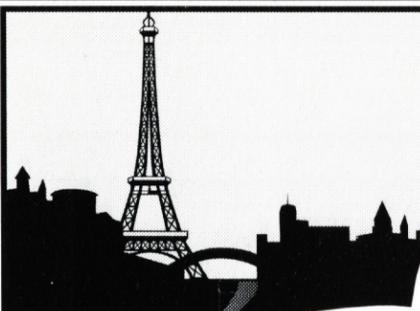
Virtueller Speicher

“The Last Express” funktioniert zwar mit eingeschaltetem virtuellem Speicher, die Leistung kann in diesem Fall jedoch beeinträchtigt sein. Zum Ausschalten des virtuellen Speichers wählen Sie Systemsteuerung im Apple-Menü (🍏), wählen Speicher und stellen dann die virtuelle Speicheroption auf “Aus”. Schließen Sie die Speicher-Systemsteuerung, und starten Sie den Computer erneut, damit diese Änderung in Kraft tritt.

Konflikte mit Systemerweiterungen oder Systemsteuergeräten

Wenn das Programm zu langsam ist, können Sie versuchen, laufende Erweiterungen, die Sie nicht brauchen, auszuschalten. Wenn Sie mit Systemerweiterungen arbeiten, die den Spielverlauf unterbrechen oder erforderlichen Speicher verwenden (z. B. Bildschirmschoner), ist es ggf. empfehlenswert, diese auszuschalten, ehe Sie zu spielen beginnen. Bitte ziehen Sie Ihre Macintosh-Dokumentation oder die jeweilige Dokumentation der installierten Erweiterungen zu Rate, wie Sie die einzelnen Erweiterungen ausschalten können.





Wenn sonst nichts hilft

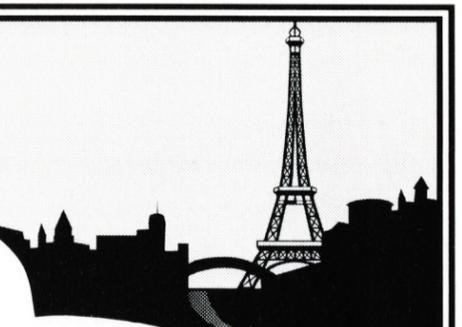
Wenn Sie die Vorschläge zur Fehlersuche durchprobiert haben und weitere Hilfe brauchen, können Sie sich wie im folgenden beschrieben mit der Technischen Unterstützung von Broderbund in Verbindung setzen. Es hilft ungemein, wenn Sie uns die Computermarke und das Modell mitteilen können sowie die Markennamen der verwendeten Videokarte und Soundkarte. Falls möglich, halten Sie sich mit dem Telefon neben dem eingeschalteten Computer auf. Bitte halten Sie sich bereit, uns eine genaue Beschreibung über die Vorgänge zu geben, die beim Versuch, das Programm auszuführen, auftreten.

Sie können sich wie folgt mit uns in Verbindung setzen:

Wenn keiner dieser Hinweise bestehende Probleme lösen konnte und Sie weitere Hilfe brauchen, kontaktieren Sie bitte auf einem der unten genannten Wege den Brøderbund-Kundendienst. Um am besten helfen zu können, benötigen die Experten sämtliche Angaben über Computermarke und -modell sowie die verwendete Grafik- und Soundkarte. Wenn möglich, sollte der Computer in der Nähe des Telefons stehen und zum Zeitpunkt des Anrufs eingeschaltet sein.

Bitte Probleme so genau wie möglich schildern. Der Kundendienst ist auf folgendem Weg zu erreichen: über die World Wide Website und Internet unter <http://www.Brøderbund.com>. Sie können den Kundendienst von Brøderbund Europe montags bis freitags zu den üblichen Geschäftszeiten unter den folgenden Nummern erreichen: Tel.: 0180-235 4549, Fax: +44-1429-521005.

Sie können diese Informationen auch an die folgende Adresse senden: Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN UK.



Informationen über den Erfinder des Spiels

Jordan Mechner ist Autor der Computerspiele *Karateka*[®] (1986), *Prince of Persia*[®] (1990) und *Prince of Persia 2*[®]: *The Shadow and the Flame*[®] (1993) - alle herausgegeben von Broderbund Software - und Drehbuchautor/Regisseur des Kurzdokumentarfilms *Waiting for Dark* (1993). 1993 gründete Jordan **Smoking Car Productions**, eine in San Francisco ansässige Entwicklungsgruppe, deren erster Titel *The Last Express* ist.

Das im antiken Distrikt von San Francisco ansässige **Smoking Car Productions** entwickelt originelle Unterhaltungsprogramme und die Tools und Technologie zu deren Herstellung. Das internationale Entwicklungsteam von *The Last Express* verfügt über viele Jahre Team- und Einzelerfahrung bei der Herstellung von Computerspielen, Programmierung, Filmherstellung und Kunstgrafik.

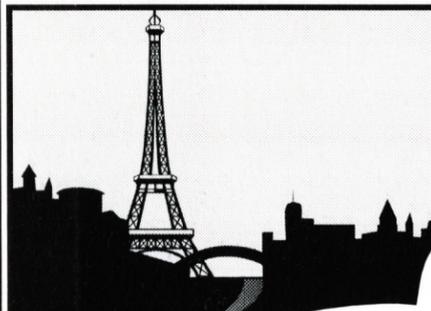
Informationen über den Komponisten

Elia Cmiral stammt aus einer alteingesessenen tschechischen Theaterfamilie. Er hat zahlreiche Film-, Theater- und Ballettstücke in Schweden und in der Tschechoslowakei komponiert, einschließlich der Suite für Orchester, *Ultima Thule* (1991). Elia wirkte in den USA bei dem preisgekrönten Film *Apartment Zero* (1988) sowie bei *Somebody is Waiting* (1996) mit Nastassia Kinski und Gabriel Byrne und bei der Fernsehserie *Nash Bridges* mit.

Ein Wort zur Produktion

Der von Toulouse-Lautrec und Art-Nouveau-Malern der Jahrhundertwende inspirierte Trickfilm-Look von "The Last Express" ist das Ergebnis eines neuen, von Smoking Car Productions entwickelten Verfahrens, Live-Film in Zeichentrick umzuwandeln.

Unser Dank gilt den zahllosen Zugenthusiasten und Organisationen in den USA und Europa, die uns ihre Zeit geopfert und unvergleichliche Ressourcen zur Verfügung gestellt haben, um bei *The Last Express* die Epoche in historischen Details wiederaufleben zu lassen. Dieses Projekt wäre ohne ihre Hilfe nicht möglich gewesen.



DANKSAGUNG

Smoking Car Productions

SPIELDESIGN/ DIREKTOR

Jordan Mechner

AUTOREN

Jordan Mechner and
Tomi Pierce

TECHNISCHE LEITUNG/ LEITUNG

SOFTWAREENTWICKLUNG
Robert Cook

LEITUNG GRAFIK

Nicole Tostevin

LEITUNG 3D-GRAFIK

Patrick Ladislav

PRODUKTION

Mark Netter

PROGRAMMIERUNG UND TECHNISCHES DESIGN

Mark Moran (Leitung)
Noel Marrero
Justin Gardner

AUSFÜHRENDE

PRODUKTION

Jordan Mechner
John Eaton
Tomi Pierce
Jon Hamren

ASSISTENZLEITUNG

Juliana Wade

ÜBERWACHUNG DER TECHNISCHEN PRODUKTION

Mitchell Dyck

HINTERGRUND-

ILLUSTRATION

Jersey Smith

ROTOSKOP-DESIGN

Nicole Tostevin

LEITUNG

TONTECHNIK/ABMISCHUNG

David E. Nelson

MUSIK-KOMPOSITION

Elia Cmiral

ERSTER 3D-GRAFIKER

Donald Grahame

WINDOWS-

PROGRAMMIERUNG

Benbuck Nason

MACINTOSH-

PROGRAMMIERUNG

Sean Ansorge

WEITERE

PROGRAMMIERUNG

Randy Angle

NIS-MANAGER

Anita Allison

KOORDINATION

SPEZIALEFFEKTE NIS

Michael Kosacki

ANIMATIONSLEITUNG

/CHARAKTERE

Dana Schechter

John Punsalan

Christian Northcott

ANIMATION DER

CHARAKTERE

Claudia Candia

Lawrence Hamashima

Ian Berry

Dennis Magliocco

James Courtney

R. Kevin Clarke

Javier Rocabado

GRAFIKPRODUKTION

Chris Larrance

WEITERE ILLUSTRATIONEN

Ian Berry

HINTERGRUNDBILDER

Claudia Candia

WEITERE

HINTERGRUNDBILDER

Mary Ann Zapalac

ANIMATION

SPEZIALEFFEKTE

Michael Kosacki

Anita Allison

Chris Larrance

LEITUNG KAMPFANIMATION

Juliana Wade

Christian Northcott

LEITUNG ROTOSKOP-

ZUGANIMATION

Dana Schechter

ILLUSTRATION FIREBIRD

Lawrence Hamashima

GRAFIK SCHAFFNER- SKIZZEN

James Courtney

LEITUNG KALLIGRAPHIE

Dan Kern

KOSTÜME

Liz Rankich

Corby Waste

3D-MODELLE

Brian Levy

Thalia Georgopoulos

WEITERE 3D-MODELLE

Graham Kimpton

Joon Moser

3D-GRAFIK

R. Kevin Clarke

David J. King

KOORDINATION 3D-

GRAFIK-PRODUKTION

Eugene Brenwasser

ASSISTENZ 3D-GRAFIK

Sandrine Raguanel

WEITERES RENDERING

Stephan Hendee

3D-SETTING/PERSPEKTIVE

Graham Kimpton

WEITERES**SETTING/PERSPEKTIVE**

Chung Ma Son

ERSTER**ANIMATIONSTECHNIKER**

Guido Muzzarelli

LEITUNG**ANIMATIONSTECHNIK**

Amber Reed

ANIMATIONSTECHNIK

Greg Meyers

Ken Miller

WEITERE NIS-TECHNIKER

Mary Ann Caminero

LEITUNG DIGITALER**TRANSFER**

Guido Muzzarelli

LEITUNG**QUALITÄTSKONTROLLE****DATABASE**

Andy Edlin

WEITERE**QUALITÄTSKONTROLLE**

Amber Reed

Christian Northcott

LOKALISIERUNG

Meg Storey

SYSTEMMANAGER

Matt O'Connell

BUCHHALTUNG

Charles Cook

BÜROARBEIT/RECHERCHE

Dan Kern

ASSIST. BÜROARBEIT

Gretchen Hildebran

LEITUNG AVID-EDITING

Terry Schwartz

WEITERES AVID-EDITING

Claire Calvino

ASSIST. AVID-EDITING

Jon Thompson

WEITERE BELEUCHTER

Guido Muzzarelli

TONDESIGN/EDITING

Kerry Rose

ASSIST. TONTECHNIK

Tim Halbur

STORYBOARD-GRAFIK

Koichi Fukuda

ÜBERSETZUNG RUSSISCH

Mark Pace

ÜBERSETZUNG**FRANZÖSISCH**

Patricia Plancq

ÜBERSETZUNG**SERBOKROATISCH**

Danica Milosevic

ÜBERSETZUNG ARABISCH

Nadia Hartmann

GESCHICHTLICHE**RECHERCHE**

Patrick Ladislav

Greg D'Elia

Noah Johnson

GEOGRAPHISCHE**RECHERCHE**

Samuel Ernest

FOTORECHERCHE

Kees Van Voorthuizen

FAKTENRECHERCHE

Joan Pearce Research

Peter Sloman

Callista Card

Broderbund Software, Inc.**PRODUKTMANAGER**

Jim Tso

Brian Eheler

ÜBERWACHUNG**PRODUKTMANAGEMENT**

Dexter Chow

EXECUTIVE PUBLISHER

Kenneth Goldstein

ASSIST. PRODUKTMANAGER

Dave Davis

LEITUNG**QUALITÄTSKONTROLLE**

Marcus Duerod

TESTER**QUALITÄTSKONTROLLE**

Michael Sobieski, John

Dixon, Ed Daranciang

Chad Sellmer, Chris Adams

Cathy Thom, Sean

Alexander, Anne Sete

ERSTER MARKETING-**MANAGER**

Bruce Friedrichs

MARKETING-KOORDINATION

Valerie Schuldheisz

PUBLIC RELATIONS

Michael Salvadore

VERPACKUNGSDESIGN

Nancy Crowe

VERPACKUNGSILLUSTRATION

Kazuhiko Sano

HANDBUCHDESIGN

Nancy Crowe

AUTOR/HANDBUCH

Victor Cross

WEB-SITE

Jeanne Winding

Atomic Vision

MARKETING MGRS EUROPA

Bruno Sajno, Wolfram von

Eichborn, Laurence Buisson

PR EUROPA

Rebecca Lester

VERPACKUNGSDESIGN**EUROPA**

Stuart Moody

HANDBUCHDESIGN EUROPA

Caroline Ackary



Besetzung

ROBERT CATH

David Svensson

Voice: C.W. Morgan

ANNA WOLFF

Dunja Djordjevic

Voice: Ingeborg Weinmann

AUGUST SCHMIDT

Josef Scholz

KRONOS

Mujahid Abdul-Rashid

TATIANA OBOLENSKAYA

Corinne Blum

Voice: Yelena Danova

ALEXEI DOLNIKOV

Mikhail Douniyev

GEORGE ABBOT

Chris Murray

MILOS

Dermot Robinson

Voice: Zoran Danilovich

VESNA

Eileen Weisinger

Voice: Danica Milosevic

VASSILI OBOLENSKY

Dick Mallon

Voice: Anatoly Turmov

KAHINA

Nkechi Emeruwa

Voice: Lumi Muliro

SCHAFFNER 1

Benny Buttner

Voice: Tony Saccardi

SCHAFFNER 2

Jacques Moyal

ZUGFÜHRER

Robert Vallerga

Voice: Thierry Rosset

TYLER WHITNEY

David Berkson

Voice: Tim Wiggins

MADAME BOUTAREL

Marla Craig

Voice: Martine Jardel

MONSIEUR BOUTAREL

Fred Adler

Voice: Alexis Biolley

FRANÇOIS BOUTAREL

Scott Streater

Voice: Hamilton Beaumont

SOPHIE

Diana Aldcroft

Voice: Sabine Rioufol

REBECCA

Lauren Hall

Voice: Lisa Monihan

IVO

Andy Murray

SALKO

David McCrea

MAHMUD

Joseph Rocha

Voice: Albert Menaghi

YASMIN

Nicola Frances

Voice: Ida Dudam

HADIDJA

Suzanne Lang

Voice: Fatma Emsawaf

FATIMA

Sarah Kliban

Voice: Duja Omran

STIMME ALOUAN

Rabab Tawfik

OBERKELLNER

John Ferreira

Voice: Eigil Qwist

KELLNER 1

Philippe Beaufils

Voice: Didier Disenhaus

KELLNER 2

Mick Berry

Voice: Philip Glade

HEIZER

James Burke

Voice: Goran Duvanac

BLUMENVERKÄUFER

Suzanne James

Voice: Mara Mathan

TÜRKISCHER JUNGE

Husain Kurwa

KOCH

George Hickenlooper

KÜCHENHILFE

Mark Moran

POLIZIST 1

Jeff Seaberg

POLIZIST 2

Pat McCullough

MOTORRADFAHRER

Kathryn Dixon

SALON-**/SCHLAFWAGENSCHAFFNER 1**

Jordan Mechner

SALON-**/SCHLAFWAGENSCHAFFNER 2**

Robert Cook

TÜRKISCHER FAHRGAST

Anita Allison

MAX

Kodiak

WEITERE STIMMEN

Stephane Blanchard

Benny Buttner

Walter Dickhaut

Kathy du Chateau

Dominique Gaspar

Farhang Khazeie

Thuy-Ly Le

Mara Mathan

Celia Maurice

F. Semra Muratoglu

Mimi Muratoglu

Memdu Muratoglu-High

Mahmet Oz

Maxi von Rennenkampf

Fadil Sabuncuoglu

Selma Sabuncuoglu

Jean-Luc Stora

Aydan Vandevere

Live Action Film Shoot

LEITUNG

Jordan Mechner

PRODUKTIONSLEITUNG

Mark Netter

PRODUKTIONSKOORDINATION

Francesca Prada

FOTODIREKTOR

Andrew B. Andersen

KOSTÜMDESIGN

Laura Hazlett

PERÜCKEN

Richard Stead

MAKE-UP

Joanne Edmonds

LEITUNG GRAFIK/REQUISITE

Laura Chariton

ERSTER ASSIST. DIREKTOR

Adam Miller

ZWEITER ASSIST. DIREKTOR

Lori Kay Wilson

ÜBERWACHUNG SCRIPT

Virginia Mccarthy

CASTING

Sarah Kliban

Cecily Jordan

Barbara Schwartz

KOORDINATION STUNTS

David Renaud

ERSTER KAMERAASSISTENT

Sophie Constantinou

ZWEITER KAMERAASSISTENT

Kathleen Kelly

Allan Kelley

KAMERAASSISTENT

Zev Berman

BELEUCHTUNG

Eric Stromberger

BEST BOY ELCTRICIAN

Tom Chandler

KEY GRIP

Damian Lucas

BEST BOY GRIP

David "Skippy" Shippey

SWING GRIP

John Trunk

DOLLY GRIP

Lisa Harper

ASSISTENZ GARDEROBE

Ringit Gurlich

GARDEROBE INTERN

Sandrine Raguene

ASSISTENZ

PERÜCKEN/FRISUREN

Margarita Pidgeon

ASSISTENZ MAKE-UP

Sandra Badillo

Laura Carponara

Lily Rogers

LEITUNG REQUISITE

Sue Chan

ART-DEPARTMENT

Richard Arp

Jeremy Hopwood

WEITERE KONSTRUKTION

Robin Evans

Delphi

TECHNIKER A. D.

Mark Moran

ÜBERWACHUNG

COMPOSITION

Noel Marrero

3D-SET-ÜBERWACHUNG

Patrick Ladislav

ROTOSKOP-ÜBERWACHUNG

Nicole Tostevin

ASSIST. ROTOSKOP-

ÜBERWACHUNG

Juliana Wade

SWITCHER

Anita Allison

TECHNISCHE VERBINDUNG

Robert Cook

PRODUKTIONSASSISTENZ

Kim Bittle

Tora Chung

Samuel Ernest

Victoria Gamburg

Saisie Jang

Camilla Kardell

Stacy Jo Mcdermott

Karen Said

David Takayama

Florence Yoo

FOTOGRAFIE/VIDEOS

Elsa Kendall

WEITERE VIDEOGRAFIE

Alan Minsky

TIERTRAINER

Animal Arts

Robert Mault

STUDIO TEACHERS

Bonnie Hudson

Donna Gregaru

Don-Ell Barnes

VERPFLEGUNG

Rosalyn Catering

HANDWERKSARBEITEN

Pat Burgess Hyde

BÜHNEN-MANAGEMENT

Josh Litle

ASSIST. BÜHNEN-

MANAGEMENT

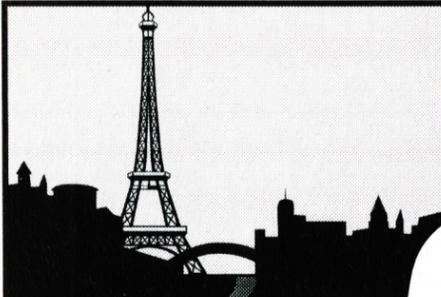
Adam Mosier

BÜROARBEIT

Sharon Perlman

MASSEUSE

Maryse Gerbaud



FILMSTUDIOS

Cinerents West,
San Francisco

EASTMAN KODAK FILM
STOCK

Stedi Systems

KAMERAS

Adolph Gasser, Inc.
Lee Utterbach

VERSICHERUNG

Larry Walsh

FILMBEARBEITUNG

Monaco Labs

DIGITALE

NACHBEARBEITUNG

Varitel
San Francisco

KOLORIST

Randy Musgrave

TECHNIKER

Loren Sorenson

BESONDEREN DANK AN

Blake Padilla

AVID-EDITING-SYSTEM

On Time/Off Line
Santa Monica

Modellzug

LEITUNG FOTOGRAFIE

Andrew B. Andersen

BERATUNG MODELLZUG

James Dell'eva

KAMERAASSISTENZ

Jan Ruona

GRIP/ELEKTRIKER

Damian Lucas
Dino Corti

PRODUKTIONSASSISTENZ

Dave Miller
George Brown

FILMSTUDIOS

Litigation Technologies

BESONDEREN DANK AN

Luigi Barassi

SPRACHAUFNAHMEN

LEITUNG

Jordan Mechner

PRODUKTION

Mark Netter

PRODUKTIONSKOORDINATION

Francesca Prada

ÜBERWACHUNG SCRIPT

Virginia McCarthy
Andrea Kathryn Devaux

AUFNAHMETECHNIK

David E. Nelson
Jeff Saltzman

STIMMEN-CASTING

Sarah Kliban
Bob Lloyd

WEITERES STIMMEN-
CASTING

Andrea Kathryn Deveaux

AUFGENOMMEN IN

American Zoetrope Studios
Poolside Studios

LEITUNG ZOETROPE-

FACILITIES

Bill Kinder

Ton-Nachbearbeitung

AUFGENOMMEN IN

Poolside Studios/Outpost
San Francisco

DIALOGE

Josh Rosen

ADR

Joe Bini

SOUNDEFFEKTE

Eric Holland

ASSISTENZ

Jake Tornatzky

FOLEY ARTIST

Jennifer Myers

STUDIO-MANAGER

Christophe Murphy

MUSIKAUFNAHMEN UND
ABMISCHUNG

Forte Music Studios
Los Angeles

VIOLINSONATE IN G VON
CESAR FRANCK

Courtesy of
James & Aster, Inc.
Featuring Josef Suk

MHinter den Kulissen

LEITUNG

Timothy Melchior

AUSFÜHRENDE

PRODUKTION

Bruce Friedrichs

PRODUKTION

Mark Netter
Valerie Schuldheisz
Jim Tso

PRODUKTIONSASSISTENZ

Mary Ann Caminero

LEITUNG FOTOGRAFIE

Paul Fletcher Murray

LEITUNG LICHT

Randall Stith

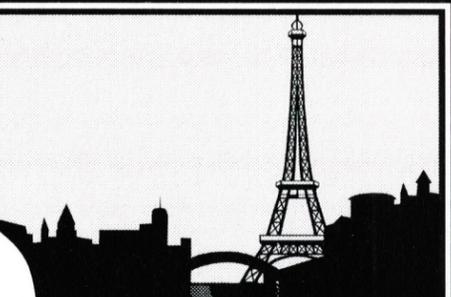
BEARBEITUNG

Gary Finlan

VIDEOS PRODUZIERT VON

The Association
Burbank, California

Der Name bzw. Schriftzug C.I.W.L wird mit Genehmigung der Compagnie Internationale des Wagons-Lits et du Tourisme, S.A. verwendet. Die DOS-Version von The Last Express bedient sich des DOS/4GW Professional Extenders von Tenberry Software.

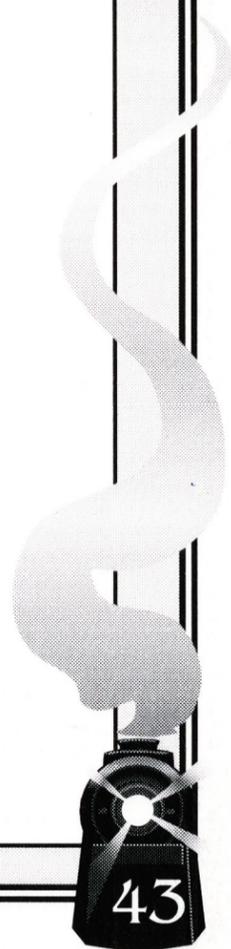


Besonderen Dank an:

Goro Hashimoto
 Toyoaki Kaji
 Hiro Fukami
 Yasushi Kurosawa
 Jan Putnam
 Florence De Martino
 Doug Carlston
 Bill McDonagh
 Joe Durrett
 Tom Marcus
 Harry Wilker
 Jan Gullet
 Eric Winkler
 Rodrigo Silveira
 Kirk Roulston
 Matt Christmann
 Daniel Goodwin
 Al Sonntag
 Mike Pendergast
 Ted Simon
 Matthew Leeds
 Nancy Bulette
 Sue Olsen
 Rod Haden
 David Kessler
 Ron Pereira
 Sabrina Roblin
 Susan Willis
 Richard Seaman
 Peter Young
 Rand Miller
 Robyn Miller
 Chuck Carter
 Rusel DeMaria
 Mark Hayama
 Tom Frisina
 Marabeth Harding
 John Evershed
 Jim Jourdonnais
 Bob & Marian Bailey
 John Hollingsworth
 Alisa Baker
 Morris Silver
 Bill Jones

Carl & Feyna Oman
 Sam Ameen
 Ranjit Sahota
 Michael Hardwick
 Jacqueline Lillie
 Francis Mechner
 Michael Hardwick
 Trix Mangold
 Maurice Mertens
 Gérard Coudert
 Association Français des Amis du Chemin de Fer
 Sylvain Zadkind
 Alessandro Bellenda
 Olivier Nicolle
 Trix Mangold
 Péter Bikics, Közlekedési Múzeum, Budapest
 MAV Nostalgie Kft., Budapest
 Hellenic Railways Organization S.A., Athens
 Musée Vivant du Chemin de Fer AJECTA, Longueville
 Musée Français du Chemin de Fer, Mulhouse
 Mike Higson, The Smoke Box, London
 D. Filoche, Collections Historiques, Musée de la Poste
 Michel Godmer, Le Figaro
 The Broderbund Quality Assurance Department

Im Andenken an Lisa Rosegg





GARANTIEBESTIMMUNGEN

Auf neunzig Tage beschränkte Brøderbund Europe Garantie

Brøderbund Europe garantiert für einen Zeitraum von neunzig Tagen ab Kaufdatum dieses Produkts, daß das Programm keine Materialfehler oder Defekte aufweist, die die in der Benutzerdokumentation beschriebenen Funktionen des Programms beeinträchtigen. Diese Garantie gilt nur für den Erstkäufer.

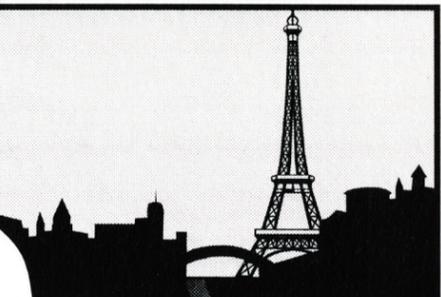
Tritt im Programm innerhalb des Garantiezeitraums ein solcher Fehler oder Defekt auf, können Sie sich von Montag bis Freitag zu den üblichen Geschäftszeiten unter der Nummer 0180/235 4549 an die Technische Hotline von Brøderbund Europe wenden. Dort erhalten Sie Tips zum Beheben oder Vermeiden des Problems. Kann ein solcher Fehler oder Defekt nicht behoben oder auf akzeptable Weise vermieden werden, wird Brøderbund Sie darüber informieren, wie Sie eine korrigierte Programmdiskette erhalten. (Je nach Ermessen kann Brøderbund eine Wiedererstattung des Kaufpreises genehmigen.)

Zusätzlich zu den in dieser Garantie beinhalteten Rechten des Käufers können, je nach gültiger Rechtsprechung, weitere Rechte geltend gemacht werden.

Ersatz von Medien

Stellt sich ein mit diesem Produkt geliefertes Medium innerhalb von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum als fehlerhaft heraus, ohne daß ein Selbstverschulden vorliegt, schicken Sie das defekte Medium und eine Kopie des Kaufbelegs mit darauf ausgewiesenem Kaufdatum an Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 INN UK, und Sie erhalten kostenlosen Ersatz. Diese Garantie gilt nur für den Erstkäufer.

Nach Ablauf des kostenlosen Ersatzzeitraums von neunzig (90) Tagen ersetzt Brøderbund Europe beschädigte Programmmedien gegen eine Gebühr von £2,50 für jedes Papierdokument und £7,50 für jede CD. Euroschecks müssen auf Brøderbund Software Limited ausgestellt werden. Weitere Informationen erhalten Sie vom Brøderbund Europe Customer Service unter der Nummer 0180/235 4549. Diese Bestimmungen gelten,



solange das Programm von Brøderbund Europe hergestellt wird.

Garantiebeschränkungen

Nicht autorisierte Darstellung: Brøderbund Europe garantiert lediglich, daß das Programm wie in der Benutzerdokumentation beschrieben funktioniert. Keine andere Werbung, Beschreibung oder Darstellung, ob durch einen Händler, Distributoren, Vertreter oder Mitarbeiter von Brøderbund Europe, ist für Brøderbund Europe bindend oder ändert den Inhalt dieser Garantie.

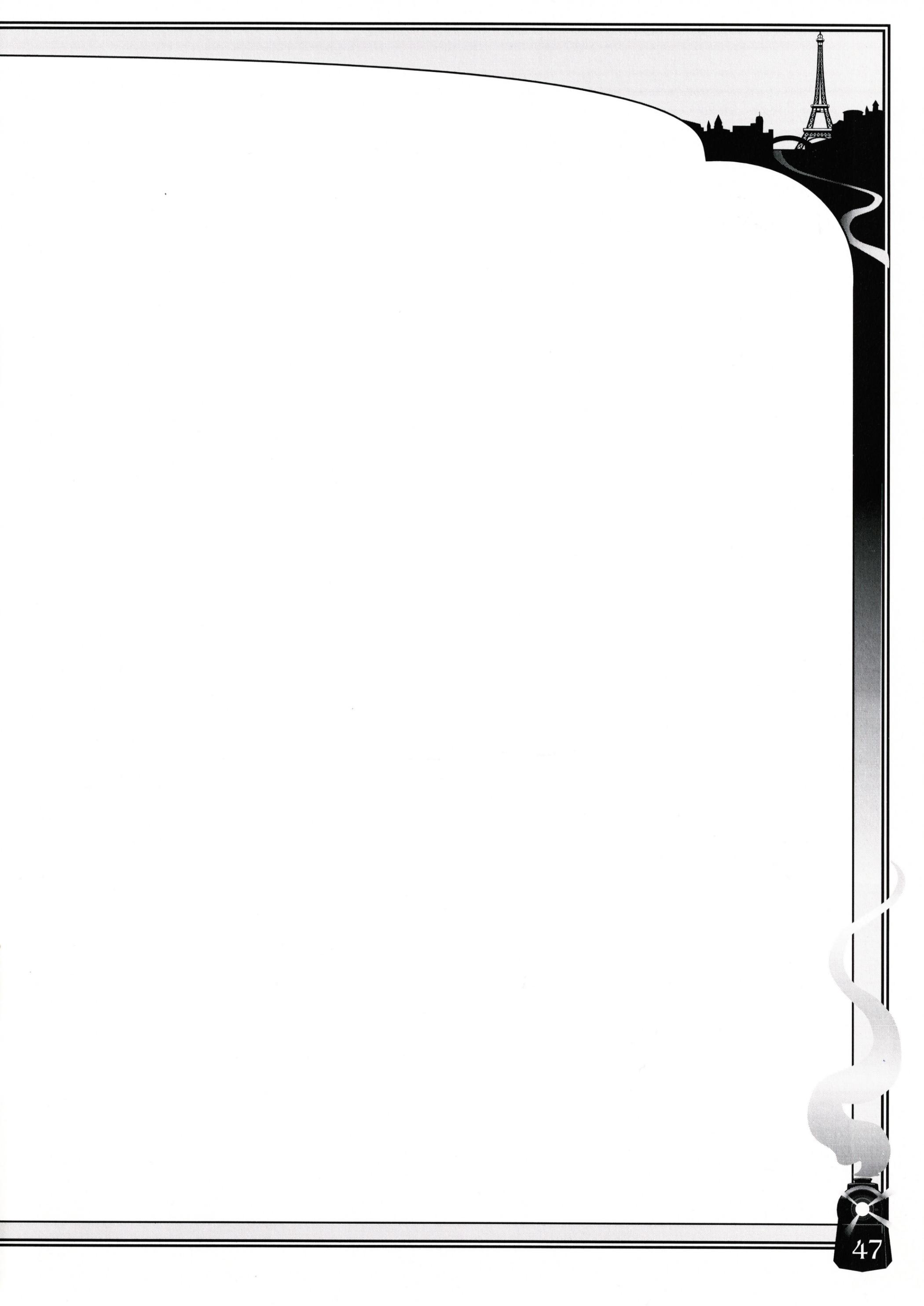
Beschränkungen der implizierten Garantie: Außer den oben aufgeführten Garantien übernimmt Brøderbund Europe keine ausdrückliche oder implizierte Garantie in bezug auf dieses Produkt. Brøderbund Europe schließt jegliche Garantie für die Eignung der Software zu besonderen Zwecken aus, und jede implizierte Garantie für den Wiederverkauf ist auf die Dauer dieser beschränkten ausdrücklichen Garantie von neunzig (90) Tagen begrenzt und wird für jeden anderen Fall ausdrücklich und spezifisch ausgeschlossen. In einigen Ländern sind Begrenzungen für den Zeitraum einer implizierten Garantie nicht gestattet; die obige Einschränkung trifft in diesen Fällen nicht zu.

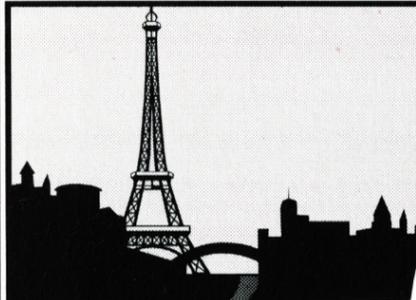
Keine Folgeschäden: Brøderbund Europe haftet nicht für spezielle, zufällige, Folgeschäden oder andere Schäden, selbst wenn Brøderbund Europe von der Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wird oder bereits darüber informiert ist. Brøderbund Europe ist außer in Höhe des tatsächlichen Kaufpreises des Produkts nicht verantwortlich und haftbar für entgangenen Gewinn, entgangene Einnahmen oder für Schäden und Kosten aufgrund von Zeit- und Datenverlust, Verwendung der Software sowie durch andere Umstände. Für Beträge, die über dem Kaufpreis des Produkts liegen, haftet Brøderbund Europe in keinem Fall. In einigen Ländern ist der Haftungsausschluß oder die Haftungsbegrenzung für Folgeschäden oder zufällige Schäden nicht gestattet; der obige Ausschluß bzw. die obige Einschränkung treffen also in diesem Fall nicht zu.

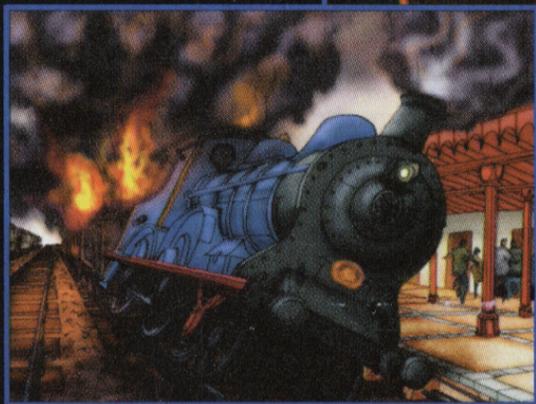
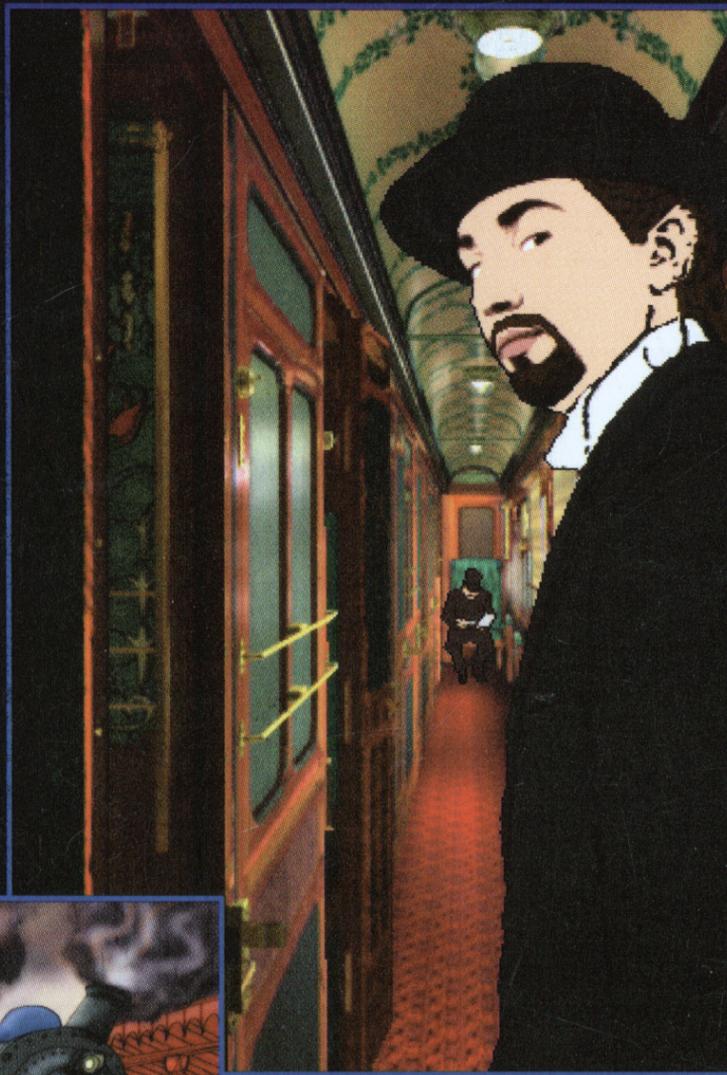
Sie sind berechtigt, das Produkt für Ihre Zwecke zu verwenden, dürfen jedoch ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Brøderbund Europe keine Kopien der Software oder des Handbuchs an Dritte verkaufen oder übertragen und das Produkt nicht an andere vermieten oder leasen. Sie können das Produkt auf einem einzelnen Terminal verwenden, das mit einem einzelnen Computer verbunden ist. Sie dürfen das Programm nicht über ein Netzwerk oder auf mehreren Computern oder Computer-Terminals gleichzeitig verwenden.



R126







RBB0467MAG

Software Copyright © 1997, Smoking Car Productions, Inc. Verpackung und Dokumentation Copyright © 1997 Brøderbund Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. The Last Express und Brøderbund sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Brøderbund Software, Inc. Smoking Car Productions ist ein Warenzeichen von Smoking Car Productions, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation, Inc. Macintosh ist ein Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Alle anderen Firmen- oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Eigentümer.