

KINGS QUEST® V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER

TECHNICAL 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 V ~ Absence makes the heart go yonder!

A happy and fulfilled King Graham set out for a walk in the forest one spring day almost a year since Rosella had returned from Tamir. The kingdom was peaceful and prosperous again, and the people were content. Birds were singing in the trees. It seemed an auspicious sign. As Graham was contemplating his good fortune, a sharp wind blew into the woods from the east, whirling up sticks and leaves into his path, and startling the birds into silence. The air grew suddenly colder. It seemed an unexpected storm was approaching. Graham began to walk back toward the castle, his joyful mood broken by a dark foreboding. When he reached the top of the gentle rise overlooking his home, he was horrified to see only empty space where the royal castle of Daventry had stood only minutes before. Cold fear gripped his heart. Where was his family? What had happened to them?

"Whoo-hoo... whoo-hoo." An owl hooted behind him, but Graham scarcely heard it over the pounding of his heart. "I can tell you what happened," came a voice behind him, and Graham spun around to confront a large owl in a blue vest and spectacles. "I know what happened to your castle. I saw it all," said the owl.

Journey into the magical world of King's Quest once again on a quest for the mission castle and the royal family of Daventry.

Getting Started

ALL SYSTEMS: Readme Files

PLEASE NOTE: If there is a README file on your game diskette, it may contain important information and instructions that were not available at the time the documentation and other materials for this game were printed.

MS-DOS README INSTRUCTIONS

Note: The readme file is on the STARTUP disk.

From DOS, type **MORE<README** to see the README file onscreen.

AMIGA README INSTRUCTIONS

Boot your system with Workbench. With the STARTUP DISK (or the DUAL FLOPPY PLAY DISK) in your diskette drive, double-click on the SIERRA disk icon, then double-click on the README.DOC icon.

Getting Started

Create a 'Save Game' Disk

Even if you will be playing from a hard disk, you may want to format a blank diskette for saving games. Follow your computer's instructions to format a blank diskette and keep it handy for saving your game as you play.

MS-DOS SYSTEMS:

Installing King's Quest V

You have two options for installation:

Option 1) If you have enough available storage space, and you want the convenience of playing from your hard drive, you may decide to play ENTIRELY from your hard drive. During the Install procedure, you will choose Complete Install.

Option 2) If you have less than 6 Megabytes of available storage space on your hard drive for the 16 colour version or 9 Megabytes for the 256 colour game, you may decide to play PARTIALLY from diskettes, and PARTIALLY from your hard drive. During the Install procedure you will choose Small Install.

When you have decided which of the two options you want to use, follow these instructions to install King's Quest V onto your hard drive.

1. Make copies of the set of diskettes you will be using to install and play the game.
2. Find the diskette entitled KING'S QUEST V STARTUP DISK. Place this diskette in your floppy drive.
3. Type the letter of the drive containing the STARTUP DISK (Example: **a:**) and press enter. Type **install** and press [ENTER].
4. Answer the onscreen questions, using the up and down [Arrow] keys to move the highlight to the desired place.
5. You will be asked to select either (S)mall or (C)omplete Install. An onscreen explanation on Small and Complete Install is provided. Complete Install will copy the entire contents of all your game disks to the hard drive. Choose Complete Install if you have enough hard disk storage space to install the entire game. Small Install will copy only the contents of the STARTUP diskette to your hard drive. As you play the game, you will be prompted to insert other diskettes as necessary. The install procedure will recommend Small Install if you do not have the minimum amount of disk storage space available on your hard drive to install the entire game.

King's Quest V Loading Instructions TO PLAY ENTIRELY FROM HARD DRIVE

From either the root directory or the Sierra directory, type **kq5** and press enter.

TO PLAY PARTIALLY FROM HARD DRIVE AND PARTIALLY FROM DISKETTE:

From the root directory type **kq5** and press enter. As you play the game you will be prompted to insert other disks as necessary.

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA

HARD DISK INSTALLATION

PLEASE NOTE: At least 1M of memory is needed in order to run King's Quest V on your Amiga if you want to install the entire game to a hard disk.

PLEASE NOTE: RENAME your copies of all game disks to remove the words 'COPY OF' from the disk name. If the words 'COPY OF' are not removed from the disk names of ALL the copies, the system will continue to ask for the original disk, and will not run the game.

There are two Hard Disk Installation options to choose from:

Complete Install will copy the contents of all game disks to your hard drive. Choose *Complete Install* if you want to install the entire game.

Small Install will copy only the contents of the STARTUP DISK onto your hard disk. As you play the game, you will be prompted to insert other game disks as necessary. The INSTALL procedure will recommend *Small Install* if you do not have the minimum amount of storage space available on your hard disk for the entire game. Choose *Small Install* if you want to install STARTUP files to your hard disk for ease of play, but do not have enough memory to install the entire game.

1. Boot your system with Workbench, then insert the STARTUP DISK into Drive DF0.
2. Double-click on the disk icon, then double-click on the **INSTALL** icon.
3. Follow the onscreen prompts to complete the installation.

LOADING INSTRUCTIONS

From Hard Disk:

1. Load WorkBench and double-click on your hard disk icon. **NOTE: AMIGA 3000 USERS, CLICK ON THE WORK ICON.**
2. Double-click on the **SIERRA** drawer.
3. Double-click on the **KING'S QUEST V** drawer.
4. Double-click on the **KING'S QUEST V** icon.

ALL SYSTEMS

Using a Mouse to Play King's Quest V

To position the onscreen cursor, move the mouse to the desired position.

To move your character, position the cursor and click the mouse button.

To execute a command, click the mouse button (Multi-button mouse users, click the *left* button).

1-Button Mouse

- Click = [ENTER]
 [SHIFT-CLICK] = Cycle through available cursors.
 [Ctrl-Click] = Toggle between WALK and last cursor chosen.

2-Button Mouse

- Click left button = [ENTER]
 Click right button = Cycle through available cursors
 [Ctrl-click] right button = Toggle between WALK and last cursor chosen.

3-Button Mouse

- Click left button = [ENTER]
 Click middle button = Toggle between WALK and last cursor chosen

Click right button = Cycle through available cursors.

For other commands, mouse users can use the numeric keypad.

Using a Keyboard to Play King's Quest V

To position the onscreen cursor or move your game character using a keyboard, press a direction key on the *numeric keypad*. To stop your character, press the same direction key again. To execute a command, press [ENTER]. For more detailed keypad instructions, see below.

Press **5** to Cycle through available cursors.

Press **0** to toggle between WALK and last cursor chosen.

Press **Del** to open icon bar.

Using a Joystick to Play King's Quest V

To position the onscreen cursor using a joystick, move the stick in the desired direction. To execute a command, press the FIRE button. For more detailed joystick instructions, see below.

- Left button = [ENTER]
 Right button = Open icon bar
 Fire button = [ENTER]

For other commands, joystick users can use the numeric keypad.

PLEASE NOTE: With the exception of mouse-only items, all playing instructions beyond this point are for keyboard. Mouse or joystick commands may also be used. Please reference the section above for mouse and joystick equivalents to keyboard commands.

ICONS AND CURSORS

At the top of the screen is an icon bar containing several icons that can be selected to execute the command choices available to you.

To open the icon bar, press [ESC] or move the mouse cursor all the way to the top of your screen. Some icons will have a menu of choices. Use the [Tab] key to move between choices within an icon menu.



The Walk Icon
 Choose *Walk* when you want to move the character from place to place onscreen. A *walking* character will move until it encounters an obstacle in its path, then stop.

The Walk Cursor (mouse mode only)
 When you choose *Walk*, the cursor will change to a *walking figure*. Place the feet of the figure at the place where you want to move the character and click the mouse button. If there are no obstacles in the path, the character will move to that spot.

PLEASE NOTE: In Keyboard and Joystick mode, the character's destination will be assumed to be the edge of the screen in the direction of movement, and will walk off the screen if not stopped. There will not be a special cursor onscreen.



The Travel Icon

Choose *Travel* when you want to travel longer distances without stopping. A *travelling* character will move as far as the edge of the screen, avoiding obstacles in its path.



The Travel Cursor

When you choose *Travel*, the cursor will change to a *striding figure*. Place the feet of the figure at the place where you want

to move the character and click the mouse button. The character will move to that spot avoiding any obstacles in its path.



The Look Icon

Choose *Look* when you want to have the character look at something onscreen.



The Look Cursor

When you choose *Look*, the cursor will change to an *eye*. Place the eye at the desired place on the screen and press

[ENTER]. If there is something to be seen at this place, a message will be displayed.



The Action Icon

Choose *Action* when you want the character to perform an action on an object (Example: getting a drink from a pond, jumping onto a rock, etc.)



The Action Cursor

When you choose *Action*, the cursor will change to a *hand*. Place the hand at the desired place onscreen and press

[ENTER]. The necessary action for this screen position will be performed.



The Talk Icon

Choose *Talk* when you want to initiate a conversation between game characters.



The Talk Cursor

When you choose *Talk*, the cursor will change to a *talking head*. Position the mouth on the person (or thing) you want

to speak and click the mouse button or press [ENTER]. If conversation is possible, the character will talk, or a conversation will begin.



The Item Icon

The *Item* icon shows the last inventory item you selected. Choose *Item* when you want to see or use this item.



The Inventory Icon

Choose *Inventory* when you want to see and select from the items you are currently carrying.



The Save/Restore Icon

Choose *Save/Restore* when you want to save your game, or restore a previously saved game.



The Stop Icon

Choose *Stop* when you want to pause your game, quit playing, or restart the game from the beginning.



The Controls Icon

This icon allows three game variables to be adjusted:

Speed – Adjusts the speed of the game animation.

Volume – Adjusts the sound volume.

Game Detail – Adjusts the amount of non-essential animation in the game. If your computer system is running the game too slowly, you may want to adjust the game detail to eliminate non-essential animation. Choose *Controls* when you want to adjust one of these areas.



The Information Icon

Choose *Information* when you need to be reminded what the various icons do in the game.

Object Cursors

Each item in your inventory has a special *object* cursor associated with it. Each of these cursors looks like the object it represents. *Object* cursors can be used to perform game actions with your inventory items.

To use an *Object* cursor in the game, follow the steps below:

1. From the game, choose the Inventory icon from the icon bar, or press the [Tab] key.
2. Move the arrow cursor to the inventory item you want to use, and press [ENTER]. The cursor will change to look like the item you have selected.
3. Choose the OK icon. You will exit the inventory screen to the game.
4. Move the *Object* cursor to the place onscreen where you want to use the inventory item and press [ENTER].

USING CURSORS IN THE INVENTORY SCREEN

To use cursors in the inventory screen, choose an icon from the icon bar, then position the cursor on the inventory item, and press [ENTER].

Choose the *Look* icon and use the *Look* cursor to see a description of the item on the inventory screen.

Choose the *Action* icon and use the *Action* cursor to use an inventory item to take action on another inventory item (Example: putting jewels into a pouch).

Magic Spells

From time to time during the game, it may be necessary to use Crispin's wand to cast a spell. At these times, a window will appear telling you which spell to cast, and showing you four symbols. These

are the symbols that activate the spell. Below the symbols are the letters of the English alphabet. To make the spell work, find each symbol and its matching letter in your game manual and select the onscreen letter that matches the symbol. Be sure to do this in order, from left to right. If you match up the symbols and letters correctly, the spell will be successful.

PAUSING YOUR GAME

If you wish to pause the game, select the **Stop** icon (stop sign) from the icon bar. The game will pause until you select CONTINUE to resume play.

SAVING YOUR GAME

Important!! If you're playing from diskettes, you must have a separate formatted diskette ready before you can save a game.

SINGLE DISKETTE DRIVE SYSTEMS

1. Choose the **Save/Restore** icon (diskette) from the icon bar and select SAVE GAME. The Save Game menu will appear.

2. When you are prompted to insert your Save Game diskette in the disk drive, replace your game diskette with a blank formatted diskette.

3. Select OK.

4. Type the description of your saved game, and press [ENTER] to save the game. When the process is complete, you will be prompted to re-insert the game diskette.

DOUBLE DISKETTE DRIVE SYSTEMS

1. Choose the **Save/Restore** icon (diskette) from the icon bar and select SAVE GAME. The Save Game menu will appear.

2. You will be prompted to insert your Save Game diskette into your primary drive (example: a: or df0:). Using your [Tab] key, select CHANGE DIRECTORY*.

3. Insert a blank formatted diskette in your secondary drive.

4. Press [Ctrl-C] to clear the command line, and type the name of your secondary drive (example: b: or df1:), and the name of the directory* you wish to save to.

5. Select OK, and press [ENTER].

6. Type the description of your saved game, and press [ENTER] to save the game.

HARD DISK USERS

NOTE: If you choose to save games to your hard disk, we suggest that you create one or more save game directories or folders on your hard disk. See your computer's instructions for creating directories.

1. Choose the **Save/Restore** icon (diskette) from the icon bar and select SAVE GAME. The Save Game menu will appear.

2. If you wish to save the game to a directory* other than the one you are currently playing on, select CHANGE DIRECTORY*. Press [Ctrl-C] to clear the command line, and type the drive and name of the new directory*.

3. Select OK and press [ENTER]

4. Type the description of your saved game, and press [ENTER] to save the game.

RESTORING YOUR GAME

1. Choose the **Save/Restore** icon (diskette) from the icon bar and select RESTORE GAME. 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.)

2. Highlight the desired game and select RESTORE.

3. If the game you wish to restore is in a different directory, select CHANGE DIRECTORY, then type the name of the directory* you wish to restore from.

* The term 'directory' refers to directories, drawers and folders.

QUITTING YOUR GAME

To stop playing, choose the **Stop** icon from the icon bar and select QUIT.

RESTARTING YOUR GAME

To restart your game at any time during play, choose the **Stop** icon from the icon bar and select START NEW GAME. The game will begin again in front of Crispin's cottage.

MESSAGE WINDOWS

Message windows will appear at various times during the game. When you have read the message, press [ENTER] to remove the window and resume play.

NOTE: some message windows are program controlled, and cannot be cleared by pressing [ENTER]. These windows will clear automatically.

LOOK everywhere. Thoroughly explore your surroundings. Open doors and drawers. Look closely at all objects you encounter or you may miss important details.

EXPLORE each area of the game very carefully, and **DRAW A MAP** as you progress through the game. Make a note of each area you visit, and include information about objects found there and dangerous areas nearby. If you miss an area, you may miss an important clue!

GET objects you think you will need. You can see an inventory of items on hand by choosing the **Inventory** icon at any time.

USE the items you have picked up to solve problems in the game. Different approaches to a puzzle may bring about a different outcome.

© 1991, 1994 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx.

KING'S QUEST V ~ Loin des yeux, près du coeur !

Par une belle journée de printemps, environ un an après que Rosella fut de retour de Tamir, le roi Graham heureux et comblé s'en alla promener au coeur de la forêt. Paix et prospérité régnaient à nouveau sur le royaume, et le peuple vivait heureux. On entendait les oiseaux chanter dans les arbres, signe de bon augure. Alors que Graham contemplant son bonheur, un violent vent d'est se mit à souffler dans les arbres, soulevant feuilles et branches sur son chemin. Les oiseaux interrompirent leur chant. L'air se rafraîchit. Une tempête imprévue approchait à grands pas. Graham reprit le chemin du château, son humeur joyeuse brusquement envahie par un sombre pressentiment. Lorsqu'il atteint le sommet de la douce colline surplombant son domaine, il découvrit avec horreur un espace vide à l'endroit même où le palais royal de Daventry trônait encore quelques minutes auparavant. Son coeur s'emplit de peur. Qu'était-il advenu de sa famille ?

"Ouh ouh...ouh ouh" hululait un hibou derrière Graham ; à peine pouvait-il l'entendre tant son coeur battait la chamade. "Je peux vous dire ce qui est arrivé" cria une voix derrière lui. Graham fit volte-face et se retrouva face à un énorme hibou à lunettes à la robe bleutée. "Je sais ce qu'il est arrivé à ton château. J'ai tout vu," déclara le hibou.

Voyagez encore une fois au coeur du monde magique de King's Quest à la recherche du château et de la famille royale de Daventry..

Démarrage

Tous systèmes : Fichiers Lisez-moi

REMARQUE : S'il existe un fichier Lisez-moi sur votre disquette de jeu, il contient sans doute des informations et instructions importantes qui n'étaient pas disponibles lors de l'impression de la documentation relative à ce jeu.

INSTRUCTIONS LISEZ-MOI POUR MS-DOS

REMARQUE : Le fichier se trouve sur la disquette de démarrage.

A partir du DOS, tapez **MORE-README** pour obtenir le fichier Lisez-moi à l'écran.

INSTRUCTIONS LISEZ-MOI POUR AMIGA

Lancez votre système avec le Workbench. Placez la disquette de démarrage (ou la double disquette de jeu) dans le lecteur, cliquez deux fois sur l'icône de la disquette **Sierra**, puis cliquez deux fois sur l'icône **Readme.doc (lisez-moi.doc)**.

Démarrage

Création d'une disquette pour la sauvegarde de vos jeux

Même si vous avez l'intention de jouer à partir de votre disque dur, il vous faudra sans doute formater une disquette vierge pour la sauvegarde de jeux. Pour le formatage d'une disquette vierge, suivez les instructions de votre ordinateur et gardez une disquette à portée de la main pour la sauvegarde de vos jeux.

SYSTÈMES MS-DOS :

Installation de King's Quest V

Vous avez le choix entre deux options d'installation :

Option 1) Si vous disposez de suffisamment de mémoire et préférez jouer à partir de votre disque dur, vous pouvez choisir de jouer entièrement à partir de votre disque dur. Durant la procédure d'installation, choisissez l'option Complete Install (installation complète).

Option 2) Si vous disposez de moins de 6 mégaoctets de mémoire sur votre disque dur pour la version 16 couleurs ou de moins de 9 mégaoctets pour le jeu 256 couleurs, il vous faudra jouer en partie à partir de disquettes et en partie à partir de votre disque dur. Durant la procédure d'installation, choisissez l'option Small Install (installation partielle).

Lorsque vous avez choisi l'une de ces deux options, suivez les instructions suivantes pour installer King's Quest V sur votre disque dur.

1. Faites des copies des disquettes que vous utiliserez pour installer le jeu et y jouer.
2. Placez la disquette de démarrage KING'S QUEST V dans le lecteur de disquette.
3. Tapez la lettre du lecteur contenant la disquette de démarrage (exemple a:) et appuyez sur [Entrée]. Tapez **Install** et appuyez sur [Entrée].
4. Répondez aux questions affichées à l'écran en utilisant les touches de curseur haut et bas pour placer la barre de surbrillance à l'endroit voulu.
5. Vous devrez sélectionner soit (S)mall, soit (C)omplete Install (installation complète ou partielle). L'écran vous fournit des explications sur les procédures d'installation Small ou Complete. L'option Complete Install copiera la totalité du contenu des disquettes de jeu sur le disque dur. Choisissez cette option si vous disposez d'assez de mémoire pour installer tout le jeu. Small Install copiera uniquement le contenu de la disquette de démarrage sur le disque dur. En jouant, vous serez invité à insérer les autres disquettes. Il vous sera recommandé de choisir Small Install si vous ne disposez pas du minimum de mémoire nécessaire sur votre disque dur pour installer la totalité du jeu.

King's Quest V : Instructions de chargement POUR JOUER ENTIÈREMENT À PARTIR DU DISQUE DUR :

A partir du répertoire principal ou du répertoire Sierra, tapez **kq5** et appuyez sur Entrée.

POUR JOUER EN PARTIE À PARTIR DU DISQUE DUR ET EN PARTIE À PARTIR DES DISQUETTES :

A partir du répertoire principal, tapez **kq5** et appuyez sur Entrée. Au cours du jeu, vous serez invité à insérer les autres disquettes au moment approprié.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Remarque : Vous avez besoin d'au moins 1Mo de mémoire pour lancer *King's Quest V* sur votre Amiga, si vous désirez installer l'ensemble du jeu sur disque dur.

Remarque : Renommez toutes les copies de vos disquettes de jeu pour faire disparaître les termes "COPY OF" (copie de) des noms des disquettes. Si les termes "COPY OF" apparaissent toujours dans le nom de toutes copies des disquettes, le système continuera à demander la disquette originale et ne lancera pas le jeu. Vous avez le choix entre deux options d'installation sur disque dur :

La procédure *Complete Install* (installation complète) copiera toutes les disquettes de jeu sur le disque dur. Choisissez cette option si vous désirez installer l'ensemble du jeu.

La procédure *Small Install* (installation partielle) ne copiera que le contenu de la disquette de démarrage sur votre disque dur. En jouant, vous serez invité à insérer les autres disquettes de jeu au moment requis. Le programme Install vous conseillera de choisir la procédure *Small Install* (installation partielle) si vous ne disposez pas du minimum de mémoire nécessaire sur votre disque dur pour installer l'ensemble du jeu. Choisissez l'option *Small Install* si vous souhaitez installer les fichiers de démarrage sur votre disque dur pour faciliter le jeu mais que vous ne disposez pas d'une mémoire suffisante pour installer l'ensemble du jeu.

1. Lancez votre système avec le Workbench, puis insérez la disquette de démarrage dans le lecteur DF0.
2. Cliquez deux fois sur l'icône de la disquette, puis sur l'icône **Install** (installation).
3. Suivez les invites à l'écran pour terminer l'installation.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

A partir du disque dur :

1. Chargez le Workbench et cliquez deux fois sur l'icône du disque dur. **Remarque :** Pour les utilisateurs d'AMIGA 3000, CLIQUEZ sur l'icône **Work**.
2. Cliquez deux fois sur le tiroir **SIERRA**.
3. Cliquez deux fois sur le tiroir **KING'S QUEST V**.
4. Cliquez deux fois sur l'icône **KING'S QUEST V**.

TOUS SYSTÈMES

Utilisation de la souris pour jouer à King's Quest V

Pour positionner le curseur à l'écran, placez la souris à l'endroit voulu. Pour déplacer votre personnage, positionnez le curseur et cliquez avec le bouton de la souris. Pour exécuter une commande, cliquez avec le bouton de la souris (avec une souris à plusieurs boutons, cliquez avec le bouton *gauche*).

Souris à 1 bouton

- Cliquer = [ENTREE]
[MAJ-Cliquer] = Pour parcourir les curseurs disponibles.
[Ctrl-Cliquer] = Pour alterner entre la MARCHE et le dernier curseur choisi.

Souris à 2 boutons

- Cliquer avec le bouton gauche = [ENTREE]
Cliquez avec le bouton droit = Pour parcourir les curseurs disponibles.
[Ctrl-cliquer] bouton droit = Pour alterner entre la MARCHE et le dernier curseur choisi.

Souris à 3 boutons

- Cliquer sur le bouton gauche = [ENTREE]
Cliquez sur le bouton central = Pour alterner entre la MARCHE et le dernier curseur choisi.
Cliquez sur le bouton gauche = Pour parcourir les curseurs disponibles.

Pour les autres commandes, les utilisateurs de souris peuvent se servir du pavé numérique.

Utilisation du clavier pour jouer à King's Quest V

Pour positionner le curseur à l'écran ou déplacer le personnage en utilisant le clavier, appuyez sur une touche de direction sur le pavé numérique. Pour arrêter votre personnage, appuyez à nouveau sur la même touche de direction. Pour exécuter une commande, appuyez sur [ENTREE]. Pour plus d'informations concernant le pavé numérique, voyez ci-dessous.

Appuyez sur **5** pour parcourir les curseurs disponibles. Appuyez sur **0** pour alterner entre la MARCHE et le dernier curseur choisi.

Appuyez sur **Suppr** pour ouvrir la barre d'icônes.

Utilisation d'un joystick pour jouer à King's Quest V

Pour positionner le curseur à l'écran en utilisant le joystick, inclinez celui-ci dans la direction voulue. Pour exécuter une commande, appuyez sur le bouton de TIR. Pour plus de détails concernant le joystick, voyez ci-dessous.

- Bouton gauche = [ENTREE]
Bouton droit = Ouverture de la barre d'icônes.
Bouton de tir = [ENTREE]

Pour les autres commandes, les utilisateurs de joystick peuvent se servir du pavé numérique.

REMARQUE : A l'exception des éléments concernant uniquement la souris, les instructions de jeu ci-dessous s'appliquent au

clavier. Il est également possible d'utiliser la souris ou le joystick. Voyez à ce propos le chapitre précédent pour obtenir les équivalents des commandes du clavier pour la souris et le joystick.

ICÔNES ET CURSEURS

En haut de l'écran, vous trouverez une barre d'icônes contenant plusieurs icônes que vous pouvez sélectionner pour exécuter les commandes disponibles. Pour ouvrir la barre d'icônes, appuyez sur [ECHAP] ou faites monter le curseur de la souris en haut de l'écran. Certaines icônes ont un menu d'options. Utilisez la touche [Tab] pour vous parcourir les différentes options dans un menu d'icônes.



L'icône Marche

Choisissez l'icône **Marche** lorsque vous désirez déplacer le personnage d'un endroit à un autre sur l'écran. Un personnage en marche se déplace jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle sur son chemin ; à ce moment-là, il s'arrête.



Le curseur Marche (uniquement en mode souris)

Lorsque vous choisissez l'option **Marche**, le curseur prend la forme d'un **marcheur**.

Placez les pieds du marcheur à l'endroit où vous désirez placer le personnage et cliquez sur le bouton de la souris. En l'absence d'obstacles, le personnage se déplacera vers cet endroit.

REMARQUE : En mode clavier ou joystick, le bord de l'écran est considéré comme la destination du personnage dans la direction du mouvement. S'il n'est pas stoppé, le personnage sortira des limites de l'écran. Il n'y aura pas de curseur spécial à l'écran.



L'icône Voyage

Choisissez l'icône **Voyage** lorsque vous désirez couvrir de plus longues distances sans vous arrêter. Le personnage se déplacera jusqu'au bord de l'écran en évitant tout obstacle sur son chemin.



Le curseur Voyage

Lorsque vous choisissez l'option **Voyage**, le curseur prend la forme d'un **personnage marchant à grands pas**.

Placez les pieds du personnage à l'endroit où vous désirez déplacer le personnage et cliquez avec le bouton de la souris. Le personnage se déplacera vers cet endroit en évitant tous les obstacles sur son chemin.



L'icône Regard

Choisissez l'icône **Regard** lorsque vous voulez que le personnage regarde quelque chose à l'écran.



Le curseur Regard

Lorsque vous choisissez l'option **Regard**, le curseur prend la forme d'un **oeil**. Placez l'oeil à l'endroit voulu sur l'écran et appuyez sur [ENTREE]. Un message s'affiche s'il y a quelque chose à voir à cet endroit.



L'icône Action

Choisissez l'icône **Action** lorsque vous voulez que le personnage accomplisse une action avec un objet (exemple : boire de l'eau d'un étang, sauter pour grimper sur un rocher, etc.)



Le curseur Action

Lorsque vous choisissez l'option **Action**, le curseur prend la forme d'une **main**. Placez la main à l'endroit voulu et appuyez sur [ENTREE]. L'action nécessaire à cet endroit de l'écran sera accomplie.



L'icône Conversation

Choisissez l'icône **Conversation** lorsque vous désirez entamer une conversation entre les personnages du jeu.



Le curseur Conversation

Lorsque vous choisissez l'option **Conversation**, le curseur prend la forme d'une **tête parlant**. Positionnez la bouche sur la personne (ou la chose) qui doit parler et cliquez avec le bouton de la souris ou appuyez sur [ENTREE]. Si la conversation est possible, le personnage parlera ou une conversation sera entamée.



L'icône Article

L'icône **Article** indique le dernier article d'inventaire sélectionné. Choisissez l'option **Article** lorsque vous désirez visualiser ou utiliser cet article.



L'icône Inventaire

Choisissez l'icône **Inventaire** lorsque vous désirez consulter l'inventaire ou sélectionnez des articles parmi les objets que vous transportez.



L'icône Sauvegarder / Restaurer

Choisissez l'icône **Sauvegarder / Restaurer** lorsque vous voulez sauvegarder votre jeu ou restaurer un jeu préalablement sauvegardé.



L'icône Arrêt

Choisissez l'icône **Arrêt** lorsque vous désirez interrompre le jeu, arrêter de jouer ou recommencer le jeu depuis le début.



L'icône Commandes

Cette icône permet de régler trois variables du jeu.

Vitesse – Règle la vitesse d'animation du jeu.

Volume – Règle le volume sonore.

Animation – Règle la quantité d'animation non-essentielle dans le jeu. Si votre ordinateur exécute le jeu trop lentement, vous pourrez modifier les caractéristiques du jeu afin d'éliminer l'animation non-essentielle. Choisissez l'icône **Commandes** lorsque vous désirez adapter l'une de ces trois variables.



L'icône Information

Choisissez l'icône **Information** pour rappel de la fonction de chaque icône dans le jeu.

Courseurs *Objet*

Dans votre inventaire, chaque article est associé à un curseur *objet* spécifique. Chacun de ces curseurs ressemble à l'objet qu'il représente. On utilise les curseurs *objets* pour effectuer des actions de jeu avec les articles d'inventaire. Pour utiliser un curseur *objet* dans le jeu, suivez les étapes suivantes :

1. A partir du jeu, choisissez l'icône Inventaire dans la barre d'icônes ou appuyez sur la touche [Tab].
2. Déplacez la flèche du curseur vers l'article d'inventaire que vous désirez utiliser, puis appuyez sur [ENTREE]. Le curseur prend alors la forme de l'article que vous avez sélectionné.
3. Choisissez l'icône OK. Vous sortez de l'écran d'inventaire pour revenir au jeu.
4. Amenez le curseur *Objet* à l'endroit de l'écran où vous désirez utiliser l'article d'inventaire et appuyez sur [ENTREE].

UTILISATION DU CURSEUR DANS L'ÉCRAN D'INVENTAIRE

Pour utiliser les curseurs à l'écran d'inventaire, choisissez une icône dans la barre d'icônes, puis positionnez le curseur sur l'article d'inventaire et appuyez sur [ENTREE].

Choisissez l'icône **Regard** et utilisez le curseur **Regard** pour obtenir une description de l'article sur l'écran d'inventaire.

Choisissez l'icône **Action** et utilisez le curseur **Action** pour accomplir une action avec un article d'inventaire sur un autre article d'inventaire (exemple placer des bijoux dans une bourse).

Sortilèges

De temps à autre au cours du jeu, il vous sera nécessaire d'utiliser la baguette magique de Crispin pour jeter un sort. A ce moment, vous verrez apparaître une fenêtre vous indiquant quel sort jeter, et vous montrant quatre symboles. Ces symboles activent les sorts. En dessous de ces symboles, vous pourrez voir les lettres de l'alphabet. Pour que le sort s'accomplisse, trouvez la lettre correspondant à chaque symbole dans votre manuel de jeu et sélectionnez à l'écran les lettres correspondant à ces symboles. Veillez à respecter l'ordre, de gauche à droite. Si vous associez correctement lettres et symboles, le sort se réalisera.

INTERRUPTION MOMENTANÉE DU JEU

Si vous désirez marquer une pause durant le jeu, sélectionnez l'icône **Arrêt** (signal d'arrêt) dans la barre d'icônes. Le jeu sera interrompu jusqu'à ce que vous sélectionniez l'option Continue (continuer) pour le reprendre.

Sauvegarde du jeu

Important !! Si vous jouez à partir de disquettes, il vous faudra, pour sauvegarder vos jeux, avoir à portée de la main une disquette formatée séparément.

SYSTÈMES À UN SEUL LECTEUR DE DISQUETTES

1. Choisissez l'icône **Sauvegarder / Restaurer** (disquette) dans la barre d'icônes et sélectionnez SAVE GAME (Sauvegarder jeu). Le menu de sauvegarde apparaît.
2. Lorsque vous êtes invité à insérer votre disquette de sauvegarde de jeu dans le lecteur, remplacez la disquette de jeu par votre disquette vierge formatée.
3. Sélectionnez OK.
4. Tapez la description du jeu à sauvegarder et appuyez sur [ENTREE] pour le sauvegarder. Lorsque la procédure est terminée, réinsérez la disquette de jeu.

SYSTÈMES À DOUBLE LECTEUR DE DISQUETTES

1. Choisissez l'icône **Sauvegarder / Restaurer** (disquette) dans la barre d'icônes et sélectionnez l'option SAVE GAME (Sauvegarder jeu). Le menu de sauvegarde apparaît.
2. Insérez votre disquette de sauvegarde de jeu dans le lecteur principal (exemple **a:** ou **df0:**). Avec la touche [Tab], sélectionnez CHANGE DIRECTORY (Changer de répertoire)*.
3. Insérez une disquette vierge formatée dans le deuxième lecteur.
4. Appuyez sur [Ctrl-C] pour effacer la ligne de commande et tapez le nom de votre deuxième lecteur (exemple **b:** ou **df1:**), ainsi que le nom du répertoire* dans lequel vous désirez effectuer la sauvegarde.
5. Choisissez OK et appuyez sur [ENTREE].
6. Tapez la description du jeu à sauvegarder et appuyez sur [ENTREE] pour le sauvegarder.

UTILISATION DU DISQUE DUR

Remarque : Si vous préférez sauvegarder vos jeux sur disque dur, il est conseillé d'y créer un ou plusieurs répertoires ou dossiers de sauvegarde. Pour la création de répertoires, suivez les instructions de votre ordinateur.

1. Choisissez l'icône **Sauvegarder / Restaurer** (disquette) dans la barre d'icônes et sélectionnez SAVE GAME (Sauvegarder jeu). Le menu de sauvegarde apparaît.
2. Si vous ne désirez pas sauvegarder le jeu dans le répertoire* dans lequel vous êtes en train de jouer, sélectionnez l'option CHANGE DIRECTORY (Changer de répertoire)*. Appuyez sur [Ctrl-C] pour

effacer la ligne de commande et tapez l'unité ainsi que le nom du nouveau répertoire*.

3. Choisissez OK et appuyez sur [ENTREE].

4. Tapez la description du jeu à sauvegarder et appuyez sur [ENTREE] pour le sauvegarder.

RESTAURATION DU JEU

1. Choisissez l'icône **Sauvegarder / Restaurer** (disquette) dans la barre d'icônes et sélectionnez RESTORE GAME (Restaurer jeu). Sélectionnez le jeu que vous désirez restaurer (sur un système à un seul lecteur, insérez votre disquette de sauvegarde de jeu).
2. Surlignez le jeu désiré et sélectionnez RESTORE (restaurer).
3. Si le jeu que vous désirez restaurer se trouve dans un autre répertoire, sélectionnez l'option CHANGE DIRECTORY (Changer de répertoire*), puis tapez le nom du répertoire à partir duquel vous souhaitez le restaurer.

* Le terme "répertoire" s'applique aux répertoires, tiroirs et dossiers.

QUITTER LE JEU

Pour arrêter de jouer, choisissez l'icône **Arrêt** dans la barre d'icônes et sélectionnez l'option QUIT (Quitter).

REDÉMARRAGE DU JEU

Pour redémarrer le jeu à tout moment de la partie, choisissez l'icône **Arrêt** dans la barre d'icônes et sélectionnez START NEW GAME (Démarrer un nouveau jeu). Le jeu recommencera devant le cottage de Crispin.

FENÊTRES DE MESSAGES

Des fenêtres de message apparaîtront à plusieurs reprises au cours du jeu. Après avoir lu le message, appuyez sur [ENTREE] pour faire disparaître la fenêtre et reprendre le jeu.

REMARQUE: Certaines fenêtres de messages sont contrôlées par le programme et ne peuvent être effacées en appuyant sur [ENTREE]. Elles s'effacent automatiquement.

REGARDEZ partout. Explorez attentivement les alentours. Ouvrez les portes et les tiroirs. Observez les objets qui vous entourent ou vous pourriez rater certains détails importants.

EXPLOREZ scrupuleusement chaque partie de votre jeu et **Dessinez une carte** de votre parcours à travers le jeu. Prenez note des régions que vous visitez en y incluant des informations sur les objets que vous y avez découverts ainsi que sur les dangereuses régions avoisinantes. Si vous oubliez un endroit, vous pourriez rater un indice important ! **EMPORTEZ** les objets qui peuvent vous être utiles.

A tout moment, vous pouvez consulter l'inventaire des articles en choisissant l'icône **Inventaire**. **UTILISEZ** les articles que vous avez recueillis pour résoudre les problèmes du jeu. Pour une même énigme, différentes approches peuvent induire différents résultats.

© 1991, 1994 Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Licence accordée à Kixx.

KING'S QUEST V ~ Wenn Schlösser sich in Luft auflösen...

Fast ein Jahr war seit Rosellas Rückkehr aus Tamir vergangen, als sich König Graham eines schönen Frühlingstages frohen Sinnes zu einem Spaziergang im Wald aufmachte. In seinem Reich waren Friede und Wohlfahrt wieder eingekehrt, seine Untertanen hatten nicht zu klagen. In den Bäumen sangen die Vögel. Das schien ihm ein gutes Zeichen. König Graham überlegte gerade, wie gut es doch das Schicksal mit ihm meine, als plötzlich ein scharfer Wind von Osten her aufkam, der Äste und Blätter hochwirbelte und die Vögel verstummen ließ. Gleichzeitig wurde es sehr viel kälter. Ganz überraschend schien sich ein Sturm zusammenzubrauen. Der König machte kehrt und schlug den Weg zurück zu seinem Schloß ein. Seine gute Laune war dahin, sein Gemüt überschattet von einer dunklen Vorahnung. Als er den höchsten Punkt des Hügels erreichte, von dem sich sonst ein Blick über das Schloß darbot, stellte er mit Schrecken fest, daß an der Stelle, wo kurz davor noch das Schloß Daventry gestanden, nicht ein Stein mehr zu sehen war. Eine eiskalte Angst legte sich um sein Herz. Wo war seine Familie? Was war geschehen?

"Uuuuuuu... uuuuuuu", krächzte eine Eule im Gebüsch, doch Graham hörte sie kaum, so laut pochte sein Herz. "Ich kann dir sagen, was vorgefallen ist", sagte die Stimme hinter ihm, und als Graham sich umdrehte, sah er sich einer riesigen Eule gegenüber, die eine blaue Weste und eine Brille trug. "Ich weiß, was mit deinem Schloß geschehen ist. Ich habe alles beobachtet", fügte die Eule hinzu.

Auch diesmal ist die Reise in die magische Welt von **King's Quest** wieder gefüllt mit den spannenden Abenteuern des Königshauses von Daventry.

Vorbereitung

ALLE SYSTEME: Readme-Dateien

WICHTIGER HINWEIS: Wenn sich auf Ihrer Spieldiskette eine README-Datei befindet, sollten Sie diese unbedingt lesen, da sie wichtige Informationen und Hinweise enthält, die zur Zeit der Drucklegung der Begleitdokumentation noch nicht verfügbar waren.

MS-DOS-README-DATEI

Hinweis: Die README-Datei befindet sich auf der **STARTUP-Diskette**.

Geben Sie vom DOS-Prompt aus **MORE<README** ein, um die README-Datei auf dem Bildschirm anzuzeigen.

AMIGA-README-DATEI

Starten Sie Ihr System mit der Workbench. Legen Sie die **STARTUP DISK** (bzw. die **DUAL FLOPPY PLAY DISK**) in das Diskettenlaufwerk ein, doppelklicken Sie auf das Piktogramm der **SIERRA-Diskette** und öffnen Sie das **README.DOC** durch Doppelklicken des betreffenden Piktogramms.

Jetzt geht's los

Erstellen Sie eine 'Save Game'-Diskette

Auch wenn Sie direkt von der Festplatte aus spielen, wollen Sie vielleicht dennoch eine leere Diskette formatieren, um Ihre Spiele dort zu speichern. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen, um eine Diskette zu formatieren und legen Sie diese in die Nähe Ihres Computers.

MS-DOS-SYSTEME:

Installation von King's Quest V

Für die Installation gibt es zwei Möglichkeiten:

Option 1) Wenn Sie genügend freien Speicherplatz vorrätig haben und es vorziehen, das ganze Spiel komplett von der Festplatte aus zu spielen, dann wählen Sie beim Installationsverfahren die Option "COMPLETE INSTALL" (Komplettinstallation).

Option 2) Wenn Sie beim Spielen mit der 16-Farben-Version weniger als 6 Megabyte bzw. beim Spielen mit 256 Farben weniger als 9 Megabyte frei haben, können Sie sich dazu entscheiden, TEILS von Disketten, TEILS von der Festplatte zu spielen. In diesem Fall wählen Sie bei der Installation "SMALL INSTALL" (Kleine Installation).

Wenn Sie diese Entscheidung getroffen haben, gehen Sie wie folgt vor, um King's Quest V auf Ihrer Festplatte zu installieren:

1. Fertigen Sie von den Installations- und Spieldisketten Sicherheitskopien an.
2. Suchen Sie die Diskette mit der Beschriftung "KING'S QUEST V STARTUP DISK" und legen Sie diese in Ihr Diskettenlaufwerk.
3. Geben Sie den Kennbuchstaben des Laufwerks, in das Sie die STARTUP DISK eingelegt haben, (Beispiel: a:) und drücken Sie die Eingabetaste. Geben Sie dann **install** ein und drücken Sie erneut die Eingabetaste.
4. Beantworten Sie die Fragen, die auf dem Bildschirm erscheinen, indem Sie die Auf- und Abwärtspfeiltasten drücken, um die Markierung auf die gewünschte Antwort zu plazieren.
5. Nun werden Sie gefragt, ob die (S)mall oder die (C)omplete Install(ation) gewünscht wird. Eine Erklärung dieser beiden Installationsarten wird ebenfalls angezeigt. Bei der Komplettinstallation wird der gesamte Inhalt aller Spieldisketten auf die Festplatte kopiert. Wählen Sie diese Option, wenn Ihre Festplatte über ausreichend Speicherplatz verfügt. Die kleine Installation ("Small Install") kopiert nur den Inhalt der STARTUP-Diskette auf Ihre Festplatte. Während des Spiels werden Sie dann jeweils, wenn dies notwendig ist, zum Einlegen einer anderen Diskette aufgefordert. Das Installationsverfahren empfiehlt Small Install, wenn die Festplatte nicht genug Speicherplatz frei hat, um das ganze Spiel aufzunehmen.

KING'S QUEST V – LADEANLEITUNG KOMPLETT VON DER FESTPLATTE AUS SPIELEN:

Geben Sie aus dem Stammverzeichnis oder aus dem Sierra-Verzeichnis den Befehl **kq5** ein und drücken Sie die Eingabetaste.

TEILS VON DER FESTPLATTE, TEILS VON DISKETTEN SPIELEN:

Geben Sie aus dem Stammverzeichnis **kq5** ein und drücken Sie die Eingabetaste. Während des Spiels werden Sie bei Bedarf zum Einlegen der anderen Disketten aufgefordert.

LADEANLEITUNGEN

AMIGA

FESTPLATTEN-INSTALLATION

WICHTIGER HINWEIS: Um *King's Quest V* komplett auf der Festplatte zu installieren, brauchen Sie mindestens 1 MB freien Speicherplatz.

ZUR BEACHTUNG: Entfernen Sie bei den kopierten Disketten den Hinweis "COPY OF" (KOPIE VON). Dies muß unbedingt bei allen kopierten Disketten gemacht werden; andernfalls fragt das Programm ständig nach den Originalen und das Spiel kann nicht betrieben werden.

Sie haben die Wahl zwischen zwei Festplatten-Installationsverfahren:

Complete Install kopiert den Inhalt aller Spieldisketten auf die Festplatte. Wählen Sie diese Option, wenn Sie das ganze Spiel auf Ihrer Festplatte haben wollen.

Small Install kopiert nur den Inhalt der STARTUP DISK auf die Festplatte. Im Verlauf des Spiels werden Sie dann bei Bedarf aufgefordert, die übrigen Disketten einzulegen. Das INSTALL-Verfahren empfiehlt die Auswahl von "SMALL INSTALL", wenn auf Ihrer Festplatte nicht ausreichend Speicher frei ist. Wählen Sie "SMALL INSTALL", wenn Sie die STARTUP-Dateien auf Festplatte installieren möchten, um den Spielablauf zu vereinfachen, jedoch nicht genug Platz haben, um das ganze Spiel dort unterzubringen.

1. Starten Sie Ihr System mit der Workbench und legen Sie dann die STARTUP DISK in Laufwerk DFO ein.
2. Doppelklicken Sie auf das Disketten-Piktogramm und danach auf **INSTALL**.
3. Befolgen Sie die Anweisungen, um die Installation abzuschließen.

LADEANWEISUNGEN

Von der Festplatte aus:

1. Laden Sie die WorkBench und doppelklicken Sie auf das Festplatten-Piktogramm. **HINWEIS: AMIGA 3000-BENUTZER: AUF DAS WORK-PIKTOGRAMM klicken.**
2. Doppelklicken Sie auf die Schublade **SIERRA**.
3. Doppelklicken Sie auf die Schublade **KING'S QUEST V**.

4. Doppelklicken Sie auf das Piktogramm **KING'S QUEST V**.

ALLE SYSTEME

Benutzung einer Maus zum Spielen von King's Quest V:

Zum Plazieren des Bildschirm-Cursors bewegen Sie die Maus entsprechend.

Zum Bewegen der Figur plazieren Sie den Cursor und klicken dann die Maustaste.

Zum Ausführen eines Befehls klicken Sie die Maustaste (bei mehreren Maustasten ist die *linke* gemeint).

1-Tasten-Maus

Klicken	=	[Eingabetaste]
[Umschalter-Klicken]	=	Die verfügbaren Cursorformen durchrollen
[Ctrl-Klicken]	=	Umschalten zwischen GEHEN (WALK) und zuletzt gewähltem Cursor

2-Tasten-Maus

Linke Taste klicken	=	[Eingabetaste]
Rechte Taste klicken	=	Die verfügbaren Cursorformen durchrollen
[Ctrl-Klicken] rechts	=	Umschalten zwischen GEHEN (WALK) und zuletzt gewähltem Cursor

3-Tasten-Maus

Linke Taste klicken	=	[Eingabetaste]
Mittlere Taste klicken	=	Umschalten zwischen GEHEN (WALK) und zuletzt gewähltem Cursor
Linke Taste klicken	=	Die verfügbaren Cursorformen durchrollen
	=	Umschalten zwischen GEHEN (WALK) und zuletzt gewähltem Cursor

Für andere Befehle können Mausbenutzer den Zahlenblock verwenden.

Benutzung der Tastatur zum Spielen von King's Quest V

Zum Plazieren des Bildschirm-Cursors und zum Bewegen der Figur sind die Richtungstasten des *Zahlenblocks* zu verwenden. Um die Figur anzuhalten, drücken Sie ein zweites Mal dieselbe Taste. Zum Ausführen eines Befehls dient die [Eingabetaste]. Genauer:

Taste **5** durchrollt die verfügbaren Cursorformen
Taste **0** schaltet hin und her zwischen GEHEN (WALK) und dem letzten Cursor
Taste **Del** öffnet die Symbolleiste

Benutzung eines Joysticks zum Spielen von King's Quest V

Zum Plazieren des Bildschirmsursors mittels eines Joysticks bewegen Sie diesen in der gewünschten Richtung. Zur Ausführung eines Befehls drücken Sie die FEUERTASTE. Genauer:

Linke Taste = [Eingabetaste]
 Rechte Taste = Symbolleiste öffnen
 Feuertaste = [Eingabetaste]

Für die übrigen Befehle können Joystick-Benutzer den Zahlenblock verwenden.

ZUR BEACHTUNG: Mit Ausnahme der Beschreibungen, die sich nur auf die Maussteuerung beziehen, gelten alle folgenden Anweisungen für die Bedienung über die Tastatur. Selbstverständlich können Sie aber auch mit der Maus oder einem Joystick spielen. In diesem Fall sehen Sie in den vorstehenden Beschreibungen nach, welche Taste jeweils zuständig ist.

SYMBOLE UND CURSOR

Oben im Bildschirm erkennen Sie die Symbolleiste mit mehreren Symbolen. Diese können zur Ausführung von Befehlen benutzt werden.

Zum Öffnen der Symbolleiste drücken Sie [ESC] oder bewegen den Mauscursor im Bildschirm ganz nach oben. Manche Symbole enthalten ein Menü mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten. Um sich zwischen diesen hin- und herzubewegen, benutzen Sie die TAB-Taste.



Das Symbol "Gehen"

Wählen Sie dieses Symbol, wenn Sie Ihre Figur von einer Stelle woandershin bewegen möchten. Eine gehende Figur bewegt sich so lange, bis sie auf ein Hindernis stößt, das sie zum Anhalten zwingt.



Der Cursor beim GEHEN (nur bei Maus-Steuerung)

Bei Wahl von **Gehen** verwandelt sich der Cursor in eine *gehende* Figur. Platzieren Sie die Füße dieser Figur an die Stelle, wo Sie sie hinbewegen wollen, und klicken Sie die Maustaste. Vorausgesetzt, der Weg wird nicht durch Hindernisse blockiert, bewegt sich die Figur an diesen Ort.

WICHTIGER HINWEIS: Bei Tastatur- und Joystick-Steuerung wird angenommen, daß die Figur jeweils die eingeschlagene Richtung bis zur Kante des Bildschirmrandes einhält und dann so weiterläuft, wenn sie nicht angehalten wird. Auf dem Bildschirm wird kein spezieller Cursor angezeigt.



Das Symbol "Reisen"

Das **Reisen**-Symbol wird gewählt, um ohne Unterbrechung größere Strecken zurückzulegen. Eine *reisende* Figur

bewegt sich bis zur Kante des Bildschirms und umgeht etwaige Hindernisse.



Der Cursor beim REISEN

Bei Wahl von **Reisen** verwandelt sich der Cursor in eine *marschierende* Figur. Platzieren Sie die Füße dieser Figur an die Stelle, wo Sie sie hinbewegen wollen, und klicken Sie die Maustaste. Die Figur bewegt sich an die betreffende Stelle und umgeht Hindernisse, die sich ihr in den Weg stellen.



Das Symbol "Schauen"

Wählen Sie **Schauen**, wenn Ihre Figur sich etwas näher anschauen soll.



Der Cursor beim SCHAUEN

Bei Wahl von **Schauen** verwandelt sich der Cursor in ein *Auge*. Platzieren Sie dieses an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm und drücken Sie die [Eingabetaste]. Wenn es dort etwas zu besichtigen gibt, wird eine Meldung eingeblendet.



Das Symbol "Handlung"

Wählen Sie **Handlung**, wenn Ihre Figur eine Handlung an einem Gegenstand vornehmen soll (z. B. einen Schluck Wasser aus einem Teich trinken, auf einen Felsen springen usw.)



Der Cursor bei einer HANDLUNG

Bei Wahl von **Handlung** nimmt der Cursor die Form einer *Hand* an. Platzieren Sie diese an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm und drücken Sie die [Eingabetaste]. Dadurch wird die betreffende Handlung ausgeführt.



Das Symbol "Sprechen"

Wählen Sie **Sprechen**, wenn Sie eine Unterhaltung zwischen mehreren Figuren einleiten wollen.



Der Cursor beim SPRECHEN

Bei Auswahl von **Sprechen** verwandelt sich der Cursor in ein *sprechendes Profil*. Platzieren Sie den Mund auf die Person (bzw. das Objekt), das Sie ansprechen möchten, und klicken Sie die Maustaste oder drücken Sie die [Eingabetaste]. Wenn ein Gespräch möglich ist, beginnt die Figur zu reden oder es entspinnt sich eine Konversation.



Das Symbol "Gegenstand"

Das Symbol **Gegenstand** zeigt das zuletzt ausgewählte Inventarobjekt an. Wählen Sie **Gegenstand**, um sich dieses Objekt anzuzeigen oder es zu benutzen.



Das Symbol "Inventar"

Wählen Sie **Inventar**, um zu sehen, was sich so angesammelt hat, und um ein Objekt auszuwählen.



Das Symbol "Speichern/Laden"

Das Symbol **Speichern/Laden** dient dazu, das laufende Spiel abzuspeichern oder ein früheres zu laden.



Das Symbol "Stop"

Wählen Sie das **Stop**-Schild, um das Spiel anzuhalten, es zu beenden oder von vorn anzufangen.



Das Symbol "Einstellungen"

Über dieses Symbol können drei Spieleinstellungen geändert werden:

Speed – Ändert die Geschwindigkeit der Spielanimationen
Volume – Stellt die Lautstärke ein
Game Detail – Ändert die Menge der nicht nebensächlichen Animationen im Spiel. Wenn Ihnen der Spielablauf auf Ihrem System zu langsam erscheint, können Sie die unwesentlichen Animationen aus dem Spiel eliminieren, um das Tempo zu erhöhen. Wählen Sie für eine derartige Änderung das Symbol "Einstellungen".



Das Symbol "Informationen"

Über das Symbol **Informationen** können Sie sich eine kurze Beschreibung zur Funktion der einzelnen Symbole

einblenden.

Gegenstand-Cursor

Zu jedem Gegenstand in Ihrem Inventar gehört auch ein spezieller *Objekt-Cursor*. Dieser Cursor hat das Aussehen des betreffenden Objekts und kann benutzt werden, um mit dem Objekt Spielhandlungen auszuführen. Zur Handhabung eines Objekt-Cursors im Spiel gehen Sie so vor:

1. Wählen Sie im Spiel das Inventar-Symbol aus der Symbolleiste oder drücken Sie [Tab].
2. Bewegen Sie den Pfeilcursor auf das Inventarobjekt, das Sie benutzen wollen, und drücken Sie die [Eingabetaste]. Dabei nimmt der Cursor das Aussehen des gewählten Objektes an.
3. Wählen Sie das OK-Symbol. Dadurch gelangen Sie aus dem Inventar wieder ins Spiel zurück.
4. Bewegen Sie den *Gegenstand-Cursor* an die Stelle auf dem Bildschirm, wo das Objekt benutzt werden soll, und drücken Sie die [Eingabetaste].

BENUTZUNG VON CURSORSYMBOLEN IM INVENTARBILDSCHIRM

Zur Verwendung eines Cursors innerhalb des Inventarbildschirms wählen Sie ein Symbol aus der Symbolleiste, platzieren den Cursor dann auf den Gegenstand und drücken die [Eingabetaste]. Wählen Sie das *Schauen-Symbol* und den *Schauen-Cursor*, um sich eine Beschreibung des Gegenstandes anzuzeigen. Wählen Sie das *Handlungs-Symbol* und den *Handlungs-Cursor*, wenn Sie mit einem Gegenstand aus dem Inventar eine Handlung an einem anderen Gegenstand vornehmen wollen (Beispiel: Juwelen in einen Beutel legen).

ZAUBERSPRÜCHE

Gelegentlich wird es sich als notwendig erweisen, Crispins Zauberstab für einen Zauberspruch zu verwenden. In solchen Fällen erscheint ein Fenster, das zum einen den Spruch anzeigt, der benötigt wird, und zum anderen vier Symbole. Diese aktivieren den Zauberspruch. Darunter erkennen Sie die Buchstaben des englischen Alphabets. Damit der Zauberspruch wirksam wird, müssen Sie jedes Symbol und den dazugehörigen Buchstaben in Ihrem Spielhandbuch finden und dann den Buchstaben auf dem Bildschirm identifizieren, der dem Symbol entspricht. Dabei muß die richtige Reihenfolge – von links nach rechts – eingehalten werden. Wenn Sie die Symbole und Buchstaben richtig aufeinander abstimmen, entfaltet sich die Wirkung des Zauberspruchs.

SPIELPAUSE EINLEGEN

Wenn Sie im Spiel eine Pause einlegen möchten, wählen Sie das **Stop**-Symbol (Stop-Schild) aus der Symbolleiste. Dadurch hält das Spiel so lange an, bis Sie es mit CONTINUE weiterführen.

SPEICHERN DES SPIELS

Wichtig!! Wenn Sie mit Disketten spielen, brauchen Sie zum Speichern Ihres Spiels eine separate, formatierte Diskette.

SYSTEME MIT NUR EINEM DISKETTENLAUFWERK

1. Wählen Sie das Symbol **Speichern/Laden** (die Diskette) aus der Symbolleiste und danach SAVE GAME. Dadurch wird das Menü SAVE GAME eingeblendet.
2. Wenn Sie zum Einlegen der "Save Game"-Disk aufgefordert werden, nehmen Sie die Spieldiskette aus dem Laufwerk und legen stattdessen die formatierte, leere Diskette ein.
3. Wählen Sie OK.
4. Geben Sie Ihrem Spiel einen beschreibenden Namen und drücken Sie die [Eingabetaste], um das Spiel zu speichern. Sobald der Speichervorgang abgeschlossen ist, werden Sie zum Wiedereinlegen der Spieldiskette aufgefordert.

SYSTEME MIT ZWEI LAUFWERKEN

1. Wählen Sie das Symbol **Speichern/Laden** (die Diskette) aus der Symbolleiste und danach SAVE GAME. Dadurch wird das Menü SAVE GAME eingeblendet.
2. Sie werden aufgefordert, Ihre "Save Game"-Disk in Ihr primäres Laufwerk (meist: a: oder d1:) einzulegen. Wählen Sie dann mit Hilfe von [Tab] CHANGE DIRECTORY*.
3. Legen Sie die vorbereitete (formatierte) leere Diskette in das sekundäre Laufwerk.
4. Drücken Sie [Ctrl-C], um die Befehlszeile zu löschen und geben Sie die Bezeichnung Ihres sekundären Laufwerks ein (Beispiel: **b:** oder **df1:**) und den Namen des Verzeichnisses*, in das Sie das Spiel speichern wollen.

5. Wählen Sie OK und drücken Sie die [Eingabetaste].

6. Geben Sie eine Beschreibung für Ihr gespeichertes Spiel ein und drücken Sie die [Eingabetaste], um den Speichervorgang zu starten.

BEIM SPIELEN AB FESTPLATTE

HINWEIS: Wenn Sie die Absicht haben, Ihre Spiele auf Festplatte zu speichern, empfehlen wir Ihnen das Einrichten von einem oder mehreren speziellen Verzeichnissen*. Eine Beschreibung zum Erstellen von Verzeichnissen finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Computer.

1. Wählen Sie das Symbol **Speichern/Laden** (die Diskette) aus der Symbolleiste und danach SAVE GAME. Dadurch wird das Menü SAVE GAME eingeblendet.

2. Wenn Sie das Spiel in ein anderes als das aktuelle Verzeichnis* abspeichern wollen, wählen Sie CHANGE DIRECTORY*. Drücken Sie [Ctrl-C], um die Befehlszeile zu löschen, und geben Sie das Laufwerk und den Namen des neuen Verzeichnisses* ein.

3. Wählen Sie OK und drücken Sie die [Eingabetaste]

4. Geben Sie die Bezeichnung für Ihr Spiel ein und drücken Sie die [Eingabetaste] zum Speichern des Spiels.

LADEN DES SPIELS

1. Wählen Sie das Symbol **Speichern/Laden** (die Diskette) aus der Symbolleiste und danach RESTORE GAME. Sie werden aufgefordert, das gewünschte Spiel auszuwählen. (Auf einem System mit nur einem Laufwerk werden Sie aufgefordert, die "Save Game"-Disk einzulegen.)

2. Markieren Sie das gewünschte Spiel und wählen Sie RESTORE.

3. Falls sich das Spiel, das geladen werden soll, in einem anderen Verzeichnis befindet, wählen Sie CHANGE DIRECTORY und geben dann den Namen des betreffenden Verzeichnisses* ein.

* Der Begriff 'Verzeichnis' wird hier als Sammelbegriff für Verzeichnisse, Schublade und Ordner verwendet.

VERLASSEN DES SPIELS

Wenn Sie mit dem Spiel aufhören wollen, wählen Sie das **Stop**-Symbol aus der Symbolleiste und wählen QUIT (Beenden).

NEUSTARTEN DES SPIELS

Um während des Spiels einen Neustart durchzuführen, wählen Sie das **Stop**-Symbol aus der Symbolleiste und danach START NEW GAME. Das Spiel fängt dann vor Crispins Häuschen von vorne an.

NACHRICHTEN-FENSTER

In verschiedenen Situationen erscheinen Nachrichten-Fenster. Wenn Sie die Mitteilung gelesen haben, drücken Sie die [Eingabetaste], um das Fenster auszublenden und das Spiel fortzuführen.

HINWEIS: Einige Nachrichten-Fenster unterliegen der Kontrolle des Programms, nicht des Benutzers; diese können nicht mit der [Eingabetaste] ausgeblendet werden, sondern verschwinden von selbst.

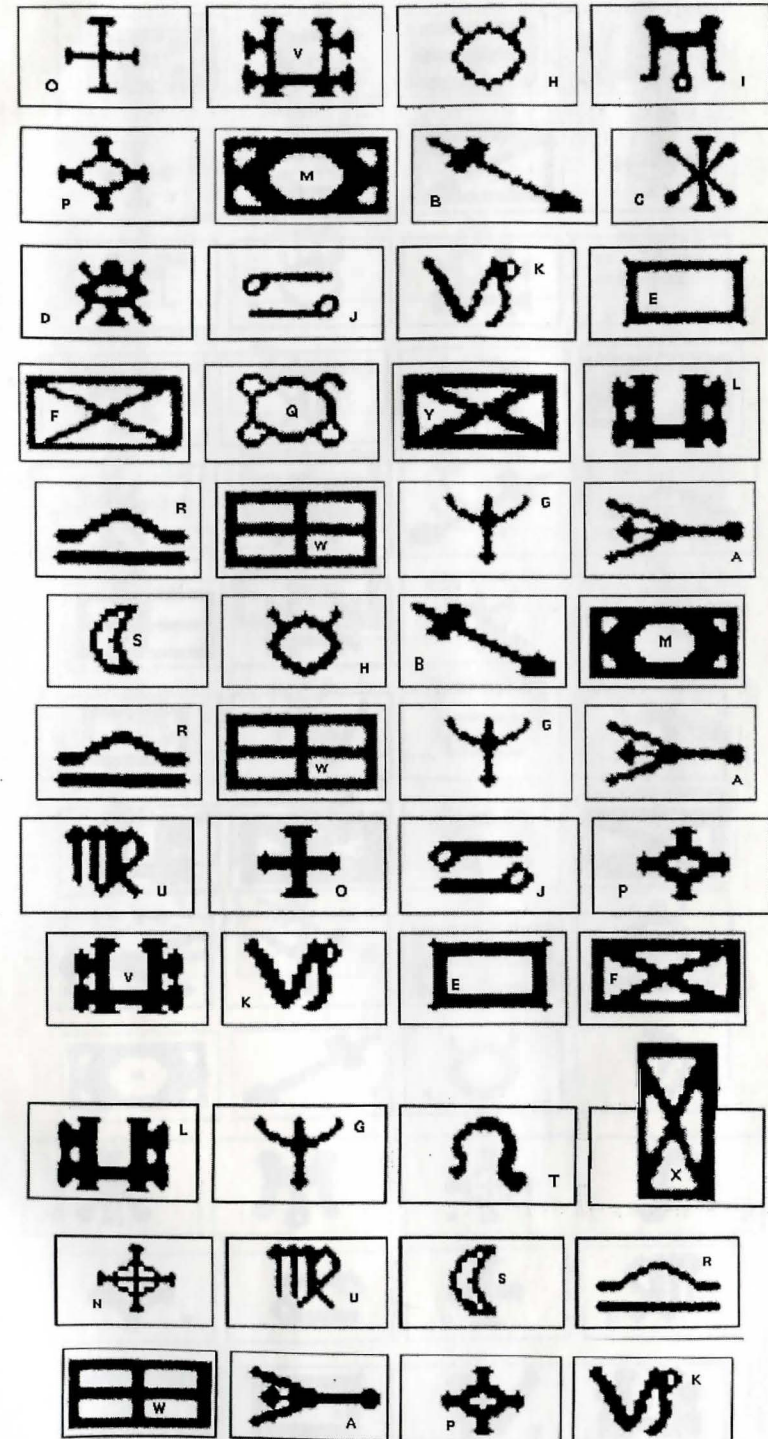
SCHAUEN Sie sich überall genau um. Erforschen Sie Ihre Umgebung gründlich. Öffnen Sie Türen und Schubladen. Untersuchen Sie die Dinge, die Sie finden, damit Ihnen keine wichtigen Details entgehen.

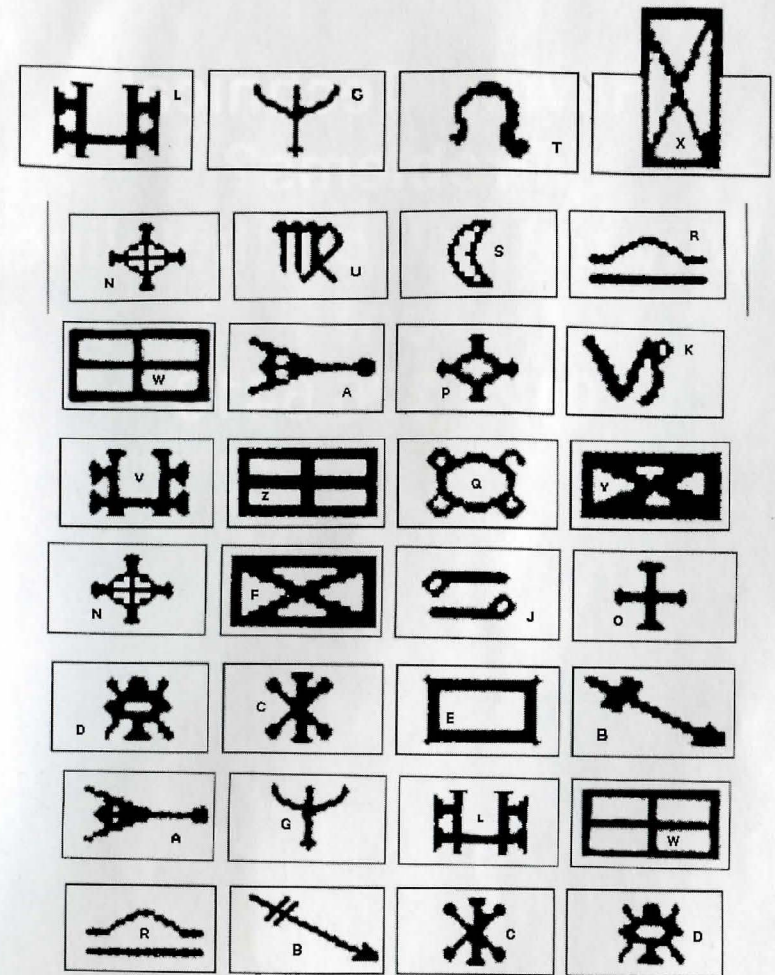
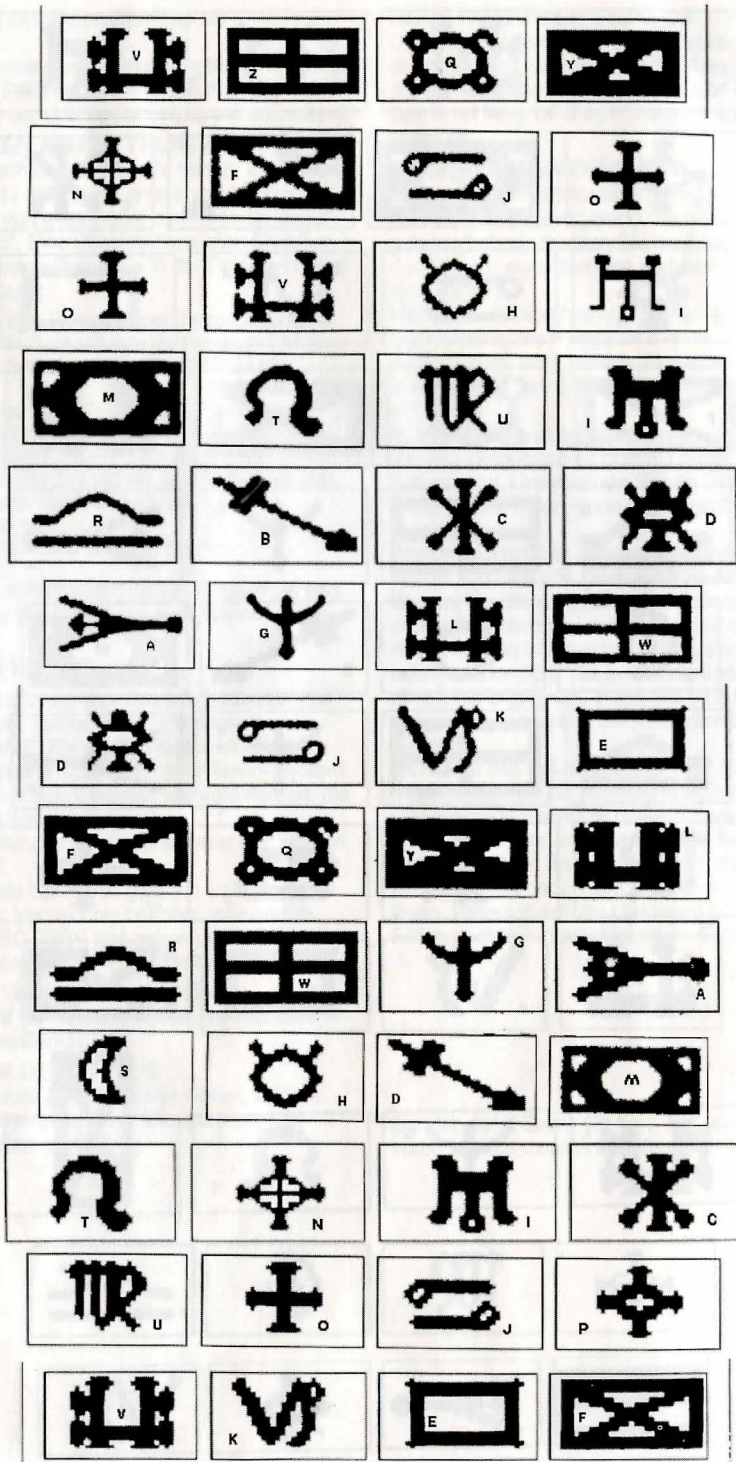
ERFORSCHEN Sie sämtliche Gegenden des Spiels und **FERTIGEN SIE EINE KARTE AN** von den Wegen, die Sie eingeschlagen haben, und von den wichtigen Örtlichkeiten. Notieren Sie sich die Regionen, die Sie besucht haben, und auch Informationen über Gegenstände und Gefahren, denen Sie begegnen. Wenn Sie eine Gegend auslassen, verpassen Sie vermutlich auch wichtige Hinweise.

NEHMEN SIE OBJEKTE AUF, von denen Sie glauben, daß sie nützlich sein könnten. Welche Gegenstände Sie mit sich herumtragen, können Sie jederzeit mit dem **Inventar**-Symbol feststellen.

BENUTZEN Sie die Gegenstände, die Sie eingesammelt haben, um Probleme und Puzzles zu lösen. Unterschiedliche Lösungen führen in vielen Fällen auch zu unterschiedlichen Ergebnissen!

© 1991, 1994 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an Kixx.





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

0121 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.



**KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.
Tel: 0121 625 3311.**