

Grand Prix

Legends

JETZT
ERHÄLTlich!



*"So sieht sie aus, die wahre
Rennsimulation: schnell, knallhart und
höchst dramatisch" Bravo ScreenFun*

*"Für mich der Weltmeister unter den
F1-Simulationen" PC Joker*



SIERRA™

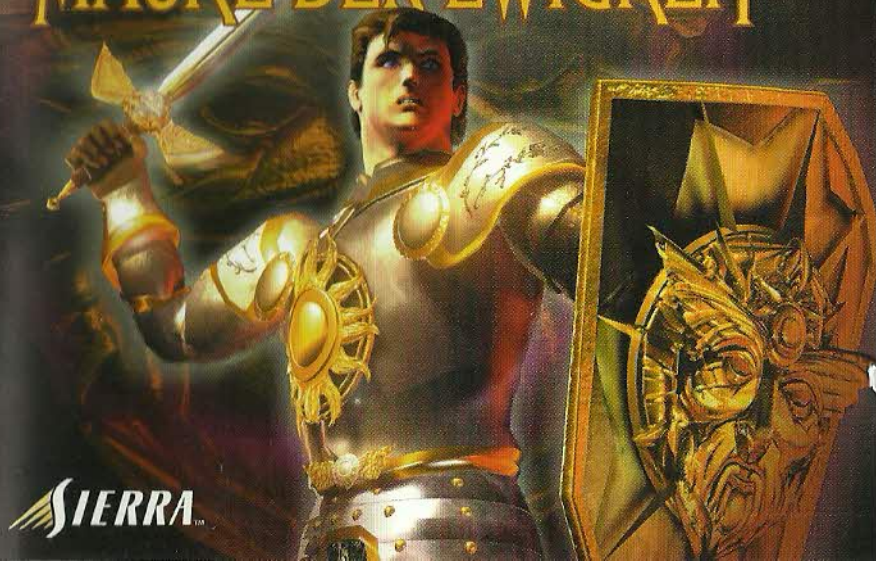
www.sierra.de

©1999 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das "S" Logo, King's Quest und Maske der Ewigkeit (Mask of Eternity) sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Jeder andere Produkt-, unternehmer- oder Firmenname ist Eigentum des jeweiligen Eigentümers. Sierra On-Line, Inc. ist Teil der CENDANT Software-Gruppe.

S0013886 - DEUTSCH

ROBERTA WILLIAMS

KING'S QUEST 8 MASKE DER EWIGKEIT™



SIERRA™

Installation

Starten Sie Windows 95/98.

Legen Sie die CD **"King's Quest: Maske der Ewigkeit"** in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn Sie die AutoPlay-Funktion deaktiviert haben, klicken Sie auf die Schaltfläche "Start" und wählen Sie [Ausführen] aus.

Geben Sie "D:\SETUP" ein und drücken Sie [ENTER].

(Ist Ihr CD-ROM-Laufwerk mit einem anderen Laufwerksbuchstaben als D: belegt, ersetzen Sie bei dieser Eingabe "D" durch den entsprechenden Buchstaben.)



Hauptmenü

Neu

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um ein neues Spiel zu starten.

Laden

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um den Bildschirm zum Laden eines Spiels aufzurufen. Von hier aus können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Speichern

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um den Bildschirm zum Speichern eines Spiels aufzurufen. Dort können Sie das aktuelle Spiel und/oder andere Spiele speichern.

Optionen

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um zum Bildschirm "Optionen" zu gelangen. Hier können Sie viele Einstellungen des Spiels ändern.

Intro wiederholen

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um die Intro erneut abzuspielen. Wenn der Film begonnen hat, können Sie ihn durch Klicken oder Drücken der Taste [Esc] verlassen.

Beenden

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um das Spiel zu beenden.

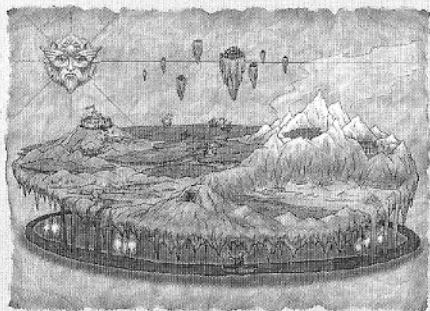
Zurück zum Spiel

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um zu einem aktiven Spiel zurückzukehren.

Optionen-Menü

Hier können Sie verschiedene Spieloptionen auswählen. Wenn Sie das Spiel installieren, versucht das Installationsprogramm, alle Optionen auf der Grundlage der erkannten Hardware speziell für Ihren Computer einzustellen. Folgende Optionen können eingestellt werden: Grafik: Hiermit gelangen Sie zu einem weiteren Bildschirm, in dem Sie die Grafikoptionen einstellen können.

Grafikmodus



Sie können zwischen Direct Draw, Direct 3D und 3DFX auswählen. Wenn Sie eine 3DFX-Karte besitzen, ist die Option "Direct 3D" inaktiv, da Sie dann das Spiel im 3DFX-Modus ausführen sollten. Wenn Sie über keinen 3D-Hardware-Beschleuniger verfügen, sind sowohl 3DFX als auch Direct 3D inaktiv.

Hinweis: Einige 3D-Karten unterstützen nicht alle 3D-Funktionen, die für "King's Quest: Maske der Ewigkeit" benötigt werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Readme-Datei.

Auflösung: Die Auflösung 640x480 steht in jedem Modus zur Verfügung. 800x600 steht NUR mit Direct 3D und 3DFX zur Verfügung und auch NUR dann, wenn die Grafikkarte mindestens 4 MB RAM für Texturen hat.

Dynamische Beleuchtung: Ein/Aus. Diese Funktion wird nur für PCs mit mindestens einem Pentium II/266-Prozessor empfohlen. Hiermit werden viele der Lichtquellen in dieser Welt dynamisch gesteuert und die in Ihrer Nähe befindlichen Objekte sehen realistischer aus.

Schatten von Connor: Ein/Aus. Diese Option steht in jedem Modus zur Verfügung. Connor wirft einen Schatten, wenn diese Option eingeschaltet ist.

Schatten der Monster: Ein/Aus. Diese Option steht NUR dann zur Verfügung, wenn Sie "King's Quest: Maske der Ewigkeit" im Direct 3D- oder 3DFX-Modus ausführen. Genau wie Connor werfen alle Monster Schatten, wenn diese Option ausgewählt ist.

Schatten der Wesen: Ein/Aus. Diese Option steht in jedem Modus zur Verfügung. Alle Charaktere werfen einen Schatten, wenn diese Option eingeschaltet ist.

Schatten der Objekte:

Ein/Aus. Diese Option steht NUR dann zur Verfügung, wenn Sie "King's Quest: Maske der Ewigkeit" im Direct 3D- oder 3DFX-Modus ausführen. Genau wie Connor werfen viele Objekte Schatten, wenn diese Option ausgewählt ist.



Tastatur: Hiermit gelangen Sie zu einem neuen Bildschirm, in dem Sie die Tastaturbelegung für die Spielsteuerung ändern können.

Lautstärke: Die Lautstärke können Sie für Musik, Soundeffekte und Sprache separat einstellen.

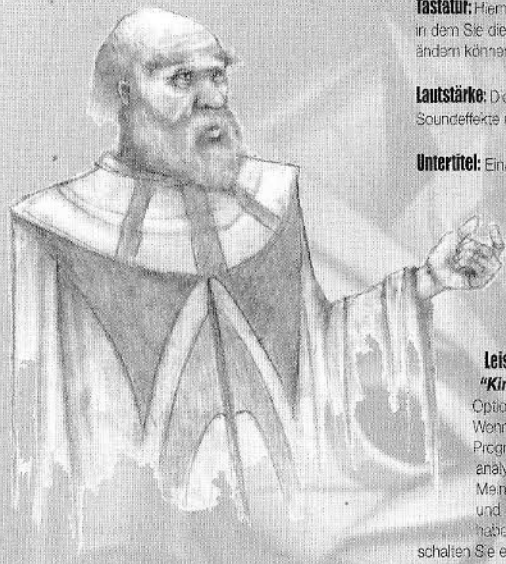
Untertitel: Ein/Aus. Dreimal dürfen Sie raten ...

Starthilfe: Ein/Aus. Hiermit schalten Sie die Hilfedialoge ein bzw. aus, die in Daventry (dem ersten Land) während des Spiels häufiger auftauchen. Die Dialoge sind äußerst nützlich, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen.

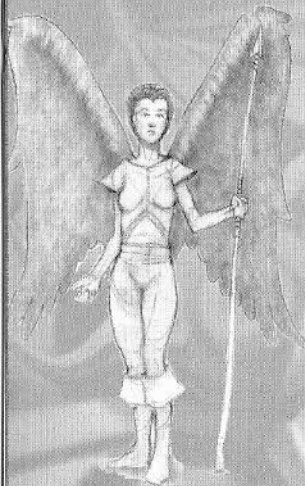
Leistung:

"King's Quest: Maske der Ewigkeit" enthält Optionen, die Sie ein- oder ausschalten können. Wenn das Spiel installiert wird, versucht das Programm, die Leistungsdaten des Computers zu analysieren und das Spiel mit der unserer Meinung nach optimalen Konfiguration für Grafik und Leistung einzurichten. Wenn Sie das Gefühl haben, daß das Spiel sehr langsam abläuft, schalten Sie einfach einmal einige oder alle Optionen aus. In dieser Reihenfolge verbrauchen die Optionen Leistung: Dynamische Beleuchtung, Schatten der Objekte, Schatten der Monster, Schatten der Wesen und schließlich Schatten von Connor. (Weitere Informationen finden Sie in der Readme-Datei.)

Helligkeit: Hiermit können Sie einstellen, wie hell das Spiel auf dem Bildschirm erscheint. Ist diese Option inaktiv, unterstützt Ihre Karte diese Art der Gamma-Steuerung nicht.



Mitwirkende



Das Team von Maske der Ewigkeit

Design/Text
Roberta Williams

Produktion/Regie/Co-Design
Mark Seibert

Künstlerische Leitung

Jason Piel

Regie Animationen

Jason Zayas

Programmierung

Adam Szofran
Alan Clark
David Wenger
Jeff Orkin
Jeff Pobst
Jim Edwards
John McKinzie
Scott Bodenbender

3D-Grafik

Barry Sundt
Bob Munsil
William Todd Bryan

Animationen

Ethan Walker
John Piel
Marc Vulcano
Ray Burnstahl

Leitung Qualitätssicherung

Jennifer Keenan

Soundeffekte & Zusätzliche Musik

Ben Houge

Weitere Hilfe von

Al Eufrazio
John Shrcades
Layne Cliford
Mark Martino
Mikhail Agadzhanov
Rob Kenny
Steve Conrad
William O'Brien

Weitere Mitwirkende

Sprachregie

Roberta Williams
Mark Seibert

Casting

Roberta Williams
Mark Seibert

Vorsprechen

VoiceCaster
Burbank, CA

Sprachaufnahme

Hollywood Recording Services

Leitung Sprachaufnahme

Mark Howlett

DREAMS Software

Ben Houge

Originalmusik - Komposition & Einspielung

Kevin Manthei
Ben Houge
Mark Seibert
Eröffnungs-, Schluß- und
Flug-zum-Tempoel-Film
Digitale Post Graphics
Seattle, WA
Verpackung
Dan Arndur
Jim Veevert

Dokumentation

Mark Seibert
Cheryl Sweeney
Roberta Williams

Management Qualitätssicherung

Gary Stevens
Management-Assistenz: Ken Eaton
Leitung: Bernadette Pryor
Technik: Erin Hamilton
PC-Technik: Pat Calahan
Kompatibilität: Byron Hummel
Analyse: Ishmael Burns, Julie
Bezuzi, Marc Nagel, Kate Powell,
Noel Prude

Beta-Test

Kate Ashley, Chris Canavan, Alan
Chan, Lars Christen, Robert Glover,
Mark Goodman, Chris Kateff, Geoff
Keighley, Noah Koontz, Linda
Lindley, Wes Litt, Tom Marley, Sherry
Marshall, Steve Martin, Jeff Miller,
Michael O'Brien, Michael Plontek,
Della Rodgers, Mike Shavelson,
Charles Solen, Corey Vanderlaan,
Robin Ward, Stuart Young

Besonderer Dank geht an

Mark Hood, Scott Lynch, Jim
Murphy, Zippy the Incredibly
Inflatable Spitting Wonder
Llama, The World

Famous Talking Bear -
und alle Mütter,
Väter, Ehemänner,
Ehefrauen,
Freundinnen,
Freunde & all die
anderen wichtigen
Leute, ohne die dieses
Spiel Monate früher fertig
geworden wäre.



