

MAGNETIC SCROLLS COLLECTION

QUICK REFERENCE GUIDE

This guide will provide you with the minimum amount of information required to allow you to play the games in this collection. It will tell you how to "talk" to the program; how to manipulate windows, menus, buttons and icons; how to switch between the three available games; how to load and save your current position; and how to restart a game. A list of useful Special Commands is also given.

Please note that there are many more features than can be described here. For a detailed look at the entire system you are strongly advised to read through the manual provided.

This document does not tell you how to install and run the game. If you have not yet done this then refer to the machine specific supplementary documentation entitled "Getting Started" before continuing.

A familiarity with the use of a mouse is assumed within this guide, as is a basic knowledge of a few simple windowing terms. If you are unsure—or do not own a mouse—please refer to the manual and the machine specific supplementary documentation entitled "Getting Started" before continuing.

Note that graphics are not supported on all machine configurations.

Communicating

You "talk" to the game by interacting with various windows, menus, buttons and icons. However, the focal point of all communication is the Session Window—the place where you type your commands and where the game displays its responses. Simply describe what it is that you wish to do by typing a plain English command ("Examine the chair", "Go North", or "Drop the car key" for example) to the Session Window.

Now, the preceding description will sound very familiar to you if you have played a text adventure game before. With most text adventures, however, the Session Window is the only means of communication available to you. The Magnetic Scrolls system, on the other hand, offers a whole range of alternative means by which you can pass your instructions to the game without the need to type them. These alternatives come in many forms, and in each case offer you much more than just a different way to type your intended command. They also provide an at-a-glance visual indication of the current state of the game and your progress therein. This additional information does away with the need to, for example, remember the names of all the individual items that you are carrying, or ask the game for a list of the available exits from your current location.

Examples

As a practical exercise, let's review the three example commands—"Examine the chair", "Go North" and "Drop the car key"—given above and find alternative ways to do the same things without typing anything. In each case we'll assume that you are playing Corruption and that only the Session Window is open. Please make sure that you are at the start of the game before trying these examples.

1. "Examine the chair". There are three ways that we can issue this command without the need to type. Firstly, if you pull down the Verbs menu from the Session Window's menu bar (by pointing at it and pressing the left-hand mouse button), you will find a menu item that says Examine =>. Move the mouse pointer over the => symbol to reveal a submenu giving a list of objects from which you may choose. "Plastic chair" will be among the listed items. Highlight this item by positioning the mouse pointer over it and release the mouse button. The command "Examine plastic chair" will appear in the Session Window exactly as if you had typed it. The game will then give you a description of the chair. The second and third ways to achieve the same result both involve using one of the Accessory Windows—the Items in Room window. To open this, pull down the Accessories menu located on the menu bar at the top of your screen and select Items in room from it. A new window will appear containing icons which depict the major objects present in your current location. One of these icons will be the chair. You now have a choice: You can either invoke a pop-up menu which offers a list of verbs—including "examine"—appropriate to the chair; or you can open a third window (called the

Icon Description Window) in which the descriptive text for the chair will appear.

To use the pop-up menu, position the mouse pointer over the chair icon and press the right-hand mouse button (the right-hand button is used exclusively to call up pop-up menus). A menu will appear from which you may select the word "examine". On releasing the button the command "Examine plastic chair" will once again be sent to the Session Window. To open the Icon Description Window, simply double-click the left-hand mouse button while the pointer is positioned over the chair icon. This time, rather than a command being sent to the Session Window, the description of the chair will appear in its own window. This window will remain open until you either close it or ask for the Description Window of a different icon.

2. "Go North". This involves using another Accessory, namely the Compass Window. Select the menu item Compass from the Accessories menu. A compass rose will appear showing the eight points of the compass as well as Up and Down exits. You will find that some of the compass points are "greyed out" or disabled and do nothing when you click on them. This is because the compass only allows you to choose directions in which it is possible to go. You can use the compass to provide a visual representation of the available exits from your current room.

Assuming you are still in the first room of Corruption, you will find that the northern point of the compass is not disabled as there is a valid exit in that direction. Click on it using the left-hand mouse button. Your command is sent to the Session Window and the game will move you to the location north of where you currently are. Note that the disabled areas of the compass change to reflect the exits from the new room you now occupy.

A second way of navigating around the game (but only between rooms that you have previously visited) is offered by the Map Window which is also available from the same Accessories menu as the compass. To move about the game using the map, simply double-click (left-hand button) on the icon of the room you wish to go to. Alternatively, use the pop-up menu available from any of the icons (remember, right-hand button). Note that the map allows you to travel to any previously explored room in the game to which you have legitimate access whereas the compass only allows travel between adjacent locations.

There are three ways to drop the car key (four if you type the command). The first involves using the Session Window's Verbs menu as we did in the first example, only this time you would choose the menu item Drop => rather than Examine =>.

Secondly, you may open the Inventory accessory and select "Drop" from the car key icon's pop-up menu.

The third method involves both the Items in Room and the Inventory accessories. Open these from the Accessories menu as previously described and position them (see below under 'Window Manipulation') if you are unsure about this) in a free area of the screen. If you now locate the car key icon in the Inventory Window and drag it into the Items in Room Window, you will find that the car key appears in the room—you have dropped it. Of course, if you wanted to pick it up again, you could simply drag it back to the Inventory Window.

Of course, all these examples apply equally to other areas and objects encountered within all three games in the Collection. Experiment to familiarise yourself with the various Accessories provided.

Window Manipulation

Windows may be opened, closed, resized, zoomed and repositioned. Some allow you to scroll their contents, either horizontally, vertically or in both directions.

Not all of the above apply to all windows, but you will soon learn to recognize the familiar "gadgets" which allow these manipulations and thereby know which are appropriate to any particular window.

Gadgets are always operated by using the left-hand mouse button. Remember, the right-hand button is only used for pop-up menus.

Opening

Windows are generally opened by selecting them from menus. Choosing the Inventory item from the Accessories menu, for example, opens the Inventory Window.

Closing

You close windows by clicking in the small rectangular gadget known as the Close Box. This is located in the top left corner of the window.

Resizing

You may make a window larger or smaller by dragging the Resize gadget found in its bottom right corner. Note that all windows have a maximum and a minimum size. You will not be able to resize them past these limits.

Zooming

The Zoom gadget is located in the top right corner of a window. Clicking it will toggle between the largest allowed size for the window and the last size and position you set.

Positioning

With the mouse pointer in the Title Bar area of a window, drag the window to its new position.

Scrolling

Some windows have Scroll Bars. They may be vertical or horizontal. If the contents of a window are larger than the window itself, you may scroll through them in several ways: By clicking on the arrow-like gadgets at each end of the scroll bar; by clicking in the grey areas above and below (for vertical scroll bars) or to the left and right (for horizontal) of the thumb; or by dragging the thumb itself to a new position.

Editing Text

You can edit, cut, copy, and paste the text which you type to the Session Window using the appropriate commands from either the Text menu or a pop-up menu. The Text menu is to be found on the Session Window's menu bar and you access the pop-up menu by holding down the right-hand mouse button whilst the pointer is within the confines of this window.

Your typed text will always appear to the right of the Insertion Point—the blinking ^ symbol. To reposition the insertion point, simply place the mouse pointer where you wish your new text to appear and click the left-hand mouse button. The ^ cursor will move to this new position and you may now insert your modified text. Note that you can only type text on or after the line with the prompt symbol (>). Text output by the game may not be modified.

Text may be deleted using the usual backspace or delete key on your keyboard. Text is deleted to the left of the insertion point, one character at a time. The Cut and Copy commands always apply to "selected" text. You select a region of text by dragging (left-hand button) the mouse pointer from the beginning to the end of the text you wish to cut or copy. With the selection made choose either Cut or Copy from one of the two menus mentioned above to perform the required action. Cut deletes the selection but remembers it for later use with Paste. Copy leaves the selection as it is and simply remembers it, again for future use with Paste. Note that selected text may be deleted too using the backspace or delete key and that the selection is

remembered as if you had used Cut. Only the last cut, copy or delete action is stored, so subsequent use of these will replace any text currently being remembered.

When you select the Paste command the last selection which was cut, copied or deleted will be inserted to the right of the insertion point exactly as if you had typed it.

Once you are happy with your edited command, press the <RETURN> key on your keyboard.

Changing Games

To switch between the three available games in this Collection, use the Game => menu item on the Main menu. Note that your previous game position is not preserved when you change to another game; save your current game before switching to a new one if you wish to return to it later.

Loading and Saving Game Positions

You may save your current game position or restore a previously saved one at any point during play. To do this choose either Load... or Save... from the Session Window's File menu or, alternatively, type the command ("Load" or "Save") directly to the game. When you do this a "File Selector" dialog box will appear which allows you to choose where and under what name your game position will be stored or retrieved from. Use of the File Selector is described in full in the manual.

Restarting

To reset the current game back to its original starting position choose Restart from the Session Window's File menu. Alternatively, type the command ("Restart") directly to the Session Window.

Special Commands

In addition to the normal game-playing commands ("Examine chair", "Go North" etc), you may type a series of special commands to the Session Window to control several aspects of the way that the game is presented to you.

Graphics on/off

You may type "Graphics on" and "Graphics off" to enable and disable the display of graphics. Remember, not all machine configurations support graphics.

Printer on/off

After you have typed "Printer on" to the Session Window all further text appearing in that window is also sent to your printer. "Printer off" stops the flow of text to the printer.

Normal, Verbose and Brief

"Normal", "Verbose" and "Brief" may be typed to the Session Window to modify the way in which location descriptions are produced when you move from room to room.

In Normal mode (the default), a full description of a room is produced the first time you visit it. Subsequent visits just give the room name and any objects or characters which may be present.

Verbose mode forces the system to produce a full room description each time you change room, regardless of whether you have previously visited the location.

Brief does the opposite of Verbose. Only the room name (along with a list of objects and characters present) is produced.

Note that you may force a full room description to be produced at any time by typing "Look" or simply "L" to the Session Window.

Getting Help

Each of the three games in the Collection has its own on-line help facility which is available to you at all times. Choose Help from the Main menu on the menu bar at the top of your screen. A new window will appear—the Help Window.

To obtain help on a particular topic just select (click) the area of interest in the Help Window and press (click) the Help button. Repeat this process until you reach the subject for which you require help. To reveal more and more detail, press the More button.

Further Reading

A detailed look at all the features may be found in the supplied manual.



MAGNETIC SCROLLS COLLECTION

- EIN KURZER ÜBERBLICK

Diese Anleitung liefert Ihnen die wichtigsten Informationen, die Sie unbedingt benötigen, um die "Magnetic Scrolls Collection" spielen zu können. Sie wird Sie darüber informieren, wie Sie Fenster, Menüs, Knöpfe und Icons verändern können, wie Sie den von Ihnen eingetippten Text editieren können, wie Sie Ihre jeweilige Position im Spiel laden und sichern können und wie Sie die "Magnetic Scrolls Collection" erneut starten können. Sie wird Ihnen außerdem nützliche "Special Commands" (Sonderbefehle) auflisten.

"Magnetic Scrolls Collection" ist ein sehr umfangreiches und komplexes Spiel, das weit aus mehr bietet, als hier beschrieben werden kann. Für eine genaue Studie des ganzen Systems empfehlen wir Ihnen wärmstens, die begleitende Spielanleitung zu lesen.

Diese Anleitung enthält keine Informationen über die Eingabe und den technischen Ablauf des Spiels. Falls Sie es nicht bereits getan haben, konsultieren Sie bitte - bevor Sie weitermachen - das speziell für diesen Computer verfaßte Begleitheft; es hat den Titel "ERÖFFNUNG DES SPIELS".

Erfahrung mit dem Gebrauch einer Maus und Grundkenntnisse einiger einfacher Fenster-Begriffe werden in dieser Anleitung vorausgesetzt. Falls Sie unsicher sind, oder keine Maus besitzen, konsultieren Sie bitte die Spielanleitung und das technische Begleitheft, "ERÖFFNUNG DES SPIELS", bevor Sie weitermachen. Beachten Sie, daß die Grafiken und Sounds nicht in allen Konfigurationen des Computers unterstützt werden.

KOMMUNIKATION

Sie "sprechen" mit dem Spiel, indem Sie mit verschiedenen Fenstern, Menüs, Knöpfen und Icons interagieren. Den Mittelpunkt der Kommunikation bildet jedoch das "Session Window" (Kontrollfenster) - dort geben Sie Ihre Befehle ein und dort erscheinen die Antworten des Spiels. Geben Sie Ihren Befehl in normaler sprachlicher Terminologie in das "Session"-Fenster ein, indem Sie ganz einfach beschreiben, was Sie beabsichtigen (z.B. "Examine the chair" (Untersuche den Stuhl), "Go North" (Gehe nach Norden), oder "Drop the car key" (Laß den Autoschlüssel fallen)). Falls Sie früher schon einmal ein Text-Abenteuer-Spiel gespielt haben, wird Ihnen die obige Erklärung bekannt vorkommen. Bei den meisten solcher Spiele ist jedoch das "Session"-Fenster das einzige zur Verfügung stehende Kommunikationsmittel. Das "Magnetic Scrolls Collection"-System bietet Ihnen dagegen eine Reihe verschiedener Möglichkeiten, mit denen Sie Instruktionen in das Spiel eingeben können, ohne sie eintippen zu müssen. Diese Alternativen sind ausgesprochen vielseitig und bieten Ihnen in jedem Fall mehr als nur eine andere Art, den gewünschten Befehl einzutippen. Sie bieten Ihnen auch eine schnelle visuelle Anzeige der jeweilig aktuellen Spielsituation und Ihrer Erfolge. Aufgrund dieser zusätzlichen Informationen müssen Sie sich zum Beispiel die Namen der einzelnen Gegenstände, die Sie tragen, nicht mehr merken, oder eine Liste der möglichen Ausgänge von Ihrer jeweiligen Position abrufen.

BEISPIELE

Zur praktischen Übung werden an dieser Stelle die drei oben genannten Beispiele: "Examine the chair", "Go North" und "Drop the car key" - noch einmal aufgegriffen und alternative Schritte für ein und dieselbe Operation gezeigt, ohne Benutzung der Tastatur. Es wird jeweils vorausgesetzt, daß Sie gerade "Corruption" (Korruption) spielen und daß nur das "Session"-Fenster offen ist. Bitte vergewissern Sie sich, daß Sie sich am Anfang des Spiels befinden, bevor Sie diese Beispiele ausprobieren.

1. "Examine the chair" (Untersuche den Stuhl)

Es gibt drei Möglichkeiten, diesen Befehl zu erbeiten, ohne die Tastatur zu benutzen. Die erste Möglichkeit besteht darin, das Verben-Menü aus der Leiste des "Session"-Fenster-Menüs herunterzuziehen, indem Sie darauf zeigen und den linken Knopf der Maus drücken. Sie werden die Option "Examine" => auf dem Menü vorfinden. Bewegen Sie den Pfeil der Maus über das Symbol, um ein Untermenü zu entrollen, auf dem sich eine Liste von Objekten befindet, von denen Sie wählen können. Unter den aufgelisteten Gegenständen wird sich die Angabe "Plastic chair" (Plastikstuhl) befinden. Heben Sie diese Angabe hervor, indem Sie den Pfeil der Maus darauf plazieren und dann den Knopf der Maus loslassen. Der Befehl "Examine plastic chair" wird dann genauso im "Session"-Fenster erscheinen, als ob Sie ihn eingetippt hätten. Das Spiel wird Ihnen dann eine Beschreibung des Stuhls geben.

Die zweite und dritte Möglichkeit, die zum selben Ergebnis führen, benötigen beide die Verwendung von einem der "Accessory Windows" (Zubehör-Fenster) und das "Items in Room Window" (Gegenstände im Zimmer-Fenster). Um dieses zu öffnen, ziehen Sie das Accessories-Menü,

das sich auf der Menüleiste am oberen Rand des Bildschirms befindet, herunter und wählen Sie "Items in room" davon aus. Es wird eine neue Tafel erscheinen, die Icons enthält, die die wichtigsten, in ihrer momentanen Umgebung vorhandenen Objekte zeigen. Eines dieser Icons wird der Stuhl sein. Sie haben jetzt die Wahl: Sie können entweder ein Pop-Up Menü abrufen, das eine Liste von Verben bietet - einschließlich "examine" - die dem Stuhl entsprechen; oder Sie können ein drittes Fenster öffnen (mit dem Namen "Icon Description Window"/Icon Beschreibungs-Fenster), in dem der beschreibende Text für den Stuhl erscheinen wird. Um das Pop-Up Menü zu benutzen, platzieren Sie den Pfeil der Maus auf dem Stuhl-Icon und drücken Sie den rechten Knopf der Maus (der rechte Knopf wird ausschließlich für den Abruf von Pop-Up Menüs benutzt). Es wird ein Menü erscheinen, aus dem Sie das Wort "examine" auswählen können. Wenn Sie den Knopf lösen, wird der Befehl "Examine plastic chair" wieder zum "Session"-Fenster geleitet.

Um das "Icon-Description"-Fenster zu öffnen, klicken Sie zweimal den linken Knopf der Maus, während der Pfeil auf dem Stuhl-Icon platziert ist. In diesem Fall wird jedoch kein Befehl zum "Session"-Fenster geleitet, vielmehr erscheint die Beschreibung des Stuhls auf einem gesonderten Fenster. Dieses Fenster bleibt solange geöffnet, bis Sie es schließen oder das "Description"-Fenster eines anderen Icons anfordern.

2. "Go North" (Gehe nach Norden)

Hierfür müssen Sie ein anderes Accessory-, nämlich das "Compass"-Fenster (Kompaßfenster), benutzen. Wählen Sie "Compass" aus dem Accessories-Menü aus. Es wird eine Kompaß-Rose erscheinen, die sowohl die acht Richtungen des Kompasses als auch die Ausgänge nach Oben und Unten ausweist. Sie werden feststellen, daß einige der Kompaßrichtungen "verblaßt" bzw. funktionsuntüchtig sind und nicht reagieren, wenn Sie auf sie klicken. Der Grund dafür besteht darin, daß der Kompaß Ihnen nur die Wahl der Richtungen erlaubt, in die es möglich ist zu gehen. Der Kompaß bietet Ihnen eine visuelle Darstellung der Ausgänge des jeweiligen Raumes.

Angenommen Sie befinden sich noch im ersten Raum des Corruptionsspiels; sie werden feststellen, daß die nördliche Richtung des Kompasses funktionsstüchtig ist, denn es gibt einen zulässigen Ausgang in der Richtung. Klicken Sie mit dem linken Knopf der Maus auf diese Richtung. Ihr Befehl wird an das "Session"-Fenster weitergeleitet und das Spiel wird Sie zu einem Standort bringen, der sich nördlich von Ihrer momentanen Position befindet. Beachten Sie, daß die funktionsuntüchtigen Bereiche des Kompasses sich verändern und nun die Ausgänge des neuen Raumes, in dem Sie sich befinden, reflektieren.

Das "Map Window" (Karten-Fenster) bietet eine weitere Möglichkeit, um sich im Spiel zu bewegen (allerdings nur zwischen Räumen, die Sie vorher schon einmal besucht haben). Man kann sie von dem Accessories-Menü abrufen, auf dem sich auch der Kompass befindet.

Wenn Sie die Karte benutzen, um sich im Spiel zu bewegen, müssen Sie lediglich zweimal den linken Knopf auf dem Icon des Raumes klicken, zu dem Sie sich begeben wollen. Sie können auch das Pop-Up Menü benutzen, das auf jedem der Karten-Icons vorhanden ist (Denken Sie daran: rechter Knopf!). Beachten Sie, daß die Karte Ihnen den direkten und unmittelbaren Zugang zu jedem vorher von Ihnen erforschten Raum im Spiel ermöglicht, zu dem Sie rechtmäßigen Zugang haben, während der Kompass nur den Zugang zwischen benachbarten Räumen erlaubt.

Es stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung, den Autoschlüssel fallen zu lassen (vier, wenn Sie den Befehl eintippen). Die erste Möglichkeit besteht darin, das Verben-Menü im Session-Fenster zu benutzen, wie wir es schon im ersten Beispiel getan haben, nur daß Sie diesmal Drop => anstelle von Examine => vom Menü wählen.

Als eine zweite Möglichkeit bietet sich, daß Sie das "Inventory accessories" (Zubehör des Inventars) öffnen und "Drop" vom Pop-up-Menü des Autoschlüssel-Icons wählen.

Die dritte Methode benötigt sowohl die Anwendung der "Items in Room" (Gegenstände im Raum) und der "Inventory accessories". Öffnen Sie diese vom Accessories-Menü, wie es vorher schon beschrieben wurde und plazieren Sie diese (siehe unten unter "Window Manipulation" (Fensterhandhabung)), wenn Sie sich nicht sicher darüber sind) auf einer leeren Stelle des Bildschirms. Wenn Sie das Autoschlüssel-Icon des Inventory Windows (Inventarfenster) ausfindig machen und es in das "Items in Room Window" (Gegenstände im Zimmer-Fenster) ziehen, so wird der Autoschlüssel im Raum erscheinen - Sie haben ihn fallen lassen. Wenn Sie den Wunsch hätten, ihn wieder aufzuheben, dann bräuchten Sie natürlich den Schlüssel nur zum "Inventory"-Fenster zurück zu ziehen.

Alle diese Beispiele lassen sich natürlich auf andere Bereiche und Objekte, denen Sie während der drei Spiele begegnen, übertragen. Experimentieren Sie, um sich mit

den verschiedenen Accessories (Zubehör-Gegenständen), die das Spiel bietet, vertraut zu machen.

VERÄNDERUNG DER FENSTER

Die Fenster können geöffnet, geschlossen, verkleinert bzw. vergrößert, gezoomt und verstellt werden. Auf einigen können Sie sogar den Inhalt horizontal, vertikal, oder in beide Richtungen abrollen lassen. Die oben genannten Operationen sind nicht mit allen Fenstern möglich; Sie werden jedoch sehr schnell lernen, die vertrauten "Gadgets" (Apparate) zu erkennen, die Ihnen diese Manipulationen erlauben. Sie werden wissen, welche für welches jeweilige Fenster geeignet sind. "Gadgets" werden immer mit Hilfe des linken Knopfes der Maus bedient. Denken Sie daran, daß der linke Knopf ausschließlich für Pop-Up Menüs benutzt wird.

ÖFFNEN

Fenster werden in der Regel geöffnet, indem man sie aus den Menüs auswählt. Wenn man, zum Beispiel, den Inventory aus dem Accessories-Menü auswählt, wird das "Inventory"-Fenster geöffnet.

SCHLIESSEN

Sie schließen die Fenster, indem Sie auf das kleine rechteckige "Gadget", bekannt als "Close Box" klicken. Dieses befindet sich in der oberen linken Ecke des Fensters.

VERKLEINERN/VERGRÖSSERN

Sie können ein Fenster verkleinern oder vergrößern, indem Sie das "Resize Gadget", das sich in der unteren linken Ecke befindet, ziehen. Beachten Sie, daß alle Fenster eine Mindest- und Maximalgröße haben. Sie können Sie nicht über diese Begrenzungen hinaus verändern.

ZOOMING

Das "Zoom Gadget" befindet sich in der oberen rechten Ecke des Fensters. Wenn Sie darauf klicken, wechselt es zwischen der maximalen Größe des Fensters und der Größe und Position, die Sie zuletzt festgesetzt haben.

VERSTELLEN

Bewegen Sie das Fenster in seine neue Position, während der Pfeil der Maus sich in dem Bereich der Titel-Leiste des Fensters befindet.

SCROLLEN

Einige Fenster sind mit Abroll-Leisten ausgestattet. Sie können vertical oder horizontal sein. Falls der Inhalt des Fensters umfangreicher ist als das Fenster selbst, können Sie auf verschiedene Weisen durch diese scrollen: Indem Sie auf die Pfeil-ähnlichen "Gadgets" an jedem Ende der Abroll-Leiste klicken, indem Sie auf die oberen und unteren grauen Bereiche (dies gilt für vertikale Abroll-(Scroll)-Leisten), oder rechts und links des Daumens (für horizontale Abroll-Leisten) klicken, oder indem Sie den Daumen selbst in eine neue Position bringen.

TEXTBEARBEITUNG

Sie können Text, den Sie in das Session-Fenster eintippen, edieren, ausschneiden, kopieren und einfügen (edit, cut, copy, paste), indem Sie entweder die passenden Befehle vom Text-Menü oder vom Pop-Up Menü benutzen. Das Text-Menü finden Sie auf der Menüleiste des Session-Fensters. Sie gelangen in das Pop-up-Menü, indem Sie den rechten Knopf der Maus herunterdrücken, während der Zeiger sich innerhalb dieses Fensters befindet. Ihr eingegebener Text wird immer zur rechten Seite des Insertion Points (Einsetzungspunkts) - durch ein blinkendes "Symbol dargestellt - erscheinen. Um den "Insertion"-Punkt umzuplatzieren, bringen Sie den Mauszeiger einfach in die gewünschte Position, in der Sie Ihren neuen Text haben möchten und klicken Sie den linken Knopf der Maus an. Der "Cursor wird sich in die neue Position begeben, und Sie können jetzt Ihren geänderten Text einsetzen. Beachten Sie, daß Sie den Text nur auf oder nach der Zeile mit dem Prompt-Symbol (>) eintippen können. Das Text-Output des Spiels kann nicht geändert werden. Text kann mit der gewöhnlichen Rücktaste oder der Delete-Taste (Löschtaste) auf Ihrer Tastatur gelöscht werden. Text wird zur linken Seite des "Insertion"-Punktes gelöscht, jeweils ein Buchstabe nach dem anderen. Die Cut- und Copy-Befehle werden immer beim "selected" (ausgewählten) Text angewendet. Sie wählen einen Teil des Textes, indem Sie den Mauszeiger vom Anfang bis zum Ende des zu schneidenden und kopierenden Textes ziehen (linker Knopf der Maus). Haben Sie Ihre Auswahl getroffen, wählen Sie entweder Cut oder Copy von einem der zwei oben genannten Menüs, um die gewünschten Befehle auszuführen. Cut löscht den ausgewählten Text, speichert ihn aber für den späteren Gebrauch mit Paste. Copy beläßt den ausgewählten Text beim Alten und speichert ihn einfach für den späteren Gebrauch mit Paste. Beachten Sie, daß der Text ebenfalls mit der Rücktaste oder der Delete-Taste gelöscht werden kann, und daß der ausgewählte Text gespeichert wird, als ob Sie Cut benutzt hätten. Nur die letzten Cut-, Copy- oder

Deletemaßnahmen werden gespeichert. Somit wird der darauf folgende Gebrauch dieser Maßnahmen jeden zur Zeit gespeicherten Text mit dem neuen auswechselt. Wenn Sie den Paste-Befehl wählen, wird der zuletzt ausgeschnittene, kopierte oder ausgelöschte Text zur rechten Seite des Insertion-Punktes eingefügt, genau so, als ob Sie ihn eingetippt hätten.

Sind Sie dann mit Ihrem edierten Befehl zufrieden, drücken Sie die <RETURN>-Taste auf Ihrer Tastatur.

DAS WECHSELN DER SPIELE

Um zwischen den drei in der Collection erhältlichen Spielen umher zu schalten, benutzen Sie den Game => Menüteil des Hauptmenüs. Beachten Sie, daß Ihre vorherige Spielposition nicht erhalten bleibt, wenn Sie zu einem anderen Spiel wechseln; sichern Sie Ihr gegenwärtiges Spiel, bevor Sie auf ein anderes übergehen, im Fall, daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt dorthin zurückkehren möchten.

LADEN UND SICHERN VON SPIELPOSITIONEN

Wenn Sie "Magnetic Scrolls Collection" spielen, können Sie jeder Zeit Ihre momentane Spielposition sichern, oder eine vorher gesicherte Position wieder abrufen. Hierfür wählen Sie einfach Load (Laden) oder Save (Sichern) auf dem File-Menü (Dateienverzeichnis) des "Session"-Fensters aus, oder tippen Sie den Befehl "Load" oder "Save" direkt in das Spiel ein. Es erscheint dann ein "File Selector" (Dateienwahl) Dialog-Kasten, mit dessen Hilfe Sie wählen können, wo und unter welchem Namen Sie Ihre Spielsituation gespeichert haben möchten und von wo Sie sie zurückrufen wollen. Sie finden eine vollständige Beschreibung über die Benutzung des "File Selectors" in der Spielanleitung.

ZURÜCK ZUM SPIELBEGINN

Um das Spiel in die Ausgangsposition zurückzubringen, wählen Sie Restart aus dem File-Menü des "Session"-Fensters. Sie können auch den Befehl "Restart" direkt in das "Session"-Fenster eintippen.

SPECIAL COMMANDS (BESONDRE BEFEHLE)

Zusätzlich zu den normalen Spiel-Befehlen ("Examine chair", "Go North" etc.) können Sie eine Reihe spezieller Befehle in das "Session"-Fenster eintippen, um verschiedene Aspekte der Spielpräsentation zu kontrollieren.

GRAPHICS ON/OFF (GRAFIKEN EIN/AUS)

Sie können "Graphics on" und "Graphics off" eintippen und so das Erscheinen der Grafiken einleiten oder unterbinden. Denken Sie daran, daß nicht alle Computerkonfigurationen Grafiken unterstützen.

PRINTER ON/OFF (DRUCKER EIN/AUS)

Nachdem Sie "Printer on" in das "Session"-Fenster eingetippt haben, wird der folgende Text, der in diesem Fenster erscheint, vollständig und automatisch an den Drucker weitergegeben. "Printer off" stoppt die Textweitergabe an den Drucker.

NORMAL, VERBOSE UND BRIEF (NORMAL, LANG UND KURZ GEFAßT)

"Normal", "Verbose" und "Brief" können Sie in das "Session"-Fenster eintippen, um den Umfang Ihrer jeweiligen Standortbeschreibung zu modifizieren, wenn Sie sich von Raum zu Raum im bewegen. Im normalen Modus wird bei Ihrem ersten Besuch eine vollständige Beschreibung des Raumes gegeben. Bei allen folgenden Besuchen werden lediglich der Name des Raumes und die erscheinenden Objekte und Figuren genannt. Im lang gefaßten Modus erhalten Sie jedesmal, wenn Sie den Raum wechseln, eine vollständige Beschreibung, auch wenn Sie vorher bereits diesen Standort besucht haben. Im kurz gefaßten Modus geschieht genau das Gegenteil. Es erscheint nur der Name des Raumes (mit einer Liste der vorhandenen Objekte und Figuren). Sie können jederzeit eine vollständige Raumbeschreibung abrufen, indem Sie "Look" oder einfach "L" in das "Session"-Fenster eintippen.

HILFESTELLUNGEN

Jedes der drei Spiele in der Collection gibt Ihnen auch Hilfestellungen, die Sie bei Bedarf jederzeit abrufen können. Wählen Sie Help aus dem Hauptmenü auf der Menüleiste am oberen Rand Ihres Bildschirms aus. Es wird ein neues Fenster erscheinen - das "Help"-Fenster (Hilfefenster). Um in irgendeinem Bereich von "Magnetic Scrolls Collection" Hilfe zu bekommen, wählen (klicken) Sie den gesuchten Bereich im "Help"-Fenster aus und drücken (klicken) Sie den Help-Knopf. Wiederholen Sie diesen Prozeß solange bis Sie den von Ihnen gewünschten Aspekt, bei dem Sie Hilfe benötigen, gefunden haben. Um weitere Details in Erfahrung zu bringen, drücken Sie den Knopf More.

WEITERE INFORMATIONEN

Detaillierte Informationen über die verschiedenen Eigenschaften des Spiels entnehmen Sie bitte der Spielanleitung.

GUIDE DE REFERENCE RAPIDE POUR MAGNETIC SCROLLS COLLECTION

Ce guide vous donnera le minimum d'informations nécessaires pour vous permettre de jouer aux jeux de cette collection. Il vous dira comment "parler" au programme; comment manipuler les fenêtres, les menus, les boutons et les icônes; comment passer d'un jeu de la collection à l'autre, comment charger et sauvegarder votre position actuelle dans le jeu et comment remettre une partie en route. Vous trouverez aussi une liste de Commandes Spéciales très utiles.

Ce jeu comprend un grand nombre de dispositifs qui ne peuvent pas tous être décrits dans ce guide. Pour plus de détails sur la totalité du système, nous vous conseillons fortement de lire le manuel fourni.

Ce document ne vous dit pas comment installer ou faire démarrer le jeu. Si vous ne l'avez pas déjà fait, consultez maintenant la documentation supplémentaire appelée "Comment commencer" avant d'aller plus loin.

Nous supposons que vous vous êtes familiarisé avec l'utilisation de la souris et que vous avez une connaissance élémentaire de quelques termes techniques concernant les Fenêtres. Si vous n'êtes pas sûr - ou si vous ne possédez pas de souris - consultez le manuel ou la documentation supplémentaire appelée "Comment Commencer". Notez que les graphismes ne sont pas acceptés par toutes les configurations d'ordinateur.

COMMUNICATION

Vous "parlez" au jeu en dialoguant avec divers menus, fenêtres, boutons et icônes. Cependant, le point central de toute communication est la Fenêtre de Session - l'endroit où vous tapez vos commandes et où le jeu affiche ses réponses. Décrivez simplement ce que vous voulez faire en tapant une commande claire et précise (par exemple, "Examine the chair" (Examiner la chaise), "Go North" ("Aller au nord") ou encore "Drop the car key" ("Laisser tomber la clé de la voiture") dans la Fenêtre de Session. Cette description ne vous sera pas inconnue si vous avez déjà joué à un jeu d'aventure à textes. Cependant, dans la plupart de ces jeux, la Fenêtre de Session est le seul moyen de communication que vous avez. Magnetic Scrolls Collection, par contre, vous offre toute une gamme de moyens de donner vos instructions au jeu sans avoir pour cela à les taper. Ils se présentent sous différentes formes et vous offrent dans chaque cas, beaucoup plus qu'un simple moyen de taper votre commande. Ils vous donnent aussi une indication visuelle de l'état de la partie et de votre progression. Grâce à cette information supplémentaire vous n'avez pas besoin, par exemple, de vous souvenir des noms de tous les articles que vous portez, ou de demander une liste de toutes les sorties possibles de l'endroit où vous vous trouvez à ce moment-là.

EXEMPLES

Pour vous exercer, prenez les trois exemples de commandes donnés ci-dessus - "Examine the chair", "Go North" et "Drop the car key" et trouvez d'autres façons de donner ces commandes sans rien avoir à taper. Dans chaque cas, on suppose que vous avez commencé à jouer "Corruption" et que seule la Fenêtre de Session est ouverte. Assurez-vous que vous êtes au début du jeu avant d'essayer ces exemples.

1. "Examine the chair". Vous pouvez donner cette commande de trois façons différentes sans jamais rien avoir à taper. Tirez tout d'abord le menu Verbs (Verbes) de la barre du menu située dans la Fenêtre de Session (en pointant dessus et en appuyant sur le bouton gauche de la souris). L'un des articles du menu est appelé Examine =>. Mettez le pointeur de la souris sur le symbole => pour accéder au sous-menu qui vous donne à son tour une liste des objets que vous pouvez sélectionner. Vous trouverez "Plastic Chair" (Chaise en Plastique) parmi les objets de la liste. Mettez cet objet en évidence en positionnant le pointeur de la souris dessus et relâchez le bouton de la souris. La commande "Examine the plastic chair" (Examiner la Chaise en Plastique) apparaît dans la Fenêtre de Session exactement comme si vous l'aviez tapée. Le jeu vous donne alors une description de la chaise.

Les autres moyens de donner cette même commande impliquent l'utilisation des Fenêtres Accessoires - c'est-à-dire des articles inscrits dans la Fenêtre de la Salle. Pour l'ouvrir, tirez le menu Accessoires situé sur la barre du menu en haut de l'écran et sélectionnez Items in room (Articles de la pièce). Une nouvelle fenêtre apparaît contenant les icônes représentant les objets les plus importants de l'endroit où vous vous trouvez à ce moment-là. L'une de ces icônes représente la chaise. Vous avez le choix : vous pouvez soit choisir un menu qui vous donne une liste de verbes - y compris "examine"(examiner)- relatifs à la chaise, soit ouvrir une

troisième fenêtre (appelée Fenêtre de Description des Icônes) dans laquelle apparaît un texte décrivant la chaise.

Pour utiliser le premier menu, placez le pointeur de la souris sur l'icône de la chaise et appuyez sur le bouton droit de la souris (le bouton droit de la souris sert exclusivement à obtenir ces menus). Un menu apparaît et vous pouvez sélectionner le mot "examine". Relâchez le bouton de la souris et la commande "Examine plastic chair" (Examiner chaise en plastique) est renvoyée à la fenêtre de Session.

Pour ouvrir la Fenêtre de Description des Icônes, il vous suffit de cliquer deux fois sur le bouton gauche de la souris lorsque le pointeur est positionné sur l'icône de la chaise. Cette fois, la commande n'est pas envoyée à la Fenêtre de Session, mais la description de la chaise apparaît dans sa propre fenêtre. Cette fenêtre reste ouverte jusqu'à ce que vous la fermiez ou jusqu'à ce que vous demandiez la Fenêtre de Description d'une autre icône.

2. "Go North" (Aller au Nord). Pour exécuter cette commande vous devez utiliser un autre Accessoire, la Fenêtre Boussole. Sélectionnez l'article Compass (Boussole) du menu Accessories (Accessoires). Une rose des vents apparaît, affichant les huit directions de la boussole et les sorties du Bas et du Haut. Vous verrez que certaines directions sont "assombries" ou désactivées et que rien ne se passe lorsque vous cliquez dessus. C'est tout simplement parce que la boussole ne vous permet de choisir que les directions dans lesquelles il vous est possible d'aller. Vous pouvez aussi utiliser la boussole pour obtenir une représentation visuelle des sorties possibles de la pièce dans laquelle vous vous trouvez à ce moment-là.

En supposant que vous êtes toujours dans la première pièce du jeu Corruption, vous verrez que la direction représentant le nord n'est pas désactivée puisqu'il y a une sortie au nord. Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Votre commande est envoyée à la Fenêtre de Session et vous irez à l'endroit qui se trouve au nord de la pièce dans laquelle vous êtes. Notez que les endroits désactivés de la Boussole changent pour indiquer les sorties de la nouvelle pièce dans laquelle vous vous trouvez maintenant.

Il y a un autre moyen d'aller d'une pièce à l'autre (seulement valable pour les pièces que vous avez déjà visitées) : la fenêtre de la Carte (Map) que vous pouvez obtenir à partir du menu Accessories (le même que celui de la boussole). Pour utiliser cette carte pendant le jeu, il vous suffit de cliquer deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de la pièce dans laquelle vous voulez aller. Vous pouvez faire apparaître un menu à partir de n'importe quelle icône de la carte (rappelez-vous, le bouton de droite de la souris). Notez que la carte vous permet d'aller directement dans une pièce déjà visitée (si toutefois vous en avez le droit) tandis que la boussole ne vous permet que de passer d'une pièce adjacente à l'autre.

Il y a trois façons de laisser tomber la clé de voiture (quatre si vous tapez la commande). La première implique l'utilisation du menu des Verbs (Verbes) de la Fenêtre de Session, comme on l'a fait dans le premier exemple, mais cette fois-ci, il vous suffit pour cela de choisir Drop (Lâcher) => plutôt que Examine =>.

La deuxième façon est d'ouvrir l'accessoire d'Inventaire et de sélectionner "Drop" sur le menu correspondant à l'icône de la clé de voiture.

La troisième façon d'introduire cette commande implique l'utilisation des Articles de la Pièce et des Accessoires de l'Inventaire. Ouvrez-les à partir du menu des Accessoires de la façon déjà expliquée ci-dessus et placez-les dans la partie libre de l'écran (consultez la section "Comment manipuler les Fenêtres" si vous n'êtes pas sûr de savoir comment le faire). Localisez la clé de voiture parmi les articles de la Fenêtre de l'Inventaire, faites-la passer dans la Fenêtre de la Pièce et elle apparaîtra dans la pièce - vous l'avez laissée tomber. Bien sûr, si vous voulez la récupérer, il vous suffit de la remettre avec les articles de la Fenêtre de l'Inventaire.

Ces exemples sont, bien sûr, valables pour tous les endroits et tous les objets des trois jeux de la Collection. Faites quelques essais pour vous familiariser avec les divers Accessoires fournis avec le jeu.

MANIPULATION DES FENÊTRES

Vous pouvez ouvrir les Fenêtres, les fermer, changer leurs dimensions, leur position ou faire un gros plan. Vous pouvez même faire défiler certaines d'entre elles horizontalement et/ou verticalement.

Il ne vous sera pas possible de manipuler toutes les Fenêtres de la façon décrite ci-dessus mais vous serez vite capable de reconnaître les "gadgets" qui permettent ces manipulations. Vous pourrez ainsi reconnaître les Fenêtres avec lesquelles ils fonctionnent.

Les gadgets sont toujours activés en utilisant le bouton de gauche de la souris. N'oubliez pas que le bouton de droite n'est utilisé que quand les menus s'affichent.

OUVERTURE

En général, vous ouvrez les fenêtres en les sélectionnant à partir des menus. Par exemple, choisissez l'article Inventory du menu Accessories pour ouvrir la fenêtre de l'inventaire.

FERMETURE

Vous pouvez fermer les fenêtres en cliquant sur le petit gadget rectangulaire connu sous le nom de Close Box (Cadre de Fermeture). Il se trouve dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

CHANGEMENT DE DIMENSIONS

Vous pouvez agrandir ou réduire la taille d'une fenêtre en déplaçant le gadget Resize situé dans le coin inférieur droit de la fenêtre. Notez que toutes les fenêtres ont une grandeur minimum et une grandeur maximum; vous ne pourrez pas excéder ces limites.

ZOOM

Le gadget Zoom est situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre. Cliquez dessus pour permettre entre la fenêtre la plus grande possible et celle que vous avez réglée juste auparavant.

POSITION

Placez le pointeur de la souris à l'intérieur de la Barre des Titres et déplacez la fenêtre jusqu'à la position désirée.

DEFILEMENT

Certaines fenêtres ont des Barres de Défilement. Elles peuvent être verticales ou horizontales. Si le contenu d'une fenêtre est plus grand que la fenêtre elle-même, vous pouvez le faire défiler de plusieurs manières : en cliquant sur les gadgets en forme de flèche qui se trouvent à chaque extrémité de la barre de défilement ; en cliquant sur les parties grises au-dessus et au-dessous du pouce (pour les barres de défilement verticales) ou à gauche et à droite du pouce (pour les barres horizontales) ; ou en déplaçant le pouce lui-même jusqu'à une nouvelle position.

MISE AU POINT DE TEXTE

Vous pouvez mettre au point, couper, copier, et coller le texte que vous tapez dans la Fenêtre de Session en utilisant les commandes appropriées du menu Text ou d'un menu "pop-up". Le menu Text se trouve dans la barre des menus de la Fenêtre de Session et vous y accédez en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé pendant que le pointeur est placé à l'intérieur de cette fenêtre.

Le texte que vous avez tapé apparaîtra toujours à droite du Point d'Insertion : le symbole ^ qui clignote. Pour changer l'emplacement du point d'insertion, placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez voir apparaître votre texte et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Le curseur ^ se placera à l'endroit voulu et vous pourrez ainsi insérer le texte que vous avez modifié. Notez que vous pouvez taper du texte sur ou après la ligne ayant le symbole (>). Le texte imprimé par le jeu ne peut être modifié.

Vous pouvez effacer du texte en utilisant la touche de rappel arrière ou la touche "delete" (effacer) de votre clavier. Vous effacez un caractère à la fois à gauche du point d'insertion.

Les Commandes Couper et Copier s'appliquent toujours à du texte "choisi". Vous choisissez une partie du texte en déplaçant le pointeur de la souris (bouton gauche enfoncé) du début jusqu'à la fin du texte que vous désirez couper ou copier. Une fois votre choix fait, choisissez soit Cut (couper) soit Copy (copier) de l'un des deux menus mentionnés ci-dessus. Cut efface la partie choisie mais la garde en mémoire pour pouvoir la réutiliser plus tard avec la commande Paste (coller).

Copy a la même fonction mais n'efface pas la partie choisie. Notez que le texte choisi peut être effacé avec la touche de retour arrière ou avec la touche "delete" et que le choix est en mémoire comme si vous aviez utilisé la commande Cut. La dernière commande couper, copier, ou effacer uniquement est mise en mémoire. Ainsi tout texte déjà enregistré sera-t-il effacé et remplacé par le texte que vous venez de choisir.

Quand vous choisissez la commande Paste la dernière sélection coupée, copiée, ou effacée sera insérée à droite du point d'insertion comme si vous l'aviez tapée.

Une fois que votre mise au point vous convient, tapez <RETURN> sur votre clavier.

CHANGEMENT DE JEU

Pour permuter entre les trois jeux disponibles de cette collection, utilisez l'article Game => du menu Principal. Notez que la position de jeu précédente n'est pas préservée quand vous changez de jeu. Sauvegardez la partie que vous jouez actuellement avant de passer à un nouveau jeu si vous souhaitez y revenir plus tard.

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE DES POSITIONS DU JEU

Vous pouvez sauvegarder votre position de jeu actuelle ou reprendre un jeu sauvegardé à n'importe quel point pendant que vous jouez. Pour cela, sélectionnez Load... (Charger) ou Save... (Sauvegarder) à partir du menu Fichier de la fenêtre de Session ou bien en tapant directement la commande ("Load" ou "Save"). Lorsque vous faites cela, un cadre de dialogue "File Selector" ("Sélecteur de Fichiers") apparaîtra et vous permettra de choisir l'endroit et le nom sous lequel votre position de jeu sera sauvegardée ou recouverte. L'utilisation du Sélecteur de Fichiers est décrite dans le manuel.

COMMENT RECOMMENCER

Pour reprendre un jeu à partir du début, il vous suffit de sélectionner Restart (Recommencer) à partir du menu File de la Fenêtre de Session. Vous pouvez aussi taper la commande ("Restart") directement dans la Fenêtre de Session.

COMMANDES SPECIALES

En plus des commandes normales de jeu ("Examine chair", "Go North" etc.), vous pouvez taper une série de commandes spéciales dans la Fenêtre de Session afin de contrôler plusieurs aspects de la présentation du jeu.

GRAPHISMES

Vous pouvez taper "Graphics on" (avec graphismes) et "Graphics off" (sans graphismes) pour activer ou désactiver les graphismes. Souvenez-vous que toutes les configurations d'ordinateur n'acceptent pas les graphismes.

IMPRIMANTE ACTIVEE/DESACTIVEE

Si vous tapez "Printer on" dans la Fenêtre de Session, tous les textes qui apparaîtront ensuite dans cette fenêtre seront également imprimés. Tapez "Printer off" pour arrêter ce procédé.

NORMAL, VERBEUX ET BREF

Vous pouvez taper les mots "Normal", "Verbose" (Verbeux) et "Brief" (Bref) dans la fenêtre de Session afin de modifier la manière dont les lieux sont décrits lors de vos déplacements d'une pièce à une autre.

Dans le mode Normal (par défaut), la première fois que vous entrez dans une pièce vous en obtenez une description complète.

Lorsque vous visitez à nouveau cette pièce vous n'en obtenez que le nom ainsi que les objets et les personnages qui s'y trouvent.

Le mode Verbeux force le système à vous donner une description complète des pièces à chaque fois que vous en changez, que vous les ayez déjà visitées ou non.

Le mode Bref, au contraire, ne vous donne que le nom des pièces (ainsi que les objets et les personnages qui s'y trouvent).

Notez que vous pouvez obtenir une description complète d'une pièce à n'importe quel moment en tapant "Look" (Regarder) ou simplement "L" dans la Fenêtre de Session.

COMMENT OBTENIR DE L'AIDE

Chacun des trois jeux de la Collection a son propre dispositif d'aide en ligne et vous pouvez y accéder à tout moment. Sélectionnez Help (Aide) à partir du menu Principal (Main) ou sur la barre de menu en haut de votre écran. Une nouvelle fenêtre apparaîtra - la Fenêtre d'Aide. Pour obtenir de l'aide à un endroit particulier, il vous suffit de sélectionner (cliquer) l'endroit en question dans la Fenêtre d'Aide et d'appuyer (cliquer) sur le bouton Help. Répétez ce procédé jusqu'à ce que vous trouviez le sujet pour lequel vous voulez de l'aide. Appuyez sur le bouton More (plus) pour avoir plus d'information.

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Vous obtiendrez des informations détaillées dans le manuel qui vous est fourni.

Guida di Riferimento Rapido

Questa guida ti fornisce il minimo di informazioni occorrenti a permetterti di eseguire i giochi di questa collezione. Qui trovi come comunicare con il programma; come manipolare le finestre, i menu, i bottoni e le icone; come editare il testo digitato; come caricare e salvare la tua posizione corrente nel gioco; e come riavviare un gioco. Viene anche fornito un elenco di utilissimi Comandi Speciali.

Nota che sono presenti molte più caratteristiche di quante se ne possano descrivere qui. Per uno sguardo particolareggiato all'intero sistema, ti consigliamo vivamente di leggere l'accusato Manuale.

Questa guida non ti dice come installare ed eseguire il gioco. Se non lo hai ancora fatto, prima di proseguire fai riferimento alla documentazione supplementare specifica alla macchina chiamata "Avviamento".

In questa guida si presume che tua abbia una certa familiarità nell'uso del mouse, come pure una conoscenza di base di alcuni semplici termini per finestrare. Se non ne sei sicuro - o non disponi di mouse - prima di proseguire consulta il Manuale e la documentazione supplementare specifica della macchina intitolata "Avviamento".

Nota che la grafica e il sonoro non sono sempre supportati su tutte le configurazioni macchina.

Comunicare

Tu puoi comunicare con il gioco interagendo con varie finestre, menu, bottoni e icone.

Tuttavia, il punto focale di tutte le comunicazioni è la Finestra di Sessione (Session Window) - il luogo dove batti i comandi e dove il gioco fa apparire le sue risposte.

Basta che descrivi semplicemente quello che vuoi fare, digitando un banale comando in inglese (per esempio "Examine the chair" [Esamina la sedia], "Go North" [Vai a Nord], o "Drop the car key" [Tira le chiavi della macchina]) sulla Finestra di Sessione. Questa descrizione ti suonerà familiare se hai già avuto a che fare in passato con un gioco d'avventure a testo. Tuttavia, in molte avventure a testo, la Finestra di Sessione è il solo mezzo di comunicazione di cui puoi disporre. D'altra parte, Pergamene Magnetiche offre tutta una serie di mezzi alternativi, con i quali puoi far arrivare le tue istruzioni al programma senza bisogno di doverle digitare. Queste alternative sono di diverso tipo, e in ogni caso ti offrono molto più che un modo diverso di battere il comando. Esse forniscono un'indicazione visuale a colpo d'occhio della situazione corrente del gioco e di come stai andando. Questa informazione supplementare fa a meno, ad esempio, di ricordare i nomi di tutti gli oggetti che stai portando, o anche di chiedere al gioco l'elenco delle uscite disponibili dalla collocazione corrente.

Esempi

Come esercizio pratico, rivediamo i tre comandi dell'esempio - "Examine the chair", "Go North" e "Drop the car key" - dati sopra, e troviamo i modi alternativi per fare le stesse cose senza digitare niente. In ciascun caso, si suppone che tu stia giocando a Corruption e che sia aperta solo la Finestra di Sessione.

1. **"Examine the chair"**. Ci sono tre modi in cui si può dare questo comando senza bisogno di scriverlo. Per prima cosa, se tiri giù il menu Verbs (Verbi) dalla barra menu della Finestra di Sessione (puntando e premendo il pulsante sinistro del mouse), trovi una voce del menu che dice Examine =>. Muovi il puntatore sul simbolo => per scoprire un sottomenu con un elenco di oggetti tra cui scegliere. La parola "Plastic chair" (Sedia di plastica) si trova in questo elenco. Evidenzia posizionandoci sopra il puntatore e rilascia il pulsante del mouse. Il comando "Examine plastic chair", appare adesso sulla Finestra di Sessione esattamente come se tu lo avessi digitato. Il programma ti darà quindi la descrizione del libro.

Il secondo e il terzo modo per arrivare allo stesso risultato, comportano entrambi l'uso di una delle Finestre Accessori - quella di Items in Room (Oggetti nella Stanza). Per aprirla, tira giù il menu Accessories (Accessori) dalla barra menu in alto sullo schermo, e seleziona Items in room. Appare un'altra finestra contenente icone dei maggiori oggetti presenti nella ubicazione attuale. Una di queste icone è quella della media. Adesso hai la scelta: puoi chiamare un menu pop-up che offre una lista di verbi compreso

"examine" - appropriati alla sedia; oppure, puoi aprire una terza finestra (detta Icon Description Window [Finestra Descrizione Icona]) in cui appare il testo descrittivo della sedia.

Per usare il menu pop-up, posiziona il puntatore sull'icona sedia e premi il pulsante destro del mouse (questo pulsante di destra si usa esclusivamente per chiamare i menu pop-up). Appare quindi un menu da cui puoi selezionare la parola "examine". Rilasciando il pulsante, il comando "Examine the chair" viene inviato di nuovo alla Finestra di Sessione. Per aprire la Finestra Descrizione Icona, basta fare un doppio clic col pulsante sinistro del mouse quando il puntatore si trova sull'icona libro. Questa volta, la descrizione del libro, invece di inviare un comando alla Finestra di Sessione, appare in una sua propria finestra. Questa rimane aperta fino a che non la chiudi o non richiedi una Finestra Descrizione per un'altra icona.

2. **"Go North"**. Questo comporta l'uso di un altro Accessorio, cioè della Finestra Bussola (Compass Window). Seleziona la voce Compass dal menu Accessories.

Appare una rosa dei venti con gli otto punti della bussola, unitamente alle uscite Su e Giy. Troverai che alcuni dei punti della bussola sono in grigio o disattivati, e quando fai clic sopra non succede niente. Questo accade perché la bussola ti permette solo di scegliere le direzioni in cui è possibile andare. Puoi usare la bussola per avere una rappresentazione visiva delle uscite disponibili dalla stanza corrente.

Supponendo che tu trovi ancora nella prima stanza di Corruption, vedrai che il punto settentrionale della bussola non è disattivato, dato che in quella direzione c'è un'uscita valida. Fai clic su questa mediante il pulsante sinistro del mouse. Il comando viene inviato alla Finestra di Sessione e il gioco ti porta nella posizione a nord di quella corrente. Nota che le aree disattivate della bussola cambiano, riflettendo le uscite della nuova stanza in cui adesso ti vieni a trovare.

Un altro modo di navigare per il gioco (ma solo tra le stanze che hai già visitato) viene offerto dalla Finestra Mappa (Map Window), disponibile sempre dallo stesso menu Accessories. Per girare nel gioco usando la mappa, basta fare un doppio clic (pulsante sinistro) sull'icona della stanza dove vuoi andare. Alternativamente, usa il menu pop-up disponibile da qualsiasi icona mappa (ricorda, pulsante destro). Nota che la mappa ti permette di andare direttamente in qualsiasi stanza precedentemente esplorata, verso cui hai accesso legittimo, mentre la bussola ti permette solo di andare in stanze adiacenti.

3. Ci sono tre modi (quattro, se batti il comando) di tirare le chiavi della macchina. Il primo comporta l'uso del menu Verbi nella Finestra di Sessione come nel primo esempio, solo che questa volta scegli la voce del menu Drop => invece di Examine =>.

Il secondo, apprendo l'accessorio Inventario e selezionando "Drop" (Lascia) dall'icona chiavi della macchina nel menu pop-up. Il terzo metodo comprende sia Oggetti in Stanza che in Inventario. Aprile dal menu Accessories (Accessori) come descritto prima e posizionale in una zona libera dello schermo (se non sei sicuro di questo, vedi sotto a "Manipolazione Finestre"). Adesso localizza l'icona chiavi della macchina nella Finestra Inventario e trascinala nella Finestra Oggetti nella Stanza e vedrai che le chiavi della macchina appaiono nella stanza - le hai tirate. Naturalmente, se vuoi raccoglierle di nuovo, basta semplicemente trascinarle nella Finestra Inventario.

Naturalmente, tutti questi esempi si applicano ugualmente alle altre zone e oggetti che incontri nei tre giochi della Collezione. Sperimentalizzati con i vari Accessori forniti.

Manipolazione Finestre

Le finestre possono essere aperte, chiuse, dimensionate, ingrandite e riposizionate. Alcune ti permettono di scorrire il contenuto sia orizzontalmente, sia verticalmente o in entrambe le direzioni.

Non tutto questo è applicabile a tutte le finestre, ma imparerai presto a riconoscere gli "aggeggi" familiari che consentono tali manipolazioni, e quindi a sapere quali sono quelli appropriati ad una particolare finestra.

Gli aggeggi si manovrano sempre mediante il

pulsante sinistro del mouse. Ricorda il pulsante destro del mouse si usa solo per i menu pop-up.

Aprire

Le finestre si aprono in genere selezionandole dai menu. Per esempio, scegliendo la voce Inventory (Inventario) dal menu Accessories (Accessori), apri la Finestra Inventario.

Chiudere

Le finestre si chiudono facendo clic sul piccolo aggeggio rettangolare detto Close Box (Casella Chiudi), situato nell'angolo alto a sinistra della finestra.

Dimensionare

Puoi ingrandire o rimpicciolire una finestra trascinando l'aggeggio Resize (Dimensiona) situato nell'angolo basso a destra. Nota che tutte le finestre hanno una dimensione massima e minima. Oltre tali limiti, non è possibile dimensionare la finestra.

Ingrandire

L'aggeggio Zoom è situato nell'angolo alto a destra della finestra. Facendoci clic sopra, scambi tra la dimensione massima consentita e l'ultima dimensione e la posizione che avevi dato alla finestra.

Posizionare

Il puntatore sulla zona della Barra Titolo, trascina la finestra nella sua nuova posizione.

Scorrere

Alcune finestre dispongono di Barre di Scorrimento. Queste possono essere verticali o orizzontali. Se il contenuto di una finestra risulta maggiore della finestra stessa, puoi scorrere in diversi modi: facendo clic sulle frecce alle due estremità della barra; facendo clic sulle zone grigie in alto e in basso del pollice (per le barre verticali); oppure a destra e a sinistra (per quelle orizzontali); o trascinando il pollice in una nuova posizione.

Composizione del Testo

Il testo digitato nella Finestra di Sessione, puoi comporlo (edit), tagliarlo (cut), copiarlo (copy) ed inserirlo (paste) utilizzando i comandi appropriati sia nel menu Testo (Text) o in un menu pop-up. Il menu Testo si trova sulla barra di menu della Finestra di Sessione, mentre puoi accedere ad un menu pop-up tenendo schiacciato il pulsante destro del mouse mentre il puntatore si trova ancora dentro i limiti di questa finestra.

Il testo digitato appare sempre alla destra del Punto di Inserzione - il simbolo lampeggiante ^ . Per riposizionare il Punto di Inserzione, basta collocare il puntatore del mouse dove vuoi far apparire il nuovo testo e poi fare clic col pulsante sinistro. Il cursore ^ si sposta su questa nuova posizione e adesso puoi inserire il tuo testo modificato. Nota che puoi digitare il testo solo su o dopo la riga con il simbolo di sollecito (>).

Il testo prodotto dal gioco non può essere modificato. Il testo si può cancellare utilizzando il normale tasto indietro (< backspace) o Canc sulla tastiera. Il testo viene cancellato di un carattere alla volta alla sinistra del punto di inserzione.

I comandi Taglia (Cut) e Copia (Copy) riguardano sempre un testo "selezionato". Un tratto di testo si seleziona trascinando (pulsante sinistro) il puntatore del mouse dall'inizio alla fine del testo che vuoi tagliare o copiare. Effettua la selezione, scegli Taglia o Copia da uno dei due menu sopracitati per eseguire l'azione richiesta. Taglia elimina la selezione ma la memorizza per l'uso successivo di Inserisci (Paste).

Copia lascia la selezione come si trova e la memorizza semplicemente sempre per un successivo uso con Inserisci. Da notare che il testo selezionato si può anche cancellare con i tasti Indietro (< backspace) o Canc e che la selezione viene memorizzata come se avessi usato Taglia. Solo l'ultima azione di taglio, copia o cancella viene memorizzata, per cui ogni uso successivo di questi sostituisce qualunque testo correntemente memorizzato.

Quando selezioni il comando Inserisci (Paste), l'ultima selezione tagliata, copiata o cancellata viene inserita alla destra del punto di inserzione come se l'avessi digitata tu.

Quando ritieni di aver concluso con i comandi di composizione, premi il tasto di RITORNO sulla tastiera.

Scambio di Giochi

Per scambiare tra i tre giochi compresi in questa Collezione, usa la voce di menu Game=> (Gioco) sul menu Principale.

Nota che la posizione del gioco precedente non viene preservata quando passi ad un altro gioco; salva il gioco in corso, prima di passare ad un altro, nel caso tu voglia ritornarci più tardi.

Caricare e Salvare Posizioni di Gioco

Puoi salvare la tua posizione in corso o ripristinarne una precedentemente salvata, in qualsiasi punto del gioco. Per farlo, scegli sia Load... (carica) sia Save... (Salva) dal menu File della Finestra di Sessione, oppure, alternativamente, batti direttamente il comando ("Load" o "Save"). Con questo, appare una casella di dialogo "File Selector" (Selettori di File) che ti permette di scegliere dove e sotto quale nome verrà registrata o ripresa la tua posizione di gioco.

L'uso del Selettori di File è descritto più compiutamente nel Manuale.

Riavvio

Per resettere il gioco alla posizione di partenza, scegli Restart (Riavvia) dal menu File della Finestra di Sessione. Alternativamente, batti direttamente il comando ("Restart") sulla Finestra di Sessione.

Comandi Speciali

Oltre ai normali comandi di gioco ("Examine chair", "Go North", ecc.), puoi digitare una serie di comandi speciali sulla Finestra di Sessione per controllare diversi aspetti del modo in cui il gioco viene presentato.

Grafica accesa/spenta

Puoi battere "Graphics on" e "Graphics off" per abilitare o disattivare la grafica. Ricorda, non tutte le configurazioni supportano la grafica.

Stampante accesa/spenta

Quando batti "Printer on" sulla Finestra di Sessione, tutti i testi che appaiono su quella finestra vengono inviati alla stampante. "Printer off", ferma il flusso del testo verso la stampante.

Normale, Verboso e Succinto

Sulla Finestra di Sessione puoi scrivere "Normal", "Verboso" e "Brief" per modificare il modo in cui vengono prodotte le descrizioni dei luoghi, quando ti sposti da una stanza all'altra.

In modulo Normale (quello predefinito), viene prodotta una descrizione completa della stanza durante la tua prima visita. Nelle visite successive, vengono dati solo il nome della stanza e di ogni oggetto o personaggio presenti.

Il modulo Verboso obbliga il sistema a produrre una descrizione completa della stanza tutte le volte che cambi stanza, che l'abbia già visitata o meno.

Succinto è l'opposto di Verboso. Questo produce solo il nome della stanza (unitamente ad un elenco di oggetti e personaggi presenti).

Nota che puoi forzare una descrizione completa in qualunque momento battendo "Look" o semplicemente "L" sulla Finestra di Sessione.

Ottenere Aiuto

Ognuno dei tre giochi della Collezione dispone di una sua funzione residente di aiuto che puoi ottenere in qualunque momento. Scegli Help (Aiuto) dal Menu principale sulla barra menu in alto sullo schermo e appare una nuova finestra - la Finestra di Aiuto.

Per ottenere aiuto su un soggetto particolare, basta selezionare (clic) la zona interessata nella Finestra Aiuto e premere (clic) il bottone Help. Ripeti questa procedura fino a che non arrivi al soggetto per il quale hai richiesto aiuto. Per saperne di più e con più dettagli, premi il bottone More.

Altre Informazioni

Uno sguardo più dettagliato su tutte le caratteristiche, puoi ottenerlo leggendo l'accusato Manuale.