

The Castle of Dr. Brain

Version Française

Bienvenue au 'Castle of Dr. Brain'! Dr. Brain est en train de rechercher un assistant de laboratoire et vous êtes, peut-être, la personne qu'il lui faut. Apportez avec vous une copie de l'annonce, vos talents de réflexion et de raisonnement et soyez prêt à mettre votre intelligence à dure épreuve.

Une fois dans le château de Dr. Brain, vous devrez réfléchir aux mille et une façons de résoudre les énigmes que le Dr. a imaginés pour tester les candidats. Certaines énigmes demanderont de l'élaboration, d'autres la capacité de reconnaître des motifs, des structures, d'autres encore demanderont de la logique; mais il vous faudra surtout beaucoup de persévérance. N'abandonnez pas si vous ne réussissez pas au premier coup.

Pièces de monnaie pour suggestions

Vous débutez le jeu avec une seule pièce de monnaie pour suggestions. Vous en gagnerez d'autres au fur et à mesure que vous résolvez les casses-têtes. Si vous êtes coincé, cliquez sur la fente pour pièces, située dans la fenêtre de l'énigme, pour 'acheter' une suggestion.

Dans certaines énigmes, une pièce peut acheter la solution pour une partie seulement de l'énigme. Plusieurs pièces (si vous les avez), vous permettront d'acheter plus de solutions.

Dans d'autres casses-têtes, une pièce vous donnera une suggestion seulement pour résoudre l'énigme. Vous pouvez revoir la même suggestion à loisir sans pour autant dépenser plus de pièces. Cliquez tout simplement sur la fente.

A la fin du jeu, votre score sera d'autant plus élevé qu'il vous restera de pièces. Dépensez votre argent prudemment!

Niveaux de difficulté

Vous pouvez changer le niveau de difficulté, à n'importe quel moment, entre: Novice, Standard, et Expert. Plus le niveau de difficulté est élevé, et plus vous obtenez de points après chaque énigme résolue.

Interface de l'énigme

Chaque énigme apparaissant sur l'écran sera encadrée. Dans chaque cadre il y aura trois boutons:

Fente pour pièces: Cliquez ici pour 'acheter' de l'aide pour résoudre une énigme, si vous avez assez de pièces. Pour plus d'informations, référez-vous à la section précédente: Pièces de monnaie pour suggestions.

Quitter: Cliquez ici pour fermer la fenêtre de l'énigme. Si vous ne pouvez pas terminer la résolution de l'énigme ou que vous voulez quitter le jeu ou encore faire quelque chose d'autre dans le château de Dr. Brain, cliquer sur ce bouton vous permettra de quitter l'énigme et d'y revenir plus tard, si vous le désirez.

Point d'interrogation: Cliquez ici pour avoir des informations sur l'énigme - quoi faire, comment utiliser les contrôles, et quelle genre d'aide vous pouvez 'acheter'.

Barre des icônes de Dr. Brain



Regarder: représenté par un oeil. Cliquez ici si vous voulez une description d'un objet sur votre cran.

Faire: représenté par une main. Cliquez ici si vous voulez exécuter une action sur un objet sur votre écran.

Article: représenté par un tableau. Si vous êtes en train d'utiliser un article de votre stock, le tableau contiendra cet article; sinon il sera vide.

Stock: représenté par un cartable. Cliquez ici si vous voulez voir les articles que vous avez amassés, ou bien utiliser l'un d'entre eux. Pour plus d'informations, référez-vous à votre manuel de jeu Sierra.

Contrôles: représentés par un levier sur un panneau de contrôle. Cliquez ici si vous voulez ajuster le volume, le niveau de difficulté du jeu, ou bien sauvegarder, rétablir, recommencer ou quitter le jeu.

Revenir en arrière: représenté par une fêlche courbée. Cliquez ici si vous voulez quitter l'énigme ou la pièce dans laquelle vous vous trouvez maintenant et revenir à celle où vous étiez avant.

Aider: représenté par un point d'interrogation. Cliquez ici et placez le curseur sur l'une des icônes sur laquelle vous désirez des informations.

Dr. Brain: Cliquez ici si vous désirez une description de la pièce où vous trouvez maintenant.

Pour plus d'informations sur les Icônes, veuillez consulter votre manuel de jeu Sierra.

Après avoir cliqué sur une icône donnée, le curseur prendra la forme de celle-ci. Utilisez, par exemple, l'oeil pour voir un objet de près, la main pour ouvrir un tiroir ou pour ramasser quelque chose.

Le Dr. Brain dit: Etonnez vos amis en composant des messages secrets à l'aide de ma Grille de Décodage ultra-secrète! Consultez la grille à chaque fois que vous voulez écrire quelque chose au sujet d'un jeu ou d'un sport. Au lieu du nom, utilisez son symbole secret équivalent. Je vous garantis que vos amis n'auront pas la moindre idée de quoi vous parlez!

Grille de Décodage Ultra-Secrète de Dr. Brain

♀♂	♂H	h♂	♂⊕	♂H
♀	♂	h	♂	♂
♀ Backgammon	♂ Baseball	h Basketball	♂ Billiards	♂ Blackjack
♀ Bowling	♂ Bridge	h Checkers	♂ Chess	♂ Cribbage
♂ Dominos	♂ Football	♂ Golf	♂ Hearts	♂ Hockey
♂ Horseshoes	♂ Jacks	♂ Jigsaw	♂ Poker	♂ Pool
♂ Puzzle	♂ Soccer	♂ Spades	♂ Tennis	♂ TicTacToe

Par exemple, le code pour Backgammon sera ♀♂, celui pour Soccer sera ♂H♂H, et Chess sera ♂♂⊕s 283 .

CASTLE OF DR. BRAIN

DEUTSCHE FASSUNG

Willkommen im Schloß von Dr. Brain! Dr. Brain sucht einen Labor Assistenten und Du könntest genau für diese Stelle geschaffen sein. Bringe die Kopie des Stelleninserates zusammen mit Deinen Fähigkeiten für Problemlösungen mit und Du bist bereit, Deine Wissenskraft zu testen.

In Dr. Brains Schloß wirst Du viele verschiedene Anläufe benötigen, wenn Du all die Rätsel lösen willst, die Dr. Brain zum Test seiner Bewerber ausgelegt hat. Einige der Rätsel benötigen Vorausplanung, andere die Fähigkeit, Muster zu erkennen und noch andere vertrauen auf Deine logische Denkfähigkeit, aber alle zusammen verlangen Geduld. Wenn Du ein Rätsel nicht gleich beim ersten Anlauf lösen kannst, versuch es später noch einmal.

TIP-MÜNZEN

Du wirst das Spiel mit einer Tip-Münze beginnen und jedesmal, wenn Du ein Rätsel lösen kannst, weitere dazu verdienen. Wenn Du bei der Lösung eines Rätsels nicht mehr weiterkommst, kannst Du auf den Geldeinwurfschlitz klicken und damit Hilfe kaufen.

Bei manchen Rätseln kauft eine Tip-Münze einen Teil der Lösung des Rätsels. Wenn eine Münze eine Lösung kaufen kann, werden mehrere Münzen (wenn Du sie hast) mehrere Lösungen kaufen können.

Bei anderen Rätseln wird eine Tip-Münze einen Tip kaufen, wie Du das Rätsel lösen kannst. Wenn eine Münze einen Tip kauft, kannst Du wieder auf dem Einwurfschlitz klicken, um den Tip wieder anzusehen ohne weitere Tip-Münzen zu benötigen. Je mehr Tip-Münzen Du am Ende des Spiels übrig hast, umso höher wird Dein Punktestand sein. Benutze Deine Tip-Münzen mit Verstand.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Du kannst die Schwierigkeitsstufe in Dr. Brain jederzeit auf Leicht, Mittel oder Schwer einstellen. Umso höher Du die Stufe setzt, umso mehr Punkte wirst Du beim Lösen der Rätsel erhalten.

DAS RÄTSEL-BEFEHLSSYSTEM

Jedes Rätsel erscheint in einem Fenster auf dem Bildschirm. Jedes Rätselfenster hat drei Knöpfe:

Geldeinwurfschlitz: Das Klicken auf dem Geldeinwurfschlitz liefert Dir Hilfe zu einem Rätsel, sofern Du eine Tip-Münze besitzt, mit der Du diese Hilfe kaufen kannst. Wenn Du mehr über Tip-Münzen wissen willst, lies bitte im Kapitel der Tip-Münzen nach.

Aufhören: Das Klicken auf dem Aufhören-Knopf schließt das Rätselfenster. Wenn Du das Rätsel nicht lösen kannst oder es verlassen willst, um im Schloß des Dr. Brain etwas anderes zu unternehmen, erlaubt Dir das Klicken des Aufhören-Knopfes später wieder zurückzukommen und mit dem Rätsel weiterzufahren.

Fragezeichen: Das Klicken auf dem Fragezeichen-Knopf gibt Dir Informationen zum Rätsel - was Du tun muß, wie Du die Steuerungsmittel anwendest und welche Art von Tips die Tip-Münzen kaufen können.

DIE IKONENLEISTE VON DR. BRAIN



Am oberen Rand des Spielbildschirms befindet sich eine Ikonenleiste. Jede Ikone stellt eine Aktivität dar, die Du im Spiel durchführen kannst. Die Ikonen von Dr. Brain sind:

Schauen: Schauen sieht wie ein Auge aus. Wähle Schauen, wenn Du eine Beschreibung eines Gegenstandes auf dem Bildschirm willst.

Machen: Machen sieht wie eine Hand aus. Wähle Machen, wenn Du etwas auf dem Bildschirm tun willst.

Gegenstand: Gegenstand sieht wie ein Bilderrahmen aus. Wenn Du keinen Gegenstand aus Deinem Inventar verwendest, wird der Rahmen leer sein. Wenn Du einen Gegenstand brauchst, wird er im Rahmen sichtbar sein.

Inventar: Das Inventar sieht wie eine Schultasche aus. Wähle Inventar, wenn Du sehen willst, welche Gegenstände Du aufgelesen hast, oder Du einen dieser Gegenstände verwenden willst.

Steuerung: Sieht auf der Ikonenleiste wie ein Schieberegler aus. Wähle Steuerung, wenn Du die Lautstärke oder die Schwierigkeitsstufe des Spiels verstellen willst, oder wenn Du ein Spiel speichern, laden, von vorne beginnen oder beenden willst.

Umkehren: Sieht wie ein Pfeil aus, der in die Richtung zeigt, aus der Du gekommen bist. Wähle Umkehren, wenn Du ein Rätsel oder einen Raum, indem Du Dich momentan befindest, verlassen willst. Du kehrst in den vorderen Raum zurück.

Hilfe: Sieht wie ein Fragezeichen aus. Wenn Du Hilfe auswählst, wirst Du Informationen über die anderen Ikonen der Ikonenleiste erhalten, sobald Du das Fragezeichen auf ihnen klickst.

Wenn Du mehr über Ikonen wissen willst, sieh bitte in der Sierra Spielanleitung nach.

Wenn Du eine Ikone auswählst, ändert sich der Zeiger in diese Ikone. Benutze den Zeiger auf dem Bildschirm, um eine Tätigkeit auszuführen. Wenn Du zum Beispiel etwas ansehen willst, klickst Du mit der Augen Ikone auf diesen Gegenstand. Wenn Du etwas mit einem Gegenstand anfangen willst, klickst Du mit der Hand Ikone darauf, so kannst Du zum Beispiel eine Schublade öffnen oder etwas aufheben. Dr. Brain meint: Erstaune Deine Freunde indem Du mit Hilfe meiner Verschlüsselungstafel geheime Meldungen aufschreibst. Jedesmal, wenn Du etwas über ein Spiel oder eine Sportart aufschreiben willst, schaut Du ganz einfach auf der Tafel nach. Anstelle, daß Du den Namen des Spiels benutzt, brauchst Du das entsprechende geheime Symbol. Ich garantiere Dir, daß Deine Freunde absolut keine Ahnung haben werden, über was Du sprichst!

Dr. Brains Ultra streng geheime Verschlüsselungstafel

♀E	OH	h♀	ψ⊕	EH
♀				
♀				
⊕				
⌒				
H				
Backgammon	Baseball	Basketball	Billiards	Blackjack
Bowling	Bridge	Checkers	Chess	Cribbage
Dominos	Football	Golf	Hearts	Hockey
Horseshoes	Jacks	Jigsaw	Poker	Pool
Puzzle	Soccer	Spades	Tennis	TicTacToe

Wenn Du zum Beispiel Backgammon sagen willst, wäre der Code ♀♀E. Soccer wäre H⊕H und Chess ♀ψ⊕s 283 .