

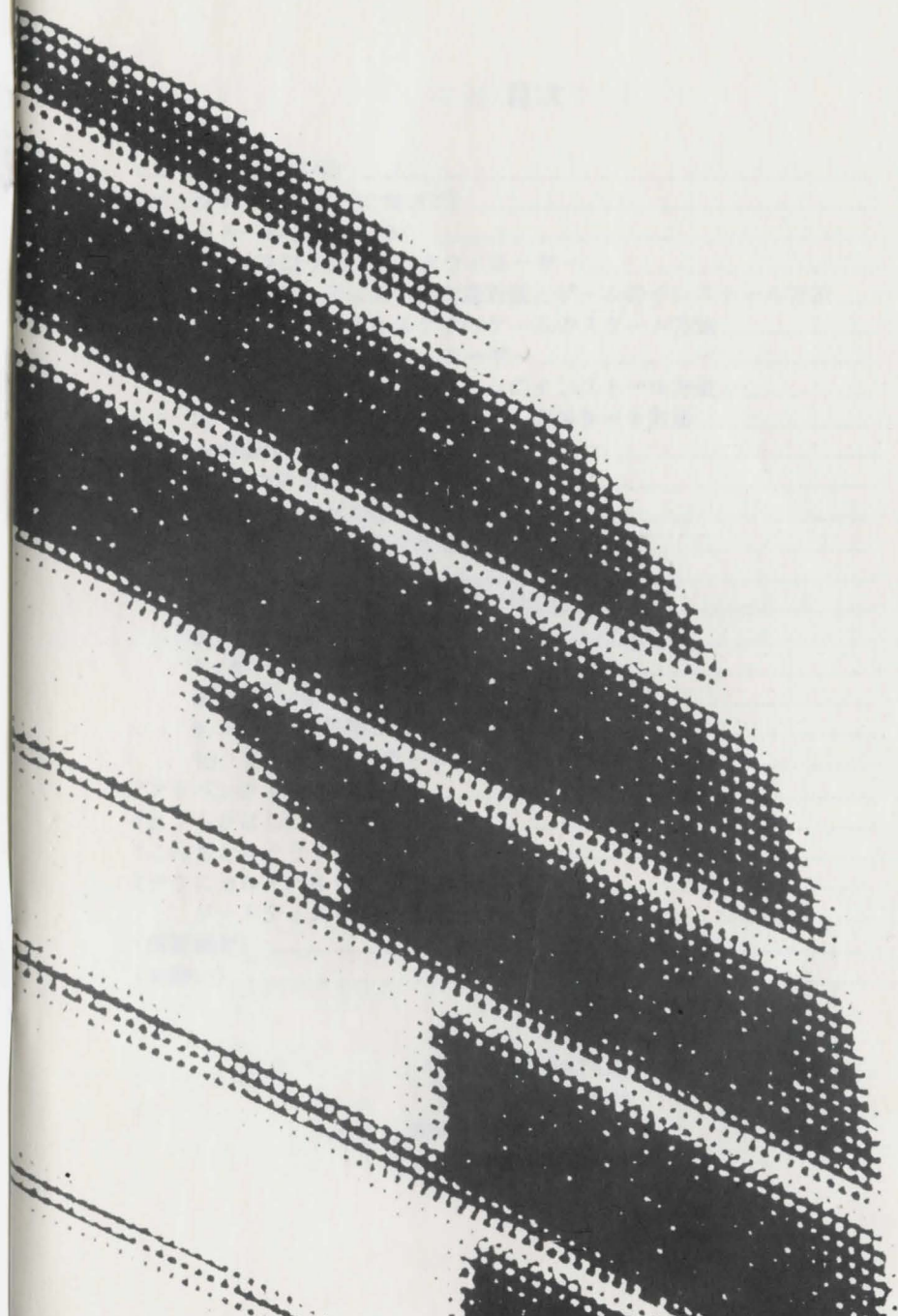


SIERRA

シエラ

**GAME
MANUAL**

ゲーム・マニュアル



目次

〈ユーザーの皆様へ〉	2
〈バックアップコピーについて〉	2
〈インストールとスタート〉	3
(A) フロッピーディスク・ユーザー	3
1. ユーザーディスクの作成方法とゲームのインストール方法	3
2. フロッピーディスクでのゲームのスタート方法	4
(B) ハードディスク・ユーザー	4
1. ハードディスクへのゲームのインストール方法	4
2. ハードディスクからのゲームのスタート方法	5
〈ゲームの操作法〉	6
1. マウスを使う	6
2. キーボードを使う	7
3. ジョイスティックを使う	8
4. アイコンメニュー	9
5. ゲームを一時停止させるには	14
6. ゲームをセーブ（保存）する	15
7. ゲームをリストア（復帰）する	16
8. ゲームをやめる	16
9. ゲームを最初からプレイする	16
10. メッセージ・ウィンドウについて	16
〈アドベンチャーへの助言〉	17
〈ヒントがほしい時〉	18
〈こんなときどうする？〉	18
〈テクニカル・ヘルプ〉	19
ブートディスクの作成法	20
〈保証規定〉	21
〈お願い〉	22

DOCUMENTATION
Tomoyuki Shimada
Akiko Maeda Skjellerup

<ユーザーの皆様へ>

- システム構成を確認して、このプログラムを使用して下さい。
- ディスクは、直射日光、高温多湿、強い磁界（磁石、テレビ、スピーカなど）から避けるようにして、大切に扱って下さい。
- ご使用の際は、本マニュアルをよくお読み下さい。特にゲームを始める前は<インストールとスタート>をよく読んで、手順にしたがって準備して下さい。
- 本製品の内容物（ディスク、マニュアルなど）は再発行、別売りをしておりません。大切に保管して下さい。
- 本製品の仕様及び内容物は将来予告なしに変更することがあります。
- このプログラムのヒント・ブックや、キャラクタ作成ツールなどを当社に無断で発表、販売することを禁止します。
- 本製品を使用したことによる金銭上のトラブルまたは、第三者からのいかなる請求についても当社は一切の責任を負いませんので、あらかじめご了承ください。
- 本製品に付属しているユーザー登録はがきにご記入の上、切手を貼らずにポストに投函して下さい。（万一、有効期限が切れていてもそのままお送りください。）
特にご意見・ご希望は今後の製品を作る励ましにもなります。
- ゲーム内容に関する電話でのご質問は、勝手ながら一切お断りいたします。

<バックアップコピーについて>

ディスクドライブの故障でディスクをキズ付けてしまうなどの、万一の事故に備えてマスターディスクのバックアップを作っておくことをお勧めします。全ゲームディスクのバックアップを作るには、MS-DOSの『DISKCOPY』コマンドで簡単に出来ます。

もし、ディスクからプレイする場合には、ゲームをセーブするためのブランク・ディスクを用意して下さい。ブランク・ディスクのフォーマットの仕方はMS-DOSの『FORMAT』コマンドを使用して下さい。ゲームをセーブするための詳しいことは、マニュアルの『ゲームのセーブ方法』をご覧ください。

<インストールとスタート>

【 MS-DOSシステム 】

※ ハードディスクでプレイする方は

(B)ハードディスク・ユーザーへ進んで下さい ※

(A) フロッピーディスク・ユーザー

1. ユーザーディスクの作成方法とゲームのインストール方法

MS-DOSシステムディスクをディスクドライブ1に入れて、コンピューターの電源を入れて下さい。（もしくはリセットボタンを押して下さい。）

MS-DOSが起動されカーソルが表示され、入力待ち状態になりましたらIMBタイプの未使用ディスクをディスクドライブ2に入れて、プロンプト（A> など）の後に次のようにタイプして、リターンキーを押して下さい。（ドライブ名は、あなたのコンピューターのドライブ名（A, B, C など）をお使い下さい。）

例) FORMAT B: /S

フォーマット終了後、（フォーマットしたディスクがユーザーディスクになります）MS-DOSシステムディスクをディスクドライブ1から取りだし、ゲームディスク1をディスクドライブ1に入れて、（この時ユーザーディスクは、ディスクドライブ2に入れたままにして下さい）プロンプトの後に次のようにタイプして、リターンキーを押して下さい。

例) COPY A:*.* B:

その後、プロンプトの後に

INSTALL

とタイプして、リターンキーを押して下さい。セットアップ/インストールプログラムが起動しますので、画面の指示に従って入力して下さい。

セットアップ/インストールプログラムが終了しましたら、これでユーザーディスクの作成を終了しました。

ここで、ゲームをスタートさせるには、ユーザーディスクをディスクドライブ1に入れてリセットボタンを押して下さい。次回からはユーザーディスクをディスクドライブ1に入れ、コンピューターのスイッチを入れるだけでゲームが始まります。

このゲームを始める前にディスクのバックアップを必ず行なって下さい。

2. フロッピーディスクからのゲームのスタート方法

スタートアップ用のゲームディスクのルートディレクトリからゲームの頭文字を入力して、(例: Space Quest 4 だったらSQ4) リターンキーを押して下さい。

(B) ハードディスク・ユーザー

1. ハードディスクへのゲームのインストール方法

MS-DOSを起動している状態で、ディスクドライブ1にスタートアップディスクを入れて、そのドライブをカレントディスクにして下さい。ハードディスクからMS-DOSを起動した場合は、そのハードディスクが A> となり、ディスクドライブが B> もしくは、 C> となりますが、もしフロッピーディスクからMS-DOSを起動した場合はディスクドライブが A> となります。(なお、ディスクドライブ番号 A, B, C, D は、起動時のシステムによって変わる場合があります。)

プロンプトの後に、A B C D のどれかと ":" をつけてタイプしてリターンキーを押して下さい。

例) B:

それから、プロンプトの後に

INSTALL

とタイプして、リターンキーを押して下さい。セットアップ/インストールプログラムが起動しますので、画面の指示に従って入力して下さい。

2. ハードディスクからのゲームのスタート方法 (インストールの手順を終えてから)

まずルートディレクトリ (一番はじめのディレクトリ) から、下のように入力して、リターンキーを押します。

CD ¥SIERRA

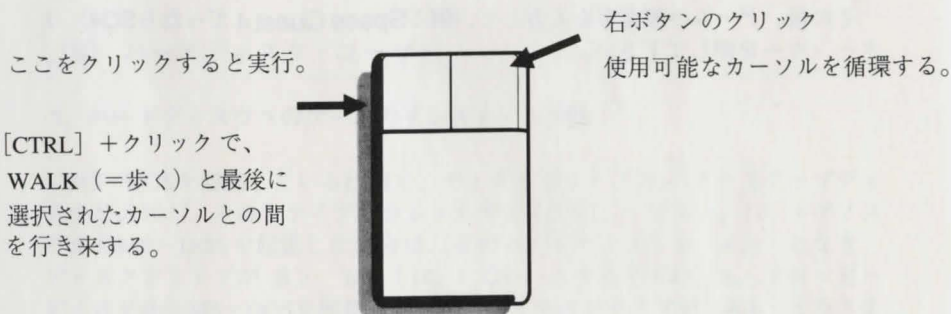
その後、ゲームの頭文字を入力して、(例: Space Quest 4 だったらSQ4) リターンキーを押して下さい。

〈ゲームの操作法〉

1. マウスを使って操作する方法

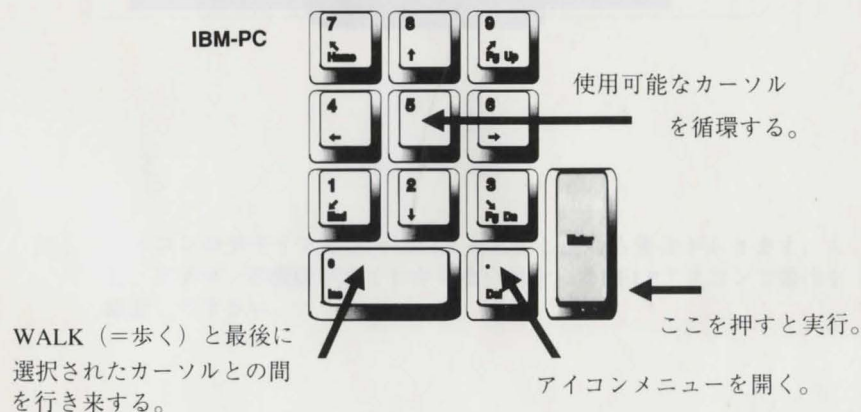
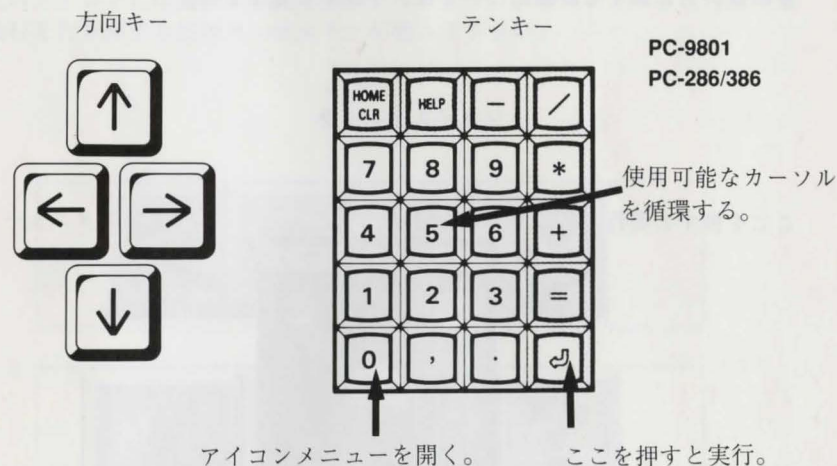
マウスを動かす事により、画面上のマウスカーソルを自由自在に操ることが出来ます。マウスのカーソルを画面上端に動かすことにより、ゲームの操作をするためのアイコンメニューが開きます。（詳しくは 9ページのアイコンメニューを参照して下さい。）

キャラクターを操作するためには、カーソルをキャラクターにあてて、マウスの左ボタンを押します。また、あるコマンドを実行するためには、マウスの左ボタンをクリックして下さい。マウスに関する詳細については、下記をご覧ください。



2. キーボードを使って操作する方法

キーボードの方向キーまたはテンキーを使って、画面のカーソルを適当な位置に置く事が出来ます。ESCキーでゲーム操作をするためのアイコンメニューが開きます。画面上のカーソルや、キャラクターをもっと細かい動きで正確な場所に動かしたい時には、[SHIFT] を押しながら、方向キーを使って下さい。テンキー、方向キーの使い方に関する詳細については、下記をご覧ください。



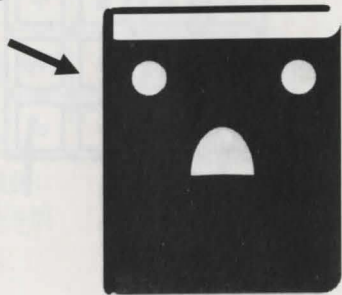
3. ジョイスティックを使って操作する方法

ジョイスティックを動かすことによって、画面のカーソルを適当な位置に置く事が出来ます。また右トリガボタンを押すことにより、ゲームの操作するためのアイコンメニューが開きます。（詳しくは9ページのアイコンメニューを参照して下さい。）

コマンドを実行する場合は右トリガボタンを押して下さい。ジョイスティックの使い方に関する詳細については、下記をご覧ください。

ジョイスティック

ここを押すと実行。



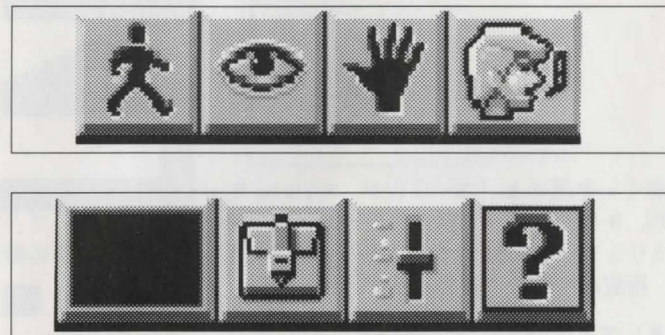
アイコンメニューを開く。



4. アイコンメニュー

アイコンとカーソルの使い方

アイコンメニューを開くことにより、ゲームの操作を行うための選択可能なアイコン群が画面上部に現れます。この動作をするためには、[ESC]を押すか、マウス・カーソルを画面の上部まで動かして下さい。特定のアイコンには選択メニューがついています。アイコンメニューの中の選択項目を行き来するにはカーソルキーを使って下さい。



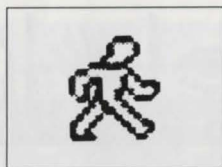
注： アイコンのデザインはゲームによって少し変わる場合があります。もし、アイコンの機能がよくわからない場合にはHELPアイコンで動作を確認して下さい。

Walk (歩く) アイコン



画面上で、特定のキャラクターを別の場所へ動かしたい時には、Walk (歩く) を選んで下さい。歩いているキャラクターは、途中の障害を避けながら、指定の場所まで動きます。

Walk (歩く) カーソル (マウス・モードのみ)



Walk (歩く) を選ぶと、カーソルが Walking figure (歩いている人の絵) に変わります。キャラクターを動かしたい場所に、その絵の足を置いて、マウスボタンをクリック (またはリターンキーを入力) して下さい。途中の障害を避けながら、指定の場所まで移動します。

Look (見る) アイコン



特定のキャラクターを通して、画面上の何かを見たい場合には、Look (見る) を選んで下さい。

URGENT!

郵便はがき

1 6 2 - 0 0

料金受取人払

牛込局承認

2170

差出有効期間
平成4年12月
9日まで
郵便切手はい
りません。

(受取人)

東京都新宿区山吹町352 TYビル

シエラ オンライン ジャパン(株)

ユーザー登録係 行

住 所 〒

T E L.

(ふりがな)

氏 名 男・女 生年月日 . .

職業・学年

購入商品名

メディア 5.25"・3.5"・CD-ROM お買い上げになったメディアに
○をつけてください。

使用機種名

購入日 購入店名

このハガキは正規ユーザーに対する品質保証とアフターサー
ビスのために必要となりますので、必ず御返送ください。

"We can't give you any support
if we don't know who you are."

Ken Williams
President, Sierra On-Line

Look (見る) カーソル



Look (見る) を選ぶと、カーソルが Eye (目の絵) に変わります。画面上であなたがキャラクターを通して見たい場所に目の絵を置いて、マウスボタンをクリック (またはリターンキーを入力) して下さい。その場所に見ることのできる物ある場合には、メッセージが表示されます。

Action (作業) アイコン



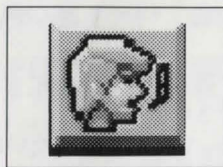
特定のキャラクターに、あるアイテムを操作させたい時には、Action (作業) を選んで下さい。

Action (作業) カーソル



Action (作業) を選ぶと、カーソルが Hand (手の絵) に変わります。画面上であなたがキャラクターに作業させたい場所に手の絵を置いて、マウスボタンをクリック (またはリターンキーを入力) して下さい。そのシーンで必要な作業が行われます。

Talk (話す) アイコン



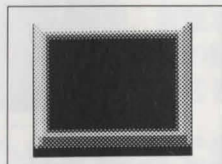
ゲームの中のキャラクターの間で会話をさせたい時には、Talk (話す) を選んで下さい。

Talk (話す) カーソル



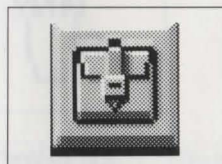
Talk (話す) を選ぶと、カーソルが Talking head (話をしている顔の絵) に変わります。画面上であなたが話しかけたい生物や物に、顔の絵のカーソルを置いて、マウスボタンをクリック (またはリターンキーを入力) して下さい。もし、話すことが可能な場合には、会話が始まります。

Item (道具) アイコン



Item (道具) アイコンは、あなたが一番最近選んだインベントリーを表示します。このアイテムを見たい時や使いたい時に、Item (道具) を選んで下さい。

Inventory (持ち物) アイコン



あなたが現在の持ち物の中から特定のアイテムを選びたい時には、Inventory (持ち物) を選んで下さい。インベントリー画面の中には、いくつかのオプションがあります。主なものは、?、"Look", "Action", "OK" です。

アイコンの機能を知るには、"? " を選んで、任意のメニューアイコンをクリックして下さい。

また、アイテムの説明を得るには、"Look" を選んで、任意のインベントリーアイテムをクリックして下さい。

2つ以上のアイテムを使ってなにかをしたい時 (例: 財布に宝石を入れるなど) には、"Action" を選んで、アクションカーソルを使って下さい。使うためのアイコンを選択するには、矢印のアイコンを選んで、任意のインベントリーアイテムをクリックして下さい。(下記のアイテムカーソルの欄をご覧ください。)

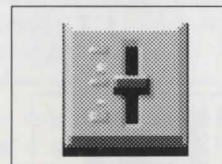
"OK" を選んでインベントリーの画面を出れば、ゲームを続ける事が出来ます。

アイテムカーソル

インベントリーの中の各アイテムには、独自のカーソルがあります。これらのカーソルは、実際のアイテムの形をしています。アイテムカーソルは、インベントリーアイコンを使ってゲームのアクションを行なう時などに使うことができます。ゲーム中でアイテムカーソルを使うには、下記の順序に従って下さい。

1. ゲーム中、アイコンメニューからInventory (持ち物) アイコンを選んで下さい。
2. 使用したいインベントリーアイテムに矢印カーソルを動かして、その後リターンキーを押して下さい。すると、カーソルが選択したアイテムの形になります。
3. "OK" アイコンを選んで下さい。そうすることによって、インベントリーの画面から出て、ゲームに戻ります。
4. アイテム・カーソルを、画面のインベントリー・アイテムを使いたい場所へ動かして、その後、リターンキーを押して下さい。

システムアイコン



システムアイコンを選ぶと、いくつかのオプションが表示されます。主なものは、"SAVE", "RESTORE", "QUIT", "PLAY", "TEXT" (あるゲームのみ), "VOLUME", "SPEED", "DETAIL" です。

進行中のゲームをセーブしたい時には、"SAVE" (保存) を選んで下さい。前もってセーブしておいたゲームをリストアしたい時には、"RESTORE" (復帰) を選んで下さい。セーブとリストアに関する詳細については、15、16ページをご覧ください。

ゲームを最初からやり直す時には、"RESTART" (最初から) を選んで下さい。ゲームをやめて、DOSに戻る時には、"QUIT" (抜ける) を選んで下さい。

"SPEED" (速度) レバーは、ゲームのキャラクターが動くスピードを調節します。カーソルをレバーにあてて、マウスの左ボタンを押しながら、レバーを上下に (上=速く、下=遅く) 動かして下さい。

"VOLUME" (音量) レバーは、サウンドの音量を調節します。カーソルをレバーにあてて、マウスの左ボタンを押しながら、レバーを上下に (上=大きく、下=小さく) 動かして下さい。

注: 内臓スピーカーだけを使用しているシステムでは、"VOLUME" は、サウンドの音量を調節しませんが、『つける』と『消す』の間を循環します。

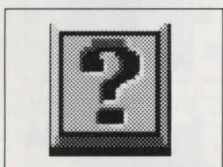
"DETAIL" (アニメーションの詳細) レバーは、ゲームの中のあまり重要でないアニメーションの細かさを調節します。もし、あなたのコンピューターがゲームを走らせるのに遅すぎる場合には、アニメーションの細かさを荒くして、ゲームのスピードを調節するとよいでしょう。

カーソルをレバーにあてて、マウスの左ボタンを押しながら、レバーを上下に(上=細かく、下=荒く)動かして下さい。

"TEXT" (テキストのスピード) レバーは、画面上にメッセージのテキストがでる時間の長さを調節します。

カーソルをレバーにあてて、マウスの左ボタンを押しながら、レバーを上下に(上=短い時間、下=長い時間)動かして下さい。(ゲームによっては、無い場合もあります。)

Help (ヘルプ) アイコン



ゲームの中で、各アイコンがそれぞれどんな機能を果たすかについて見たい時には、"?"を選び、任意のメニューアイコンをクリックして下さい。説明が出力されます。

5. ゲームを一時停止させるには

ゲームを一時停止させたい時には、アイコンメニューから、システムアイコンを選んで下さい。PLAY (ゲームをプレイする) をクリックするまで、ゲームは一時停止されます。または、アイコンメニューを表示させるだけでも、ゲームを一時停止させる事が出来ます。

6. ゲームをセーブ (保存) する

重要事項!! もし、あなたがフロッピーディスクからプレイしている場合には、前もって別のフォーマットされたフロッピーディスクが用意されていないと、ゲームをセーブすることはできません。ディスクには、限られた数のゲームしか保存できないので、複数のディスクをフォーマットしておくことをお勧めします。

判断を誤った時や自由な冒険ができるように、今進行中のゲームを常にセーブし、いろいろなシーンでプレイしていくことをお勧めします。危険な状態なる可能性がある場合には、いつも必ずセーブするようにしましょう。ゲームに有意義な進歩がみられた時にもセーブしておくべきです。セーブされたゲームには、名前がつけられます。例えば、もし砂浜に立っていたなら《STANDING ON A SANDY BEACH (浜辺に立っている)》または、単に《BEACH (砂浜)》というふうに名前をつけます。何でも適当な名前をつけて下さい。

注：ハードディスクにゲームをセーブする場合には、前もってあなたのハードディスクに、セーブゲーム・ディレクトリを作っておいて下さい。ディレクトリの作り方についてはコンピューターの説明書、またはDOSのマニュアルをご覧ください。

1. アイコンメニューのシステムアイコンから"SAVE"を選ぶと、セーブゲーム・メニューが現れます。
2. ハードディスクからプレイしていて、フロッピーディスクにセーブする場合には、フロッピー・ドライブに、あなたのセーブゲーム・ディスクを入れるように指示されます。
注意：ハードディスクからプレイしていて、フロッピーディスクにはじめてセーブする時には、CHANGE DIRECTORY (ディレクトリを変える) を選んで下さい。
3. あなたのフロッピードライブ名 (例 a:) を入力して下さい。
4. フォーマットされたブランクのディスクをディスクドライブに入れて下さい。
5. "OK"を選んで、その後、リターンキーを押して下さい。
6. あなたのセーブしたいゲームの名前を、アルファベットの太文字と小文字、数字、記号を組み合わせ、30文字以内で記述して下さい。自分でわかりやすいように書いておくと、後で便利です。例えば、お城のシーンで、それまでのスコアが120点ある場合なら、"At the castle, 120 pt, 9/29/91" というようにしておきます。その後、リターンキーを押すとゲームがセーブされます。

7. ゲームをリストア（復帰）する

1. アイコンメニューのシステムアイコンから"RESTORE"を選ぶと、リストアできるゲームの一覧が表示されます。
2. 好きなゲームを選択し、"RESTORE"を選んで下さい。
3. 別のディレクトリに、リストアしたいゲームを保存してある場合には、**CHANGE DIRECTORY**（ディレクトリを変える）を選び、そのディレクトリの名前を入力して下さい。

8. ゲームをやめる

ゲームをやめるには、アイコンメニューのシステムアイコンから、"QUIT"（終了）を選んで下さい。

9. ゲームを最初からプレイする

ゲームの途中で、最初からやり直したい場合は、アイコンメニューのシステムアイコンから、"RESTART"（再スタート）を選んで下さい。

10. メッセージ・ウィンドウについて

ゲーム中いろいろなシーンで、メッセージ・ウィンドウが表示されます。メッセージを読み終ったら、リターンキーを押してウィンドウを消して下さい。

注：中にはプログラム・コントロールされているメッセージ・ウィンドウもありますので、リターンキーを押しても消えない場合があります。

しかし、これらのメッセージは、プログラムされたスピードに基づいて、自動的に消えます。

〈アドベンチャーへの助言〉

いろいろな所を見たり、辺りをくまなく調べたりしてみよう。何か役にたつ物や情報を見つけるために、扉を開けたり、引出しを開けたり、物陰に隠れたところなどをさがしてみよう。手に入れたアイテムは必ず注意して見てみよう。さもないと、重要な情報を見逃すかもしれないぞ。

各シーンで、辺りを注意深く調べよう。そのシーンの環境の隅々まで注意を払おう。多くの危険があなたを待っているのだから……。

ゲームの流れにそって、地図を書いておこう。各シーンで出食わした物や情報などのメモをとっておこう。もしかしたら、それが重要なカギになるかもしれないぞ。

取れる物は全て取っておこう。いつでも、Inventory（持ち物）アイコンで、今持っているアイテムを見ることが出来るよ。

ゲームの中で何か問題にでくわしたり、困ったことが起こったら、手に入れたアイテムを使おう。問題に対する違ったアプローチが違った結果をもたらすかもしれませんよ。

ゲームを頻繁にセーブしよう。特に、何か新しいことを試してみる時や、危険な状態になる可能性がある時には、必ずセーブしておこう。もし、最悪の状態が起こった場合、また最初からやり直さなくてもすむよ。ゲームの好きな所に戻れるようにいろいろなシーンで、できるだけ何回もセーブしておこう。こうしておけば、時間をさか登って、前と違ったゲームをプレイすることも可能だよ。

あきらめずに頑張ろう。解決しない問題に出会ったときでも絶望しないで！しばらく他の場所を探索して、また後で戻ってみたりしてみよう。ゲームの中の問題は必ず一つは解決方法があります。問題によっては複数の解決法がある場合もあるよ。

場合によっては、ある方法をとって解決したために、次の問題を解決するのが難しくなってしまうたり、また反対に簡単になったりすることもあるよ。もし、どうしてもいい解決法が見つからないときは、もう少し前の時点からやりなおして、前とは違った解決方法を見つけたほうがいいね。

友達と一緒にゲームをやってみよう。もしかしたら、あなたがやらなかった事を彼がやってくれるかもしれないよ。手がかりの解釈や、問題の解決についてもふたつの頭脳はひとつの頭脳に優ります。

〈ヒントがほしい時〉

もし、ゲームに行き詰まったときは当社ユーザーサポート係にハガキか、手紙でご連絡下さい。

〈こんなときどうする?〉

症状：本体のスイッチの設定が640KBなのに、ゲームが始まらない。

対策：膨大なメモリを使う常駐プログラムを走らせている場合、ゲームを動かすために必要なメモリーが足りなくなることがあります。

(特に日本語フロントエンドプロセッサなどはメモリーをかなり使います。)

常駐プログラムの解除をして、もう一度動かしてみてください。

症状：マウスをちゃんと接続しているのにマウスが動かない。

対策：インストールプログラムで「マウスを使用する」設定にしていますか？
ちゃんとゲームのイニシャルで立ち上げていますか？

以上の1つどちらでもやっていないと、走らない場合があります。

症状：ゲーム中の音楽が鳴らない。

対策：インストールプログラムでドライバーの選択をしましたか？

MIDI音源の場合：

- (1) MIDIケーブルの接続を確認する。
- (2) スピーカーとMIDI機器の接続を確認する。
- (3) スピーカー及び、MIDI機器のボリュームを確認する。

FM音源の場合：

- (1) ディップスイッチをFM側に切り換える。
もしくは、FM/EMSスイッチをFM側に切り換える。
- (2) 音源ボードとスピーカーの接続を確認する。
- (3) スピーカーのボリュームを確認する。

〈テクニカル・ヘルプ〉

注： DOS 4. 0もしくは、4. 01 を使用していて、ハード・ディスクの区画が32メガバイト以上の場合には、SHARE.EXE. という警告メッセージが現れるかも知れませんが、シエラ製品には、SHARE.EXE を必要としないので、無視して下さい。

ゲームの色彩が、鈍かったりはげている場合には、モニターを調節して下さい。

ゲームをプレイしていて、次のようなメッセージが現れた場合には、下記の各メッセージに関する説明を参考にして下さい。

CRC ERROR:

このメッセージは、ディスクが壊れている場合に現れます。

Cyclic Redundancy Check の略語でエラーチェックの方法の一つです。
(ディスクがほこりやキズだらけになってたりしませんか?)

DATA ERROR READING DRIVE A:

このメッセージは、ディスクが壊れている場合に現れます。

OUT OF HUNK:

このメッセージが現れた場合には、WindowsやDOS SHELLなどのRAM常駐プログラムが走っている可能性があります。

下記のブートディスクの作り方を参照の上、使用して下さい。

SECTOR NOT FOUND READING DRIVE A:

MS-DOSがゲームディスクを読んでいる最中にこのメッセージが現れた場合、ディスクが壊れた可能性があります。ディスクの交換に関しては、〈保証規定〉の欄をご覧下さい。

注： シェラのゲームが、正常に動作するためには、大量のメモリー (RAM) を必要とします。もし、問題があつてDOSにいくらメモリーがあるかを調べたい場合は、CHKDSK と入力して下さい。下記の例のようなメッセージが現れて、メモリーチェックが出来ます。

例： 655360 バイト:全メモリ

557842 バイト:使用可能メモリー

もし、使用可能メモリーが530K 以下の場合には、下記のブートディスクの作り方を参照の上、使用して下さい。

ブートディスクの作成法

1. MS-DOSのシステムディスクをドライブAに入れて下さい。
2. その後、ドライブBにブランクディスクを入れて、次のように入力して下さい。

A>FORMAT B: /S

3. しばらくすれば、ドライブBにブートディスクができます。今度、ゲームをする時はこのブートディスクをドライブAに入れて立ち上げてから、ゲームをして下さい。

<保証規定>

当社では、万全を期して商品を製造しておりますが、万一プログラムが正常に動作しない場合、お買い求めより90日以内であれば無償で交換いたします。お買い上げのお店で交換して下さい。以下のようなことを明記し、当社までご送付下さい。

- ★ 使用されているパソコン名 (メーカー名) およびシステム構成 (ディスクユニット、ディスプレイ、ジョイスティック、マウス、本体に接続済みの拡張ボードなど)
- ★ DOS名とそのバージョン
- ★ どのような状態かのレポート (どこのシーンで止まる、音楽がおかしくなる、操作によって異常動作するなど、できるだけ詳しく)
- ★ 郵便番号、住所、氏名 (ふりがな)、年齢、電話番号 (連絡可能な時間帯もお書き下さい。)

お客様の不注意や操作ミスにより、フロッピーディスクを破損された場合には、パッケージに破損したフロッピーディスクと交換手数料1枚につき、2,000円分の郵便小為替を同封の上、直接当社までお送り下さい。

ただし、明らかに改造されたと思われる物に関しましては、保証致しかねます。また、機械の不適合、欠落や故障に関しては一切の保証はいたしません。

<お願い>

シエラオンラインのゲームにはディスクを不正に読み込むようなプロテクトをかけていません。これは、正規ユーザーの皆様の不満を解消すると同時に、ハードディスクへのインストールを可能にし、よりスムーズなゲーム展開を楽しんで頂くためです。

しかし、個人利用目的のバックアップ以外のコピーを友人・知人に配布されたりされますと、正当な製品ではない品物が多数出回り、今後の新しいプロジェクトをしていくための利益を得ることが出来無くなります。

そうなりますと、私どもの今後の開発がやりにくくなるばかりか、ソフトウェアに高い値段を付けざるを得ません。それは、皆様や私どもの望むことではありません。

今後も安くよりよい製品を開発するために、皆様のご理解とご協力をお願いします。

<著作権について>

このマニュアル及びソフトウェアの著作権及び知的所有権はシエラオンラインジャパン株式会社及びSIERRA ON-LINE, INC.に帰属しており、すべての権利は法律により保護されています。

第三者によって全部もしくはいかなる部分も許可なく、他の電子的な媒体や機械的に解読可能な状態に複写、複製、転載することは法律によって禁じられています。

ただし、ユーザー登録された方の個人的利用の複製は許諾します。(これにより利益を得ようとしたり、第三者に配布した場合は法律により罰せられますのでご注意ください。)

また、当社ではソフトウェアのレンタルの許可はしておりません。特にレンタルでの借入品をコピーした場合は違法となりますので、ご注意ください。



シエラオンラインジャパン株式会社

〒162新宿区山吹町352番地 TY ビル

TEL : (03) 5261-0970

Copyright (C) 1989-1991

Sierra On-Line, Inc./Sierra On-Line Japan, Inc.

020001000