

KING'S QUEST® IV

The Perils of Rosella

REFERENCE MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.

KING'S QUEST® IV

THE PERILS OF ROSELLA

Written and designed by

Roberta Williams

Music composed and performed by

William Goldstein

Executive Producer

Ken Williams

Game Development System

Jeff Stephenson

Robert Heitman

Pablo Ghenis

Chris Iden

Paul Krasno

Music Development System

Stuart Goldstein

Programming

Ken Koch

John Hamilton

Chane Fullmer

Chris Hoyt

Teresa Baker

Animation and Background Scenes

Carolly Hauksdottir

William Skirvin

Jerry Moore

Documentation

Jerry Albright

NOTE

Because King's Quest IV is not copy-protected it may be installed on a Hard Disk or in a directory of a Hard Disk.

Immediately after booting King's Quest IV you will be asked to enter a word from the documentation you are currently reading. After typing in the correct word King's Quest IV will finish loading.

This is the legend of King's Quest...

Once, in a kingdom called Daventry, there lived a King named Edward. Daventry was a very old kingdom, and it had its share of kings, both good and bad, over the thousands of years. King Edward was a very good King, but he was also very old, and without children. Disorder ruled the land since the loss of the Three Great Treasures. King Edward feared that disorder might degenerate further once he died. Besides, he knew (as well did his people) that without an heir to the throne the kingdom would be in dire straits indeed. Thus, King Edward sent for his favorite knight, Sir Graham.

You are the bravest and most trustworthy of my knights, quick of wit and stout of heart. I have chosen you to succeed me as king, but first you must prove yourself worthy of my crown. Far beyond the walls of this castle lie shrouded the Three Great Treasures of Daventry, stolen years ago by stealth and sorcery. This kingdom will not be restored to its former glory and prosperity until these great treasures are returned to their rightful hearth. Succeed in this, my request, and the crown shall become yours upon my death. Fail, and our once beautiful kingdom will fall to the hands of evil forces who will use the powerful magic of the Three Great Treasures against us.

"May you return victorious, Sir Graham!"

Thus Sir Graham ventured where most humankind dared not tread, and returned home victorious with the cherished Treasures of Daventry, as is chronicled in the tale *Quest For the Crown*.



Now Graham ruled over the land, with the aid of the Magic Mirror and the other Great Treasures of Daventry. The people of Daventry prospered greatly under the reign of the kindly monarch. But peace and prosperity can become quite dull for valiant Kings. Not more than a week after the third anniversary of his appointment to the throne (on the eve of King Edward's death) did King Graham begin to feel the pangs of loneliness.

Fate would have it that Graham was standing next to the Magic Mirror as he pondered his plight. As he glanced toward the Mirror, he noticed that the glass had grown inexplicably cloudy.

As the mist cleared, Graham beheld the image of the most beautiful maiden he had ever seen. She stood glancing from a window, motionless except for a stray breeze that stirred her hair. A tear fell from one eye, and sparkled on her cheek like a diamond on velvet.



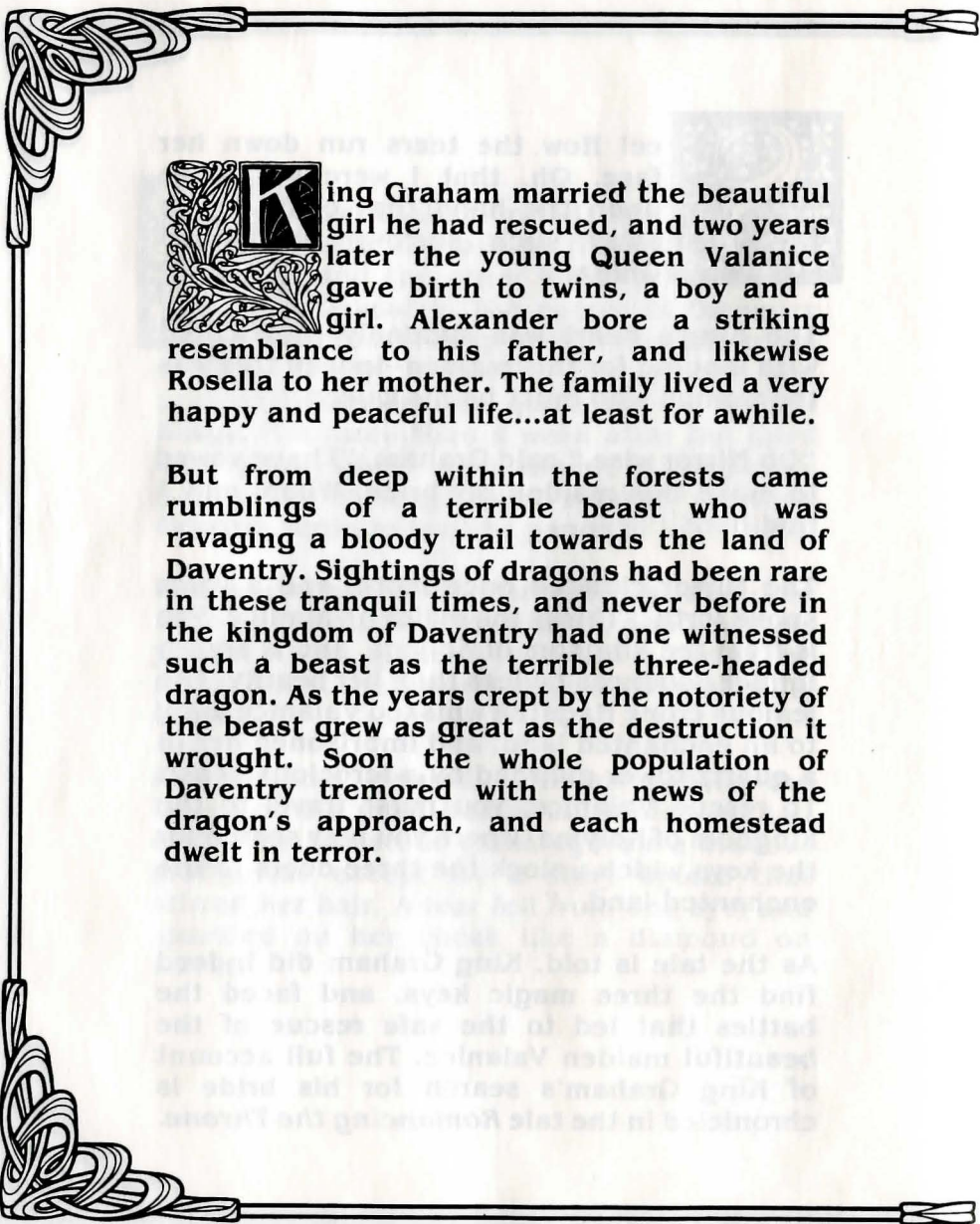
See! How the tears run down her face. Oh, that I were the glove upon the hand that could brush away such sorrow!" exclaimed Graham.

The King's heart was suddenly intoxicated with longing for this maiden--indeed this was the woman who must be his Queen.

"Oh Mirror wise," said Graham, "I have vowed to make this maiden my bride. Where may I find her?"

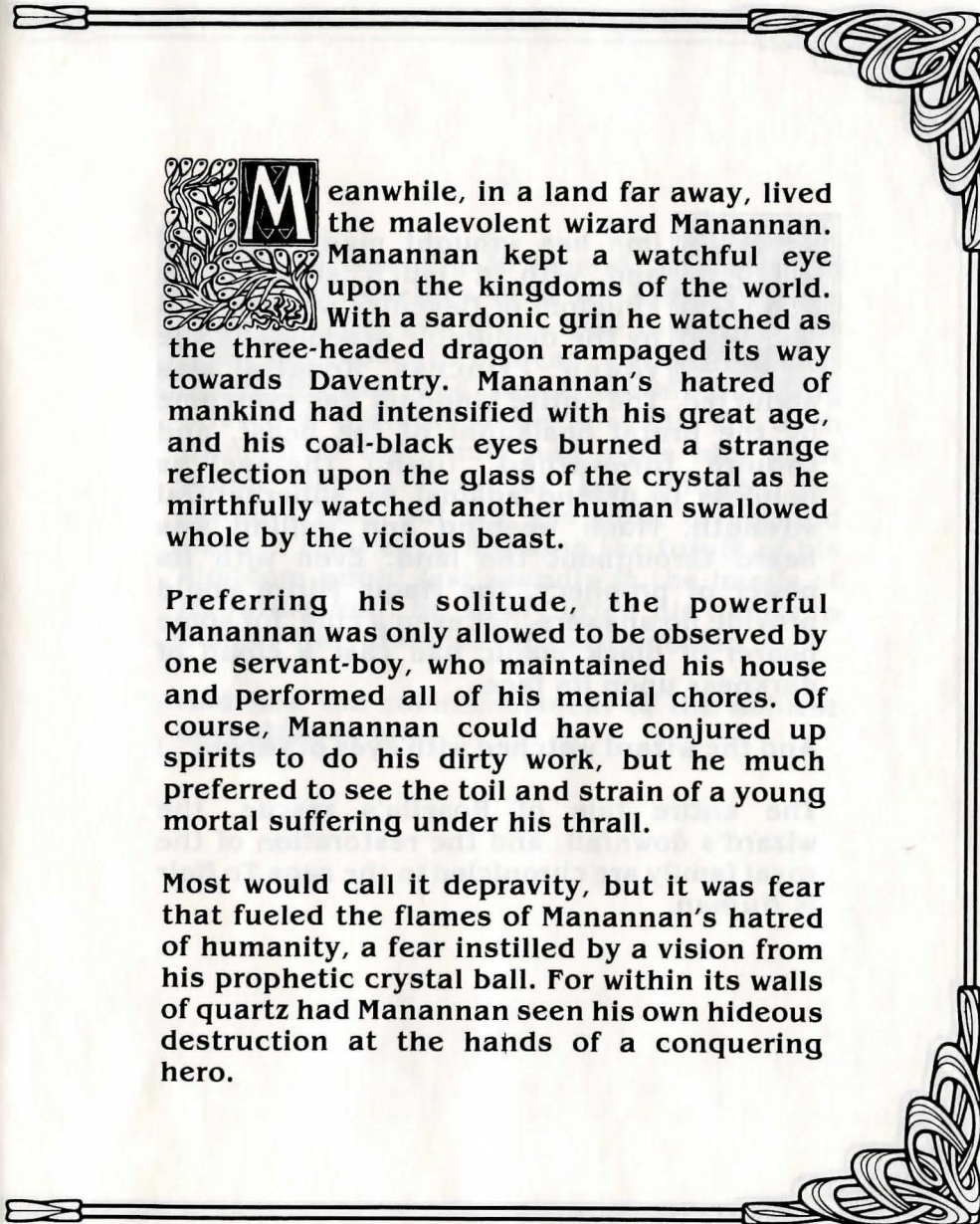
The Mirror clouded once more, and a voice spoke forth. "This is the maiden Valanice. She is from the kingdom of Kolyma, and is known for her goodness no less than her beauty. The jealous crone Hagatha whisked Valanice away to an enchanted land, and imprisoned her in a quartz tower guarded by a ferocious beast. To rescue Valanice, you must travel to the kingdom of Kolyma, where you may search for the keys which unlock the three doors to the enchanted land..."

As the tale is told, King Graham did indeed find the three magic keys, and faced the battles that led to the safe rescue of the beautiful maiden Valanice. The full account of King Graham's search for his bride is chronicled in the tale *Romancing the Throne*.



King Graham married the beautiful girl he had rescued, and two years later the young Queen Valanice gave birth to twins, a boy and a girl. Alexander bore a striking resemblance to his father, and likewise Rosella to her mother. The family lived a very happy and peaceful life...at least for awhile.

But from deep within the forests came rumblings of a terrible beast who was ravaging a bloody trail towards the land of Daventry. Sightings of dragons had been rare in these tranquil times, and never before in the kingdom of Daventry had one witnessed such a beast as the terrible three-headed dragon. As the years crept by the notoriety of the beast grew as great as the destruction it wrought. Soon the whole population of Daventry tremored with the news of the dragon's approach, and each homestead dwelt in terror.



Meanwhile, in a land far away, lived the malevolent wizard Manannan. Manannan kept a watchful eye upon the kingdoms of the world. With a sardonic grin he watched as the three-headed dragon rampaged its way towards Daventry. Manannan's hatred of mankind had intensified with his great age, and his coal-black eyes burned a strange reflection upon the glass of the crystal as he mirthfully watched another human swallowed whole by the vicious beast.

Preferring his solitude, the powerful Manannan was only allowed to be observed by one servant-boy, who maintained his house and performed all of his menial chores. Of course, Manannan could have conjured up spirits to do his dirty work, but he much preferred to see the toil and strain of a young mortal suffering under his thrall.

Most would call it depravity, but it was fear that fueled the flames of Manannan's hatred of humanity, a fear instilled by a vision from his prophetic crystal ball. For within its walls of quartz had Manannan seen his own hideous destruction at the hands of a conquering hero.

Time has wrought many changes, and with it much sorrow. The kingdom of Daventry was ravaged by the deplorable dragon, and the young Princess Rosella was abducted. The entire kingdom was overcome by the brutal onslaught of the beast, and though forewarned, found themselves helpless to defend against its supernatural strength. Much weeping and wailing was heard throughout the land. Even with its power of prophecy, the Magic Mirror could provide no answers, not even a clue, for some bearer of black magic had cast a cloud of darkness upon its face...

And the wizard watched with eyes of venom...!

The entire tale of Rosella's rescue, the wizard's downfall, and the restoration of the royal family are chronicled in the saga *To Heir is Human*.

According to legend, shortly after Rosella's rescue King Graham decided it was time to pass on his adventurer's cap. Gathering in his wife and two children, the King offered a grateful smile upwards, for each member of his family had given him great pride. Gazing down at his children, he couldn't help but see the glint of spirited valor in their eyes. Knowing the future of his kingdom would rest soundly in the hands of its future heir, he slowly lifted his hands to display the infamous adventurer's cap.

And now the commencement of the noblest adventure of all...

AN OVERVIEW

A Sierra 3-D Animated Adventure Game, simply stated, is an interactive movie where you become the main character. In this game, the main character is Princess Rosella, daughter of the dying King Graham.

Each 3-D Animated Adventure Game has a main goal, and yours in King's Quest IV is to find the magic talisman (to save Genesta, the good fairy) and the charmed fruit (to save your father), both hidden in a strange country. You will need to move swiftly and use your ingenuity, for you have but one day to complete your quest. Fail, and your loved ones will die, and you will be stranded in a strange land for the rest of your life.

TIPS FOR NEW ADVENTURE PLAYERS

Note: If you have played an Animated Adventure before, this section can be skipped.

1. HOW TO MOVE AROUND

Basic instructions on how to interact with this game are included on the reference card enclosed. For those who are not sure of what to do, there is a WALK THRU included at the end of this manual.

2. STAY OUT OF DANGER

Due to the dangerous nature of this adventure game, you will want to save your game often. Type SAVE GAME after you have made important progress. Type SAVE GAME when you encounter a potentially dangerous situation.

If you do encounter danger, and your character suffers an unfortunate accident (such as death), you can type RESTORE GAME to return to the place you were at when you last saved your game. Careful use of this function has saved many gallant knights from returning to lowly peasant status.

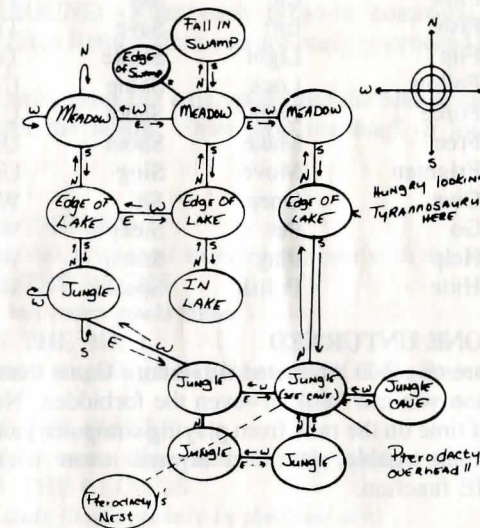
3. BE OBSERVANT

Look at and examine everything you can. When you enter a new location type LOOK AROUND. When you open a box type OPEN THE BOX. If you want to see the contents of the box type LOOK IN THE BOX. When you want to talk to a fisherman type TALK TO THE FISHERMAN. The descriptions and close-ups offered may provide valuable clues.

4. MAP YOUR PROGRESS

Draw a map that includes each place you visit, objects found, dangerous areas, and every landmark you see along the way. Try not to miss any area, or you may miss an important clue or item necessary to the completion of your quest. Also, don't think that because you've been somewhere once, it will be the same the next time. The people of Tamir (and other places you might visit) can move around as well as you (some even better).

Here's an example of a map you might draw:



5. BRING ALONG SOME HELP

The land of Tamir can be terrifying at night. You may find it helpful to play along with a friend. Different people come up with different ways to interpret clues, and besides, most adventurers work in teams.

6. ARM YOURSELF WITH THE PROPER VERBS

King's Quest IV understands a wide variety of verbs such as:

Bait	Dismount	Hit	Pry	Stand
Blow	Dive	Hug	Pull	Start
Bounce	Dock	Jump	Push	Steal
Break	Drink	Kill	Put	Sweep
Bridle	Drop	Kiss	Raise	Swim
Calm	Eat	Knock	Read	Swing
Call	Enter	Lay	Remove	Take
Cast	Exit	Lead	Ride	Talk
Catch	Feed	Leave	Rock	Tempt
Clean	Find	Lie	Say	Throw
Climb	Fish	Lift	Save	Tickle
Close	Flip	Light	Shake	Turn
Command	Follow	Lock	Shine	Undress
Cross	Force	Look	Shoot	Unlock
Cure	Free	Make	Shout	Untie
Cut	Frighten	Move	Sing	Use
Dance	Give	Open	Sit	Wade
Detach	Go	Pet	Sleep	Wake
Dig	Help	Play	Smell	Wave
Dim	Hide	Polish	Speak	Wear

7. LEAVE NO STONE UNTURNED

There's much more to a 3-D Animated Adventure Game than meets the eye. Try any action you can think of--even the forbidden. No one ever served a stretch of time on the rack from playing computer games. If you do run into serious trouble, you can always resort back to your RESTORE GAME function.

8. AT THE END OF YOUR ROPE?

If you've tried every possible trick in the book and still can't get anywhere, don't panic. Even the most stalwart of adventures have been caught in the midst of a confusion spell.

For this reason, hint books are available for all of Sierra's 3-D Animated Adventures. You can order the hint book for this game by using the order form in the package. Hints can also be received by calling the Sierra Support Line at (209) 683-6858 by having your computer call the Sierra Bulletin Board Service at (209) 683-4463.

YOUR ADVENTURE BEGINS...

AN INTRODUCTORY WALK-THRU TO KING'S QUEST IV

Press Return to bypass the title screen. Press Return again to bypass the credits screen.

The adventure starts with an introductory cartoon. You should watch the cartoon at least once, as it provides valuable information you need in completing your quest. To bypass the introductory cartoon, press Return.

You start out on the west shore of the beach. There are many objects you can LOOK at.

Type:

LOOK AROUND (After each typed-in command, you will receive a response. Press Return when you are ready to proceed with another command or action.)

A river, coming from the east, spills into the blue ocean before you. A lonely beach edges the ocean. From atop the bluff, a lovely meadow stretches eastward.

Type:

LOOK AT THE SKY

The bright blue sky seems to merge as one with the vast ocean before you.

LOOK AT THE ROCKS

There are not many rocks here.

LOOK AT THE BIRD

You see many seagulls gliding through the air in their never-ending quest for food.

LOOK AT THE WATER

The wide blue ocean disappears into the horizon to the west.

LOOK AT THE CLOUDS

Billowy clouds float serenely in the blue sky.

LOOK AT THE SAND

The blue water of the ocean washes serenely over this pretty sand beach.

LOOK AT THE FLOWERS

Beautiful wildflowers adorn the green meadowland to the east.

LOOK AT THE RIVER

The cold water of the river contrasts sharply with the warmer ocean water as the two converge.

Walk into the ocean. When you get in waist deep, you will begin to swim. Practice swimming around.

Type:
DRINK SOME WATER

You taste the ocean water. YUCK! This water's too salty!

Swim back to the beach. Walk to the south. The screen will change. You are now on a new stretch of beach. Walk south. The screen will change again. You have discovered the old fisherman's shanty.

Type:
LOOK AROUND

A poor fisherman's shanty adorns this part of the coastline. A pier stretches, from the house, out into the ocean to the west. You see a pretty meadowland off to the east.

LOOK AT THE HOUSE

The fisherman's shack looks badly in need of repair, as the sun, wind, and salt spray have taken their toll. From the house, an old pier leads out into the ocean.

LOOK AT THE PIER

The old worn pier juts out into the ocean from the weather-beaten house.

Walk onto the pier and head west. The screen will change. You see an old fisherman fishing off the pier. As you approach, the fisherman gets up, and walks off the screen to the east. Follow the fisherman east. The screen will change. Walk up to the door.

Type:
OPEN DOOR

The door opens and you enter. The screen will change. You are inside the fisherman's shanty. Walk up to the man.

Type:
TALK TO THE FISHERMAN

You talk to the grizzled fisherman as he sits at the table. Sighing, he tells you, "Them fish ain't been bitin' lately. If things don't git better soon, I don't know WHAT to do!"

Type:
TALK TO THE FISHERMAN

In reply, the old fisherman comments, "Me and the wife ain't gettin' any younger, and times is tough. If you've got any ideas, girlie, let me know."

Again type:
TALK TO THE FISHERMAN

The fisherman chooses to ignore your attempted conversation. Instead, he looks dismally into his coffee cup and sighs heavily.

While you're here, take a look around.

Type:
LOOK AROUND

The inside of the fisherman's shack looks almost as shabby as the outside. You notice the fisherman's pole in the corner.

LOOK AT THE TABLE

It looks like an old worn table.

LOOK AT THE BED

The lumpy bed looks old and uninviting.

LOOK AT THE FISH

You see a large fish hanging on the wall.

LOOK AT THE STOVE

At least the stove keeps it warm in here.

LOOK AT THE COFFEE POT

The smell of hot coffee fills the room.

DRINK SOME COFFEE

You don't like coffee.

TALK TO THE WOMAN

You introduce yourself to the old fisherman's wife. With little patience, she responds, "What're you doin' here, young lady?! Can't you see I'm busy?! We have enough problems without worryin' 'bout you!"

TALK TO THE WOMAN

You try to talk pleasantly to the tired-looking woman, but your words fall on deaf ears. She is obviously annoyed by your presence.

The old woman is annoyed by your constant chattering. It might suit you well to leave her alone.

You are now ready to leave this house and continue on your adventure.

May fortune be with you along the way!

MS DOS (SCI) USERS' INFORMATION

Sierra's 3-D Animated Adventures represent a new revolution in computer gaming. Advanced features such as high resolution graphics, state-of-the-art animation and a powerful parser combine to make adventure games that are the closest thing yet to real life.

GETTING STARTED

If you are playing from a hard disk, proceed to INSTALL THE GAME.

If you are playing from floppy disks, format one or more disks for saving games, make backup copies of your program masters, and run through the installation procedure to configure the game to your equipment.

FORMAT SAVE GAME DISK(S)

Sierra's 3-D Animated Adventures support both 3 1/2" and 5 1/4" disk drives. Please refer to your computer's user manual for format instructions.

MAKE BACKUP COPIES OF PROGRAM MASTERS

1. Place your DOS system disk in drive A:.
2. If you have one drive, type DISKCOPY and press ENTER. If you have two drives, type DISKCOPY A: B: and press ENTER.
3. Follow the onscreen prompts to copy the disk.
4. Repeat the above procedure to copy all program masters.

INSTALL THE GAME

Place your disk 1 (or its backup) into your floppy disk drive. Type the letter of the disk drive you just placed the disk into followed by a colon and press ENTER (eg. A:). Type INSTALL and press ENTER. Answer the onscreen questions using the up and down arrow keys to highlight your selections. You will be asked if you wish to install the game on your hard disk. If you do not wish the game to be installed on your hard disk, then press ESC (to skip this step). Otherwise enter the letter designation of your hard disk (usually C) and follow the prompts.

Please Note: The install procedure will write a file named RESOURCE.CFG to disk 1. For the installation to be completed correctly, DISK 1 MUST NOT BE WRITE PROTECTED. No other files on disk 1 are written or changed by the INSTALL command.

LOADING INSTRUCTIONS

1. If you are starting the game from floppy disk: Place disk 1 into the drive, type SIERRA and press ENTER.
2. If you are starting the game from hard disk: Type CD\SIERRA and press ENTER. Next type the name of the game as it was given to you during installation (eg: KQ4, PQ2) and press ENTER.

THE PULL-DOWN MENUS

Most of the functions you will need to use while playing this game can be accessed using the pull-down menus.

To access the menus with a mouse:

1. Press the left mouse button while the mouse cursor is in the status line. The menu will appear. As long as you keep the mouse button pressed, you will be able to examine the contents of the various menus. To select a menu option just release the button while a given option is highlighted. EXAMPLE: If you highlight SAVE GAME from the FILE menu, a window will appear requesting you to type the description of the saved game.

To access the menus with the keyboard:

1. Press ESC to make the menus appear.
2. Use the arrow keys to highlight the desired action from a menu.
3. Press ENTER to select the desired action.

To access the menus with the joystick:

1. Press the joystick button and the menus will appear.
2. Highlight the desired option with the joystick and press the joystick button to make a selection.
Please Note: If you decided not to make a selection, move the highlight off the top of the menu and press the button.

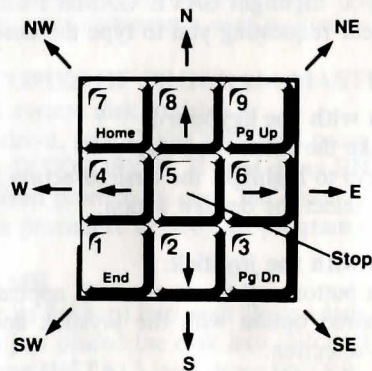
WINDOWS

When a menu item is selected, a dialog window appears. Dialog windows are used for typing commands or making selections. To move the cursor within the window, use the mouse or the arrow keys. You may also use the HOME or END keys to move the cursor to the beginning or end of a line. Type CTRL-C to clear the line (if you make a mistake, wish to rename a file, etc.).

Windows may contain command buttons. To perform a command with a mouse, select the desired command button and click the left mouse button. To perform a command with the keyboard, use the TAB and SHIFT-TAB keys to move between choices. Press ENTER to select a command. Press ESC to cancel the command.

MOVING YOUR CHARACTER

A joystick, mouse or the numeric keypad/arrow keys on your keyboard can be used to move your character on the screen. Tandy 1000 Series users must depress their NUM LOCK key to use the numeric keypad. To halt your character's steps with the keypad, press the number 5 or press the key last used again. Using a mouse, start movement by clicking the left mouse button. The character will move to the point where the mouse button was clicked and stop there.



INTERACTING WITH THE GAME

You interact with the game by typing in commands of one or two words, or in complete sentences. Unless otherwise instructed, follow all commands with ENTER.

EXAMPLES OF COMMON COMMANDS:

You may meet characters who have messages for you. Start a conversation with them. Type: TALK TO (whoever you wish to talk to). For example, TALK TO THE ANGRY PIRATE.

You may encounter objects you need along the way. To take an object type: TAKE (the object you want to take). For example, TAKE THE SILVER CHALICE.

Pay close attention to details. Take a close look at objects. Type: EXAMINE (the object you wish to examine). For example, EXAMINE THE DUSTY TREASURE CHEST.

You will need to use the objects you acquire on your journey. Type: GIVE THE (object) to (the person or thing you wish to have the object). For example, GIVE THE BONE TO THE HUNGRY TIGER.

RETYPING COMMANDS

If you wish to repeat a command select RETYPE from the ACTION menu or press the SPACEBAR.

INVENTORY

If you wish to see the items you are carrying, select INVENTORY from the ACTION menu or press the TAB key. A list of the items you are carrying will be displayed. To view an object, click on its name with the mouse, or use the arrow keys to highlight the name and press ENTER. Select OK or press the ESC key to resume play.

PAUSING YOUR GAME

If you wish to pause the game, select PAUSE from the ACTION menu. Press ESC or ENTER to continue play.

SAVING AND RESTORING GAMES

To allow for errors in judgment and creative exploration, it is recommended that you frequently save your game in progress. You will always want to save your game before encountering dangerous situations. You should also save your game after you have made significant progress in the game.

Please Note: If you're playing from floppy disks, you must have a formatted save game disk before you can save a game.

You may name your saved games using standard English phrases. For example, if you are standing on a sandy beach, call your saved game "STANDING ON A SANDY BEACH", or whatever seems appropriate.

SAVING YOUR GAME (Single Floppy Disk Drive Users)

1. Select SAVE GAME from the FILE menu.
2. You will be prompted to insert your SAVE GAME disk in drive A:. Follow the prompt by replacing your game disk with a formatted disk on which your game may be saved. Select OK or press ENTER.
3. Type the description of your saved game. Select SAVE or press ENTER to save the game. After the game is saved, you will be prompted to reinsert your game disk in drive A:.

SAVING YOUR GAME (Two Floppy Disk Drive Users)

1. Select SAVE GAME from the FILE menu.
2. You will be prompted to insert your SAVE GAME disk in drive A:. Select CHANGE DIRECTORY. Type CTRL-C to clear the dialog window and enter B:. Insert your SAVE GAME disk into the B: drive. Select OK or press ENTER.
3. After the game is saved, play will resume.

Please Note: Leave your save game disk in drive B: for future saves.

SAVING YOUR GAME (Hard Disk Users)

1. Select SAVE GAME from the FILE menu.
2. Type the description of the saved game in the dialog window. Select SAVE or press ENTER to save the game to the directory you are currently playing on. If you change your mind and do not wish to save the game, select cancel or press ESC.

3. If you wish to save the game to a directory other than the one you are playing on, select CHANGE DIRECTORY. Type CTRL-C to clear the dialog window and enter the name of the directory on which you wish to save the game. Select OK or press ENTER. Play will resume after the game has been saved.

Please Note: All future games will be saved on this directory until a new CHANGE DIRECTORY command is used.

RESTORING YOUR GAME

Select RESTORE from the FILE menu. You will be prompted to select the game you wish to restore. (On a single drive system, you will be prompted to insert your save game disk.) Highlight the desired game and select RESTORE. If the game you wish to restore is on a different directory, select CHANGE DIRECTORY.

QUITTING YOUR GAME

If you wish to stop playing, select QUIT from the FILE menu.

SOUND CONTROLS

To turn off the sound, select TURN SOUND OFF from the SOUND menu. To turn the sound back on select TURN SOUND ON.

To adjust the volume, select VOLUME from the SOUND menu. When you have selected the desired volume, select OK or press ENTER. Select NORMAL and select OK to return to standard volume. Select CANCEL if you change your mind and wish to return to the game.

Please Note: The volume control will not work with some hardware configurations.

SHORT CUTS FOR COMMON COMMANDS

You can use function and control keys to short cut many common commands.

F1	Help screen/Menus: Lists game instructions (including some specific to your game which may not be mentioned here)
F2	Toggle sound (on or off)
F3 or SPACEBAR	Echo (repeat) previous command
F5	Save game
F7	Restore game
F9	Restart game

Function keys F4, F6, F8 and F10 may be used for specific functions in your game. Refer to the game menu or your instructions.

Control I or TAB	Inventory
Control P	Pause game
Control Q	Quit game
Control S	Speed adjustment

OR

- key	Slower
= key	Normal
+ key	Faster

Control V	Volume adjustment for sound
-----------	-----------------------------

Please Note: If you plan on installing this Sierra game on your hard disk, you need a CONFIG.SYS with files set to 15 or greater.

To find out if you already have a CONFIG.SYS, at the DOS prompt type CD\ then press ENTER. Next, type DIR CONFIG.SYS and press ENTER. If you get a "File Not Found" message you must create a CONFIG.SYS. If you already have this file, you must edit it. Follow these steps to create a CONFIG.SYS:

```
COPY CON CONFIG.SYS      (press ENTER)
FILES = 15                (press ENTER)
Press the ◀F6▶ key       (press ENTER)
```

You should see the message "1 File(s) copied". You will have to reboot your computer for the CONFIG.SYS to take effect.

If you already have a CONFIG.SYS, you must edit the file to include a Files = 15 (or greater) statement. Use your favorite word processor or the EDLIN program which comes with MS DOS. Refer to your DOS manual for EDLIN commands.

OTHER 3-D ANIMATED ADVENTURE GAMES BY ROBERTA WILLIAMS

KING'S QUEST I-

The first-ever 3-D animated adventure game, and a bestseller. Join Sir Graham as he strives to save the kingdom of Daventry and win a crown through glorious deeds.

KING'S QUEST II-

The long-awaited sequel, and another bestseller. Join King Graham on his quest to rescue a beautiful maiden imprisoned in a faraway land.

KING'S QUEST III-

Help Gwydion, slave to an evil wizard, overcome his servitude to perform brave deeds and receive a royal reward. First in the series to include magical spells. Advanced level, 256K required.

THE BLACK CAULDRON-

Based on the classic children's books by Lloyd Alexander, and the feature film by The Walt Disney Company. A bestseller, designed specifically for younger or first-time adventurers. Join the boy Taran in his efforts to defeat the evil Horned King and free Prydain from his reign of terror.

Copyright The Walt Disney Company.

MIXED-UP MOTHER GOOSE-

A fascinating, fantastic entertainment program for the home, nursery schools and kindergarten classes. Requires absolutely no reading skills. Characters in the game talk to children with both text messages and pictures, so kids of different ages and abilities can equally enjoy the magic of Mother Goose.

THE COLONEL'S BEQUEST-

Roberta Williams takes you back to the 1920's for a spine-tingling murder-mystery-adventure deep in the bayous of Southern Louisiana! Explore a gloomy old plantation in an attempt to discover who is murdering the dinner guests, and why. Survive the long night...if you can!

KING'S QUEST IV The Perils of Rosella

Jadis, vivait au pays de Daventry le roi Edward. Ce royaume, qui existait depuis des siècles, avait vu défiler sur le trône de bons et de mauvais rois. Le roi Edward était un très bon roi mais il atteignait un très grand âge sans que sa descendance ne soit assurée. Depuis la perte des Trois grands trésors, le chaos régnait sur ses terres, et il avait peur que la situation ne dégénère un peu plus après sa mort. Par ailleurs, il savait (tout comme son peuple) que l'absence d'un nouveau roi conduirait le royaume à sa destruction. Il se décida donc à envoyer chercher Sir Graham, son chevalier favori.

Tu es le chevalier le plus courageux et le plus digne de confiance, tu as de l'esprit et du cœur. Je t'ai choisi pour me succéder au trône, mais tu dois auparavant prouver que tu le mérites. A des milliers de kilomètres de ce château, sont enterrés les Trois grands trésors de Daventry, qui furent volés autrefois par l'alliance de la sorcellerie et du brigandage. Ce royaume ne retrouvera pas sa splendeur et sa prospérité passées si ces trésors ne sont pas ramenés. Que ma requête soit exaucée et tu me succéderas au trône à ma mort. Si tu échoues, notre merveilleux royaume passé tombera aux mains des forces du mal qui utiliseront le pouvoir magique des Trois grands trésors contre notre peuple.

"Que tu sortes glorieux de cette quête, Sir Graham!"

Sir Graham se mit en chemin et traversa des terres hostiles et revint victorieux au royaume avec les précieux trésors de Daventry. Cette histoire est retracé dans Quest for the Crown.

A présent, Graham dirigeait le pays, assistés du miroir magique et des autres grands trésors de Daventry. La prospérité se généralisait dans le royaume sous l'influence du généreux monarque. Mais paix et prospérité sont synonymes d'ennui pour les jeunes rois vigoureux. Moins d'une semaine après ses trois ans d'anniversaire au trône (la veille de la mort du roi Edward), le roi Graham commença à souffrir les affres de sa solitude.

Le destin a voulu que Graham se trouvait à côté du miroir magique lorsqu'il réfléchissait à son triste sort. Il regarda en direction du miroir et vit que le verre revêtait bizarrement un aspect opaque.

Lorsque le verre redevint clair, Graham entrevit l'image de la plus belle jeune fille qui lui fut donnée de voir. Elle était penchée à la fenêtre, immobile, et seule la brise soulevait doucement ses cheveux. Une larme coula et vint scintiller sur sa joue, telle un diamant posé sur un écran de velours.

"Voyez comme les larmes roulent sur son visage ! Ô que j'aimerais être le gant qui chasse son chagrin !" s'exclama Graham.

Le cœur du roi débordait d'amour pour la jeune fille ; elle devait devenir sa reine.

"Oh! mon sage miroir," dit Graham, "j'ai juré de prendre cette jeune fille pour femme. Où puis-je la trouver ?"

Le miroir s'obscurcit une nouvelle fois et une voix retentit. "Elle s'appelle Valance. Elle vient dans le royaume de Kolyma où l'on dit que sa bonté égale sa beauté. Une vieille femme du nom d'Hagatha, chassa la jeune fille sur une île enchantée et la retint prisonnière dans une tour de verre gardée par une bête féroce. Pour la délivrer, tu dois traverser le royaume de Kolyma et trouver les clefs qui doivent ouvrir les trois portes de l'île enchantée..."

D'après le conte, le roi Graham trouva les trois clefs magiques et se livra aux combats pour délivrer la belle Valance. Toutes les aventures du roi Graham sont narrées dans Romancing the Throne.

Le roi épousa la très belle jeune fille et deux ans plus tard, la reine Valance donna naissance à deux jumeaux : une fille et un garçon. Alexander ressemblait étrangement à son père, tout comme Rosella à sa mère. Et ils vécurent heureux... au moins pendant quelques temps.

Un jour, les grondements d'une terrible bête, qui émergeaient des profondeurs des bois retentirent. Sa progression inéluctable était sanguinaire. On avait vu très peu de dragons en ces temps paisibles, mais personne n'avait jamais encore vu, de mémoire d'homme, un horrible dragon à trois têtes comme celui-ci. Au fil des années, la réputation de la bête s'accrut en fonction de ses méfaits, et toute la population de Daventry tremblait de plus en plus, au fur et à mesure que la bête se rapprochait ; tous les habitants étaient paralysés par la peur.

Pendant ce temps, dans une contrée éloignée, vivait un magicien malveillant du nom de Manannan. Celui-ci observait tous les royaumes du monde et se réjouissait de la progression du dragon vers Daventry. L'aversion de Manannan pour le genre humain s'était accrue avec son grand âge et ses yeux de vieil homme se reflétaient dans la boule de cristal lorsqu'il regardait le monstre avaler tout cru une nouvelle proie humaine.

Attaché à sa solitude, le puissant Manannan ne vivait qu'avec son serviteur, un jeune garçon qui nettoyait sa maison et se chargeait de ses menus travaux. Manannan aurait pu conjurer une armée d'esprits pour faire ses corvées mais il préférerait garder sous son joug cruel un jeune humain pour le voir souffrir.

Cela ressemblait à de la perversion, mais les flammes de sa haine pour l'humanité étaient alimentées par la peur, la peur de ce qui lui était donné de voir dans sa boule de cristal. Dans sa tour de verre, Manannan avait vu qu'il serait réduit à néant par le héros conquérant.

Le temps avait apporté beaucoup de changements et de chagrins. Le royaume de Daventry avait été ravagé par le terrible dragon et la princesse Rosella avait été enlevée. Tout le royaume avait été touché par la brutalité de

l'animal, et malgré la connaissance de sa venue, personne n'avait été capable de lutter contre sa force surnaturelle. Les pleurs et les cris envahissaient le royaume. Malgré ses pouvoirs de prédiction, le miroir magique ne pouvait fournir de solution, pas même un début, car un adepte de la magie noire l'avait obscurci.

Et le magicien regardait la scène de ses yeux de venin...!

Le conte de la délivrance de Rosella, de la chute du sorcier et du rétablissement de la famille royale est narré dans To Heir is Human.

D'après la légende, peu de temps après la délivrance de Rosella, le roi Graham décida qu'il était temps de mettre fin à sa vie d'aventurier. Il réunit sa femme et ses deux enfants, et il leur sourit car ils étaient source de grande fierté. En regardant ses enfants, il eut la certitude qu'ils étaient guidés par de nobles sentiments. Et à cet instant, il sut que son royaume était en sécurité dans les mains de son héritier, et il leva les mains en dévoilant son chapeau d'aventurier.

Et à présent peut débiter la plus grande aventure de toutes...

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

En quelques mots, un jeu d'aventure animé Sierra 3D est un film interactif dont vous êtes le héros. Dans ce jeu, le personnage principal est la Princesse Rosella, la fille du roi Graham qui est mourant.

Chaque jeu d'aventure animé Sierra 3D a un but principal, et le vôtre dans King's Quest IV est de trouver le talisman magique (pour sauver Genesta, la bonne fée) et le fruit ensorcelé (pour sauver votre père) qui sont cachés dans une contrée étrange. Vous devrez vous déplacer rapidement et utiliser toute votre ingénuité car vous ne possédez qu'un jour pour effectuer cette mission. Si vous échouez les personnes qui vous sont chers mourront et vous finirez votre vie, prisonnier d'une terre étrange.

TRUCS POUR LES AVENTURIERS EN HERBE

Remarque : si vous avez déjà joué à un jeu d'aventure animé, passez à la section suivante.

1. COMMENT VOUS DÉPLACER

Vous trouverez les instructions pour dialoguer avec ce jeu dans la carte de référence ci-jointe. Si vous ne savez pas comment procéder, reportez-vous à la section GUIDE DE JEU en fin de manuel.

2. EVITEZ LE DANGER

Ce jeu étant par nature dangereux, nous vous conseillons de faire des sauvegardes fréquentes. Tapez SAVE GAME (enregistrer le jeu) lorsque vous venez d'effectuer une progression importante ou en cas de situation périlleuse.

Si vous vous trouvez face à une situation dangereuse, et que votre personnage subit un triste sort (comme la mort), vous pouvez taper RESTORE GAME (restaurer le jeu) pour revenir à l'endroit où vous vous trouviez avant d'effectuer la sauvegarde. Cette fonction peut vous permettre d'empêcher des preux chevaliers de retourner à la paysannerie.

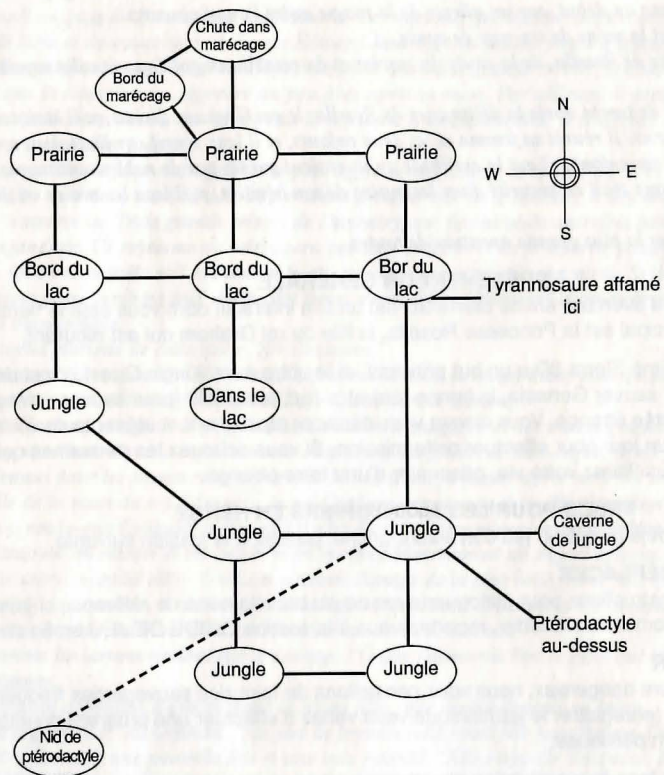
3. SOYEZ VIGILANT

Regardez et examinez tout ce que vous pouvez. Lorsque vous arrivez dans un nouvel endroit, tapez LOOK AROUND (regarder autour). Lorsque vous voulez ouvrir une boîte, tapez OPEN THE BOX. Si vous voulez en analyser le contenu, tapez LOOK IN THE BOX (regarder dans la boîte). Lorsque vous voulez parler à un pêcheur, tapez TALK TO THE FISHERMAN (parler au pêcheur). Les descriptions et les vues rapprochées peuvent vous fournir des informations essentielles.

4. TRACER VOTRE PROGRESSION

Tracez une carte comprenant tous les endroits visités, objets trouvés, zones dangereuses et points de repère rencontrés. Essayez de visiter tous les endroits car vous pouvez rater un indice important ou un élément nécessaire à la réalisation de votre quête. Si vous avez été dans un endroit une fois, cela ne veut pas dire que celui-ci ne sera pas différent la fois d'après. Le peuple de Tamir (et d'autres endroits à visiter) se déplacent aussi bien que vous (parfois même mieux).

Voici un exemple de carte :



5. FAITES-VOUS AIDER

Le pays de Tamir peut être terrifiant de nuit. Vous pouvez jouer avec un ami si vous le souhaitez. Chaque personne a sa propre interprétation des indices, et puis la plupart des grandes aventures se sont vécues en équipe.

6. ARMEZ-VOUS DES VERBES UTILISÉS

King's Quest IV utilise une large liste de verbes tels que :

Bait (amorcer)	Blow (souffler)	Bounce (rebondir)
Break (casser)	Bridle (se rebiffer)	Calm (calmer)
Call (appeler)	Cast (jeter un sort)	Catch (attrapper)
Clean (nettoyer)	Climb (grimper)	Close (fermer)
Command (donner un ordre)	Cross (croiser)	Cure (soigner)
Cut (couper)	Dance (danser)	Detach (détacher)
Dig (creuser)	Dim (réduire)	Dismount (mettre pied à terre)
Dive (plonger)	Dock (rogner)	Drink (boire)
Drop (lâcher)	Eat (manger)	Enter (entrer)
Exit (sortir)	Feed (nourir)	Find (trouver)
Fish (pêcher)	Flip (donner un petit coup)	Follow (suivre)
Force (obliger)	Free (libérer)	Frighten (effrayer)
Give (donner)	Go (aller)	Help (aider)
Hide (cacher)	Hit (frapper)	Hug (êtreindre)
Jump (sauter)	Kill (tuer)	Kiss (embrasser)
Knock (frapper)	Lay (poser)	Lead (conduire)
Leave (quitter)	Lie (s'allonger)	Lift (monter)

Light (allumer)	Lock (fermer)	Look (regarder)
Make (fabriquer)	Move (se déplacer)	Open (ouvrir)
Pet (câliner)	Play (jouer)	Polish (polir)
Pry (ouvrir)	Stand (se tenir debout)	Start (commencer)
Steal (voler)	Sweep (balayer)	Swim (nager)
Swing (se balancer)	Take (prendre)	Talk (parler)
Tempt (tenten)	Throw (jeter)	Tickle (chatouiller)
Turn (tourner)	Undress (dévêtir)	Unlock (déverrouiller)
Untie (desserrer)	Use (utiliser)	Wade (marcher dans l'eau)
Wake (réveiller)	Wave (faire un signe)	Wear (porter)

7. SOYEZ À L'AFFÛT

Les jeux d'animation 3D offre bien plus qu'il n'y paraît. Essayez toute action qui vous passe par la tête, même celles qui sont interdites. Personne n'a jamais été torturé pour avoir joué à un jeu vidéo. Si vous vous retrouvez enlisé (dans les problèmes), n'hésitez pas à utiliser la fonction RESTORE GAME (restaurer le jeu).

8. AU BOUT DU ROULEAU ?

Si vous avez tout essayé et que vous êtes bloqué, ne paniquez pas. Même le plus vaillant des aventuriers peut être frappé par un sort le plongeant dans la confusion.

PLACE À L'AVENTURE...

GUIDE DE JEU DE KING'S QUEST IV

Appuyez sur Retour pour passer l'écran de titre et pour passer l'écran des remerciements.

Cette aventure débute par un dessin animé. Nous vous conseillons de le regarder au moins une fois, car celui-ci offre de précieuses informations sur votre quête. Pour sauter ce dessin animé, appuyez sur Retour.

Vous démarrez sur le rivage ouest de la plage. Vous pouvez regarder (LOOK) de nombreux objets.

Tapez : LOOK AROUND (regarder autour de vous) (Après avoir tapé une commande, vous recevrez une réponse. Appuyez sur Retour lorsque vous êtes prêt à passer à la commande ou action suivante.)

Une rivière, coulant de l'est, se jette dans l'océan bordé par une petite plage. Au-dessus de la falaise, s'étend, en direction de l'est, une prairie.

Tapez: LOOK AT THE SKY (regarder le ciel)

Le ciel d'un bleu profond semble se confondre avec l'océan.

LOOK AT THE ROCKS (regarder les rochers)

Il n'y a pas trop de rochers dans le coin.

LOOK AT THE BIRD (regarder l'oiseau)

Vous pouvez voir de nombreux goélands, toujours en quête de nourriture, sillonner le ciel.

LOOK AT THE WATER (regarder l'eau)

L'océan bleu disparaît à l'horizon à l'ouest.

LOOK AT THE CLOUDS (regarder les nuages)

Des nuages cotonneux flottent tranquillement dans le ciel bleu.

LOOK AT THE SAND (regarder le sable)

L'eau bleue de l'océan vient se jeter doucement sur le rivage de la petite plage.

LOOK AT THE FLOWERS (regarder les fleurs)

De belles fleurs sauvages parent la prairie verdoyante s'étendant vers l'est.

LOOK AT THE RIVER (regarder la rivière)

L'eau froide de la rivière jure avec l'eau plus chaude de l'océan à l'endroit de leur rencontre.

Avancez-vous dans l'océan. Lorsque vous avez de l'eau jusqu'à la taille, commencez à nager.

Entraînez-vous un peu.

Tapez : DRINK SOME WATER (boire de l'eau)

Vous buvez de l'eau de mer. Beurk ! c'est trop salé.

Revenez à la plage en nageant. Marchez en direction du sud. Un nouvel écran s'affiche et vous trouvez à présent sur une nouvelle plage. Marchez en direction du sud. Un nouvel écran s'affiche et vous découvrez une cabane de pêcheur.

Tapez : LOOK AROUND (regardez autour de vous)

Vous apercevez la cabane d'un pauvre pêcheur. Un embarcadère s'étend de la maison à l'océan en direction de l'ouest. Vous pouvez apercevoir une ravissante prairie vers l'est.

LOOK AT THE HOUSE (regarder la maison)

La maison du pêcheur exposée au soleil, au vent et au sel à besoin de réparation. Un embarcadère s'étend de la maison à l'océan.

LOOK AT THE PIER (regarder l'embarcadère)

Le vieil embarcadère s'étend de la vieille cabane ravagée à l'océan.

Marchez sur l'embarcadère en direction de l'ouest. Un nouvel écran s'affiche et vous apercevez un vieux pêcheur en train de pêcher depuis l'embarcadère. Il se lève alors que vous vous approchez et sort de l'écran en marchant en direction de l'est. Suivez-le. Un nouvel écran s'affiche. Marchez en direction de la porte.

Tapez : OPEN DOOR (ouvrir la porte)

La porte s'ouvre et vous entrez. Un nouvel écran s'affiche et vous vous retrouvez à l'intérieur de la cabane du pêcheur. Approchez-vous de l'homme.

Tapez : TALK TO THE FISHERMAN (parler au pêcheur)

Vous parlez au pêcheur grisonnant qui s'assoit à la table. Il vous dit en soupirant "Ça mord pas trop en ce moment, j'sais pas trop CE QUE j' vais devenir si ça continue à ce train là".

Tapez : TALK TO THE FISHERMAN (parler au pêcheur)

Le pêcheur vous répond : "Moi et ma femme on est plus tout jeune et les temps sont durs. Si vous avez une solution, mamselle, n'hésitez pas !".

Tapez : TALK TO THE FISHERMAN (parler au pêcheur)

Le pêcheur ne répond pas. Il regarde son café d'un air maussade et émet un profond soupir.

Profitez-en pour jeter un coup d'oeil dans la maison.

Tapez :

LOOK AROUND (regarder autour)

L'intérieur de la cabane est à l'image de l'extérieur. Vous remarquez sa canne à pêche dans un coin.

LOOK AT THE TABLE (regarder la table)

Cela ressemble à une vieille table usée.

LOOK AT THE BED (regarder le lit)

Le vieux lit semble vieux et inconfortable.

LOOK AT THE FISH (regarder le poisson)

Un gros poisson est accroché au mur.

LOOK AT THE STOVE (regarder le poêle)

Au moins il chauffe bien.

LOOK AT THE COFFEE POT (regarder la cafetière)

L'odeur du café plane sur la pièce.

DRINK SOME COFFEE (boire du café)

Vous n'aimez pas le café.

TALK TO THE WOMAN (parler à la femme)

Vous vous présentez à la femme du pêcheur. Elle répond faisant preuve d'impatience : "Qu'est-ce que vous faites ici, mademoiselle ? J'ai pas que ça à faire ! Nous avons déjà suffisamment de problèmes sans nous occuper de vous."

TALK TO THE WOMAN (parler à la femme)

Vous essayez de parler gentiment à la femme qui semble fatiguée, mais vos paroles tombent dans l'oreille d'une sourde. Vous la dérangez.

La femme n'apprécie pas du tout votre conversation. Peut-être vaudrait-il mieux la laisser en paix.

A présent, vous pouvez quitter la maison pour poursuivre votre aventure !

Et que la fortune soit avec vous !

MS DOS (SCI) INFORMATIONS POUR L'UTILISATEUR

Les jeux d'aventure animé Sierra 3D traduisent une approche radicalement nouvelle dans les jeux vidéo. Grâce aux graphiques haute résolution, à l'animation à la pointe de la technique et à un analyseur de syntaxe, ces jeux sont les plus proches de la réalité jamais créés.

DÉMARRAGE

Si vous jouez à partir du disque dur, passez à INSTALLATION DU JEU

Si vous jouez à partir de disquettes, formatez une ou plusieurs disquettes pour enregistrer vos parties, faites des copies de sauvegarde de vos disquettes d'origine et suivez la procédure d'installation pour configurer le jeu en fonction de vos matériels.

FORMATAGE DE DISQUETTES DE SAUVEGARDE

Les jeux d'aventures animés Sierra 3D supportent les lecteurs de disquettes 3,5" et 5,25". Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre ordinateur pour les instructions de formatage.

COPIE DES DISQUETTES D'ORIGINE

1. Placez la disquette du système DOS dans le lecteur A:.
2. Si vous possédez un lecteur unique, tapez DISKCOPY et appuyez sur ENTRÉE. Si vous possédez un lecteur double, tapez DISKCOPY A:B et appuyez sur ENTRÉE.
3. Suivez les invites à l'écran pour copier la disquette.
4. Répétez la procédure ci-dessus pour copier toutes vos disquettes originales.

INSTALLATION DU JEU

Insérez la disquette 1 d'origine ou sa copie dans le lecteur de disquette. Entrez le nom du lecteur contenant cette disquette en inscrivant la lettre correspondante suivie de deux-points, puis appuyez sur ENTRÉE (par exemple, A:). Tapez INSTALL, puis appuyez sur ENTRÉE. Répondez aux invites à l'aide des flèches haut et bas pour mettre en surbrillance vos sélections. A l'invite vous demandant si vous souhaitez installer le jeu sur votre disque dur, tapez la lettre correspondant à celui-ci (normalement C), et suivez les invites, ou passez cette étape en appuyant sur Echap.

Remarque : la procédure d'installation écrit un fichier nommé RESOURCE.CFG sur la disquette 1. LA DISQUETTE NE DOIT PAS ÊTRE PROTÉGÉE EN ÉCRITURE pour que l'installation réussisse. Aucun autre fichier n'est écrit ou modifié sur la disquette 1 par la commande INSTALL.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Si vous lancez le jeu à partir d'une disquette : insérez la disquette 1 dans le lecteur, tapez SIERRA, puis appuyez sur ENTRÉE.
2. Si vous lancez le jeu à partir du disque dur : tapez CD\SIERRA et appuyez sur ENTRÉE. Ensuite, tapez le nom du jeu donné lors de l'installation (par exemple, KQ4 ou PQ2) et appuyez sur ENTRÉE.

MENUS DÉROULANTS

La plupart des fonctions sont offertes dans des menus déroulants.

Pour accéder aux menus avec une souris :

1. Appuyez sur le bouton gauche de la souris lorsque le curseur est sur la ligne d'état pour afficher le menu. Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour visualiser le contenu des divers menus. Pour sélectionner une option, relâchez le bouton sur l'option mise en surbrillance. Par exemple, si SAVE GAME (enregistrer le jeu) est mis en surbrillance dans le menu FILE (fichier), une fenêtre s'affiche vous demandant d'entrer la description du jeu sauvegardé.

Pour accéder aux menus avec un clavier :

1. Appuyez sur Echap pour afficher les menus.
2. Utilisez les flèches directionnelles pour mettre en surbrillance l'option voulue.
3. Appuyez sur Entrée pour sélectionner cette option.

Pour avoir accès aux menus avec un joystick :

1. Appuyez sur le bouton du joystick pour afficher les menus.
2. Mettez en surbrillance l'option souhaitée à l'aide du joystick et appuyez sur le bouton pour effectuer votre sélection.

Remarque : si vous décidez de ne faire aucune sélection, retirez la barre de surbrillance du haut du menu et appuyez sur le bouton.

FENÊTRES

Lorsqu'un élément de menu est sélectionné, une fenêtre de dialogue s'affiche. Les fenêtres de dialogue servent à taper des commandes ou effectuer des sélections. Déplacez le curseur dans une fenêtre à l'aide de la souris ou des flèches directionnelles. Vous pouvez aussi utiliser les touches FIN et ORIGINE pour amener le curseur en début ou en fin de ligne. Appuyez sur CTRL-C pour effacer la ligne (en cas d'erreur ou si vous souhaitez renommer un fichier, etc.).

La fenêtre peut contenir des boutons de commande. Pour exécuter une commande à l'aide d'une souris, sélectionnez le bouton de commande souhaité et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Pour exécuter une commande à l'aide du clavier, utilisez les touches TAB ou MAJ-TAB pour vous déplacer entre les options. Appuyez sur ENTRÉE pour sélectionner une commande et sur Echap pour l'annuler.

DÉPLACEMENTS DE VOTRE HÉROS

Déplacez votre personnage à l'aide du joystick, du pavé numérique ou des touches directionnelles du clavier. Les utilisateurs de Tandy 1000 doivent relâcher la touche VERR. NUM pour utiliser le pavé numérique. Pour interrompre la progression de votre personnage en utilisant le pavé numérique, appuyez sur la dernière touche utilisée ou sur le chiffre 5. Si vous utilisez une souris, commencez à bouger en cliquant avec le bouton gauche. Le personnage se déplace jusqu'à l'endroit où vous avez cliqué.

JEU INTERACTIF

Dialoguez avec votre ordinateur à l'aide de commandes formées d'un ou deux mots ou même de phrases entières. Sauf mention contraire, faites suivre toutes les commandes de la touche ENTRÉE.

EXEMPLES DE COMMANDES COURANTES :

Vous pouvez rencontrer des personnages qui possèdent des renseignements utiles. Commencez la conversation en tapant : TALK TO (parler à) suivi du nom de la personne à laquelle vous souhaitez parler. Par exemple, TALK TO THE ANGRY PIRATE (parler au pirate en colère).

Si vous avez besoin de récupérer des objets trouvés en chemin, tapez : TAKE (récupérer) suivi du nom de l'objet souhaité. Par exemple, TAKE THE SILVER CHALICE (récupérer le calice d'argent).

Concentrez-vous sur les détails et pour voir un objet de près, tapez : EXAMINE (EXAMINER) suivi du nom de l'objet en question. Par exemple, EXAMINE THE DUSTY TREASURE CHEST (examiner le coffre au trésor poussiéreux).

Utilisez des objets ramassés en chemin en tapant : GIVE THE (donner) suivi du nom de l'objet, puis TO (à) suivi du nom de la personne à laquelle vous voulez le donner. Par exemple, GIVE THE BONE TO THE HUNGRY TIGER (donner l'os au tigre affamé).

RETAPER LES COMMANDES

Si vous souhaitez répéter une commande, sélectionnez RETYPE (retaper) dans le menu ACTION ou appuyez sur la barre d'espacement.

INVENTAIRE

Si vous souhaitez visualiser tous les objets en votre possession, sélectionnez INVENTORY (Inventaire) dans le menu ACTION ou appuyez sur la touche de tabulation. Une liste de ces éléments s'affiche alors. Pour visualiser un objet, cliquez sur son nom à l'aide de la souris ou utilisez les flèches directionnelles pour mettre son nom en surbrillance, puis appuyez sur ENTRÉE. Sélectionnez OK ou appuyez sur Echap pour reprendre la partie.

INTERROMPRE LA PARTIE

Si vous souhaitez interrompre la partie, sélectionnez PAUSE dans le menu ACTION. Appuyez sur Echap ou sur ENTRÉE pour continuer à jouer.

SAUVEGARDER ET RESTAURER LES JEUX

Pour laisser de la place à l'erreur et à l'exploration créative, nous vous conseillons d'enregistrer fréquemment votre partie en cours. Avant de foncer dans une aventure dangereuse ou pour conserver les avantages acquis lors d'une longue partie, sauvegardez votre jeu.

Remarque : si vous jouez à partir de disquettes, vous devez disposer d'une disquette formatée pour enregistrer vos parties en cours.

Vous pouvez nommer vos jeux sauvegardés en utilisant du vocabulaire courant. Par exemple, si vous trouvez sur une plage de sable fin, appelez votre jeu "PLAGE DE SABLE FIN" ou utilisez un autre nom évocateur.

SAUVEGARDER VOTRE JEU (utilisateurs de lecteur de disquettes unique)

1. Sélectionnez SAVE GAME (enregistrer le jeu) dans le menu FILE (fichier).
2. Le programme vous demande d'insérer la disquette de jeux sauvegardés dans le lecteur A:. Suivez les invites pour remplacer la disquette de jeu par la disquette formatée pour enregistrer votre partie en cours. Sélectionnez OK ou appuyez sur ENTRÉE.
3. Entrez la description de votre jeu sauvegardé. Une fois le jeu sauvegardé, le programme vous demande de réinsérer votre disquette de jeu dans le lecteur A:.

SAUVEGARDER VOTRE JEU (utilisateurs de lecteur de disquettes double)

1. Sélectionnez SAVE GAME (enregistrer le jeu) dans le menu FILE (fichier).
2. Le programme vous demande d'insérer la disquette de jeux sauvegardés dans le lecteur A:. Sélectionnez CHANGE DIRECTORY (changer de répertoire), puis tapez CTRL-C pour effacer la fenêtre de dialogue et entrez B:. Insérez votre disquette de jeux sauvegardés dans le lecteur B:; puis sélectionnez OK ou appuyez sur ENTRÉE.
3. Une fois le jeu sauvegardé, la partie reprend.
Remarque : laissez la disquette de jeux sauvegardés dans le lecteur B: pour les sauvegardés suivantes.

SAUVEGARDER VOTRE JEU (utilisateurs de disque dur)

1. Sélectionnez SAVE GAME (enregistrer le jeu) dans le menu FILE (fichier).
2. Entrez la description de votre jeu sauvegardé dans la fenêtre de dialogue. Sélectionnez SAVE (enregistrer) ou appuyez sur ENTRÉE pour enregistrer le jeu dans le répertoire que vous utilisez. Si vous voulez annuler cette opération, sélectionnez CANCEL (annuler) ou appuyez sur Echap.
3. Si vous souhaitez enregistrer le jeu dans un répertoire différent, sélectionnez CHANGE DIRECTORY (changer de répertoire). Tapez CTRL-C pour effacer la fenêtre de dialogue et entrez le nom du répertoire voulu. Sélectionnez OK ou appuyez sur ENTRÉE. La partie reprend une fois le jeu sauvegardé.
Remarque : tous les jeux futurs seront sauvegardés dans ce répertoire jusqu'à nouvelle utilisation de la commande CHANGE DIRECTORY (changer de répertoire).

RESTAURER UNE PARTIE

Sélectionnez RESTORE (restaurer) dans le menu FILE (fichier). Le programme vous demande de sélectionner la partie à restaurer. Sur un système à lecteur unique, le programme vous demande d'insérer la disquette de jeux sauvegardés. Mettez le jeu souhaité en surbrillance et sélectionnez RESTORE (restaurer). Si ce jeu se trouve dans un autre répertoire, sélectionnez CHANGE DIRECTORY (changer de répertoire).

QUITTER LE JEU

Si vous souhaitez mettre fin à la partie, sélectionnez QUIT (sortir) dans le menu FILE (fichier).

COMMANDES DE SON

Pour couper le son, sélectionnez TURN SOUND OFF (éteindre le son) dans le menu SOUND (son). Pour rallumer le son, sélectionnez TURN SOUND ON (allumer le son).

Pour régler le volume, sélectionnez VOLUME dans le menu SOUND (son). Une fois l'opération terminée, sélectionnez OK ou appuyez sur ENTRÉE. Sélectionnez NORMAL ou OK pour revenir au volume moyen. Sélectionnez CANCEL (annuler) pour annuler les réglages et reprendre la partie.
Remarque : les commandes de volume ne fonctionnent qu'avec certaines configurations.

RACCOURCIS CLAVIER POUR LES FONCTIONS SUIVANTES

De nombreuses commandes possèdent des raccourcis clavier.

F1	Ecran/menus Help : affiche les instructions du jeu (y compris certaines spécifiques à votre jeu qui ne sont pas mentionnées dans ce document).	F9	Relancer le jeu
F2	Son marche/arrêt	Ctrl I ou TAB	Inventaire
F3 ou barre d'espacement	Répéter la commande précédente	Ctrl P	Interrompre la partie
F5	Enregistrer le jeu	Ctrl Q	Quitter la partie
F7	Restaurer le jeu	Ctrl S	Régler la vitesse, OU
		touche -	Ralentir
		touche =	Vitesse normale
		touche +	Accélérer
		Ctrl V	Réglage du volume

Les touches de fonction F4, F6, F8 et F10 peuvent être utilisées pour des commandes particulières (cf. le menu du jeu ou les instructions).

Remarque : si vous prévoyez d'installer ce jeu Sierra sur votre disque dur, il vous faut un fichier CONFIG.SYS réglé sur 15 fichiers ou plus.

Pour vérifier si vous possédez un fichier CONFIG.SYS, tapez CD\ à l'invite du DOS, puis appuyez sur ENTRÉE. Ensuite, tapez DIR CONFIG.SYS et appuyez sur ENTRÉE. Si le message "File Not Found" (fichier introuvable) s'affiche, vous devez créer un fichier CONFIG.SYS. Si vous possédez déjà un tel fichier, vous devez le corriger :

COPY CON CONFIG.SYS (appuyez sur ENTRÉE)
FILES = 15 (appuyez sur ENTRÉE)
Appuyez sur la touche F6 (appuyez sur ENTRÉE)

Le message "1 File (s) copied" (1 fichier(s) copié(s)) s'affiche. Vous devez relancer votre ordinateur pour activer CONFIG.SYS.

Si vous possédez déjà un fichier CONFIG.SYS, vous devez éditer ce fichier pour inclure une instruction FILES = 15 (ou plus). Utilisez un programme de traitement de texte ou le programme EDLIN fourni avec MS-DOS. Reportez-vous au manuel DOS pour les commandes EDLIN.

KING'S QUEST IV

Die Befreiung Rosellas

Es war einmal ein König, der hieß Edward, und er lebte in einem Königreich namens Daventry. Es war ein altes Königreich, das über Tausende von Jahren von guten, aber auch bösen Königen regiert worden war. Edward war ein sehr guter König, aber schon sehr alt und ohne Nachkommen. Seitdem die 3 großen Schätze gestohlen worden waren, herrschte Unordnung im Land. König Edward befürchtete, daß sich diese nach seinem Tod weiter ausbreiten könnte. Außerdem wußte er, wie sein Volk auch, daß das Königreich ohne Nachfolger für den Thron in eine äußerst mißliche Lage geraten würde. Da sandte König Edward einen Herold zu seinem Lieblingsritter Sir Graham aus, dem er am meiste vertraute.

Du bist der tapferste und zuverlässigste all meiner Vasallen, hast klaren Verstand und ein kühnes Herz. Ich habe Dich zu meinem Nachfolger auf dem Königsthron auserwählt, doch sollst Du mir vorher den Beweis für die Würde der Krone erbringen. Weit von den Mauern dieses Schlosses entfernt sind die 3 großen Schätze von Daventry versteckt, die vor Jahren heimlich durch List und Zauberei gestohlen wurden. Das Königreich kann seine frühere Berühmtheit und Blüte erst wieder erreichen, wenn diese große Schätze zu ihrem rechtmäßigen Hort zurückgebracht worden sind. Erfülle diese meine Bitte, und die Krone sei Dein nach meinem Tode. Scheitere, und unser herrliches Königreich fällt in die Hände der bösen Mächte, die den starken Zauber der 3 großen Schätze gegen uns richten werden.

"Mögest Du siegreich heimkehren, Sir Graham!"

Sir Graham begab sich in Gebiete, in die sich kaum ein Mensch traute, und er kehrte siegreich mit den gepriesenen Schätzen von Daventry heim, wie in der Sage Quest for the Crown berichtet.

Nun herrschte Graham über das Land, und dabei halfen ihm der Zauberspiegel und die anderen großen Schätze von Daventry. Das Volk Daventrys kam unter der Herrschaft des gütigen Monarchen zu großem Wohlstand. Doch für einen tapferen König können Friede und Wohlstand durchaus zur Trübsal werden. Kaum eine Woche nach dem dritten Jahrestag seiner Ernennung (am Vorabend von König Edwards Tod) begann König Graham die Pein der Einsamkeit zu spüren.

Das Schicksal wollte es, daß Graham gerade vor dem Zauberspiegel stand, als er über seine traurige Lage nachdachte. Als er zum Spiegel blickte, stellte er fest, daß sich sein Glas aus unerklärlichen Gründen beschlagen hatte.

Dann wurde der Spiegel wieder klar, und Graham erblickte das Antlitz der schönsten Jungfrau, die er je gesehen hatte. Sie schaute aus einem Fenster und bewegte sich nicht; nur ihr Haar wehte im Wind. Eine Träne rann aus einem Auge und glitzerte wie ein Edelstein auf Samt.

"Sieh' nur, wie die Tränen über das Gesicht kullern! Ach, könnt' ich nur der Handschuh sein an der Hand, die diesen Kummer wegwischt!" rief Graham aus.

Plötzlich war das Herz des Königs voller Verlangen nach der Jungfrau – nur sie durfte seine Königin sein.

Da sprach Gaham: "Weises, weises Spieglein mein, wo find' ich meine Braut, diese Jungfrau zart und fein?"

Der Spiegel beschlug sich wieder, und eine Stimme sprach. "Die Jungfrau Valanice stammt aus dem Königreich Kolyma und ist für ihre Güte ebenso bekannt wie für ihre Schönheit. Die böse, alte Hexe Hagatha hat Valanice in ein verwünschtes Land gezaubert, wo sie in einem Turm aus Quarzfels gefangen ist und von einem fürchterlichen Untier bewacht wird. Um sie zu befreien, mußt du in das Königreich Kolyma reisen, um dort nach den Schlüsseln zu suchen, mit denen sich die drei Tore zum verwünschten Land öffnen lassen ..."

Der Sage nach fand König Graham tatsächlich die drei Zauberschlüssel, bestand alle Kämpfe und errettete schließlich die schöne Jungfrau Valanice. Das Märchen Romancing the Throne liest sich wie die Chronik der Suche König Grahams nach seiner Braut.

King Graham nahm sich die gerettete Schöne zur Frau, und zwei Jahre später schenkte Königin Valanice Zwillingen das Leben. Sohn Alexander war seinem Vater wie aus dem Gesicht geschnitten, und Tochter Rosella war ganz ihre Mutter. Und so lebten sie glücklich und in Frieden ... jedenfalls eine Zeitlang.

Tief aus dem Innern der Wälder war das Gebrüll eines fürchterlichen Untiers zu vernehmen, das eine verheerende Blutspur hinterließ und sich Daventry immer weiter näherte. In jenen ruhigen Zeiten war der Anblick eines Drachens eine absolute Rarität; und gar einen dreiköpfigen Drachen hatte im Königreich Daventry noch niemand zu Gesicht bekommen. Mit den Jahren wuchs die Kenntnis von diesem Untier in dem Maße, wie das Ausmaß seiner fürchterlichen Verheerungen stieg. Bald zitterte das ganze Volk von Daventry bei der Nachricht vom Nahen des Drachens, und in den Häusern ging die Angst um.

Zur gleichen Zeit lebte in einem fernen Land der böse Zauberer Manannan. Manannan behielt die verschiedenen Königreiche der Welt im Auge. Mit sardonischer Freude verfolgte er, wie sich der dreiköpfige Drache immer weiter in Richtung Daventry bewegte. Manannans Menschenhaß hatte sich in seinem hohen Alter weiter verstärkt, und im Glas der Kristallkugel blitzten seine kohlschwarzen Augen gar seltsam auf, als er voller Freude sah, wie wieder ein Mensch von der fürchterlichen Bestie im Ganzen verschlungen wurde.

Der mächtige Manannan liebte die Einsamkeit, und so gab es in seinem Haus nur einen Jungen, der dieses in Ordnung hielt und alle gemeinen Arbeiten verrichtete. Natürlich hätte Manannan auch Geister für die Schmutzarbeiten einsetzen können, doch zog er es vor, einen in Gefangenschaft gehaltenen jungen Sterblichen bei der täglichen Plackerei zu beobachten.

Der eigentliche Grund aber, weshalb Manannan die Menschen haßte, war nicht seine Verderbtheit, sondern die Angst, die er aus einer Vision in seiner Hellscherkugel bezog. Denn im Quarz der Kugel hatte er seine gräßliche Vernichtung durch einen siegreichen Helden gesehen.

Die Zeit brachte viele Änderungen, aber auch viele Sorgen mit sich. Das Königreich Daventry wurde von dem fürchterlichen Drachen heimgesucht, der die junge Prinzessin Rosella entführte. Trotz der Vorwarnungen waren alle im ganzen Königreich vom Angriff der Bestie so überwältigt, daß sie sich angesichts ihrer übernatürlichen Stärke nicht zu verteidigen wußten. Das Land hallte vom Jammern und Klagen wider, und auch der Zauberspiegel mit seiner hellscherischen Kraft gab keine Antwort, nicht einmal einen Hinweis, denn ein schwarzer Magier hatte das Glas des Spiegels dunkel werden lassen...

Und der Zauberer verfolgte alles mit Augen voller Gift ...!

Das ganze Geschehen um Rosellas Rettung, den Fall des Zauberers und die Zusammenführung der königlichen Familie kann man in der Sage Erben ist menschlich nachlesen.

Der Legende zufolge beschloß König Graham kurz nach der Rettung Rosellas, daß es an der Zeit sei, seinen Abenteuerhut weiterzugeben. Mit seinem Weibe und den beiden Kindern wiedervereint, blickte der König dankbar gen Himmel und freute sich, denn er konnte auf sie alle stolz sein. Und wenn er auf seine Kinder blickte, sah er den Glanz des Wagemuts in ihren Augen. Da er also wußte, daß die Zukunft des Königreichs bei seinen Erben in guten und starken Händen war, hob er langsam die Hände und zeigte den sagenumwobenen Abenteuerhut.

Und jetzt kann das ehrenvollste aller Abenteuer beginnen ...

EIN ÜBERBLICK

Ein animiertes 3-D-Abenteuerspiel von Sierra ist, einfach ausgedrückt, ein interaktiver Film, in dem Sie die Hauptrolle übernehmen. In diesem Spiel ist die Hauptfigur Prinzessin Rosella, die Tochter des sterbenden Königs Graham.

In jedem animierten 3-D-Abenteuerspiel gibt es ein Hauptziel. Ihr Ziel in King's Quest IV ist es, den Zaubertalisman (um die gute Fee Genesta zu retten) und die verzauberte Frucht zu finden (um Ihren Vater zu retten), die in einem fremden Land versteckt sind. Sie müssen schnell sein und Ihre Phantasie benutzen, denn für die Aufgabe haben Sie nur einen einzigen Tag Zeit. Scheitern Sie, kommen Ihre Lieben um, während Sie den Rest des Lebens in einem fremden Land zubringen müssen.

TIPS FÜR DEN ERSTABENTEURER

Hinweis: Sollten Sie bereits mit animierten Abenteuerspielen vertraut sein, können Sie diesen Abschnitt überspringen.

1. HERUMBEWEGEN

Die beigefügte Referenzkarte enthält die grundlegenden Anweisungen zur Spielsteuerung. Für alle, die sich nicht sicher sind, wie sie vorgehen sollen, gibt es am Ende dieser Anleitung eine SCHRITT-FÜR-SCHRITT-Hilfe.

2. HALTEN SIE SICH VON GEFAHREN FERN

Da dieses Abenteuerspiel sehr gefährlich ist, sollten Sie den Spielstand möglichst oft speichern. Geben Sie SAVE GAME (Spiel speichern) ein, wenn Sie einen wichtigen Spielfortschritt erreicht haben oder eine gefährliche Situation unmittelbar bevorsteht.

Sollte Ihren Spielhelden in einer solchen Situation ein schlimmes Unglück ereilen (etwa der Tod), können Sie RESTORE GAME (Spiel wiederherstellen) eingeben und zu der Stelle zurückkehren, an der Sie den Spielstand zuletzt gespeichert hatten. Der sinnvolle Einsatz dieser Funktion hat schon so manchen tapferen Ritter davor bewahrt, zum niederen Status des Bauern zurückkehren zu müssen.

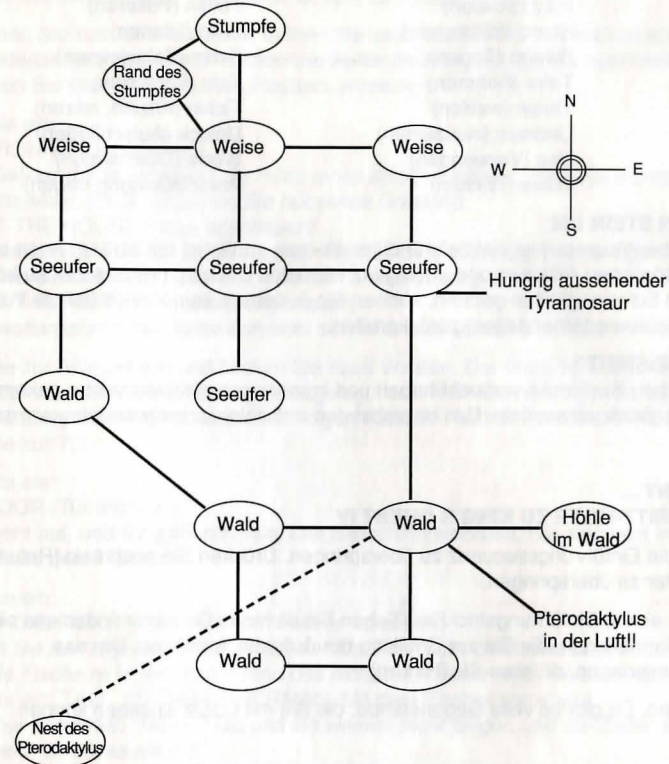
3. SEIEN SIE UMSICHTIG

Schauen Sie sich alles genau an. Wenn Sie zu einer neuen Stelle gehen, geben Sie LOOK AROUND (umschauen) ein. Wenn Sie ein Behältnis öffnen möchten, geben Sie OPEN THE BOX (Behältnis öffnen) ein. Wenn Sie den Inhalt des Behältnisses sehen möchten, geben Sie LOOK IN THE BOX (in das Behältnis schauen) ein. Wenn Sie mit einem Fischer sprechen möchten, geben Sie TALK TO THE FISHERMAN (mit dem Fischer sprechen) ein. Wertvolle Hinweise können Sie auch den angezeigten Beschreibungen und Nahaufnahmen entnehmen.

4. ZEICHNEN SIE EINE WEGEKARTE

Zeichnen Sie eine Karte, die alle besuchten Stellen, gefundenen Gegenstände, gefährlichen Gebiete und Wegmarkierungen enthält. Sie dürfen keinen Bereich auslassen, da sonst möglicherweise ein wichtiger Hinweis oder Gegenstand fehlt, den Sie zur Erfüllung der Aufgabe benötigen. Und denken Sie auch daran, daß ein einmal passiertes Gebiet beim nächsten Durchgang nicht unbedingt gleich sein muß. Die Bevölkerung Tamirs (und anderer besuchter Länder) kann wie Sie (oder noch mehr) herumwandern.

Hier eine typische Wegekarte:



5. HOLEN SIE SICH UNTERSTÜTZUNG

Im Lande Tamir kann es des Nachts zum Fürchten sein. Es kann durchaus sinnvoll sein, gemeinsam mit einem Freund zu spielen. Jeder hat eine andere Idee, wozu eine Gegenstand eingesetzt oder wie ein Hinweis interpretiert werden könnte, und außerdem gehen Abenteurer oft in Teams vor.

6. RÜSTEN SIE SICH MIT DER MACHT DER VERBEN AUS

King's Quest IV versteht eine ganze Menge Verben wie z. B. diese:

Bait (Locken, Rast machen)	Blow (Blasen)	Bounce (Prallen)
Break (Brechen)	Bridle (Zäumen, zügeln)	Calm (Beruhigen)
Call (Rufen)	Cast (Werfen)	Catch (Fangen)
Clean (Reinigen)	Climb (Klettern)	Close (Schließen)
Command (Befehlen)	Cross (Kreuzen, überqueren)	Cure (Heilen)
Cut (Schneiden)	Dance (Tanzen)	Detach (Trennen)
Dig (Graben)	Dim (Verdunkeln)	Dismount (Absteigen)
Dive (Tauchen)	Dock (Anhängen)	Drink (Trinken)
Drop (Ablegen, fallen lassen)	Eat (Essen)	Enter (Betreten)
Exit (Verlassen)	Feed (Füttern)	Find (Suchen, finden)

Fish (Fischen)	Flip (Leicht schlagen)	Follow (Folgen)
Force (Zwingen)	Free (Frei machen, lassen)	Frighten (Erschrecken)
Give (Geben)	Go (Gehen)	Help (Helfen)
Hide (Verstecken)	Hit (Schlagen)	Hug (Umarmen)
Jump (Springen)	Kill (Töten)	Kiss (Küssen)
Knock (Klopfen)	Lay (Legen, setzen, stellen)	Lead (Führen)
Leave (Verlassen)	Lie (Liegen, ruhen)	Lift (Heben)
Light (Anzünden, leuchten)	Lock (Verschließen)	Look (Schauen, ansehen)
Make (Machen)	Move (Bewegen)	Open (Öffnen)
Pet (Streicheln)	Play (Spielen)	Polish (Polieren)
Pry (Spähen)	Stand (Stillstehen)	Start (Starten)
Steal (Stehlen)	Sweep (Fegen)	Swim (Schwimmen)
Swing (Schwingen)	Take (Nehmen)	Talk (Sprechen)
Tempt (Versuchen)	Throw (werfen)	Tickle (Kitzeln, reizen)
Turn (Drehen)	Undress (Ausziehen)	Unlock (Aufschließen)
Untie (Aufbinden)	Use (Verwenden)	Wade (Durchwaten)
Wake (Erwachen)	Wave (Winken)	Wear (Kleidung tragen)

7. DREHEN SIE JEDEN STEIN UM

Ein animiertes 3-D-Abenteuerspiel ist viel tiefgründiger als man zunächst mit bloßem Auge sieht. Versuchen Sie alle möglichen Aktionen und auch ganz verrückte Sachen, um zum Ziel zu kommen. Sollten Sie wirklich in Schwierigkeiten geraten, können Sie ja notfalls immer noch auf die Funktion RESTORE GAME (Spiel wiederherstellen) zurückgreifen.

8. AM ENDE IHRER WEISHEIT?

Wenn Sie alle möglichen Buchtricks versucht haben und immer noch nicht viel weiter gekommen sind, dürfen Sie nicht gleich verzweifeln. Das ist selbst den entschlossensten Abenteurern schon so ergangen.

IHR ABENTEUER BEGINNT ...

EINE SCHRITT-FÜR-SCHRITT-HILFE ZU KING'S QUEST IV

Drücken Sie [Return], um die Einführungssequenz zu überspringen. Drücken Sie nochmals [Return], um die Namen der Spielgestalter zu überspringen.

Das Abenteuer beginnt mit einem Einführungstrickfilm. Sehen Sie sich das Cartoon mindestens einmal an, denn es bietet wertvolle Informationen, die Sie zur Erfüllung der Aufgabe benötigen. Um das Einführungstrickfilm zu überspringen, drücken Sie [Return].

Sie beginnen am Weststrand. Da gibt es viele Gegenstände, die Sie mit LOOK ansehen können.

Geben Sie ein:

LOOK AROUND (Umschauen) (Auf jeden eingegebenen Befehl erhaltenen Sie eine Antwort. Drücken Sie [Return], wenn Sie bereit sind, um einen weiteren Befehl einzugeben bzw. zu handeln.)

Vor ihnen ergießt sich, von Osten kommend, ein Fluß in den blauen Ozean. Ein einsamer Strand erstreckt sich am Meer entlang. Oben auf dem Steilufer erstreckt sich ostwärts eine schöne Wiese.

Geben Sie ein:

LOOK AT THE SKY (Himmel anschauen)

Der strahlendblaue Himmel und das Meer scheinen vor Ihren Augen zu einem Ganzen zu verschmelzen.

LOOK AT THE ROCKS (Felsen anschauen)

Es gibt nicht sehr viele Felsen an dieser Stelle.

LOOK AT THE BIRD (Vögel anschauen)

Viele Seemöven fliegen über dem Wasser auf der nimmerendenden Suche nach Futter.

LOOK AT THE WATER (Wasser anschauen)

Im Westen verschwindet das riesige blaue Meer am Horizont.

LOOK AT THE CLOUDS (Wolken ansehen)

Am blauen Himmel bewegen sich langsam quellende Wolken.

LOOK AT THE SAND (Sand anschauen)

Das blaue Wasser des Meeres bespült gleichmäßig den hübschen Sandstrand.

LOOK AT THE FLOWERS (Blumen anschauen)

Hübsche Wildblumen schmücken das Grasland gegen Osten.

LOOK AT THE RIVER (Fluß anschauen)

Das kältere Wasser des Flusses hebt sich an der Mündung deutlich vom wärmeren Meerwasser ab.

Gehen Sie ins Wasser. Wenn Sie hüfthoch im Wasser stehen, können Sie schwimmen. Schwimmen Sie eine Weile hin und her.

Geben Sie ein:

DRINK SOME WATER (Wasser trinken)

Sie kosten das Meerwasser. HICK! Das ist echt zu salzig!

Schwimmen Sie zum Strand zurück. Gehen Sie nach Süden. Sie kommen zu einem neuen Bildschirm mit einem anderen Strandabschnitt. Gehen Sie weiter nach Süden, bis Sie zum nächsten Bildschirm kommen. Jetzt haben Sie die Hütte des alten Fischers entdeckt.

Geben Sie ein:

LOOK AROUND (Umschauen)

Diesen Teil der Küste schmückt die Hütte eines armen Fischers. Vom Haus erstreckt sich eine Mole nach Westen ins Meer. Im Osten sehen Sie hübsches Grasland.

LOOK AT THE HOUSE (Haus anschauen)

Die Fischerhütte ist von der Einwirkung der Sonne, des Winds und der salzigen Luft gezeichnet und muß repariert werden. Von der Hütte erstreckt sich eine alte Mole ins Meer.

LOOK AT THE PIER (Anlegestelle anschauen)

Von der wettergebeutelten Hütte erstreckt sich eine alte, schadhafte Mole ins Meer.

Gehen Sie zur Anlegestelle und blicken Sie nach Westen. Der Bildschirm wechselt. Sie sehen einen alten Fischer, der von der Mole seine Angel ausgelegt hat. Wenn Sie näher gehen, steht der Fischer auf und läuft in Richtung Osten vom Bildschirm. Folgen Sie dem Fischer nach Osten. Der Bildschirm wechselt. Gehen Sie zur Tür.

Geben Sie ein:

OPEN DOOR (Tür öffnen)

Die Tür geht auf, und Sie gehen hinein. Der Bildschirm wechselt. Sie sind jetzt im Innern der Fischerhütte. Gehen Sie zu dem Mann.

Geben Sie ein:

TALK TO THE FISHERMAN (Mit dem Fischer sprechen)

Sprechen Sie den ergrauten Fischer an, der am Tisch sitzt. Seufzend sagt er zu Ihnen: "In letzter Zeit beißen die Fische nicht mehr so. Wenn das nicht bald besser wird, weiß ich nicht mehr, WAS ich tun soll!"

Geben Sie ein: TALK TO THE FISHERMAN (Mit dem Fischer sprechen)

Der Fischer antwortet: "Meine Frau und ich werden nicht jünger, und die Zeiten sind hart. Sag's mir, meine Kleine, wenn dir etwas einfällt."

Geben Sie noch einmal ein:

TALK TO THE FISHERMAN (Mit dem Fischer sprechen)

Diesmal ignoriert der Fischer den neuen Gesprächsansatz. Er blickt nur traurig in seine Kaffeetasse und seufzt tief.

Schauen Sie sich um.

Geben Sie ein:

LOOK AROUND (Umschauen)

Die Fischerhütte sieht von innen fast so schäbig wie von außen aus. In einer Ecke nehmen Sie die Rute des Fischers wahr.

LOOK AT THE TABLE (Tisch anschauen)

Es ist ein alter, schäbiger Tisch.

LOOK AT THE BED (Bett anschauen)

Das klobige Bett ist alt und sieht nicht gerade einladend aus.

LOOK AT THE FISH (Fisch anschauen)

Ein großer Fisch hängt an der Wand.

LOOK AT THE STOVE (Ofen anschauen)

Wenigstens hält der Ofen die Hütte warm.

LOOK AT THE COFFEE POT (Kaffeetasse anschauen)

Im Raum riecht es nach gebrühtem Kaffee.

DRINK SOME COFFEE (Vom Kaffee trinken)

Sie mögen keinen Kaffee.

TALK TO THE WOMAN (Mit der Frau sprechen)

Sie stellen sich der Frau des alten Fischers vor. Sie antwortet aufgebracht: "Was tust du hier, Fräulein?!

Siehst du nicht, daß ich beschäftigt bin?! Wir haben ohne dich schon genug Probleme!"

TALK TO THE WOMAN (Mit der Frau sprechen)

Sie versuchen, freundlich mit der müde aussehenden Frau zu sprechen, doch fallen Ihre Worte auf taube Ohren. Ihre Anwesenheit scheint sie zu stören.

Die alte Frau fühlt sich durch Ihr ständiges Ansprechen belästigt. Sie sollten sie besser allein lassen.

Sie sind jetzt bereit, die Hütte zu verlassen und Ihr Abenteuer fortzusetzen.

Möge Ihnen das Glück auf allen Wegen hold sein!

MS-DOS (SCI) NUTZERINFORMATION

Sierras animierte 3D-Abenteuer revolutionieren das Computerspiel. Hohe Auflösung der Grafik in Verbindung mit einer State-of-the-Art-Animation (auf dreidimensionalen Hintergrundbildern bewegen sich lebensechte Zeichentrickfiguren) und dem leistungsfähigen Parser kreieren Abenteuerspiele, die noch nie so realitätsnah waren.

VORBEREITUNG

Wenn Sie das Spiel von einer Festplatte betreiben möchten, lesen Sie unter DAS SPIEL INSTALLIEREN weiter.

Wenn Sie das Spiel von Disketten betreiben möchten, formatieren Sie zunächst eine oder mehrere Sicherheitsdisketten, fertigen Kopien der Originaldisketten an und gehen dann die Installationsschritte durch, um das Spiel nach Ihrer Konfiguration einzurichten.

SICHERUNGSDISKETTE(N) FORMATIEREN

Die animierten 3-D-Abenteuer von Sierra unterstützen sowohl 3,5"- als auch 5,25"-Zoll-Diskettenlaufwerke. Die Formatierungsanweisungen können Sie Ihrem Computer-Handbuch entnehmen.

SICHERUNGSKOPIEN DER ORIGINALDISKETTEN ANFERTIGEN

1. Legen Sie eine DOS-formatierte Systemdiskette in das Laufwerk A: ein.
2. Wenn Sie ein Diskettenlaufwerk haben, geben Sie DISKCOPY und [ENTER] ein. Wenn Sie zwei Diskettenlaufwerke haben, geben Sie DISKCOPY A: B: und [ENTER] ein.
3. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um eine Kopie der Diskette anzufertigen.
4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um alle Originaldisketten zu kopieren.

DAS SPIEL INSTALLIEREN

Legen Sie die Diskette 1 (oder die entsprechende Sicherungskopie) in Ihr Diskettenlaufwerk ein. Geben Sie den Namen des entsprechenden Diskettenlaufwerks und einen Doppelpunkt ein (beispielsweise A:), und schließen Sie mit [ENTER] ab. Geben Sie INSTALL und [ENTER] ein. Wählen Sie die zutreffenden Optionen durch Markieren mit den Cursorstasten \Rightarrow und \Leftarrow . Sie werden u. a. gefragt, ob das Spiel auf der Festplatte installiert werden soll. Drücken Sie [ESC], um diesen Schritt zu überspringen, wenn Sie das Spiel nicht auf der Festplatte installieren möchten. Soll das Spiel auf der Festplatte installiert werden, geben Sie den Buchstaben Ihrer Festplatte (normalerweise C:) ein und befolgen die weiteren Bildschirmanweisungen.

Bitte beachten Sie: Das Installationsprogramm schreibt eine Datei namens RESOURCE.CFG auf die Diskette 1. Damit die Installation richtig abgeschlossen werden kann, MUSS DER SCHREIBSCHUTZ DER DISKETTE 1 DEAKTIVIERT SEIN. Andere auf der Diskette 1 befindliche Dateien werden nicht durch den INSTALL-Befehl beeinflusst.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN

1. Um das Spiel von einer Diskette zu starten, legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk ein und geben SIERRA und [ENTER] ein.
2. Wenn Sie das Spiel von der Festplatte starten, geben Sie CD\SIERRA und [ENTER] ein. Danach geben Sie den bei der Installation zugewiesenen Namen des Spiels ein (z. B.: KQ4, PQ2) und schließen mit [ENTER] ab.

PULLDOWN-MENÜS

Auf die meisten für das Spiel benötigten Funktionen können Sie über die Pulldown-Menüs zugreifen.

Um mit einer Maus auf die Menüs zuzugreifen:

1. Drücken Sie die linke Maustaste, wenn sich der Mauscursor in der Statuszeile befindet. Daraufhin wird das Menü angezeigt. Bei gedrückter Maustaste können Sie sich den Inhalt der einzelnen Menüs ansehen. Um eine markierte Menüoption zu wählen, lassen Sie einfach die Taste los. BEISPIEL: Wenn Sie im FILE-Menü SAVE GAME (Spiel speichern) markieren, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Beschreibung des gespeicherten Spiels eingeben sollen.

Um mit der Tastatur auf die Menüs zuzugreifen:

1. Drücken Sie [ESC], um die Menüs zu aktivieren.
2. Verwenden Sie die Cursorstasten, um eine gewünschte Option im Menü zu markieren.
3. Drücken Sie [ENTER], um die gewünschte Option zu wählen.

Um mit dem Joystick auf die Menüs zuzugreifen:

1. Drücken Sie die Joysticktaste, um die Menüs zu aktivieren.
 2. Markieren Sie die gewünschte Option mit dem Joystick, und drücken Sie die Joysticktaste, um die Option zu wählen.
- Bitte beachten Sie: Soll keine Option gewählt werden, verschieben Sie die Markierung aus dem Menükopf und klicken die Taste.

DIALOGFELDER

Wenn eine Menüoption gewählt ist, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem ein Befehl eingegeben oder eine Auswahl vorgenommen werden kann. Innerhalb dieses Felds wird der Cursorzeiger mit der Maus oder den Cursorstasten bewegt. Sie können auch die Tasten [POS1] oder [ENDE] verwenden, um den Cursor an den Anfang bzw. das Ende einer Zeile zu setzen. Mit [STRG] [C] können Sie die Zeileneintragung löschen (bei falscher Eingabe, wenn eine Datei umbenannt werden soll usw.).

In Dialogfeldern können auch Befehlstasten angezeigt werden. Um mit der Maus einen Befehl zu geben, wählen Sie die betreffende Befehlstaste und klicken die linke Maustaste. Um mit der Tastatur einen Befehl einzugeben, bewegen Sie die Markierung mit [TAB] und [←][TAB] und schließen mit [ENTER] ab. Drücken Sie [ESC], um den Befehl abzubrechen.

BEFEHLE FÜR DEN HELDEN DES ABENTEUERS

Um Ihren Helden auf dem Bildschirm zu bewegen, können Sie einen Joystick, eine Maus, den numerischen Tastenblock oder die Cursorstasten der Tastatur verwenden. Benutzer der 1000er Serie von Tandy müssen erst die Taste [NUM LOCK] drücken, um den numerischen Tastenblock verwenden zu können. Damit der Held stehenbleibt, drücken Sie die 5 auf dem Tastenblock oder die zuletzt gedrückte Taste. Wenn der Held losgehen soll, klicken Sie die linke Maustaste. Daraufhin bewegt sich der Spielheld zu dem Punkt, wo die Maustaste geklickt worden ist, und bleibt stehen.

INTERAKTION MIT DEM SPIELPROGRAMM

Um mit dem Spielprogramm zu interagieren, geben Sie ein oder zwei Worte oder auch ganze Sätze ein. Schließen Sie alle Befehle mit [ENTER] ab, wenn es nicht ausdrücklich anders angewiesen wird.

BEISPIELE FÜR GÄNGIGE BEFEHLE:

Sie können Spielfiguren begegnen, die Botschaften für Sie haben. Um mit einer Figur eine Unterhaltung zu beginnen, geben Sie TALK TO (Sprechen mit der gewünschten Figur) ein. Beispiel: TALK TO THE ANGRY PIRATE (mit dem wütenden Piraten sprechen).

Sie können Gegenstände sehen, die Sie auf Ihrem weiteren Weg benötigen. Um einen bestimmten Gegenstand aufzunehmen, geben Sie ein: TAKE (Nehmen des gewünschten Gegenstands). Beispiel: TAKE THE SILVER CHALICE (den Silberkelch nehmen).

Achten Sie genau auf Einzelheiten. Um sich Gegenstände näher anzusehen, geben Sie ein: EXAMINE (Untersuchen des gewünschten Gegenstands). Beispiel: EXAMINE THE DUSTY TREASURE CHEST (die verstaubte Schatztruhe untersuchen).

Sie benötigen die aufgenommenen Gegenstände auf Ihrer Reise. Um einen Gegenstand zu benutzen, geben Sie ein: GIVE THE (Bewegen des gewünschten Gegenstands) TO (zu) (der gewünschten Figur oder dem gewünschten Objekt). Beispiel: GIVE THE BONE TO THE HUNGRY TIGER (den Knochen zum hungrigen Tiger bewegen).

NEUEINGABE VON BEFEHLEN

Wenn Sie einen Befehl neu eingeben möchten, geben Sie im ACTION-Menü RETYPE (Neueingabe) ein oder drücken die [LEERTASTE].

INVENTAR

Wenn Sie die Gegenstände sehen möchten, die der Held mit sich führt, wählen Sie im ACTION-Menü INVENTORY (Inventar) oder drücken [TAB]. Daraufhin wird eine Liste der Gegenstände angezeigt. Um einen Gegenstand näher zu betrachten, klicken Sie seinen Namen mit der Maus an, oder Sie markieren den Namen mit den Cursortasten und drücken [ENTER]. Klicken Sie auf OK, oder drücken Sie [ESC], um das Spiel wieder aufzunehmen.

SPIELPAUSE

Wenn Sie eine Spielpause einlegen möchten, wählen Sie im ACTION-Menü PAUSE. Mit [ESC] oder [ENTER] können Sie das Spiel wieder aufnehmen.

DAS SPIEL SPEICHERN UND WIEDERHERSTELLEN

Damit sich Fehleinschätzungen nicht so schlimm auswirken und die Spiellandschaft mutiger erkundet werden kann, sollten Sie den aktuellen Spielstand öfter speichern. Das ist insbesondere vor gefährlichen Situationen ratsam. Auch wenn Sie einen großen Spielfortschritt erreichen konnten, sollten Sie speichern.

Beachten Sie bitte: Wenn Sie das Spiel von Disketten betreiben, müssen Sie immer eine formatierte Sicherheitsdiskette bereitliegen haben, um das Spiel jederzeit speichern zu können.

Sie können die gespeicherten Spiele mit Standardwendungen benennen. Wenn Sie z.B. an einem Sandstrand angekommen sind, könnten Sie "AN EINEM SANDSTRAND" verwenden.

SPEICHERN EINES SPIELS (Computer mit einem Diskettenlaufwerk)

1. Wählen Sie im FILE-Menü SAVE GAME (Spiel speichern).
2. Daraufhin werden Sie aufgefordert, Ihre Sicherheitsdiskette (SAVE GAME disk) in das Laufwerk A: einzulegen. Ersetzen Sie, wenn Sie dazu aufgefordert werden, Ihre Spieldiskette durch eine formatierte Diskette, auf der Ihr Spiel gespeichert werden kann. Klicken Sie auf OK, oder drücken Sie [ENTER].
3. Geben Sie die Beschreibung des gespeicherten Spiels ein. Nachdem das Spiel gespeichert ist, werden Sie aufgefordert, wieder Ihre Spieldiskette in das Laufwerk A: einzulegen.

SPEICHERN EINES SPIELS (Computer mit zwei Diskettenlaufwerken)

1. Wählen Sie im FILE-Menü SAVE GAME (Spiel speichern).
2. Daraufhin werden Sie aufgefordert, Ihre Sicherheitsdiskette (SAVE GAME disk) in das Laufwerk A: einzulegen. Wählen Sie CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln). Geben Sie im Dialogfeld [STRG][C] und anschließend B: ein. Legen Sie Ihre Sicherheitsdiskette (SAVE GAME disk) in das Laufwerk B: ein. Klicken Sie auf OK, oder geben Sie [ENTER] ein.
3. Nachdem das Spiel gespeichert ist, wird es fortgesetzt.
Bitte beachten Sie: Belassen Sie Ihre Sicherheitsdiskette im Laufwerk B:, um weitere Sicherheitsspeicherungen vornehmen zu können.

SPEICHERN EINES SPIELS (Computer mit Festplatte)

1. Wählen Sie im FILE-Menü SAVE GAME (Spiel speichern).
2. Geben Sie im Dialogfeld die Beschreibung des gespeicherten Spiels ein. Wählen Sie SAVE (Speichern), oder drücken Sie [ENTER], um das Spiel im aktuellen Verzeichnis zu speichern. Soll das Spiel doch nicht gespeichert werden, wählen Sie CANCEL (Abbrechen) oder drücken [ESC].
3. Wenn das Spiel in einem anderen Verzeichnis gespeichert werden soll, wählen Sie CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln). Geben Sie im Dialogfeld [STRG] [C] und dann den Namen des Verzeichnisses ein, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Klicken Sie auf OK, oder drücken Sie [ENTER]. Nachdem das Spiel gespeichert ist, wird es fortgesetzt.
Bitte beachten Sie: Alle weiteren Spiele werden solange in dem gewählten Verzeichnis gespeichert, bis Sie mit Hilfe des Befehls CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln) ein neues Verzeichnis eingeben.

WIEDERHERSTELLEN EINES SPIELS

Wählen Sie im FILE-Menü RESTORE (Wiederherstellen). Daraufhin werden Sie aufgefordert, das Spiel zu wählen, das wiederhergestellt werden soll. (Bei einer Konfiguration mit einem Laufwerk werden Sie aufgefordert, Ihre Sicherheitsdiskette einzulegen.) Markieren Sie das gewünschte Spiel, und wählen Sie RESTORE (Wiederherstellen). Wenn sich das gewünschte Spiel in einem anderen Verzeichnis befindet, müssen Sie CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln) wählen.

BEENDEN EINES SPIELS

Wenn Sie nicht mehr weiterspielen möchten, wählen Sie im FILE-Menü QUIT (Beenden).

SOUNDEINSTELLUNG

Um den Sound auszuschalten, wählen Sie im SOUND-Menü TURN SOUND OFF (Sound ausschalten). Um den Sound einzuschalten, wählen Sie TURN SOUND ON (Sound einschalten).

Um die Lautstärke einzustellen, wählen Sie im SOUND-Menü VOLUME (Lautstärke). Wenn Sie die gewünschte Lautstärke eingestellt haben, klicken Sie auf OK oder geben [ENTER] ein. Um zur Standardeinstellung zurückzukehren, wählen Sie NORMAL und klicken auf OK. Sollten Sie doch weiterspielen wollen, wählen Sie CANCEL (Abbrechen).

Beachten Sie bitte: Bei bestimmten Hardwarekonfigurationen läßt sich die Lautstärke nicht verändern.

TASTENKÜRZEL FÜR GÄNGIGE BEFEHLE

Viele gängige Befehle lassen sich mit Funktions- und Steuertasten schneller eingeben.

F1	Hilfe/Menüs: Zeigt Liste der Steuertasten (einschließlich der hier nicht erwähnten, nur in einem bestimmten Spiel belegten Tasten)	[STRG] [I] oder [TAB] Inventar [STRG] [P] Spielpause [STRG] [Q] Spiel beenden [STRG] [S] Geschwindigkeitseinstellung
F2	Sound ein/aus	ODER
F3 oder [LEERTASTE]	Letzten Befehl wiederholen	[-]-Taste langsamer [=]-Taste normal [+]-Taste schneller
F5	Spiel speichern	[STRG] [V] Lautstärkeeinstellung des Sounds
F7	Spiel wiederherstellen	
F9	Spiel neu starten	

Den Funktionstasten <F4>, <F6>, <F8> und <F10> können spezifische Funktionen für Ihr Spiel zugeordnet sein. Sehen Sie bitte im Spielmenü oder der Anleitung nach.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie Sierra auf Ihrer Festplatte installieren wollen, benötigen Sie eine CONFIG.SYS-Datei, in der der Eintrag "files" mindestens auf 15 gesetzt ist.

Um festzustellen, ob bereits eine CONFIG.SYS-Datei vorhanden ist, geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung CD\ und [ENTER] ein. Danach geben Sie DIR CONFIG.SYS und [ENTER] ein. Wenn die Meldung "Datei nicht gefunden" angezeigt wird, müssen Sie eine CONFIG.SYS-Datei erstellen. Sollte sie bereits vorhanden sein, müssen Sie diese entsprechend bearbeiten. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um eine CONFIG.SYS zu erstellen:

```
COPY CON CONFIG.SYS (([ENTER] drücken)
FILES = 15 (([ENTER] drücken)
Drücken Sie die Taste <F6> (([ENTER] drücken)
```

Daraufhin müßte die Meldung "1 Datei(en) kopiert" angezeigt werden. Starten Sie den Computer neu, damit die neue CONFIG.SYS wirksam werden kann.

Ist bereits eine CONFIG.SYS vorhanden, muß die Aussage Files = 15 (oder größer) in die Datei eingearbeitet werden. Dazu können Sie Ihr normales Textverarbeitungsprogramm oder das in MS-DOS integrierte Programm EDLIN verwenden. Die EDLIN-spezifischen Befehle finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

In un regno chiamato Daventry, viveva una volta un re di nome Edward. Daventry era un regno molto antico su cui, per migliaia di anni, avevano governato diversi re, alcuni buoni altri malvagi. Re Edward era molto buono, ma anche molto vecchio e senza figli. Il territorio era stato invaso dal caos da quando i tre grandi tesori erano andati perduti. Re Edward temeva che la confusione potesse aggravarsi dopo la sua morte. Inoltre sapeva bene, come i suoi sudditi, che in assenza di un erede al trono, il regno era in grave pericolo. Dunque re Edoardo mandò a chiamare il suo cavaliere preferito, Sir Graham.

Di tutti i miei cavalieri, tu sei il più coraggioso e leale, astuto e intrepido. Ti ho scelto come mio successore al trono, ma prima devi dimostrare di essere degno della corona. Oltre le mura di questo castello, in un luogo lontano, sono nascosti i tre grandi tesori di Daventry, rubati molti anni fa segretamente e con l'aiuto della stregoneria. La gloria e la prosperità che caratterizzavano un tempo questo regno potranno essere ripristinate solo riportando i grandi tesori al loro luogo di appartenenza. Se riuscirai a compiere questa missione la corona sarà tua alla mia morte. Se fallirai, il nostro regno, un tempo meraviglioso, sarà dominato dalle forze del male che useranno la potente magia dei tre grandi tesori contro di noi.

"Torna vincitore, Sir Graham!"

Così Sir Graham si avventurò là dove la maggior parte degli uomini non avrebbe il coraggio di andare e portò a termine la sua missione tornando con i preziosi tesori di Daventry, come è narrato in "Quest for the Crown".

Graham governava con l'aiuto dello specchio magico e degli altri grandi tesori di Daventry. La popolazione di Daventry prosperò considerevolmente durante il regno del nobile monarca. Ma la pace e la prosperità possono recare noia ai re valorosi. Solo una settimana dopo il terzo anniversario della sua ascesa al trono (alla vigilia della morte di re Edward), re Graham iniziò a soffrire di solitudine.

Il destino volle che Graham si trovasse vicino allo specchio magico mentre rifletteva sulla sua triste condizione. Volgendo lo sguardo verso lo specchio, notò che si era stranamente oscurato.

Quando si rischiarò, Graham vide l'immagine della fanciulla più bella che avesse mai visto. Era in piedi accanto ad una finestra, immobile tranne per i capelli agitati da una leggera brezza. Da un occhio le scese una lacrima che brillò sulla sua guancia come un diamante sul velluto.

"Come scorrono le lacrime sul suo viso. Oh, se potessi far svanire tale dolore!" esclamò Graham.

Improvvisamente, il cuore del re fu sconvolto dalla visione di quella fanciulla; ecco la donna che avrebbe desiderato al suo fianco come regina.

"Oh saggio specchio", disse Graham, "ho promesso che farò di questa fanciulla la mia sposa. Dove posso trovarla?"

Lo specchio si oscurò di nuovo e si udì una voce che diceva: "Si tratta di Valanice. Proviene dal regno di Kolyma ed è nota per la sua bontà come per la sua bellezza. La vecchia e gelosa Hagatha l'ha relegata in una terra incantata imprigionandola in una torre di quarzo sorvegliata da una bestia feroce. Per salvare Valanice, dovrai recarti al regno di Kolyma, dove potrai trovare le chiavi che consentono di aprire le tre porte che conducono alla terra incantata..."

Re Graham riuscì a trovare le tre chiavi magiche e affrontò le battaglie che portarono alla liberazione della bella Valanice. Il racconto completo della missione di re Graham alla ricerca della sua sposa è narrato in "Romancing the Throne".

Re Graham sposò la bella fanciulla che aveva liberato e due anni dopo la giovane regina Valanice diede alla luce due gemelli, un maschio e una femmina. Alexander assomigliava molto al padre e Rosella alla madre. La famiglia condusse una vita tranquilla e molto felice... almeno per un po'.

Ma dalle foreste venne la notizia che una bestia orribile stava avanzando verso le terre di Daventry lasciando dietro di sé una scia di distruzione. I draghi erano stati visti di rado in quei tempi tranquilli e nel regno di Daventry non era mai stata vista una bestia tanto terribile come il drago a tre teste. Con il passare degli anni, la fama della bestia assunse le dimensioni della distruzione da essa provocata. Ben presto l'intera popolazione di Daventry fu sconvolta dalla notizia dell'avvicinarsi del drago e il terrore pervase tutte le case.

Allo stesso tempo, in una terra lontana, viveva il malvagio mago Manannan, che osservava attentamente i regni del mondo. Con un ghigno sardonico, guardava mentre il drago a tre teste avanzava in modo devastante verso Daventry. L'odio di Manannan nei confronti dell'umanità si era intensificato con il passare degli anni, e i suoi occhi neri come la pece inviarono uno strano riflesso sulla sfera di cristallo mentre osservava con gioia un altro uomo che veniva completamente ingoiato dalla bestia feroce.

Amante della sua vita in solitudine, il potente Manannan permetteva di essere visto solo da un ragazzino al suo servizio che svolgeva le faccende domestiche e i lavori quotidiani. Naturalmente Manannan avrebbe potuto radunare spiriti per svolgere tali faccende, ma preferiva osservare il lavoro e la fatica di un giovane mortale che soffriva al suo servizio.

Molti lo avrebbero accusato di depravazione, ma l'odio di Manannan nei confronti dell'umanità era alimentato dalle fiamme della paura, una paura derivante da una visione riflessa nella profetica sfera di cristallo. Infatti, entro le sue pareti di quarzo, Manannan aveva osservato la sua stessa orribile distruzione per mano di un eroe conquistatore.

Il tempo ha portato molti cambiamenti e con essi molto dolore. Il regno di Daventry fu devastato dall'ignobile drago e la giovane principessa Rosella fu rapita. Tutto il regno fu sconvolto dalla distruzione brutale provocata dalla bestia e, benché fossero stati avvertiti, gli abitanti non furono in grado di difendersi da quella forza soprannaturale. Si udirono molti pianti e lamenti in tutto il regno. Nonostante il suo potere profetico, lo specchio magico non fu in grado di fornire alcuna soluzione, nemmeno un suggerimento, poiché qualcuno dotato del potere della magia nera aveva fatto sì che si oscurasse...

E il mago osservava con i suoi occhi pieni di veleno...

L'intero racconto del salvataggio di Rosella, della sconfitta del mago e del ritorno della famiglia reale è narrato nella storia "To Heir is Human".

La leggenda narra che, poco dopo il salvataggio di Rosella, re Graham decise che era giunto il momento di ritirarsi. Riunendo intorno a sé la moglie e i due figli, il re volse lo sguardo verso l'alto e sorrise, perché era assai orgoglioso di ogni membro della sua famiglia. Guardando i figli non poté fare a meno di osservare nei loro occhi il riflesso del loro valore. Sapendo che il futuro del regno era al sicuro nelle mani del suo erede, alzò lentamente le mani per mostrare il copricapo del celebre avventuriero.

E ora ha inizio la più nobile avventura di tutti i tempi...

INFORMAZIONI GENERALI

In poche parole, un gioco di avventura animato tridimensionale Sierra è un film interattivo in cui il giocatore indossa i panni del personaggio principale. In questo gioco, la protagonista è la principessa Rosella, figlia del morente re Graham.

In tutti i giochi di avventura tridimensionali vi è uno scopo principale; quello di King's Quest IV è di trovare il talismano magico (per salvare Genesta, la fata buona) e il frutto incantato (per salvare vostro padre), entrambi nascosti in una terra straniera. Dovrete agire rapidamente e sfruttare la vostra ingegnosità, poiché avete a disposizione un solo giorno per completare la missione. Se fallite, i vostri cari moriranno e voi rimarrete bloccati in una terra sconosciuta per il resto della vostra vita.

SUGGERIMENTI PER AVVENTURIERI PRINCIPIANTI

Nota: Se si sono già eseguiti giochi di avventura animati, si può saltare questa sezione.

1. COME SPOSTARSI

Istruzioni di base su come interagire con questo gioco sono fornite nella scheda di riferimento inclusa. In caso di dubbi, consultare la sezione PANORAMICA alla fine di questo manuale.

2. EVITARE I PERICOLI

Data la natura pericolosa di questa avventura, è opportuno salvare spesso il gioco. Digitare SAVE GAME (Salva il gioco) dopo aver compiuto un progresso importante. Digitare SAVE GAME (Salva il gioco) ogni volta che ci si trova in una situazione potenzialmente pericolosa.

Se ci si trova in pericolo e il personaggio subisce un danno grave (come la morte), è possibile digitare RESTORE GAME (Ripristina il gioco) per tornare nel punto in cui ci si trovava al momento dell'ultimo salvataggio effettuato. L'uso oculato di questa funzione ha permesso a molti cavalieri valorosi di evitare il ritorno al basso rango di contadini.

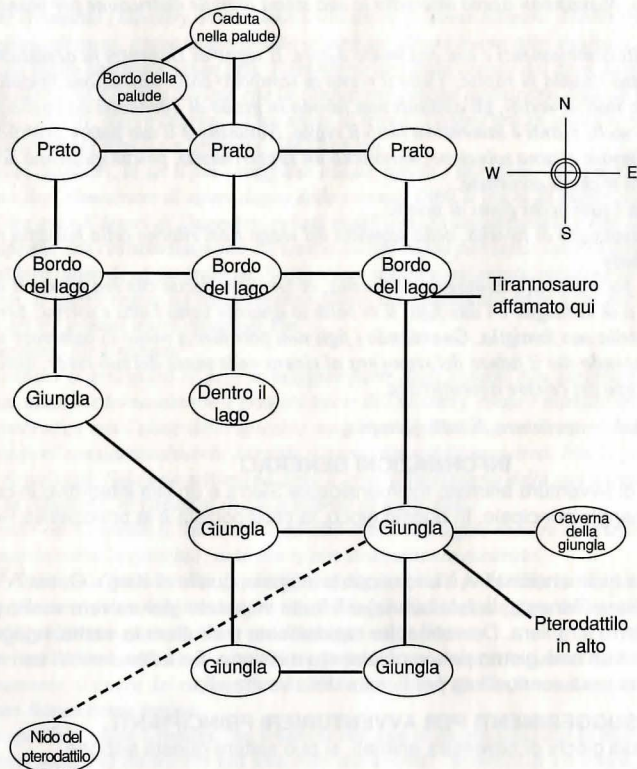
3. OSSERVARE CON ATTENZIONE

Osservare ed esaminare tutto quanto possibile. Quando si accede ad un luogo nuovo, digitare LOOK AROUND (Guarda intorno). Quando si apre una scatola, digitare OPEN THE BOX (Apri la scatola). Per vedere il contenuto della scatola, digitare LOOK IN THE BOX (Guarda nella scatola). Per parlare con un pescatore, digitare TALK TO THE FISHERMAN (Parla al pescatore). Le descrizioni e i primi piani forniti possono contenere informazioni preziose.

4. TRACCIARE UNA MAPPA DEL PROGRESSO EFFETTUATO

Tracciare una mappa di ogni luogo visitato, oggetti trovati, zone pericolose e tutti i punti di riferimento incontrati lungo il cammino. Cercare di non saltare nessuna zona perché si potrebbero perdere informazioni o elementi necessari al completamento della missione. Inoltre, il fatto di aver visitato un luogo una volta non implica che tale luogo sarà identico la volta successiva. Gli abitanti di Tamir (e di altri luoghi che potreste visitare) si spostano proprio come fate voi (alcuni anche meglio).

Ecco un esempio di mappa che si può tracciare:



5. SCEGLIERE UN COMPAGNO

La terra di Tamir può essere terrificante di notte. Potrebbe essere utile giocare con un amico. A volte, persone diverse interpretano in modi diversi gli indizi trovati e poi quasi tutti gli avventurieri lavorano in coppia.

6. ARMARSI DEI VERBI GIUSTI

King's Quest IV capisce molti verbi quali:

Bait (Adescare)	Blow (Soffiare)	Bounce (Rimbalzare)	Break (Rompere)
Bridle (Frenare)	Calm (Calmare)	Call (Chiamare)	Cast (Lanciare)
Catch (Afferrare)	Clean (Pulire)	Climb (Scalare)	Close (Chiudere)
Command (Ordinare)	Cross (Attraversare)	Cure (Guarire)	Cut (Tagliare)
Dance (Ballare)	Detach (Staccare)	Dig (Scavare)	Dim (Offuscare)
Dismount (Scendere)	Dive (Tuffarsi)	Dock (Attraccare)	Drink (Bere)
Drop (Lasciare cadere)	Eat (Mangiare)	Enter (Entrare)	Exit (Uscire)
Feed (Nutrire)	Find (Trovare)	Fish (Pescare)	Flip (Lanciare in aria)
Follow (Seguire)	Force (Costringere)	Free (Liberare)	Frighten (Spaventare)
Give (Dare)	Go (Andare)	Help (Aiutare)	Hide (Nascondere)
Hit (Colpire)	Hug (Abbracciare)	Jump (Saltare)	Kill (Uccidere)
Kiss (Baciare)	Knock (Urtare)	Lay (Stendere)	Lead (Condurre)
Leave (Lasciare)	Lie (Coricarsi)	Lift (Sollevare)	Light (Illuminare)
Lock (Chiudere a chiave)	Look (Guardare)	Make (Fare)	Move (Spostarsi)
Open (Aprire)	Pet (Coccolare)	Play (Giocare)	Polish (Lucidare)
Pry (Forzare)	Stand (Stare in piedi)	Start (Iniziare)	Steal (Rubare)

Sweep (Spazzare)	Swim (Nuotare)	Swing (Rotare)	Take (Prendere)
Talk (Parlare)	Tempt (Tentare)	Throw (Tirare)	Tickle (Solleticare)
Turn (Girare)	Undress (Svestire)	Unlock (Sbloccare)	Untie (Slegare)
Use (Usare)	Wade (Guadare)	Wake (Svegliare)	Wave (Agitare)
Wear (Indossare)			

7. GUARDARE DAPPERTUTTO

Si può fare molto di più in un gioco di avventura animato tridimensionale. Provare a fare tutto ciò che viene in mente, anche le azioni proibite. Nessuno è mai stato torturato per aver giocato al computer. Se ci si trova in guai seri, si può sempre ricorrere alla funzione RESTORE GAME (Ripristina il gioco).

8. QUANDO NON SI SA PIÙ COSA FARE

Se si sono sperimentati tutti i trucchi possibili del libro e non si riesce a progredire, non lasciarsi prendere dal panico. Anche agli avventurieri più valenti è capitato di essere colpiti da un incantesimo di confusione.

L'AVVENTURA COMINCIA...

PANORAMICA INTRODUTTIVA DI KING'S QUEST IV

Per saltare lo schermo dei titoli, premere Invio. Per saltare lo schermo degli autori, premere nuovamente Invio.

L'avventura inizia con una sequenza animata introduttiva. È opportuno guardarla almeno una volta, dato che fornisce informazioni preziose necessarie per portare a termine la missione. Per saltare la sequenza introduttiva, premere Invio.

Si inizia nella zona ovest della spiaggia. Vi sono molti oggetti da GUARDARE.

Digitare: LOOK AROUND (Guarda intorno) (Dopo aver digitato un comando, si ottiene una risposta. Quando si è pronti ad immettere un altro comando o ad eseguire un'azione, premere Invio.)

Un fiume proveniente da est confluisce nell'oceano blu davanti a voi. Una spiaggia solitaria costeggia l'oceano. Dalla cima del promontorio, un prato incantevole si estende verso est.

Digitare: LOOK AT THE SKY (Guarda il cielo)

Il chiaro cielo azzurro sembra unirsi al vasto oceano davanti a voi.

LOOK AT THE ROCKS (Guarda gli scogli)

Non vi sono molti scogli qui.

LOOK AT THE BIRD (Guarda l'uccello)

Ci sono molti gabbiani che si librano nel cielo nella loro continua ricerca di cibo.

LOOK AT THE WATER (Guarda l'acqua)

Il vasto oceano blu scompare all'orizzonte verso ovest.

LOOK AT THE CLOUDS (Guarda le nuvole)

Diverse nuvole fluttuano serenamente nel cielo azzurro.

LOOK AT THE SAND (Guarda la sabbia)

L'acqua blu dell'oceano si infrange tranquillamente su questa bella spiaggia sabbiosa.

LOOK AT THE FLOWERS (Guarda i fiori)

Meravigliosi fiori selvatici adornano i verdi prati ad est.

LOOK AT THE RIVER (Guarda il fiume)

L'acqua fredda del fiume contrasta nettamente con l'acqua più calda dell'oceano là dove i due confluiscono.

Entrate nell'oceano. Quando l'acqua arriva alla vita, inizierete a nuotare. Allenatevi a nuotare.

Digitare: DRINK SOME WATER (Bevi un po' d'acqua)

Assaggiate l'acqua dell'oceano. BLEAH! Quest'acqua è troppo salata!

Tornate a nuoto alla spiaggia. Procedete verso sud. Lo schermo cambia. Vi trovate ora in un'altra zona della spiaggia. Procedete verso sud. Lo schermo cambia di nuovo. Avete scoperto la capanna del vecchio pescatore.

Digitare: LOOK AROUND (Guarda intorno)

Questa parte della costa è occupata dalla capanna di un povero pescatore. Dalla casa, un molo si estende nell'oceano verso ovest. Ad est, si può vedere un prato delizioso.

LOOK AT THE HOUSE (Guarda la casa)

La capanna del pescatore sembra molto danneggiata, poiché il sole, il vento e il sale non l'hanno risparmiata. Dalla casa, un vecchio molo si estende nell'oceano.

LOOK AT THE PIER (Guarda il molo)

Il vecchio molo si immerge nell'oceano dalla casa rovinata dal tempo.

Camminate sul molo dirigendovi verso ovest. Lo schermo cambia. Vedrete un vecchio pescatore al lavoro sul molo. Mentre vi avvicinate, il pescatore si alza ed esce dallo schermo verso est. Seguite il pescatore verso est. Lo schermo cambia. Procedete verso la porta.

Digitare: OPEN DOOR (Apri la porta)

La porta si apre ed entrate. Lo schermo cambia. Vi trovate all'interno della capanna del pescatore. Avvicinatevi all'uomo.

Digitare: TALK TO THE FISHERMAN (Parla al pescatore)

Parlate con l'anziano pescatore mentre questi siede a tavola. Sospirando, vi dice: "Non abboccano ultimamente. Se le cose non migliorano presto, non so proprio COSA fare!"

Digitare: TALK TO THE FISHERMAN (Parla al pescatore)

In risposta, il vecchio pescatore dice: "Mia moglie ed io diventiamo vecchi e i tempi sono duri. Se hai qualche idea, ragazza, fammelo sapere".

Digitare di nuovo: TALK TO THE FISHERMAN (Parla al pescatore)

Il pescatore decide di ignorare il vostro tentativo di proseguire la conversazione. Rivolge tristemente lo sguardo alla sua tazza di caffè con un profondo sospiro.

Mentre vi trovate qui, guardatevi intorno.

Digitare: LOOK AROUND (Guarda intorno)

L'interno della capanna del pescatore ha un aspetto quasi altrettanto misero dell'esterno. Notate la canna da pesca in un angolo.

LOOK AT THE TABLE (Guarda il tavolo)

Sembra un vecchio tavolo.

LOOK AT THE BED (Guarda il letto)

Il massiccio letto è vecchio e poco invitante.

LOOK AT THE FISH (Guarda il pesce)

Vedete un grosso pesce appeso al muro.

LOOK AT THE STOVE (Guarda la stufa)

Almeno la stufa riscalda la capanna.

LOOK AT THE COFFEE POT (Guarda il bricco del caffè)

L'aroma di caffè riempie la stanza.

DRINK SOME COFFEE (Bevi un po' di caffè)

Non vi piace il caffè.

TALK TO THE WOMAN (Parla alla donna)

Vi presentate alla moglie del vecchio pescatore. Impazientemente, vi chiede: "Cosa fai qui, ragazzina? Non vedi che sono occupata? Abbiamo abbastanza problemi anche senza di te!"

TALK TO THE WOMAN (Parla alla donna)

Cercate di conversare amichevolmente con la donna dall'aspetto stanco, ma le vostre parole non vengono ascoltate. È chiaro che non gradisce la vostra presenza.

L'anziana signora è irritata a causa del vostro continuo chiacchierio. È meglio lasciarla stare.

Siete ora pronti a lasciare questa casa e a continuare la vostra avventura.

Che la fortuna vi assista lungo il cammino!

MS DOS (SCI) INFORMAZIONI PER L'UTENTE

Le avventure animate tridimensionali della Sierra rappresentano una nuova evoluzione dei giochi per computer. Caratteristiche avanzate, quali grafica ad alta risoluzione, animazione sofisticata e un parser potente rendono questi giochi di avventura i più vicini alla realtà.

AVVIO

Se si gioca dal disco rigido, passare alla sezione INSTALLAZIONE DEL GIOCO più sotto.

Se si gioca da dischetti, formattare uno o più dischetti per salvarvi i giochi, eseguire copie di backup dei dischi originali del programma ed eseguire la procedura di installazione per configurare il gioco in base al computer utilizzato.

FORMATTAZIONE DEI DISCHI DI SALVATAGGIO

Le avventure animate tridimensionali della Sierra supportano unità per dischi da 3,5 e da 5,25 pollici. Per le istruzioni relative alla formattazione, consultare il manuale dell'utente del computer.

ESECUZIONE DI COPIE DI BACKUP DEI DISCHI ORIGINALI

1. Inserire il disco di sistema DOS nell'unità A.
2. Se si dispone di una sola unità, digitare DISKCOPY e premere INVIO. Se si dispone di due unità, digitare DISKCOPY A: B: e premere INVIO.
3. Attenersi ai prompt che compaiono sullo schermo per copiare il disco.
4. Ripetere il suddetto procedimento per tutti i dischi originali da copiare.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Collocare il disco 1 (o la copia di backup) nell'unità per dischetti. Digitare la lettera corrispondente a tale unità seguita da un segno di due punti e premere INVIO. Rispondere alle domande che compaiono sullo schermo mediante i tasti freccia su e giù per evidenziare le selezioni. Verrà chiesto se si desidera installare il gioco sul disco rigido. In caso negativo, premere ESC (per saltare questa operazione). Altrimenti, digitare la lettera corrispondente al disco rigido (di solito, C) e attenersi ai prompt.

Nota: Durante la procedura di installazione viene scritto un file chiamato RESOURCE.CFG sul disco 1. Affinché l'installazione sia completata correttamente, il DISCO 1 NON DEVE ESSERE PROTETTO DA SCRITTURA. Nessun altro file sul disco 1 viene scritto o modificato dal comando INSTALL.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

1. Se si avvia il gioco da un dischetto, inserire il disco 1 nell'unità, digitare SIERRA e premere INVIO.
2. Se si avvia il gioco dal disco rigido, digitare CD\SIERRA e premere INVIO. Quindi digitare il nome del gioco come è stato fornito durante l'installazione (es., KQ4, PQ2) e premere INVIO.

MENU A TENDINA

È possibile accedere alla maggior parte delle funzioni utilizzate durante il gioco mediante i menu a tendina.

Per accedere ai menu con il mouse:

1. Premere il pulsante sinistro mentre il cursore del mouse si trova nella riga di stato. Apparirà il menu. Tenendo premuto il pulsante del mouse, è possibile esaminare il contenuto di diversi menu. Per selezionare un'opzione di menu, rilasciare il pulsante mentre l'opzione desiderata è evidenziata. ESEMPIO: se si evidenzia SAVE GAME (Salva il gioco) dal menu FILE, apparirà una finestra in cui viene richiesto di digitare la descrizione del gioco salvato.

Per accedere ai menu mediante la tastiera:

1. Premere ESC per visualizzare i menu.
2. Usare i tasti freccia per evidenziare l'azione desiderata in un menu.
3. Premere INVIO per selezionare l'azione desiderata.

Per accedere ai menu con il joystick:

1. Premere il pulsante del joystick per visualizzare i menu.
 2. Evidenziare l'opzione desiderata con il joystick e premere il pulsante per effettuare una selezione.
- Nota: Se non si intende effettuare alcuna selezione, rimuovere l'evidenziazione dal menu e premere il pulsante.

FINESTRE

Quando si seleziona un elemento di menu, appare una finestra di dialogo. Le finestre di dialogo sono utilizzate per immettere comandi o effettuare selezioni. Per spostare il cursore all'interno della finestra, usare il mouse o i tasti freccia. È anche possibile usare i tasti HOME e FINE per posizionare il cursore all'inizio o alla fine di una riga. Per rimuovere la riga (se si commette un errore, se si desidera ridenominare un file, ecc.), premere CTRL-C.

Le finestre possono contenere pulsanti di comando. Per eseguire un comando con il mouse, selezionare il pulsante di comando desiderato e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Per eseguire un comando mediante la tastiera, usare i tasti TAB e MAIUSC-TAB per spostarsi da una selezione all'altra. Premere INVIO per selezionare un comando. Premere ESC per annullare il comando.

SPOSTAMENTO DEL PERSONAGGIO

Per spostare il personaggio sullo schermo si può usare il joystick, il mouse o il tastierino numerico o i tasti freccia sulla tastiera. Gli utenti dei modelli Tandy 1000 devono premere il tasto BLOC NUM per potere usare il tastierino numerico. Per fermare il personaggio con il tastierino numerico, premere il tasto 5 o premere di nuovo l'ultimo tasto utilizzato. Con il mouse, lo spostamento ha inizio facendo clic sul pulsante sinistro. Il personaggio si sposta nel punto in cui si è fatto clic con il pulsante del mouse e si ferma lì.

INTERAZIONE CON IL GIOCO

Per interagire con il gioco si possono digitare comandi di una o due parole o intere frasi. Tranne se altrimenti specificato, premere INVIO dopo ogni comando.

ESEMPI DI COMANDI COMUNI

Potrete incontrare personaggi che hanno messaggi da darvi. Iniziate a conversare con loro. Digitare: TALK TO (Parla a) (personaggio con cui si desidera parlare). Ad esempio, TALK TO THE ANGRY PIRATE (Parla al pirata arrabbiato).

Si possono trovare oggetti necessari lungo il cammino. Per prendere un oggetto, digitare: TAKE (Prendi) (l'oggetto che si vuole prendere). Ad esempio, TAKE THE SILVER CHALICE (Prendi il calice d'argento).

Osservare attentamente i dettagli. Guardare gli oggetti da vicino. Digitare: EXAMINE (Esamina) (l'oggetto che si vuole esaminare). Ad esempio, EXAMINE THE DUSTY TREASURE CHEST (Esamina la cassa dei tesori impolverata).

Occorrerà utilizzare gli oggetti acquisiti durante la missione. Digitare: GIVE THE (Dai) (oggetto) a (persona o cosa a cui si vuole dare l'oggetto). Ad esempio, GIVE THE BONE TO THE HUNGRY TIGER (Dai l'osso alla tigre affamata).

RIDIGITAZIONE DEI COMANDI

Per ripetere un comando, selezionare RETYPE (Ridigita) dal menu ACTION (Azione) o premere la BARRA SPAZIATRICE.

INVENTARIO

Per visualizzare gli oggetti di cui si dispone, selezionare INVENTORY (Inventario) dal menu ACTION (Azione) o premere il tasto TAB. Verrà visualizzato un elenco degli oggetti di cui si dispone. Per visualizzare un oggetto particolare, fare clic sul relativo nome con il mouse, oppure usare i tasti freccia per evidenziare il nome e premere INVIO. Selezionare OK o premere il tasto ESC per riprendere il gioco.

PAUSA DEL GIOCO

Per mettere il gioco in pausa, selezionare PAUSE (Pausa) dal menu ACTION (Azione). Premere ESC o INVIO per riprendere il gioco.

SALVATAGGIO E RIPRISTINO DEI GIOCHI

Per consentire un margine di errore ed esplorare in modo creativo, si consiglia di salvare spesso il gioco in progresso. È sempre meglio salvare il gioco prima di affrontare una situazione difficile. Inoltre, è opportuno salvarlo dopo aver conseguito un progresso notevole.

Nota: Se si gioca da dischetti, occorre aver formattato un disco per il salvataggio dei giochi prima di poter salvare un gioco.

È possibile attribuire un nome ai giochi salvati mediante frasi standard. Ad esempio, se ci si trova su una spiaggia sabbiosa, si può chiamare il gioco "SU UNA SPIAGGIA SABBIOSA", o in un altro modo appropriato.

SALVATAGGIO DEL GIOCO (Utenti con una sola unità per dischetti)

1. Selezionare SAVE GAME (Salva il gioco) dal menu FILE.
2. Verrà richiesto di inserire il disco per il SALVATAGGIO DEI GIOCHI nell'unità A:. Attenersi al prompt sostituendo il disco del gioco con un disco formattato sul quale il gioco può essere salvato. Selezionare OK o premere INVIO.
3. Digitare la descrizione del gioco salvato. Dopo aver salvato il gioco, verrà richiesto di reinserire il disco del gioco nell'unità A:.

SALVATAGGIO DEL GIOCO (Utenti con due unità per dischetti)

1. Selezionare SAVE GAME (Salva il gioco) dal menu FILE.
2. Verrà richiesto di inserire il disco per il SALVATAGGIO DEI GIOCHI nell'unità A:. Selezionare CHANGE DIRECTORY (Cambia directory). Premere CTRL-C per rimuovere la finestra di dialogo e digitare B:. Inserire il disco per il SALVATAGGIO DEI GIOCHI nell'unità B:. Selezionare OK o premere INVIO.
3. Dopo aver salvato il gioco, si può continuare a giocare.

Nota: Lasciare il disco per il salvataggio dei giochi nell'unità B: per salvataggi futuri.

SALVATAGGIO DEL GIOCO (Utenti di disco rigido)

1. Selezionare SAVE GAME (Salva il gioco) dal menu FILE.
2. Digitare la descrizione del gioco salvato nella finestra di dialogo. Selezionare SAVE (Salva) o premere INVIO per salvare il gioco nella directory in cui ci si trova. Se si cambia idea e non si desidera più salvare il gioco, selezionare CANCEL (Annulla) o premere ESC.
3. Per salvare il gioco in una directory diversa, selezionare CHANGE DIRECTORY (Cambia directory). Premere CTRL-C per rimuovere la finestra di dialogo ed immettere il nome della directory in cui si desidera salvare il gioco. Selezionare OK o premere INVIO. Il gioco riprende dopo aver effettuato il salvataggio.

Nota: Tutti i giochi futuri saranno salvati in questa directory fino a quando non viene immesso il comando CHANGE DIRECTORY (Cambia directory).

RIPRISTINO DEL GIOCO

Selezionare RESTORE (Ripristina) dal menu FILE. Verrà richiesto di selezionare il gioco che si desidera ripristinare. (Se si dispone di una sola unità, verrà richiesto di inserire il disco per il salvataggio dei giochi.) Evidenziare il gioco desiderato e selezionare RESTORE (Ripristina). Se il gioco che si desidera ripristinare si trova in una directory diversa, selezionare CHANGE DIRECTORY (Cambia directory).

ABBANDONO DEL GIOCO

Per smettere di giocare, selezionare QUIT (Abbandona) dal menu FILE.

CONTROLLI SONORI

Per disattivare il suono, selezionare TURN SOUND OFF (Disattiva il suono) dal menu SOUND (Suono). Per riattivare il suono, selezionare TURN SOUND ON (Attiva il suono).

Per regolare il volume, selezionare VOLUME (Volume) dal menu SOUND (Suono). Dopo aver selezionato il volume desiderato, selezionare OK o premere INVIO. Selezionare NORMAL (Normale) seguito da OK per ripristinare il volume standard. Selezionare CANCEL (Annulla) se si desidera riprendere il gioco.

Nota: Il controllo del volume non funziona con alcune configurazioni di hardware.

TASTI DI SCELTA RAPIDA PER COMANDI FREQUENTI

Si possono usare i tasti funzione e di controllo per semplificare molti comandi frequenti.

F1	Schermo di guida/Menu: Elenca le istruzioni del gioco (incluse alcune istruzioni specifiche al gioco che potrebbero non essere indicate qui)	Controllo I o TAB	Inventario
		Controllo P	Mette il gioco in pausa
		Controllo Q	Abbandona il gioco
		Controllo S	Regola la velocità
F2	Attiva e disattiva il suono	OPPURE	
F3 o BARRA SPAZIATRICE	Ripete il comando precedente	tasto -	Più lento
F5	Salva il gioco	tasto =	Normale
F7	Ripristina il gioco	tasto +	Più veloce
F9	Riavvia il gioco	Controllo V	Regola il volume del suono

I tasti funzione F4, F6, F8 e F10 possono essere usati nel gioco. Consultare il menu del gioco o le istruzioni.

Nota: Se si intende installare questo gioco Sierra sul disco rigido, occorre disporre di un file CONFIG.SYS con l'istruzione FILES = 15 o superiore.

Per sapere se si dispone già di un file CONFIG.SYS, al prompt del DOS digitare CD\ e premere INVIO. Quindi, digitare DIR CONFIG.SYS e premere INVIO. Se compare il messaggio "File Not Found" (File non trovato), occorre creare un file CONFIG.SYS. Se si dispone già di questo file, occorre modificarlo. Per creare un file CONFIG.SYS, attenersi alle seguenti istruzioni:

```
COPY CON CONFIG.SYS (premere INVIO)
FILES = 15 (premere INVIO)
Premere il tasto <F6> (premere INVIO)
```

Dovrebbe comparire il messaggio "1 File(s) copied" (1 file copiato). È necessario riavviare il computer perché il file CONFIG.SYS venga attivato.

Se si dispone già di un file CONFIG.SYS, occorre modificarlo per introdurre l'istruzione FILES = 15 (o superiore). Usare il programma di trattamento di testi desiderato o il programma EDLIN compreso in MS DOS. Per i comandi EDLIN, consultare il manuale DOS.

**Having Technical
Problems?
Why not call our helpline
on:**

021 326 6418

The line is open Monday to Friday between 9.00 am and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any query you may have.

ALTERNATIVELY

**If you want to access our
automated HINTS and TIPS line, call:**

0839 993302*

Available 24 hours a day, seven days a week.



KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.

Tel: 021 625 3311.

*Calls are charged at 39p per minute cheap rate, 49p per minute at all other times. (Correct at time of going to press April 1994). If you are under 18 years of age please get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U.S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 021 326 6418. (The maximum cost of a call is £2.40. This service is available only in the UK).