

# **LEISURE SUIT LARRY 1™**

## **INSTRUCTION MANUAL**

**ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO**

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

## How to read this manual

Throughout this manual we will use the following types of typewriting:

Menu commands will be **CANCEL** NOT. Example: **PAUSE**, **RESTORE**, **QUIT**, **PLAY**.

Typed commands will appear in italics.

Example: *quit all games*

Portions of the command line (which need to be typed) will not appear in bold type. For example, in the line *quit all games*, *quit* should not be typed. (An asterisk will appear in brackets setting them off from the command line.)

Example: [*quit*] *quit all games*

The brackets are not to be typed and should not be typed.

Two or more keys that should be pressed together will be separated by a hyphen (-). This hyphen is not a command, and should not be typed.

Example: **English.....3**

If a space

Example: **Français.....13**

command

Example: **Deutsch .....23**

Example: **Italiano.....34**

## All Systems

### Reading Files

**PLEASE NOTE:** If there is a README file on your game disks, it may contain important information and instructions. If it were not available at Epyx, the information and other material in this game were printed.

### MS-DOS README Instructions

**NOTE:** The startup file is called STARTUP.DOC.

From DOS, change to the drive containing the startup disk. Then type more-commands to read the README file on screen.

Example: A: more-commands

### Atari ST README Instructions

**NOTE:** The startup file is called STARTUP.DOC.

To view the README file on the startup disk, double-click on the README.DOC icon. You will see a message box with instructions for F1/F2, PRINT, and CANCEL. Press F1 to view the file on-screen and page by page. Press F2 to see the next screen. Also, press F3 to print the file. Choose CANCEL to close the message box.

### Amiga README Instructions

Double-click on the startup disk, then double-click on the README.DOC icon.

### Macintosh README Instructions

View the STARTUP disk on your desktop drive, double-click on the README icon.

## How to read this manual

Throughout this manual we will use the following ways of representing information:

**Menu commands** will be CAPITALISED. Example: SAVE, RESTORE, QUIT, PLAY.

**Typed commands** will appear as bold type.

Example: ' type **cd \sierra**'

Portions of the command line not meant to be typed will *not* appear in bold type. For example, in the line 'type **cd \sierra**', 'type' should *not* be typed. [Keystrokes] will appear in brackets setting them off from the surrounding text.

Example: [Spacebar], [Tab], [PageUp]

The brackets are not keystrokes and should *not* be typed.

Two or more keys that should be pressed together will be separated by a hyphen (-). This hyphen is not a keystroke, and should *not* be typed.

Example: 'Press [Ctrl-I] to view your inventory.'

If a space appears between parts of a command, it is meant to be typed.

Example: 'type **cd \sierra**' (the space between **cd** and **\sierra** should be typed as part of the command)

The term 'diskette' is used to refer to either 3.5" or 5.25" data storage disks.

## 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, change to the drive containing the startup disk. Then type **more<readme** to see the README file on-screen.

Example A: **more<readme**

#### Atari ST README Instructions

**NOTE:** The readme file is contained on the STARTUP DISK.

To view the README file from the desktop, double-click on the **README.DOC** icon. You will see a message box with the choices for SHOW, PRINT, and CANCEL. Choose SHOW to view the file on-screen one page at a time. Press [ENTER] to see the next screen. Choose PRINT to print the file. Choose CANCEL to escape the message box.

#### Amiga README Instructions

Boot your system with Workbench. With the STARTUP DISK in your diskette drive, double-click on the **SIERRA** disk icon, then double-click on the **README.DOC** icon.

#### Macintosh README Instructions

With the STARTUP disk in your diskette drive, double-click on the **README** icon.

## All Systems

### Make Back-ups

It is always advisable to make back-up copies of your master program diskettes to increase the life of the master and guard against accidents. Follow your computer's instructions to make copies of all game diskettes.

### 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. For some helpful tips on saving games, see 'Saving Your Game'.

## MS-DOS Systems

### Installation Options

**IMPORTANT:** In order to play your Sierra Game, you **MUST** have a hard disk.

There are *two* Hard Disk Installation options to choose from:

**Complete Install** will copy the contents of all game disks to your hard disk. 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.

### Installing your Sierra Game

1. Make copies of the set of disks you will be using to install and play the game.
2. Find the diskette entitled STARTUP DISK. Place this diskette in your floppy drive.
3. Type the letter of the drive containing the STARTUP disk followed by a colon and press [ENTER]. Then type **install** and press [ENTER].  
Example: **a:** and press [ENTER]. Type **install** and press [ENTER].
4. You will be asked to type the letter of the hard disk on which you want to install the game (usually c.) Type the letter and press [ENTER].
5. The install program will then examine your system's equipment and select the best of the available options. If you're satisfied with the options selected for you, press [ENTER] to confirm those choices. If you wish to change any or all of the pre-selected options, highlight the option you wish to change and press [ENTER]. Follow the prompts at the bottom of the main window to complete the installation process.

**NOTE:** If you wish to bypass the autodetect installation procedure, type **install - m** at step 3 above. This will enable you to install the game manually.

### Loading Instructions

From the root directory (or the game directory), type the game initials (example: **sq4** for Space Quest IV) and press [ENTER].

**NOTE:** The game initials will ALWAYS be the same as the game subdirectory name.

## Atari ST

### Hard Disk Installation Options

There are *two* Hard Disk Installation options to choose from:

**Complete Install** will copy the contents of all game disks to your hard disk.

**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. Perform the **Small Install** if

you do not have the minimum amount of storage space available on your hard disk for the entire game.

### Installing Your Sierra Game

1. Open the hard disk by double-clicking on its icon.
2. Create a game folder by choosing **NEW FOLDER...** from the **File** menu. Name the new folder, then open it by double-clicking on its icon.
3. Place the STARTUP DISK in drive a:.
4. Copy the STARTUP DISK into the new game folder by dragging the drive a: icon into the window you opened in Step 2.
5. Repeat steps 3 and 4 for each of the other game disks.
6. Put the master disks away in a safe place.

### Choose a Music Device (Optional)

Your Sierra game is initially set up to play music and sounds through the Atari ST's internal speaker. If you have one of the supported MIDI synthesizers, you may run the MUSIC program to have the game play music through the synthesizer.

1. Open the game disk/folder by double-clicking on its icon.
2. Run the MUSIC program by double-clicking on the **MUSIC.PRG** icon.
3. Select **MUSIC DEVICE** from the **Options** menu.
4. Select your synthesizer (or 'Atari ST Internal Sound') by clicking on the appropriate button. Then click on OK.
5. Select **INSTALL GAME** from the **File** menu. This will replace the RESOURCE.CFG file on your disk.

**PLEASE NOTE:** It is important to connect your synthesizer via a midi cable and turn your synthesizer on *before* starting the game.

### Loading Instructions

1. Open the disk by double-clicking on its icon, then open the game folder by double-clicking on the game folder icon.
2. Start the game by double-clicking on SIERRA.PRG.

## Amiga

### Hard Disk Installation Options

**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 disk. 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.

### Installing Your Sierra Game

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

**NOTE:** If your hard drive is not device DH0, be sure to change the default destination directory to the correct device. For instance, on the Amiga 3000, the default destination should be changed to WORK.

### Loading from Diskettes

**NOTE:** You *must* have two diskette drives to play from diskettes.

1. Insert the DUAL FLOPPY PLAY DISK into drive DF0.
2. Turn on your system.
3. Insert GAME DISK 1 into drive DF1. You will be prompted to insert additional disks as required.

**NOTE:** The DUAL FLOPPY PLAY DISK *must* remain in drive DF0.

### Loading from Hard Disk

1. Load Workbench and double-click on your hard disk icon.
2. Double-click on the **SIERRA** drawer.
3. Double-click on the **Sierra Game** drawer.
4. Double-click on the **Sierra Game** icon.

## Amiga 1000

### Loading Instructions without hard disk

1. Boot your system with Kickstart.
2. When the Workbench disk appears on-screen, insert the DUAL FLOPPY PLAY DISK in Drive DF0.
3. Insert GAME DISK 1 in Drive DF1. You will be prompted to insert additional diskettes as required.

**NOTE:** The DUAL FLOPPY PLAY DISK *must* remain in drive DF0.

**NOTE FOR EXPERIENCED AMIGA USERS:** This game will search all all drives for game information. If you have more than two floppy drives and/or a RAM disk, you may load additional game disks in these drives to save time.

## Macintosh

### Hard Disk Installation

You must have a Hard Disk in order to play this Sierra game. There are *two* Hard Disk Installation options to choose from:

**Complete Install** will copy the contents of all game disks to your hard disk. 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 disk space to install the entire game.

1. Place the back-up copy you have made of the STARTUP Disk in the diskette drive.
2. Double click on the **INSTALL** icon, and follow the on-screen prompts to complete the installation.

### Starting Instructions

After completing the INSTALL procedure:

1. Double click on the **Sierra** folder.
2. Double click on the **Sierra Game** folder
3. Double click on the **Sierra Game** icon.

# Playing Your Sierra Game

## All Systems

### Using a Mouse

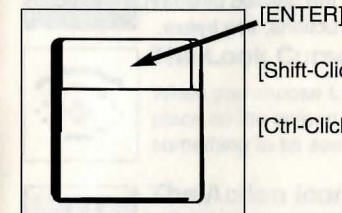
To activate the icon bar, move the cursor to the top of the screen. To position the on-screen cursor, move the mouse to the desired position. To move your character, position the cursor and click the mouse button. To execute a command, click the mouse button (multi-button mouse users, click the *left* button).

**NOTE:** If the icon bar has been activated using the mouse you will not be able to use the keyboard to toggle between choices.

**NOTE: TANDY USERS:** Be sure to install your mouse driver before booting the game if playing outside the Deskmate environment.

For more detailed mouse instructions, see below.

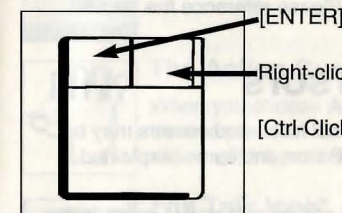
#### 1- Button Mouse



[Shift-Click] = Cycle through available cursors.

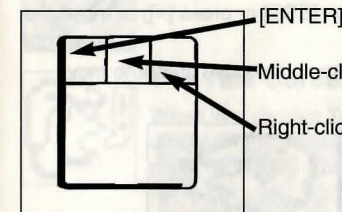
[Ctrl-Click] = Toggle between WALK and last cursor chosen.

#### 2- Button Mouse



[Ctrl-Click] = Toggle between WALK and last cursor chosen.

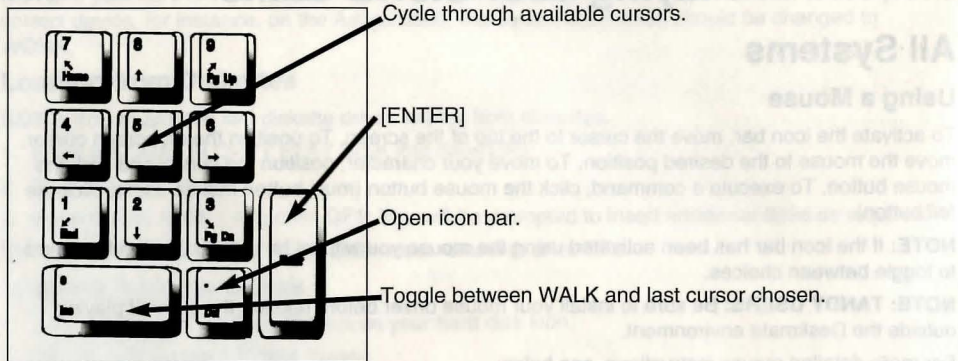
#### 3- Button Mouse



### Using a Keyboard to Play Your Sierra Game

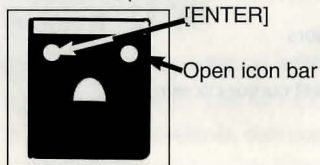
To position the on-screen cursor or move your game character using a keyboard, press a direction key on the *numeric keypad*. To stop your character, press the same direction key again. To execute a command press [ENTER]. To move the on-screen cursor or game character in smaller increments for exact positioning, hold down the [SHIFT] key and use the arrow keys. For detailed keypad instructions, see below.

## Numeric Keypad



## Using a Joystick

To position the on-screen 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.



**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.

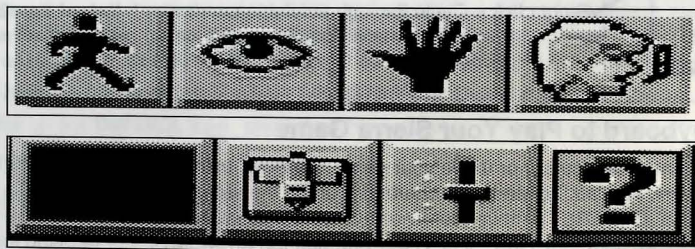
## Using Icons and Cursors

**NOTE:** Listed below are standard Sierra icons and cursors. Additional icons and cursors may be available in your game – for more information, please use the HELP icon and cursor explained below.

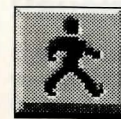
At the top of the screen is an icon bar containing several icons that can be selected to execute the command choices available to you.

To open the icon bar, press [ESC] (or, on the Macintosh press either [ESC] or press [~]) 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, arrow keys or mouse cursor to move between choices within an icon menu.

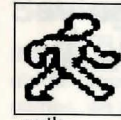


**\*NOTE:** There may be a slight variation in the appearance of this icon from game to game. If you are unsure of an icon's purpose, click on the icon with the HELP icon (the question mark located at the right end of the icon bar).



### The Walk Icon\*

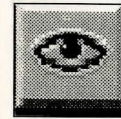
Choose **Walk** when you want to move your character from place to place on-screen. A *walking character* will move as far as the edge of the screen, avoiding obstacles in its path.



### The Walk Cursor\*

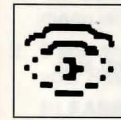
When you choose **Walk** the cursor will change to a *walking figure*. Place the feet of the figure at the place where you want to move your character and click the mouse button or press [ENTER]. Your character will move to that spot, avoiding any obstacles in its path.

**PLEASE NOTE:** Your 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.



### The Look Icon\*

Choose **Look** when you want to have your character look at something on-screen.



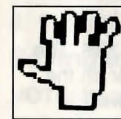
### The Look Cursor\*

When you choose **Look**, the cursor will change to an *eye*. Place the eye at the desired place on the screen and click the mouse button or 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 your character to manipulate an object.



### The Action Cursor\*

When you choose **Action**, the cursor will change to a *hand*. Place the hand at the desired place on-screen and click the mouse button or press [ENTER]. The necessary action will be performed.



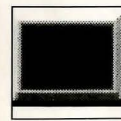
### The Talk Icon\*

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



### The Talk Cursor\*

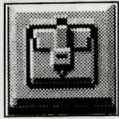
When you choose **Talk**, the cursor will change to a *talking head*. Position the TALK cursor on the person (or thing) you want to speak to, and click the mouse button or press [ENTER]. If conversation is possible, your character will talk, or a conversation will begin.



### The Item Icon\*

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

**\*NOTE:** There may be a slight variation in the appearance of this icon from game to game. If you are unsure of an icon's purpose, click on the icon with the HELP icon (the question mark located at the right end of the icon bar).



### The Inventory Icon\*

Choose **Inventory** when you want to see and select from the items you are currently carrying. Within the Inventory screen are several options: **?**, **Look**, **Action** and **OK**. Choose **?** and click on any menu icon to learn the function of the icon. choose **Look** and click on any inventory item to get a description of that item. choose **Action** and use the Action cursor to use an inventory item to take action on another inventory item (Example: putting jewels into a pouch). To select an item for use, click on the **arrow** icon, then click on the desired inventory item. (See 'Inventory Object Cursors', below.) choose **OK** to leave the Inventory screen and return to the game.

### Inventory 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 on-screen where you want to use the inventory item and press [ENTER].



### The System Icon\*

When you choose the **System** icon, several options will be displayed; **SAVE**, **RESTORE**, **RESTART**, **QUIT**, **PLAY TEXT** (in some games), **VOLUME**, **SPEED** and **DETAIL**.

Choose **SAVE** when you want to save your game in progress. Choose **RESTORE** to restore a previously saved game. For more instructions on saving and restoring games see page 11.

Choose **RESTART** to begin the game again. Choose **QUIT** to stop playing and return to DOS. The **SPEED** lever adjusts the speed of your character's on-screen movement. Place the cursor on the lever and hold down the left mouse button as you move the lever up (faster) or down (slower).

The **VOLUME** lever adjusts the sound volume of the game music. Place the cursor on the lever and hold down the left mouse button as you move the lever up (louder) or down (softer).

**NOTE:** On systems using only an internal speaker, **VOLUME** will not adjust sound level, but will toggle sound on (up) and off (down).

The **DETAIL** lever 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. Place the cursor on the lever and hold down the left mouse button as you move the lever up (more detail) or down (less detail).

The **TEXT** lever, available only in selected games, adjusts the amount of time text messages will remain on your screen. Place the cursor on the lever and hold down the left mouse button as you move the lever up (less reading time) or down (more reading time).

\***NOTE:** There may be a slight variation in the appearance of this icon from game to game. If you are unsure of an icon's purpose, click on the icon with the **HELP** icon (the question mark located at the right end of the icon bar).



### The Help Icon

Choose **?** and click on any menu icon to learn the function of the icon.

## Pausing Your Game

If you wish to pause the game, select the **System** icon from the icon bar. The game will pause until you select **PLAY** to resume play. Alternatively, just bringing up the icon bar will also cause the game to pause.

## Saving Your Game

**IMPORTANT!!!** If you do not wish to save your hard drive, you must have a separate formatted diskette ready before you can save a game. Since each disk can only hold a limited number of games, we recommend that you have more than one disk formatted, in order to assure adequate space for save game storage. To allow for errors in judgement and creative exploration, we recommend that you frequently save your game in progress, and that you save several different games from different points as you play. You will always want to save your game before encountering potentially dangerous significant progress. You may name your saved games using standard English phrases. For example, if you are standing on a beach, you might call your game 'standing on a beach' or simply 'beach'.

### Saving to a Floppy Disk

1. Choose the **System** icon (slide lever) from the icon bar, then select **SAVE**. The Save Game menu will appear.
2. If you are playing from a hard drive and saving to a floppy drive, you will be prompted to insert your Save Game diskette into your floppy drive (example : a:)

**PLEASE NOTE:** The first time you attempt to save a game to a floppy disk while playing from the hard drive, you will need to change your default save game directory as follows: using your [Tab] key, select **CHANGE DIRECTORY**.

3. Press[Ctrl-C] to clear the command line, and type the name of your floppy drive.
4. Insert a blank formatted diskette in your floppy drive.
5. Select **OK**, and press [ENTER].
6. Type the description of your saved game, and press [ENTER] to save the game.

### Saving to Hard Disk

**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 **System** icon (slide lever) from the icon bar, then select **SAVE**. 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.

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

## Restoring Your Game

1. Choose the **System** icon (slide lever) from the icon bar, then select **RESTORE**. You will be prompted to select the game you wish to restore.
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 **System** icon from the icon bar (slide lever) and select **QUIT**.

## Restarting Your Game

To restart your game at any time during play, choose the **System** icon (slide lever) from the icon bar and select **RESTART**.

## 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, dependent on your text speed setting ( see Text Lever).

## Tips for Adventurers

**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.

**BE CAREFUL** and remain alert at all times — disaster may strike in the most unlikely of places!

**SAVE YOUR GAME OFTEN**, especially when you are about to try something new or potentially dangerous. This way, if the worst should happen, you won't have to start again from the beginning. Save games at different points, so you will always be able to return to a desired point in the game. In effect, this will enable you to travel backward through time and do things differently if you wish.

**DON'T GET DISCOURAGED.** If you come to an obstacle that seems insurmountable, don't despair. Spend some time exploring another area, and come back later. Every problem in the game has at least one solution, and some have more than one. Sometimes solving a problem one way will make it harder to solve the next, and sometimes it will make it easier. If you get stuck, you might try backtracking to an earlier point in the game, then choosing a different path.

**BRING ALONG SOME HELP.** You may find it helpful (and fun) to play the game with a friend. Two (or more) heads are better than one at interpreting clues and solving problems.

© 1991,1993 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England. Unauthorised copying, lending or resale under any scheme strictly prohibited.

## Utilisation du manuel

Dans le manuel, les codes suivants sont utilisés :

Les **commandes de menu** apparaissent en CAPITALES. Exemple : SAVE, RESTORE, QUIT, PLAY.

Les **commandes tapées** sont indiquées en gras. Exemple : "Tapez **cd \sierra**".

Vous ne devez taper que la partie de la commande qui est en gras. Par exemple, dans "Tapez **cd \sierra**", vous ne devez pas entrer "tapez". Les [touches] apparaissent entre crochets qui les séparent du reste du texte.

Exemple : [Barre d'espacement], [Tab], [Page précédente]

Vous ne devez pas entrer les crochets.

Les touches tapées en association sont reliées par un trait d'union (-). Vous ne devez pas taper le trait d'union.

Exemple : "Appuyez sur [Ctrl-I] pour afficher votre inventaire."

En revanche, vous devez taper l'espace qui sépare les parties d'une commande.

Exemple : "Tapez **cd \sierra**" (l'espace entre **cd** et **\sierra** fait partie de la commande).

Le terme "disquette" fait référence aux deux types de formats (3.5" et 5.25").

## Démarrage

### Tous systèmes

#### Fichiers Readme

**REMARQUE** : le fichier README, éventuellement présent sur votre disquette de jeu, contient des informations et des instructions importantes qui n'étaient pas disponibles au moment de l'impression de la documentation.

#### Instructions MS-DOS README

**REMARQUE** : le fichier readme se trouve sur la disquette de démarrage STARTUP.

A partir du DOS, sélectionnez le lecteur où se trouve la disquette de démarrage. Tapez **more<readme** pour afficher le fichier README.

Exemple A: **more<readme**

#### Instructions Atari ST README

**REMARQUE** : le fichier readme se trouve sur la disquette de démarrage STARTUP.

Pour afficher le fichier README à partir du bureau, cliquez deux fois sur l'icône **README.DOC**. Une boîte de dialogue vous donne le choix entre SHOW (Afficher), PRINT (Imprimer) et CANCEL (Annuler). Sélectionnez SHOW pour afficher le fichier page par page. Appuyez sur [ENTREE] pour passer à la page suivante. Choisissez PRINT pour imprimer le fichier. Sélectionnez CANCEL pour fermer la boîte.

#### Instructions Amiga README

Initialisez le Workbench. Insérez votre disquette de démarrage dans le lecteur et cliquez deux fois sur l'icône **SIERRA**, puis sur l'icône **README.DOC**.

#### Instructions Macintosh README

Insérez la disquette de démarrage dans le lecteur et double-cliquez sur l'icône **README**.



## Tous systèmes

### Copies de sauvegarde

Il est conseillé de faire des copies de sauvegarde de la disquettes d'origine pour éviter de les user et prévenir tout accident. Pour cela, suivez les instructions de votre ordinateur.

### Création d'une disquette de sauvegarde "Save Game"

Même si vous jouez à partir de votre disque dur, vous pouvez formater des disquettes vierges pour enregistrer vos parties. Pour cela, suivez les instructions de formatage de votre ordinateur. Pour avoir quelques conseils sur l'enregistrement des parties, reportez-vous à 'Enregistrement du jeu'.

## Systèmes MS-DOS

### Options d'installation

**IMPORTANT** : vous devez *obligatoirement* disposer d'un disque dur pour utiliser ce jeu Sierra.

Vous avez le choix entre deux options d'installation sur disque dur :

**Complete Install** (Installation complète copie la totalité des disquettes de jeu sur votre disque dur. Choisissez cette option pour installer le jeu entier.

**Small Install** (Installation partielle) ne copie que la disquette d'installation sur votre disque dur. En cours de jeu, le programme vous demande d'insérer les disquettes de jeu nécessaires. Choisissez cette option si vous ne disposez pas du minimum de mémoire requis sur votre disque dur pour copier la totalité du jeu.

### Installation du jeu Sierra

1. Faites des copies de sauvegarde des disquettes d'origine pour installer et lancer le jeu.
2. Placez la disquette STARTUP dans votre lecteur.
3. Entrez le nom du lecteur suivi de deux points et appuyez sur [ENTREE]. Tapez **install** et appuyez de nouveau sur [ENTREE].  
Exemple : **a:** et appuyez sur [ENTREE]. Tapez **install** et appuyez sur [ENTREE].
4. Tapez le nom du disque dur sur lequel installer le jeu (généralement C) et appuyez sur [ENTREE].
5. Le programme examine votre système et sélectionne les options appropriées. Pour valider, appuyez sur [ENTREE]. Sinon, mettez en surbrillance les options à modifier et appuyez sur [ENTREE]. Suivez les invites en bas de la fenêtre principale pour terminer l'installation.

**REMARQUE** : si vous voulez éviter l'installation par détection automatique, tapez **install - m** à l'étape 3 ci-dessus. Vous pouvez alors installer le jeu manuellement.

### Instructions de chargement

A partir du répertoire central (ou du répertoire où est installé le jeu), tapez les initiales du jeu (exemple : **sq4** pour Space Quest IV) et appuyez sur [ENTREE].

**REMARQUE** : les initiales du jeu et le nom du sous-répertoire sont toujours identiques.

## Atari ST

### Options d'installation sur disque dur

Vous avez le choix entre deux options d'installation sur disque dur :

**Complete Install** (Installation complète) copie la totalité des disquettes de jeu sur votre disque dur.

**Small Install** (Installation partielle) ne copie que la disquette d'installation sur votre disque dur. En cours de jeu, le programme vous demande d'insérer les disquettes de jeu nécessaires. Choisissez cette option si vous ne disposez pas du minimum de mémoire requis sur votre disque dur pour copier la totalité du jeu.

## Installation du jeu Sierra

1. Cliquez deux fois sur le disque dur pour l'ouvrir.
2. Choisissez **NEW FOLDER...** dans le menu **File** (Fichier) pour créer un nouveau dossier. Nommez-le et cliquez deux fois dessus pour l'ouvrir.
3. Placez la disquette STARTUP DISK dans le lecteur a..
4. Copiez le contenu de la disquette dans le nouveau dossier en faisant glisser l'icône du lecteur a: sur la fenêtre ouverte à l'étape 2.
5. Renouvelez les étapes 3 et 4 pour chaque disquette de jeu.
6. Mettez les disquettes d'origine en lieu sûr.

### Choisissez le périphérique musique (en option)

Le jeu Sierra est configuré pour jouer la musique et les effets sonores par le haut-parleur interne de votre Atari ST. Si vous disposez d'un synthétiseur MIDI compatible, vous pouvez l'utiliser pour jouer le programme MUSIC.

1. Ouvrez le dossier du jeu en cliquant deux fois sur son icône.
2. Lancez le programme MUSIC en cliquant deux fois sur l'icône **MUSIC.PRG**.
3. Sélectionnez **MUSIC DEVICE** (Périphérique musique) dans le menu **Options**.
4. Sélectionnez le synthétiseur (ou "Atari ST Internal Sound") en cliquant sur le bouton correspondant, puis sur **OK**.
5. Sélectionnez **INSTALL GAME** (Installer le jeu) dans le menu **File** (Fichier) pour remplacer le fichier RESOURCE.CFG sur votre disque.

**REMARQUE** : vous devez brancher votre synthétiseur à l'aide d'un câble midi et l'allumer *avant* de commencer le jeu.

### Instructions de chargement

1. En cliquant deux fois avec la souris, ouvrez le disque puis le dossier du jeu.
2. Lancez le jeu en cliquant deux fois sur SIERRA.PRG.

## Amiga

### Options d'installation sur disque dur

**REMARQUE** : renommez les copies de *toutes* les disquettes de jeu pour effacer "Copy of" du nom, sinon le programme vous demandera d'insérer les disquettes d'origine avant de pouvoir lancer le jeu.

**Complete Install** (Installation complète) copie la totalité des disquettes de jeu sur votre disque dur. Choisissez cette option pour installer le jeu entier.

**Small Install** (Installation partielle) ne copie que la disquette d'installation sur votre disque dur. En cours de jeu, le programme vous demande d'insérer les disquettes de jeu nécessaires. Choisissez cette option si vous ne disposez pas du minimum de mémoire requis sur votre disque dur pour copier la totalité du jeu.

### Installation du jeu Sierra

1. Initialisez le Workbench et insérez la disquette STARTUP DISK dans le lecteur DF0.
2. Cliquez deux fois sur l'icône du disque puis sur l'icône **INSTALL**.
3. Suivez les invites à l'écran pour effectuer l'installation.

**Remarque** : si votre disque dur n'est pas DF0, changez le répertoire de destination par défaut. Par exemple, sur Amiga 3000, vous devez le changer pour WORK.

## Chargement à partir des disquettes

**REMARQUE :** vous devez *obligatoirement* disposer de deux lecteurs de disquettes.

1. Insérez la disquette DUAL FLOPPY PLAY DISK dans le lecteur DF0.
2. Allumez votre système.
3. Insérez GAME DISK 1 dans le lecteur DF1. A l'invite, changez de disquette.

**REMARQUE :** vous devez laisser la disquette DUAL FLOPPY PLAY DISK dans le lecteur DF0.

## Chargement à partir du disque dur

1. Chargez le Workbench et cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.
2. Cliquez deux fois sur le tiroir **SIERRA**.
3. Cliquez deux fois sur le tiroir **Sierra Game**.
4. Cliquez deux fois sur l'icône **Sierra Game**.

## AMIGA 1000

### Instructions de chargement sans disque dur

1. Initialisez avec Kickstart.
2. Lorsque la disquette Workbench apparaît à l'écran, insérez la disquette DUAL FLOPPY PLAY DISK dans le lecteur DF0.
3. Insérez la disquette GAME DISK 1 dans le lecteur DF1. A l'invite, changez de disquette.

**REMARQUE :** vous devez laisser la disquette DUAL FLOPPY PLAY DISK dans le lecteur DF0.

**REMARQUE AUX UTILISATEURS EXPERIMENTES :** le programme examine tous les lecteurs à la recherche des informations du jeu. Si vous avez plus de deux lecteurs et/ou un disque RAM, vous pouvez y insérer les autres disquettes de jeu pour gagner du temps.

## Macintosh

### Installation sur disque dur

Vous devez posséder un disque dur pour utiliser ce jeu Sierra. Vous avez le choix entre *deux* options d'installation sur disque dur :

**Complete Install** (Installation complète) copie la totalité des disquettes de jeu sur votre disque dur. Choisissez cette option pour installer le jeu entier.

**Small Install** (Installation partielle) ne copie que la disquette d'installation sur votre disque dur. En cours de jeu, le programme vous demande d'insérer les disquettes de jeu nécessaires. Choisissez cette option si vous ne disposez pas du minimum de mémoire requis sur votre disque dur pour copier la totalité du jeu.

1. Insérez la copie de sauvegarde de la disquette STARTUP dans le lecteur.
2. Cliquez deux fois sur l'icône INSTALL et suivez les instructions à l'écran pour effectuer l'installation.

### Instructions de démarrage

Après l'installation :

1. Double-cliquez sur le dossier **Sierra**.
2. Double-cliquez sur le dossier **Sierra Game**.
3. Double-cliquez sur l'icône **Sierra Game**.

## Déroulement du jeu

### Tous systèmes

#### Utilisation de la souris

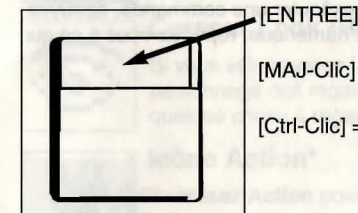
Pour activer la barre d'icônes, placez le curseur en haut de l'écran. Le curseur à l'écran suit les mouvements de la souris. Pour déplacer votre personnage, placez le curseur à l'endroit voulu et cliquez sur le bouton de la souris. Pour exécuter une commande, cliquez sur le bouton de la souris (celui de *gauche* sur les souris à plusieurs boutons).

**REMARQUE :** si vous activez la barre d'icônes avec la souris, vous ne pouvez pas parcourir les options avec le clavier.

**REMARQUE DESTINEE AUX UTILISATEURS TANDY :** installez votre pilote de souris avant d'initialiser le jeu si vous n'utilisez pas l'environnement Deskmate.

Reportez-vous ci-dessous pour de plus amples informations sur la souris.

#### Souris à un bouton

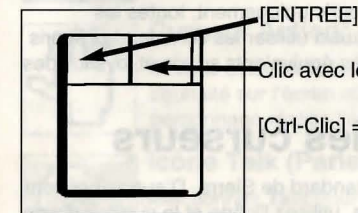


[ENTREE]

[MAJ-Clic] = parcourt les curseurs disponibles.

[Ctrl-Clic] = passe de WALK (Marcher) au dernier curseur sélectionné.

#### Souris à deux boutons

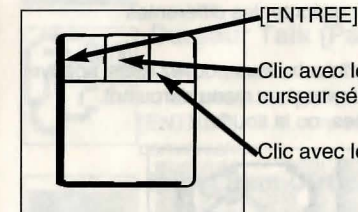


[ENTREE]

Clic avec le bouton droit = parcourt les curseurs disponibles.

[Ctrl-Clic] = passe de WALK (Marcher) au dernier curseur sélectionné.

#### Souris à trois boutons



[ENTREE]

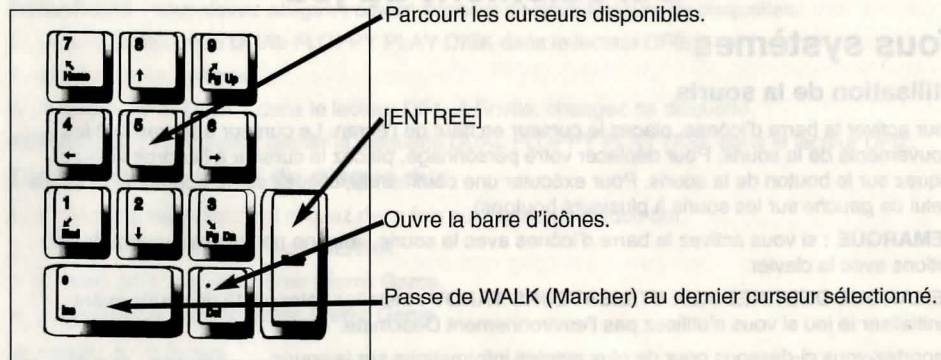
Clic avec le bouton du milieu = passe de WALK (Marcher) au dernier curseur sélectionné.

Clic avec le bouton droit = parcourt les curseurs disponibles.

#### Utilisation du clavier

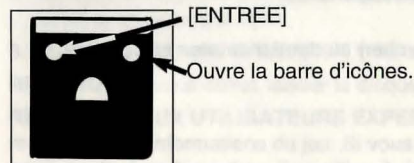
Pour déplacer le curseur à l'écran ou votre personnage à l'aide du clavier, appuyez sur l'une des touches fléchées du *pavé numérique*. Pour arrêter votre personnage, appuyez sur cette même touche. Pour exécuter une commande, appuyez sur [ENTREE]. Pour déplacer plus précisément le curseur ou votre personnage par mouvements plus petits, utilisez simultanément la touche [MAJ] et les touches fléchées. Pour de plus amples informations sur le pavé numérique, reportez-vous ci-dessous.

## Pavé numérique



## Utilisation du joystick

Le curseur suit les déplacements de la manette du joystick. Pour exécuter une commande, appuyez sur le bouton de tir. Pour de plus amples informations sur le pavé numérique, reportez-vous à ce qui suit.



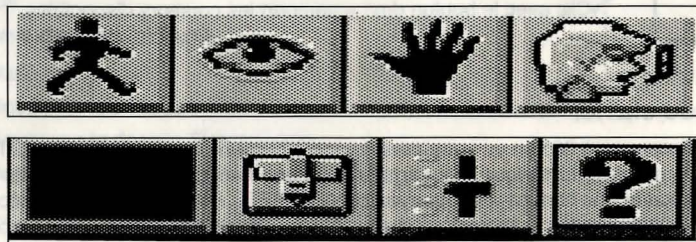
**REMARQUE** : à l'exception des éléments sélectionnés avec la souris uniquement, toutes les instructions de jeu ci-dessous sont pour le clavier. Vous pouvez aussi utiliser les commandes souris et joystick. Reportez-vous à la section ci-dessus pour connaître les équivalents souris et joystick des commandes clavier.

## Utilisation des icônes et des curseurs

**REMARQUE** : la liste suivante présente les icônes et curseurs standard de Sierra. D'autres peuvent être disponibles dans votre jeu. Pour de plus amples informations, utilisez l'icône et le curseur d'aide HELP décrits ci-après.

Sélectionnez les icônes de la barre située en haut de l'écran pour exécuter les différentes commandes proposées.

Pour afficher la barre d'icônes, appuyez sur [ECHAP] (ou sur Macintosh, vous pouvez aussi appuyer sur [ ]) ou placez le curseur en haut de l'écran. Certaines icônes ouvrent un menu déroulant. Parcourez les options avec la touche [Tab], ou les touches fléchées, ou la souris.

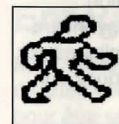


**\*REMARQUE** : ces icônes peuvent varier légèrement en fonction des jeux. En cas de doute sur la fonction d'une icône, cliquez dessus avec l'icône d'aide (point d'interrogation à droite de l'écran).



### Icône Walk (Marcher)\*

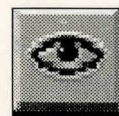
Choisissez **Walk** pour déplacer votre personnage à l'écran. Il peut marcher sur toute la surface de l'écran en évitant les obstacles sur son passage.



### Curseur Walk (Marcher)\*

Si vous sélectionnez **Walk**, le curseur se change en *marcheur*. Placez le pied du marcheur à l'endroit où doit aller votre personnage et cliquez avec la souris ou appuyez sur [ENTREE]. Votre personnage se rend alors à cet endroit en évitant les obstacles sur son passage.

**REMARQUE** : si vous ne l'arrêtez pas, votre personnage considère que sa destination est la limite de l'écran et poursuit donc sa trajectoire.



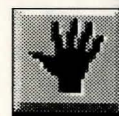
### Icône Look (Regarder)\*

Choisissez **Look** pour que votre personnage regarde quelque chose en particulier à l'écran.



### Curseur Look (Regarder)\*

Si vous sélectionnez **Look**, le curseur se change en *œil*. Placez l'œil où votre personnage doit regarder et cliquez avec la souris ou appuyez sur [ENTREE]. S'il y a quelque chose à regarder à l'écran, un message s'affiche.



### Icône Action\*

Choisissez **Action** pour que votre personnage manipule un objet.



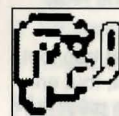
### Curseur Action\*

Si vous sélectionnez **Action**, le curseur se change en *main*. Placez la main à l'endroit souhaité sur l'écran et cliquez avec la souris ou appuyez sur [ENTREE]. Le personnage réalise l'action appropriée.



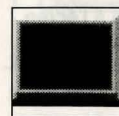
### Icône Talk (Parler)\*

Sélectionnez **Talk** pour engager une conversation entre les personnages.



### Curseur Talk (Parler)\*

Si vous sélectionnez **Talk**, le curseur se change en *visage*. Placez-le sur la personne ou la chose à laquelle vous voulez parler et cliquez avec la souris ou appuyez sur [ENTREE]. Si la conversation est possible, votre personnage ou un autre engage la conversation.



### Icône Item (Article)\*

L'icône **Item** affiche l'article de l'inventaire précédemment sélectionné. Choisissez **Item** pour voir ou utiliser un article.

**\*REMARQUE** : ces icônes peuvent varier légèrement en fonction des jeux. En cas de doute sur la fonction d'une icône, cliquez dessus avec l'icône d'aide (point d'interrogation à droite de l'écran).



## Icône Inventory (Inventaire)\*

Sélectionnez **Inventory** pour voir et sélectionner l'un des articles que vous transportez. L'écran Inventory propose plusieurs options : **?**, **Look**, **Action** et **OK**. Choisissez **?** et cliquez sur l'une des icônes du menu pour en connaître la fonction.

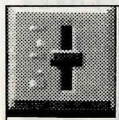
Choisissez **Look** et cliquez sur l'un des articles de l'inventaire pour en avoir une description. Choisissez **Action** et utilisez le curseur correspondant pour utiliser l'un des articles de l'inventaire sur un autre (mettre des bijoux dans un étui, par exemple). Pour sélectionner un article, cliquez sur la flèche, puis sur l'article souhaité. (Voir 'Curseurs d'objets d'inventaire' ci-dessous). Cliquez sur **OK** pour quitter l'écran d'inventaire et retourner au jeu.

## Curseurs d'objets d'inventaire\*

Chaque article de votre inventaire possède un curseur à son image. Les curseurs permettent de réaliser des actions avec les articles de votre inventaire.

Pour utiliser un curseur *Objet dans le jeu*, procédez de la façon suivante :

1. A partir du jeu, choisissez l'icône **Inventory** souhaitée et appuyez sur [Tab].
2. Placez le curseur sur l'article de votre inventaire que vous voulez utiliser et appuyez sur [ENTREE]. Le curseur prend alors la forme de l'article sélectionné.
3. Sélectionnez **OK** pour quitter l'écran d'inventaire et retourner au jeu.
4. Placez le curseur *Objet* où vous voulez utiliser l'article à l'écran et appuyez sur [ENTREE].



## Icône System (Système)\*

Si vous sélectionnez l'icône **System**, plusieurs options apparaissent : **SAVE** (Enregistrer), **RESTORE** (Restaurer), **RESTART** (Recommencer), **QUIT** (Quitter), **PLAY TEXT** (Afficher texte) (dans certains jeux), **VOLUME**, **SPEED** (Vitesse) et **DETAIL**.

Sélectionnez **SAVE** pour enregistrer la partie en cours et **RESTORE** pour restaurer la partie précédemment enregistrée.

Pour de plus amples informations sur l'enregistrement et la restitution des parties, reportez-vous page 21.

**RESTART** reprend une partie, **QUIT** l'interrompt et retourne au DOS. La manette **SPEED** règle la vitesse de mouvement de votre personnage. Placez le curseur sur la manette et, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites-la monter pour accélérer ou descendre pour ralentir.

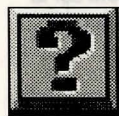
La manette **VOLUME** règle le volume sonore de la musique du jeu. Placez le curseur sur la manette et, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites-la monter pour augmenter le volume, ou descendre pour le baisser.

**REMARQUE** : sur les systèmes utilisant le haut-parleur interne uniquement, cette option ne règle pas le niveau du son mais l'active (en haut) ou le désactive (en bas).

La manette **DETAIL** règle la quantité d'animation accessoire du jeu. Si votre ordinateur est trop lent, vous pouvez éliminer les graphiques supplémentaires. Placez le curseur sur la manette et, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, montez la manette pour une animation plus précise et descendez-la pour une animation moins détaillée.

La manette B, disponible que dans certains jeux, règle la durée d'affichage des messages à l'écran. Placez le curseur sur la manette et faites-la monter pour réduire le temps d'affichage ou descendre pour l'augmenter.

\***REMARQUE** : ces icônes peuvent varier légèrement en fonction des jeux. En cas de doute sur la fonction d'une icône, cliquez dessus avec l'icône d'aide (point d'interrogation à droite de l'écran).



## Icône Help (Aide)

Sélectionnez **?** et cliquez sur l'icône dont vous voulez connaître la fonction.

## Interruption du jeu

Pour interrompre le jeu, sélectionnez l'icône **System** sur la barre et pour le reprendre, l'icône **PLAY**. Ou bien, ouvrez la barre d'icônes.

## Enregistrement du jeu

**IMPORTANT !** Si vous ne voulez pas enregistrer sur votre disque dur, vous devez le faire sur une disquette vierge formatée. Etant donné la capacité limitée des disquettes, formatez-en plusieurs pour être sûr d'avoir assez d'espace pour enregistrer tous les jeux. Pour permettre les erreurs de jugement et l'exploration créatrice, enregistrez souvent la partie en cours, surtout si vous abordez un passage particulièrement dangereux. Vous disposez ainsi de plusieurs parties à différents stades. Vous pouvez utiliser des phrases pour nommer les parties enregistrées, comme "sur la plage" ou simplement "plage".

### Enregistrement sur disquette

1. Choisissez l'icône **System** sur la barre d'icônes, puis **SAVE** pour afficher le menu Save Game (Enregistrer le jeu).
2. Si vous jouez à partir de votre disque dur et que vous voulez enregistrer les parties sur une disquette, insérez à l'invite votre disquette Save Game dans le lecteur (a: par exemple). Remarque : la première fois que vous essayez de copier une partie du disque dur sur une disquette, vous devez changer le répertoire du jeu par défaut de la façon suivante : à l'aide de la touche [Tab], sélectionnez **CHANGE DIRECTORY**.\*
3. Appuyez sur [Ctrl-C] pour effacer la ligne de commande et tapez le nom du lecteur de disquettes.
4. Insérez une disquette vierge formatée.
5. Sélectionnez **OK** et appuyez sur [ENTREE].
6. Tapez une description du jeu enregistré et appuyez sur [ENTREE] pour le copier.

\*Le terme répertoire englobe répertoire, tiroir et dossier.

### Enregistrement sur disque dur

**REMARQUE** : si vous enregistrez vos parties sur disque dur, créez plusieurs répertoires ou dossiers de sauvegarde. Suivez les instructions de votre ordinateur pour créer un répertoire.

1. Choisissez l'icône **System** sur la barre d'icônes et sélectionnez **SAVE**. Le menu Save Game s'ouvre alors.
2. Si vous voulez enregistrer la partie dans un répertoire\* différent de celui où vous jouez, sélectionnez **CHANGE DIRECTORY**\*. Appuyez sur [Ctrl-C] pour effacer la ligne de commande et tapez le nom du lecteur et celui du nouveau répertoire\*.
3. Sélectionnez **OK** et appuyez sur [ENTREE].
4. Tapez une description du jeu enregistré et appuyez sur [ENTREE] pour le copier.

## Restaurer la partie

1. Choisissez l'icône **System** sur la barre d'icônes et sélectionnez **RESTORE**. Sélectionnez la partie à restaurer.
2. Mettez la partie souhaitée en surbrillance et sélectionnez **RESTORE**.
3. Si la partie se trouve dans un répertoire différent, sélectionnez **CHANGE DIRECTORY**, puis tapez le nom du répertoire\*.

\*Le terme répertoire englobe répertoire, tiroir et dossier.

## Quitter le jeu

Pour arrêter le jeu, sélectionnez l'icône **System** sur la barre, puis **QUIT**.

## Recommencer le jeu

Pour recommencer une partie à tout moment durant le jeu, sélectionnez l'icône **System** sur la barre, puis **RESTART**.

## Fenêtres de message

Des fenêtres de message apparaissent à certains moments du jeu. Pour refermer la fenêtre après avoir lu son contenu et reprendre le jeu, appuyez sur [ENTREE].

**REMARQUE** : vous ne pouvez pas fermer les fenêtres contrôlées par le système en appuyant sur [ENTREE]. Elles disparaissent automatiquement en fonction de la durée d'affichage du texte que vous avez fixée (voir manette TEXT).

## Conseils pour aventuriers

**Regardez** partout. Explorez les environs. Ouvrez les portes et placards. Observez tous les objets que vous trouvez ou vous risquez de passer à côté de détails importants. **Explorez** chaque zone du jeu et faites une carte au fil de votre progression. **Prenez des notes** sur toutes les zones explorées en incluant des informations sur les objets trouvés et les dangers croisés. N'excluez aucune zone ou vous risquez de manquer un indice !

**Ramassez** les objets que vous jugez utiles. Vous pouvez consulter la liste des articles dont vous disposez en sélectionnant l'icône Inventory à tout moment.

**Utilisez** les articles que vous avez ramassés pour résoudre les problèmes du jeu. Plusieurs approches peuvent produire des résultats différents.

**Soyez vigilants** à tout instant. Des catastrophes peuvent survenir dans des endroits inattendus.

**Enregistrez souvent votre jeu**, surtout si vous abordez un nouveau passage qui peut s'avérer dangereux. Si une catastrophe se produit, vous n'avez pas à recommencer à zéro. Enregistrez le jeu à différents stades, ainsi vous pouvez toujours retourner à un niveau souhaité, comme si vous remontiez le temps pour refaire les choses différemment.

**Ne vous découragez pas**. Si vous faites face à un obstacle apparemment insurmontable, tenez bon. Prenez le temps d'explorer la région. Chaque problème du jeu a au moins une solution. Résoudre un problème d'une certaine façon rend la solution du suivant plus difficile, mais parfois la simplifie. Si vous êtes bloqué, vous pouvez retourner en arrière dans le jeu et essayer un autre chemin.

**Appelez du renfort**. Il peut être utile (et plus amusant) de jouer avec un ami. Deux (voire plus) têtes pensantes valent mieux qu'une pour interpréter les indices et résoudre les problèmes.

## Zur Benutzung dieses Handbuchs

In diesem Handbuch werden bestimmte Informationen folgendermaßen gekennzeichnet:

**Menübefehle** werden in GROSSBUCHSTABEN geschrieben. Beispiele: SAVE (Speichern), RESTORE (Wiederaufrufen), QUIT (Beenden), PLAY (Spielen).

**Eingabebefehle** werden fett gedruckt. Beispiel: „**cd \sierra** eingeben“.

Teile der Befehlszeile, die nicht eingegeben werden sollen, werden nicht fett gedruckt. Beispielsweise soll in der Zeile „**cd \sierra** eingeben“ eingegeben nicht eingegeben werden. [Tasten] erscheinen in eckigen Klammern, um sie vom übrigen Text abzusetzen.

Beispiele: [Leertaste], [Tab], [Bild auf].

Die Klammern werden nicht eingegeben.

Zwei oder mehr gleichzeitig zu drückende Tasten werden durch einen Bindestrich (-) getrennt. Mit dem Bindestrich ist nicht die Taste gemeint, und er darf nicht getippt werden.

Beispiel: „Zum Einsehen des Inventars [Ctrl-I] drücken.“

Wenn zwischen Teilen eines Befehls ein Leerzeichen erscheint, so ist es bei der Eingabe zu berücksichtigen.

Beispiel: „**cd \sierra** eingeben“ (das Leerzeichen zwischen **cd** und **\sierra** muß als Teil des Befehls eingegeben werden.).

Der Begriff „Diskette“ kann sich sowohl auf 3,5"- als auch auf 5,25"-Disketten beziehen.

## Vorbereitung

### Alle Systeme

#### Readme-Dateien

**BITTE BEACHTEN**: Die eventuell auf der Spieldiskette befindliche README-Datei kann wichtige Informationen und Anweisungen enthalten, die noch nicht verfügbar waren, als die Dokumentation und anderes Material zu diesem Spiel gedruckt wurden.

#### MS-DOS

**HINWEIS**: Die Readme-Datei befindet sich auf der STARTUP DISK.

Von DOS auf das Laufwerk wechseln, welches die Startup Disk enthält, und **more<readme** eingeben, damit die README-Datei auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Beispiel A: **more<readme**

#### Atari ST

**Hinweis**: Die Readme-Datei befindet sich auf der STARTUP DISK.

Zum Aufrufen der README-Datei vom Desktop auf das **README.DOC**-Icon doppelklicken. Daraufhin erscheint ein Meldungsfenster mit den Optionen SHOW (Anzeigen), PRINT (Ausdrucken) und CANCEL (Abbrechen). SHOW wählen, um die Datei seitenweise auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen. Die [Eingabetaste] drücken, um die nächste Bildschirmseite zu sehen. Über PRINT wird die Datei ausgedruckt. CANCEL dient zum Verlassen des Meldungsfensters.

#### Amiga

Das System mit der Workbench starten. Die STARTUP DISK in das Laufwerk einlegen und auf das Disketten-Icon **SIERRA** und danach auf **README.DOC** doppelklicken.

#### Macintosh

Bei eingelegerter STARTUP DISK auf das **README**-Icon doppelklicken.

## Alle Systeme

### Erstellen von Sicherungskopien

Es ist ratsam, Sicherungskopien der Original-Programmdisketten zu erstellen, um die Lebensdauer der Originale zu verlängern und gegen Mißgeschicke u. ä. gewappnet zu sein. Zur Erstellung der Sicherungskopien sämtlicher Spieldisketten sind die computerspezifischen Anweisungen zu befolgen.

### Erstellen einer Datei für gespeicherte Spiele

Auch beim Spiel von der Festplatte sollte für das Speichern von Spielen eine leere Diskette formatiert werden. Die computerspezifischen Anweisungen zur Formatierung einer leeren Diskette befolgen und diese während des Spiels für die gespeicherten Spiele bereithalten. Nützliche Tips zum Speichern von Spielen sind unter „Speichern der Spiele“ aufgeführt.

## MS-DOS-Systeme

### Installationsoptionen

**ACHTUNG!** Zum Betreiben des Sierra-Spiels ist eine Festplatte **ERFORDERLICH**.

Es stehen *zwei* Optionen zur Installation auf Festplatte zur Wahl:

**Complete Install** (Vollständige Installation) kopiert den Inhalt sämtlicher Spieldisketten auf die Festplatte. **Complete Install** ist zu wählen, wenn das gesamte Spiel installiert werden soll.

**Small Install** (Kleine Installation) kopiert den Inhalt der STARTUP DISK auf die Festplatte. Während des Spiels wird der Anwender ggf. aufgefordert, weitere Disketten einzulegen. Die kleine Installation wird beim Installationsverfahren empfohlen, wenn auf der Festplatte nicht genügend Speicherplatz für das gesamte Spiel vorhanden ist.

### Installieren des Sierra-Spiels

1. Kopien der Disketten anfertigen, die zum Installieren und Betreiben des Spiels verwendet werden sollen.
2. Die Diskette mit der Aufschrift STARTUP DISK in das Diskettenlaufwerk einlegen.
3. Den Buchstaben des Laufwerks, in dem sich die STARTUP DISK befindet, gefolgt von einem Doppelpunkt eingeben und die [Eingabetaste] drücken. Danach **install** eingeben und die [Eingabetaste] drücken. Beispiel: a: und die [Eingabetaste] drücken. **install** eingeben und die [Eingabetaste] drücken.
4. Es erscheint die Aufforderung, den Buchstaben der Festplatte einzugeben, auf die das Spiel installiert werden soll (normalerweise c). Den Buchstaben eingeben und die [Eingabetaste] drücken.
5. Das Installationsprogramm prüft die Ausrüstung des Systems und wählt unter den verfügbaren Optionen die jeweils beste aus. Zur Bestätigung der gewählten Optionen die [Eingabetaste] drücken. Sollen eine oder alle der vorgegebenen Optionen geändert werden, ist die entsprechende Option zu markieren und die [Eingabetaste] zu drücken. Zum Abschluß der Installation die Prompts im unteren Bereich des Hauptfensters befolgen.

**HINWEIS:** Zur Umgehung des automatischen Installationsverfahrens bei Schritt 3 **install - m** eingeben. Das Spiel kann dann manuell installiert werden.

### Ladeanweisungen

Vom Wurzel- (oder Spiel-) Verzeichnis aus die Initialen des Spiels (Beispiel: **sq4** für Space Quest IV) eingeben und die [Eingabetaste] drücken.

**HINWEIS:** Die Initialen des Spiels sind **IMMER** mit seinem Unterverzeichnisnamen identisch.

## Atari ST

### Installation auf Festplatte – Optionen

Es stehen *zwei* Optionen zur Installation auf Festplatte zur Wahl:

**Complete Install** (Vollständige Installation) kopiert den Inhalt sämtlicher Spieldisketten auf die Festplatte.

**Small Install** (Kleine Installation) kopiert den Inhalt der STARTUP DISK auf die Festplatte. Während des Spiels wird der Anwender ggf. aufgefordert, weitere Disketten einzulegen. Die kleine Installation wählen, wenn auf der Festplatte nicht genügend Speicherplatz für das gesamte Spiel vorhanden ist.

### Installieren des Sierra-Spiels

1. Die Festplatte durch Doppelklicken auf ihr Icon öffnen.
2. Im Menü **File** die Option **NEW FOLDER...** wählen, um einen neuen Ordner anzulegen. Dem Ordner einen Namen geben und ihn durch Doppelklicken auf das Icon öffnen.
3. Die STARTUP DISK in das Laufwerk a: einlegen.
4. Die STARTUP DISK in den neuen Spielordner kopieren. Hierzu das Icon für Laufwerk a: in das in Schritt 2 geöffnete Fenster kopieren.
5. Schritt 3 und 4 für alle weiteren Spieldisketten wiederholen.
6. Die Originaldisketten sicher verwahren.

### Wählen eines Synthesizers (wahlweise)

Das Sierra-Spiel ist so voreingestellt, daß Musik und Soundeffekte über den internen Lautsprecher des Atari ST abgespielt werden. Ist einer der unterstützten MIDI- Synthesizer vorhanden, kann das MUSIC-Programm betrieben werden, damit die Spielmusik über den Synthesizer läuft.

1. Die Spieldiskette bzw. den Ordner durch Doppelklicken auf das entsprechende Icon öffnen.
2. Das MUSIC-Programm durch Doppelklicken auf das **MUSIC-PRG**-Icon starten.
3. Im **Optionsmenü** **MUSIC DEVICE** (Synthesizer) wählen.
4. Den Synthesizer (oder „Atari ST Internal Sound“) durch Anklicken des entsprechenden Felds wählen. Auf **OK** klicken.
5. Im **File**-Menü **INSTALL GAME** wählen. Dadurch wird die Datei RESOURCE.CFG auf dem Datenträger überschrieben.

**HINWEIS:** Das Anschließen des Synthesizers über ein Midi-Kabel und das Einschalten des Synthesizers muß unbedingt vor dem Starten des Spiels erfolgen.

### Ladeanweisungen

1. Die Disk und danach den Spielordner durch Doppelklicken auf das entsprechende Icon öffnen.
2. Zum Starten des Spiels auf **SIERRA.PRG** doppelklicken.

## Amiga

### Installation auf Festplatte – Optionen

**BITTE BEACHTEN:** Die Kopien *aller* Spieldisketten **UMBENENNEN**, um die Worte „COPY OF“ aus dem Namen der Disketten zu entfernen. Wenn „COPY OF“ nicht vom Namen **ALLER** Kopien entfernt wird, fordert das System weiterhin die Originaldisketten an, und das Spiel kann nicht gestartet werden.

Es stehen *zwei* Optionen zur Installation auf Festplatte zur Wahl:

**Complete Install** (Vollständige Installation) kopiert den Inhalt sämtlicher Spieldisketten auf die Festplatte. **Complete Install** ist zu wählen, wenn das gesamte Spiel installiert werden soll.

**Small Install** (Kleine Installation) kopiert den Inhalt der STARTUP DISK auf die Festplatte. Während des Spiels wird der Anwender ggf. aufgefordert, weitere Disketten einzulegen. Die kleine Installation wird beim Installationsverfahren empfohlen, wenn auf der Festplatte nicht genügend Speicherplatz für das gesamte Spiel vorhanden ist.

### Installieren des Sierra-Spiels

1. Das System mit der Workbench starten und die STARTUP DISK in das Laufwerk DF0 einlegen.
2. Auf das Diskettenicon und danach auf das **INSTALL**-Icon doppelklicken.
3. Zum Abschließen der Installation die Bildschirmanweisungen befolgen.

**HINWEIS:** Sollte es sich bei der Festplatte nicht um DH0 handeln, ist das vorgegebene Zielverzeichnis entsprechend zu ändern. Für den Amiga 3000, zum Beispiel, muß das Zielverzeichnis in WORK geändert werden.

### Ladeanweisungen von Disketten

**HINWEIS:** Um von Disketten spielen zu können, **MÜSSEN** zwei Diskettenlaufwerke vorhanden sein.

1. Die DUAL FLOPPY PLAY DISK in das Laufwerk DF0 einlegen.
2. Das System einschalten.
3. GAME DISK 1 in das Laufwerk DF1 einlegen. Ggf. erscheint die Aufforderung zum Einlegen weiterer Disketten.

Hinweis: Die DUAL FLOPPY PLAY DISK *muß* im Laufwerk DF0 eingelegt bleiben.

### Ladeanweisungen von Festplatte

1. Die Workbench laden und auf das Festplatten-Icon doppelklicken.
2. Auf die Schublade **SIERRA** doppelklicken.
3. Auf die Schublade **Sierra Game** doppelklicken.
4. Auf das Icon zu **Sierra Game** doppelklicken.

## AMIGA 1000

### Ladeanweisungen ohne Festplatte

1. Das System mit Kickstart starten.
2. Wenn die Workbench-Disk auf dem Bildschirm erscheint, die DUAL FLOPPY PLAY DISK in das Laufwerk DF0 einlegen.
3. GAME DISK 1 in das Laufwerk DF1 einlegen. Ggf. erscheint die Aufforderung zum Einlegen weiterer Disketten.

**HINWEIS:** Die DUAL FLOPPY PLAY DISK *muß* im Laufwerk DF0 eingelegt bleiben.

**HINWEIS FÜR ERFAHRENE AMIGA-ANWENDER:** Das Spiel durchsucht sämtliche Laufwerke nach Spielinformationen. Wenn mehr als zwei Diskettenlaufwerke und/oder eine RAM-DISK vorhanden sind, können darin zusätzliche Spieldisketten geladen werden, um Zeit zu sparen.

## Macintosh

### Installation auf Festplatte

Zum Betreiben des Sierra-Spiels muß eine Festplatte vorhanden sein. Es stehen *zwei* Optionen zur Installation auf Festplatte zur Wahl:

**Complete Install** (Vollständige Installation) kopiert den Inhalt sämtlicher Spieldisketten auf die Festplatte. **Complete Install** ist zu wählen, wenn das gesamte Spiel installiert werden soll.

**Small Install** (Kleine Installation) kopiert den Inhalt der STARTUP DISK auf die Festplatte. Während des Spiels wird der Anwender ggf. aufgefordert, weitere Disketten einzulegen. Die kleine Installation wird beim Installationsverfahren empfohlen, wenn auf der Festplatte nicht genügend

Speicherplatz für das gesamte Spiel vorhanden ist. **Small Install** sollte gewählt werden, wenn die STARTUP-Dateien aus Gründen der Einfachheit auf die Festplatte installiert werden sollen, aber nicht genügend Speicher für die Installation des gesamten Spiels vorhanden ist.

1. Die von der STARTUP-Diskette angefertigte Sicherungskopie in das Diskettenlaufwerk einlegen.
2. Auf das **INSTALL**-Icon doppelklicken. Zum Abschließen der Installation die Bildschirmanweisungen befolgen.

### Spielstart

Nach Abschluß des Installationsverfahrens:

1. Auf den Ordner **Sierra** doppelklicken.
2. Auf den Ordner **Sierra Game** doppelklicken.
3. Auf das Icon **Sierra Game** doppelklicken.

## Spielen des Sierra-Spiels

### Alle Systeme

#### Verwendung einer Maus

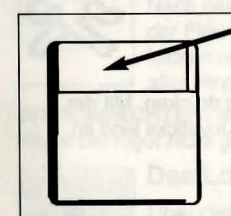
Zum Aktivieren der Iconleiste den Cursor an den oberen Bildschirmrand bewegen. Zum Positionieren des Bildschirmsursors die Maus an die gewünschte Position bewegen. Zum Bewegen der Spielfigur, den Cursor darauf bewegen und die Maustaste klicken. Zum Ausführen eines Befehls die Maustaste klicken (bei einer Maus mit mehreren Tasten die linke Taste klicken).

**HINWEIS:** Wurde die Iconleiste mit der Maus aktiviert, kann zur Wahl von Optionen nicht die Tastatur verwendet werden.

**HINWEIS FÜR TANDY-BENUTZER:** Wenn außerhalb der Deskmate-Umgebung gespielt wird, ist der Maustreiber vor dem Starten des Spiel zu installieren.

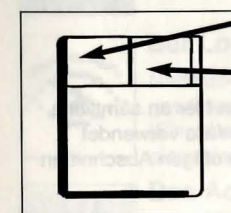
Nähere Hinweise zur Verwendung der Maus sind im folgenden aufgeführt.

#### Maus mit einer Taste



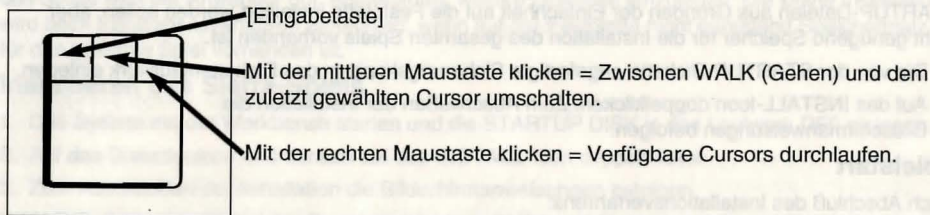
[Ctrl-Klicken] = Zwischen WALK (Gehen) und dem zuletzt gewählten Cursor umschalten.

#### Maus mit 2 Tasten



[Ctrl-Klicken] = Zwischen WALK (Gehen) und dem zuletzt gewählten Cursor umschalten.

### Maus mit 3 Tasten

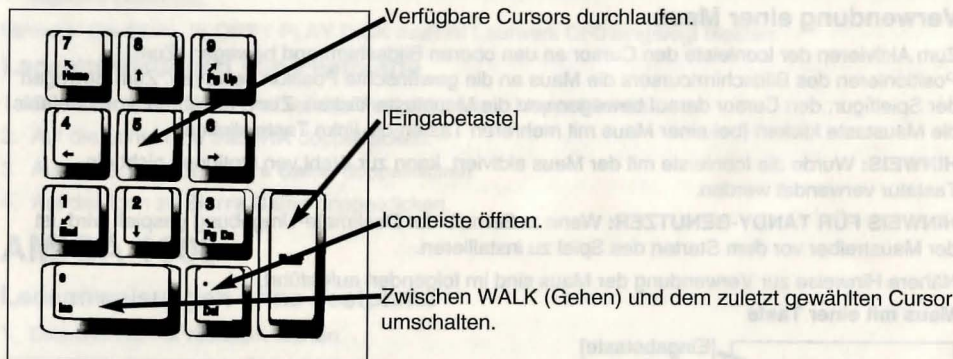


### Verwendung der Tastatur

Zum Bewegen des Bildschirmcursors und der Spielfigur sind die Richtungstasten auf dem numerischen Tastenblock zu verwenden. Die gleiche Richtungstaste erneut drücken, um die Spielfigur anzuhalten. Zum Ausführen eines Befehls wird die [Eingabetaste] verwendet. Eine exakte Positionierung des Bildschirmcursors bzw. der Spielfigur durch kleinere Schritte kann bei gedrückter [Umschalttaste] mit den Pfeiltasten erzielt werden.

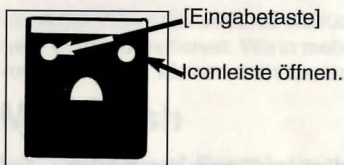
Nähere Hinweise zur Verwendung des numerischen Tastenblocks sind im folgenden aufgeführt.

### Numerischer Tastenblock



### Verwendung eines Joysticks

Zum Bewegen des Bildschirmcursors den Joystick in die gewünschte Richtung drücken. Mit der Feuertaste wird ein Befehl ausgeführt. Nähere Hinweise zur Verwendung des Joysticks sind im folgenden aufgeführt.



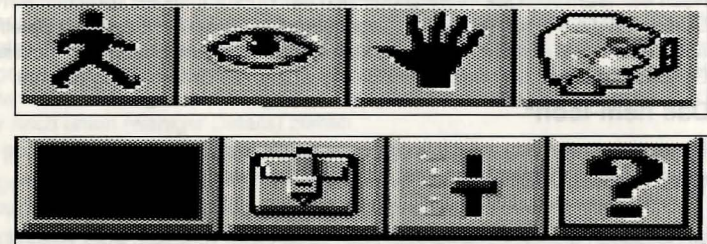
**BITTE BEACHTEN:** Mit Ausnahme der reinen Maus-Befehle beziehen sich von hier an sämtliche Anleitungen auf die Tastatur. Maus- bzw. Joystick-Befehle können jedoch ebenfalls verwendet werden. Die Maus- und Joystick-Entsprechungen der Tastaturbefehle sind den obigen Abschnitten zu entnehmen.

## Verwendung von Icons und Cursors

**HINWEIS:** Im folgenden werden die Standard-Sierra-Icons und -Cursors aufgelistet. Die einzelnen Spiele können noch zusätzliche Icons und Cursors enthalten. Nähere Informationen werden über das Hilfe-Icon und den Hilfe-Cursor (s. u.) aufgerufen.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit verschiedenen Icons zur Ausführung der verfügbaren Befehle.

Zum Öffnen der Iconleiste [ESC] (bzw. auf dem Macintosh entweder [ESC] oder die [Tilde]) drücken oder den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand bewegen. Zu manchen Icons gehört ein Menü. Mit der [Tab-Taste], den Pfeiltasten oder dem Mauszeiger zwischen den einzelnen Menübefehlen wählen.

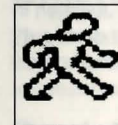


**\*HINWEIS:** Das Aussehen dieses Icons kann je nach Spiel leicht variieren. Zur Feststellung der Funktion mit dem Hilfe-Cursor (dem rechts auf der Iconleiste befindlichen Fragezeichen) auf das Icon klicken.



### Das Walk-Icon\*

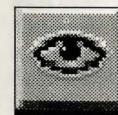
Hiermit wird die Spielfigur an einen anderen Ort auf dem Bildschirm bewegt. Eine gehende Figur bewegt sich bis zum Bildschirmrand, wobei sie Hindernisse auf ihrem Weg umgeht.



### Der Walk-Cursor\*

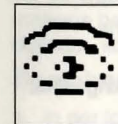
Nach der Wahl von „Walk“ verwandelt sich der Cursor in eine gehende Figur. Die Füße der Figur an den Ort bewegen, an den die Spielfigur gehen soll, und die Maustaste klicken oder die [Eingabetaste] drücken. Die Spielfigur begibt sich unter Umgehung aller Hindernisse an den gewünschten Ort.

**BITTE BEACHTEN:** Als Zielort der Spielfigur gilt die Bildschirmkante in der anvisierten Richtung. Wenn die Figur nicht gestoppt wird, geht sie über den Bildschirmrand hinaus.



### Das Look-Icon\*

Über dieses Icon wird die Spielfigur veranlaßt, sich etwas anzusehen.



### Der Look-Cursor\*

Nach der Wahl von „Look“ verwandelt sich der Cursor in ein Auge. Das Auge an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegen und die Maustaste klicken oder die [Eingabetaste] drücken. Wenn es an der Stelle etwas zu sehen gibt, wird eine Meldung eingeblendet.



### Das Action-Icon\*

Über dieses Icon wird die Spielfigur veranlaßt, ein Objekt zu manipulieren.





### Der Action-Cursor\*

Nach der Wahl von **Action** verwandelt sich der Cursor in eine Hand. Die Hand an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegen und die Maustaste klicken oder die [Eingabetaste] drücken. Die entsprechende Handlung wird ausgeführt.



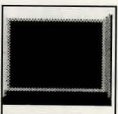
### Das Talk-Icon\*

Über dieses Icon wird ein Gespräch begonnen.



### Der Talk-Cursor\*

Nach der Wahl von **Talk**“ verwandelt sich der Cursor in einen sprechenden Kopf. Den Cursor auf die Person (oder den Gegenstand) bewegen, mit dem die Spielfigur sich unterhalten soll, und die Maustaste klicken oder die [Eingabetaste] drücken. Wenn ein Gespräch möglich ist, spricht die Spielfigur bzw. die Unterhaltung beginnt.



### Das Item-Icon\*

Dieses Icon zeigt den zuletzt im Inventar gewählten Gegenstand. Das Icon wählen, wenn der Gegenstand betrachtet oder benutzt werden soll.

**\*HINWEIS:** Das Aussehen dieses Icons kann je nach Spiel leicht variieren. Zur Feststellung der Funktion mit dem Hilfe-Cursor (dem rechts auf der Iconleiste befindlichen Fragezeichen) auf das Icon klicken.



### Das Inventory-Icon\*

Über das Inventory-Icon können die vorhandenen Gegenstände betrachtet und benutzt werden. Innerhalb des Inventar-Bildschirms gibt es verschiedene Optionen: **?**, **Look**, **Action** und **OK**. **?** wählen und auf ein Menü-Icon klicken, um die Funktion des Icons zu erfahren. **Look** wählen und auf einen Gegenstand im Inventar klicken, um eine

Beschreibung dieses Gegenstands zu erhalten. **Action** wählen und mit Hilfe des Action-Cursors einen Gegenstand des Inventars in Verbindung mit einem anderen verwenden (Beispiel: Juwelen in einen Beutel stecken). Zur Wahl eines Gegenstands des Inventars auf das Pfeil-Icon und dann auf den gewünschten Gegenstand klicken (siehe „Objektcursor“ weiter unten). **OK** wählen, um den Inventarbildschirm zu verlassen und zum Spiel zurückzukehren.

### Objektcursor\*

Jedem Gegenstand im Inventar ist ein spezieller Objektcursor zugeordnet. Dieser Cursor gleicht immer dem Gegenstand, den er repräsentiert. Über die Objektcursors können die Gegenstände des Inventars im eigentlichen Spiel eingesetzt werden.

Zum Verwenden eines Objektcursors *im eigentlichen Spiel* ist wie folgt vorzugehen:

1. Innerhalb des Spiels auf der Iconleiste das Inventory-Icon wählen oder die [Tab-Taste] drücken.
2. Den Pfeilcursor auf den gewünschten Gegenstand im Inventar bewegen und die [Eingabetaste] drücken. Der Cursor verwandelt sich daraufhin in ein Abbild des gewählten Gegenstands.
3. Das OK-Icon wählen. Der Spieler verläßt den Inventar-Bildschirm und gelangt wieder ins eigentliche Spiel.
4. Den Objektcursor an die Stelle auf dem Bildschirm bewegen, an der der Gegenstand eingesetzt werden soll, und die [Eingabetaste] drücken.



### Das System-Icon\*

Bei der Wahl des **System**-Icons werden verschiedene Optionen angezeigt: **SAVE** (Speichern), **RESTORE** (Wiederaufrufen), **RESTART** (Neustart), **QUIT** (Beenden), **PLAY TEXT** (Text spielen; nicht in allen Spielen), **VOLUME** (Lautstärke), **SPEED** (Geschwindigkeit) und **DETAIL**.

Mit **SAVE** wird das aktuelle Spiel gespeichert. Mit **RESTORE** wird ein zuvor gespeichertes Spiel wieder aufgerufen.

Weitere Anweisungen zum Speichern und Wiederaufrufen von Spielen auf Seite 31

Mit **RESTART** wird das Spiel noch einmal von vorn begonnen. **QUIT** beendet das Spiel und bringt den Spieler zurück nach DOS. Über den **SPEED**-Regler wird die Geschwindigkeit der Bewegungen der Spielfigur auf dem Bildschirm eingestellt. Den Cursor auf den Hebel bewegen und bei gedrückter linker Maustaste den Hebel nach oben (schneller) oder nach unten (langsamer) ziehen.

Mit dem **VOLUME**-Regler wird die Lautstärke der Musik und Soundeffekte festgelegt. Den Cursor auf den Hebel bewegen und bei gedrückter linker Maustaste den Hebel nach oben (lauter) oder nach unten (leiser) ziehen.

**HINWEIS:** Bei Systemen, die nur den internen Lautsprecher verwenden, dient **VOLUME** nicht zur Regelung der Lautstärke sondern zum Ein- (oben) und Ausschalten (unten) des Sounds. Der **DETAIL**-Regler steuert die Anzahl der für den Spielverlauf unwesentlichen Animationen. Wenn das Spiel zu langsam läuft, empfiehlt es sich u. U., die unwesentlichen Animationen zu deaktivieren. Den Cursor auf den Hebel bewegen und bei gedrückter linker Maustaste den Hebel nach oben (mehr Details) oder nach unten (weniger Details) ziehen.

Mit dem nur in ausgewählten Spielen vorhandenen **TEXT**-Regler wird festgelegt, wie lange Textmeldungen eingeblendet werden sollen. Den Cursor auf den Hebel bewegen und bei gedrückter linker Maustaste den Hebel nach oben (länger) oder nach unten (kürzer) ziehen.

**\*HINWEIS:** Das Aussehen dieses Icons kann je nach Spiel leicht variieren. Zur Feststellung der Funktion mit dem Hilfe-Cursor (dem rechts auf der Iconleiste befindlichen Fragezeichen) auf das Icon klicken.



### Das Hilfe-Icon

? wählen und auf ein beliebiges Icon klicken, um dessen Funktion zu erfahren.

## Unterbrechen des Spiels

Zum Unterbrechen des Spiels auf der Iconleiste das System-Icon wählen. Die Pause dauert so lange, bis das Spiel durch die Wahl von **PLAY** wieder aufgenommen wird. Durch Einblenden der Iconleiste wird das Spiel ebenfalls unterbrochen.

## Speichern des Spiels

**WICHTIG!** Wenn nicht auf die Festplatte gespeichert werden soll, muß für das Speichern der Spiele eine gesonderte, formatierte Diskette bereitgehalten werden. Da auf jeder Diskette nur eine begrenzte Anzahl von Spielen abgelegt werden kann, empfiehlt es sich, mehrere Disketten zu formatieren, so daß immer genügend Speicherplatz zur Verfügung steht. Um Raum für Fehleinschätzungen und kreative Erkundungen offenzuhalten, ist es ratsam, das Spiel an verschiedenen Stellen und unter verschiedenen Namen zu speichern. Das Spiel sollte z. B. immer vor potentiell gefährlichen wichtigen Ereignissen gespeichert werden. Als Name sollten ein oder mehrere beschreibende Wörter verwendet werden. Wenn sich die Spielfigur z. B. gerade am Strand befindet, könnte das Spiel „Am Strand“ oder einfach nur „Strand“ genannt werden.

### Speichern auf Diskette

1. In der Iconleiste das System-Icon (Hebel bewegen) und danach **SAVE** wählen. Es erscheint das Menü „Save Game“ (Spiel speichern).
2. Wenn von der Festplatte gespielt wird und auf Diskette gespeichert werden soll, erscheint die Aufforderung, die Diskette zum Speichern der Spiele in das Laufwerk (z. B. a:) einzulegen.

**Bitte beachten:** Wenn das Spiel beim Spielen von der Festplatte zum ersten Mal auf Diskette gespeichert wird, muß das vorgegebene Verzeichnis wie folgt geändert werden: Mit der [Tab-Taste] **CHANGE DIRECTORY** (Verzeichnis ändern)\* wählen.

3. Mit [Ctrl-C] die Befehlszeile löschen und den Namen des Diskettenlaufwerks eingeben.
4. Eine leere, formatierte Diskette in das Laufwerk einlegen.
5. **OK** wählen und die [Eingabetaste] drücken.
6. Die Beschreibung des zu speichernden Spiels eingeben und die [Eingabetaste] drücken, um es zu speichern.

\*Der Begriff „Directory“ (bzw. Verzeichnis) bezieht sich auf Verzeichnisse, Schubladen und Ordner.

### Speichern auf Festplatte

**HINWEIS:** Wenn die Spiele auf die Festplatte gespeichert werden, empfiehlt es sich, auf der Festplatte ein oder mehrere Verzeichnisse bzw. Ordner für die gespeicherten Spiele anzulegen. Hinweise zum Anlegen von Verzeichnissen sind den computerspezifischen Anleitungen zu entnehmen.

1. In der Iconleiste das **System**-Icon (Hebel bewegen) und danach **SAVE** wählen. Es erscheint das Menü „Save Game“ (Spiel speichern).
2. Wenn das Spiel in einem anderen als dem derzeit verwendeten Spiel-Verzeichnis\* abgelegt werden soll, ist **CHANGE DIRECTORY** (Verzeichnis ändern)\* zu wählen. Mit [Ctrl-C] die Befehlszeile löschen und den Namen des neuen Verzeichnisses\* eingeben.
4. **OK** wählen und die [Eingabetaste] drücken.
5. Die Beschreibung des zu speichernden Spiels eingeben und die [Eingabetaste] drücken, um es zu speichern.

### Wiederaufrufen des Spiels

1. In der Iconleiste das **System**-Icon (Hebel bewegen) und danach **RESTORE** wählen. Daraufhin erscheint eine Aufforderung zur Wahl des gewünschten Spiels.
2. Das entsprechende Spiel markieren und **RESTORE** wählen.
3. Wenn sich das Spiel in einem anderen Verzeichnis befindet, **CHANGE DIRECTORY** wählen und den Namen des entsprechenden Verzeichnisses\* eingeben.

\*Der Begriff „Directory“ (bzw. Verzeichnis) bezieht sich auf Verzeichnisse, Schubladen und Ordner.

### Beenden des Spiels

Zum Beenden des Spiels in der Iconleiste das **System**-Icon (Hebel bewegen) und danach **QUIT** wählen.

### Neustarten des Spiels

Um das Spiel jederzeit neu zu starten, in der Iconleiste das **System**-Icon (Hebel bewegen) und danach **RESTART** wählen.

### Meldungsfenster

An verschiedenen Stellen im Spiel erscheinen Meldungsfenster. Nach dem Lesen der Meldung die [Eingabetaste] drücken, um das Fenster zu entfernen und mit dem Spiel fortzufahren.

**HINWEIS:** Einige Meldungsfenster werden durch das Programm gesteuert und können nicht mit der [Eingabetaste] ausgeblendet werden. Sie schließen sich automatisch nach der im TEXT-Regler eingestellten Zeit (s. TEXT-Regler).

## Tips für Abenteurer

Sehen Sie sich alles an. Erkunden Sie genau die Umgebung. Öffnen Sie Türen und Schubladen. Betrachten Sie alle Gegenstände ganz genau, da Ihnen ansonsten leicht etwas entgehen könnte. Erkunden Sie sorgfältig sämtliche Bereiche des Spiels, und erstellen Sie während Ihres Vorankommens eine Karte. Machen Sie sich Notizen zu den besuchten Gegenden, den darin gefundenen Objekten und den gefährlichen Zonen in der Umgebung. Wenn Sie einen Bereich übersehen, fehlt Ihnen am Ende vielleicht ein wichtiger Hinweis!

Nehmen Sie Objekte auf, die Sie vielleicht gebrauchen könnten. Durch die Wahl des Inventory-Icons können Sie sich jederzeit die Gegenstände in Ihrem Inventar ansehen.

Verwenden Sie die aufgenommenen Gegenstände zur Lösung von Problemen im Spiel. Verschiedene Ansätze zur Lösung eines Rätsels können unterschiedliche Ergebnisse liefern.

Seien Sie immer vorsichtig und wachsam – das Schicksal schlägt immer und überall zu.

Speichern Sie häufig Ihr Spiel, besonders wenn Sie etwas Neues oder potentiell Gefährliches ausprobieren. Sollte das Schlimmste eintreten, brauchen Sie nicht noch einmal von vorn zu beginnen, wenn Sie das Spiel zuvor gespeichert haben. Speichern Sie das Spiel an verschiedenen Stellen, so daß Sie immer wieder zu der gewünschten Stelle zurückkehren können. Dadurch können Sie auch die Zeit zurückdrehen und dann alles anders machen.

Lassen Sie sich nicht entmutigen. Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie an ein unüberwindbar scheinendes Hindernis geraten. Erkunden Sie erst einmal einen anderen Bereich und kehren Sie später dahin zurück. Zu jedem Problem im Spiel gibt es mindestens eine Lösung, manchmal auch mehrere. Wenn ein Problem auf die eine Weise gelöst wird, erschwert dies mitunter die Lösung des nächsten Problems, mitunter erleichtert es sie aber auch. Sollten Sie nicht mehr weiterwissen, gehen Sie zurück zu einer früheren Stelle im Spiel und nehmen dort einen anderen Weg.

Holen Sie sich Hilfe. Manchmal hilft es (und macht auch noch Spaß), wenn Sie das Spiel mit einem Bekannten anpacken. Zwei (oder mehr) Leute können die Hinweise vielleicht eher verstehen und somit eine Lösung finden.

## Uso del manuale

Nel manuale, le informazioni vengono rappresentate nel modo seguente:

I **comandi di menu** sono riportati in maiuscole. Ad esempio: SAVE (Salva), RESTORE (Ripristina), QUIT (Abbandona), PLAY (Gioca)

I **comandi da digitare** appariranno in **grassetto**. Ad esempio: "digitare **cd \sierra**"

Le parti della riga di comando che non devono essere digitate non saranno in grassetto. Ad esempio, nella riga "digitare **cd \sierra**", "digitare" non deve essere digitato. Le [battute] appariranno tra parentesi quadre, distinte dal resto del testo.

Ad esempio: [Barra spaziatrice], [Tab], [PgSu]

Le parentesi quadre non sono battute e non dovrebbero essere digitate.

Due o più tasti che devono essere premuti insieme saranno separati da una lineetta (-). Questa lineetta non è una battuta e non deve essere digitata.

Ad esempio: "Premere [Ctrl-I] per visualizzare l'inventario."

Se tra varie parti di un comando appare uno spazio questo non deve essere digitato.

Ad esempio: "digitare **cd \sierra**" (lo spazio tra **cd** e **\sierra** non deve essere digitato come parte del comando).

Il termine "dischetto" viene usato per riferirsi sia ai dischi da 3,5" che a quelli da 5,25".

## Avvio

### Tutti i sistemi

#### File README

**NOTARE:** se nel dischetto di gioco c'è un file README potrebbe contenere importanti informazioni e istruzioni non disponibili al momento della stampa della documentazione e di altri materiali di questo gioco.

#### Istruzioni README MS-DOS

**Nota:** il file README è sul disco STARTUP DISK.

Dal DOS, passare all'unità contenente il disco di avvio. Digitare quindi **more<readme** per vedere il file Leggimi sullo schermo.

Ad esempio: A: **more<readme**.

#### Istruzioni README Atari ST

**Nota:** il file README è sul disco STARTUP DISK.

Per visualizzare il file README dal desktop, fare doppio clic sull'icona Readme.doc. Apparirà una finestra di messaggio con le scelte SHOW (Mostra), PRINT (Stampa) e CANCEL (Annulla).

Selezionare SHOW per visualizzare il file su schermo, una pagina alla volta. Premere [Invio] per vedere lo schermo successivo. Selezionare PRINT per stampare il file e cancel per uscire dalla finestra di messaggio.

#### Istruzioni README Amiga

Inizializzare il sistema con Workbench. Con il disco di avvio nell'unità a dischetti, fare doppio clic sull'icona del disco **Sierra** e quindi sull'icona **README.DOC**.

#### Istruzioni README Macintosh

Con il Disco di Avvio nell'unità a dischetti, fare doppio clic sull'icona **README**.

## Tutti i sistemi

### Copie di backup

È sempre consigliabile effettuare copie di backup dei dischetti di programma principali affinché il programma principale duri più a lungo e come salvaguardia da eventuali incidenti. Seguire le istruzioni del computer per effettuare copie di tutti i dischetti di gioco.

### Creazione di un disco "Salva gioco"

Anche se giocate dal disco rigido, potreste voler formattare un dischetto vuoto per salvare i giochi. Seguire le istruzioni del computer per formattare un dischetto vuoto e tenerlo a portata di mano per salvare il gioco durante il suo svolgimento. Per alcuni suggerimenti utili sul salvataggio dei giochi, consultare la sezione "Salvataggio del gioco".

## Sistemi MS-DOS

### Opzioni di installazione

**IMPORTANTE:** per poter giocare al gioco Sierra è necessario avere un disco rigido.

Vi sono *due* opzioni di installazione sul disco rigido tra cui scegliere:

**Complete Install** (Installazione completa) copia il contenuto di tutti i dischi di gioco sul disco rigido. Selezionare **Complete Install** se si desidera installare l'intero gioco.

**Small Install** (Installazione parziale) copia sul disco rigido solo il contenuto del disco di avvio. Durante il gioco, apparirà la richiesta di inserire altri dischi se necessario. La procedura di installazione consiglierà di effettuare l'installazione parziale (**Small Install**) se non si dispone della quantità minima di spazio sul proprio disco rigido necessaria per l'intero gioco.

### Installazione del gioco Sierra

1. Effettuare copie del set di dischi usati per installare il gioco e giocare.
2. Trovare il dischetto chiamato STARTUP DISK e inserirlo nell'unità a dischetti.
3. Digitare la lettera dell'unità contenente il STARTUP DISK seguito da due punti e premere [Invio]. Quindi digitare **install** e premere [Invio].

Esempio: **a:** e premere [Invio]. Digitare **install** e premere [Invio].

4. Apparirà la richiesta di digitare la lettera del disco rigido su cui si desidera installare il gioco (di solito c). Digitare la lettera e premere [Invio].
5. Il programma di installazione esaminerà l'equipaggiamento del proprio sistema e selezionerà le opzioni migliori. Se si è soddisfatti delle scelte effettuate dal programma premere [Invio] per confermarle. Se si desidera cambiare una o tutte le opzioni preselezionate, evidenziare l'opzione desiderata e premere [Invio]. Seguire i prompt nella parte inferiore della finestra principale per completare il processo di installazione.

**NOTA:** se si desidera saltare la procedura di installazione automatica, digitare **install - m** al punto 3 di cui sopra. In tal modo sarà possibile installare il gioco manualmente.

### Istruzioni di caricamento

Dalla directory radice (o la directory del gioco), digitare le iniziali del gioco (ad esempio: **sq4** per Space Quest IV) e premere [Invio].

**Nota:** le iniziali del gioco saranno SEMPRE uguali al nome della sottodirectory del gioco.

## Atari ST

### Opzioni di installazione sul disco rigido

Vi sono *due* opzioni di installazione sul disco rigido tra cui scegliere:

**Complete Install** (Installazione completa) copia il contenuto di tutti i dischi di gioco sul disco rigido.

**Small Install** (Installazione parziale) copia sul disco rigido solo il contenuto del disco di avvio. Durante il gioco, apparirà la richiesta di inserire altri dischi se necessario. Effettuare l'installazione parziale (**Small Install**) se non si dispone della quantità minima di spazio sul proprio disco rigido necessaria per l'intero gioco.

### Installazione del gioco Sierra

1. Aprire il disco rigido facendo doppio clic sulla sua icona.
2. Creare una cartella di gioco selezionando **NEW FOLDER...** (Nuova cartella) dal menu **File**. Dare un nome alla nuova cartella e quindi aprirla facendo doppio clic sulla sua icona.
3. Inserire il STARTUP DISK nell'unità a:.
4. Copiare il STARTUP DISK nella nuova cartella trascinando l'icona dell'unità a: nella finestra aperta al punto 2.
5. Ripetere i punti 3 e 4 per ognuno dei dischi di gioco.
6. Riporre i dischi principali in un luogo sicuro.

### Selezione di un dispositivo musicale (opzionale)

Il gioco Sierra è inizialmente impostato per eseguire musica e suoni attraverso l'altoparlante interno dell'Atari ST. Se si dispone di un sintetizzatore MIDI, è possibile eseguire il programma MUSIC affinché il gioco esegua la musica attraverso il sintetizzatore.

1. Aprire il disco/la cartella di gioco facendo doppio clic sulla sua icona.
2. Eseguire il programma MUSIC facendo doppio clic sull'icona **MUSIC.PRG**.
3. Selezionare **MUSIC DEVICE** (Dispositivo musicale) dal menu **Options** (Opzioni).
4. Selezionare il sintetizzatore (o "Atari ST Internal Sound"="Suono interno Atari ST") facendo clic sul pulsante adeguato. Quindi, fare clic su **OK**.
5. Selezionare **INSTALL GAME** (Installa gioco) dal menu **File**. In tal modo, il file RESOURCE.CFG sul disco verrà sostituito.

**NOTARE:** è importante collegare il proprio sintetizzatore attraverso un cavo midi e attivarlo *prima* di iniziare a giocare.

### Istruzioni di caricamento

1. Aprire il disco facendo doppio clic sulla sua icona, quindi aprire la cartella di gioco facendo doppio clic sulla relativa icona.
2. Avviare il gioco facendo doppio clic su **SIERRA.PRG**.

## Amiga

### Opzioni di installazione sul disco rigido

**Note:** dare un nuovo nome alle copie di tutti i dischi di gioco per rimuovere le parole "COPY OF" (Copia di) dal nome del disco. Se le parole "COPY F" non vengono rimosse dai nomi del disco di tutte le copie, il sistema continuerà a richiedere il disco originale e non eseguirà il gioco.

Vi sono *due* opzioni di installazione sul disco rigido tra cui scegliere:

**Complete Install** (Installazione completa) copia il contenuto di tutti i dischi di gioco sul disco rigido. Selezionare **Complete Install** se si desidera installare l'intero gioco.

**Small Install** (Installazione parziale) copia sul disco rigido solo il contenuto del disco di avvio. Durante il gioco, apparirà la richiesta di inserire altri dischi se necessario. La procedura di installazione consiglierà di effettuare l'installazione parziale (**Small Install**) se non si dispone della quantità minima di spazio sul proprio disco rigido necessaria per l'intero gioco.

### Installazione del gioco Sierra

1. Inizializzare il sistema con Workbench e inserire il Disco di avvio nell'unità DF0.
2. Fare doppio clic sull'icona del disco e quindi sull'icona **INSTALL**.

3. Seguire i prompt che appaiono sullo schermo per completare l'installazione.

**NOTA:** se il proprio disco rigido non è un dispositivo DH0, assicurarsi di cambiare la directory di destinazione nel dispositivo corretto. Ad esempio, sull'Amiga 3000, la destinazione di default dovrebbe essere cambiata in WORK.

### Istruzioni di caricamento dai dischetti

**NOTA:** Per giocare dai dischetti è necessario avere due unità a dischetti.

1. Inserire il DUAL FLOPPY PLAY DISK nell'unità DF0:.
2. Attivare il sistema.
3. Inserire il disco di gioco 1 nell'unità DF1. Apparirà la richiesta di inserire dischi supplementari a seconda delle necessità.

**NOTA:** il DUAL FLOPPY PLAY DISK deve rimanere nell'unità DF0.

### Istruzioni di caricamento dal disco rigido

1. Caricare il Workbench e fare doppio clic sull'icona del disco rigido.
2. Fare doppio clic sul cassetto **Sierra**.
3. Fare doppio clic sul cassetto **Sierra Game**.
4. Fare doppio clic sull'icona **Sierra Game**.

## Amiga 1000

### Istruzioni per il caricamento senza disco rigido

1. Inizializzare il sistema con Kickstart
2. Quando il disco Workbench appare sullo schermo, inserire il DUAL FLOPPY PLAY DISK nell'unità DF0.
3. Inserire il Disco di gioco 1 nell'unità DF1. Apparirà la richiesta di inserire dischetti supplementari a seconda delle necessità.

**NOTA:** il DUAL FLOPPY PLAY DISK deve rimanere nell'unità DF0.

**NOTA PER UTENTI ESPERTI DI AMIGA:** questo gioco cercherà informazioni di gioco in tutte le unità. Se si dispone di più di due unità a dischetti e/o di disco RAM (virtuale) è possibile caricare dischi di gioco supplementari in queste unità per risparmiare tempo.

## Macintosh

### Installazione su disco rigido

Per poter giocare con il gioco Sierra è necessario avere un disco rigido.

Vi sono due opzioni di installazione sul disco rigido tra cui scegliere:

**Complete Install** (Installazione completa) copia il contenuto di tutti i dischi di gioco sul disco rigido. Selezionare **Complete Install** se si desidera installare l'intero gioco.

**Small Install** (Installazione parziale) copia sul disco rigido solo il contenuto del disco di avvio. Durante il gioco, apparirà la richiesta di inserire altri dischi se necessario. La procedura di installazione consiglierà di effettuare l'installazione parziale (**Small Install**) se non si dispone della quantità minima di spazio sul proprio disco rigido necessaria per l'intero gioco. Selezionare **Small Install** se si desidera installare dei file di Avvio sul proprio disco rigido per un gioco più facile, ma non si dispone di spazio su disco sufficiente per installare l'intero gioco.

1. Inserire la copia di backup del disco STARTUP DISK nell'unità a dischetti.
2. Fare doppio clic sull'icona install e seguire i prompt che appaiono sullo schermo per completare l'installazione.

## Istruzioni di avvio

Una volta completata la procedura di installazione:

1. Fare doppio clic sulla cartella **Sierra**.
2. Fare doppio clic sulla cartella **Sierra Game**.
3. Fare doppio clic sull'icona **Sierra Game**.

## Per giocare al gioco Sierra

### Tutti i sistemi

#### Uso del mouse

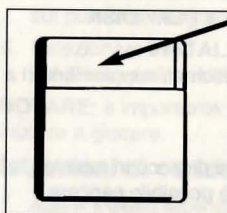
Per attivare la barra delle icone, spostare il cursore sulla parte alta dello schermo. Per posizionare il cursore sullo schermo spostare il mouse nella posizione desiderata. Per spostare il personaggio, posizionare il cursore e fare clic con il pulsante del mouse. Per eseguire un comando, fare clic con il pulsante del mouse (con i mouse a più pulsanti fare clic con il pulsante sinistro).

**NOTA:** se la barra delle icone è stata attivata usando il mouse, non sarà possibile usare la tastiera per attivare/disattivare le varie scelte.

**NOTA: UTENTI DI TANDY:** se si gioca al di fuori dell'ambiente Deskmate assicurarsi di installare il driver del mouse prima di inizializzare il gioco.

Per istruzioni più dettagliate, consultare la sezione seguente.

#### Mouse ad 1 pulsante

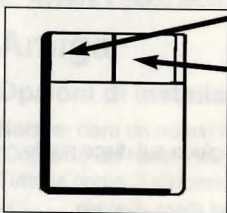


[Invio]

[Maiusc-Clic] = Scorre i cursori disponibili

[Ctrl-Clic] = Passa da WALK (Cammina) all'ultimo cursore scelto e viceversa.

#### Mouse a 2 pulsanti

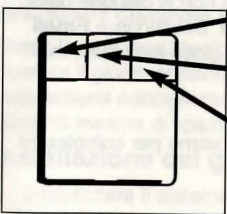


[Invio]

Clic destro = Scorre i cursori disponibili

[Ctrl-Clic] = Passa da WALK all'ultimo cursore scelto e viceversa.

#### Mouse a 3 pulsanti



[Invio]

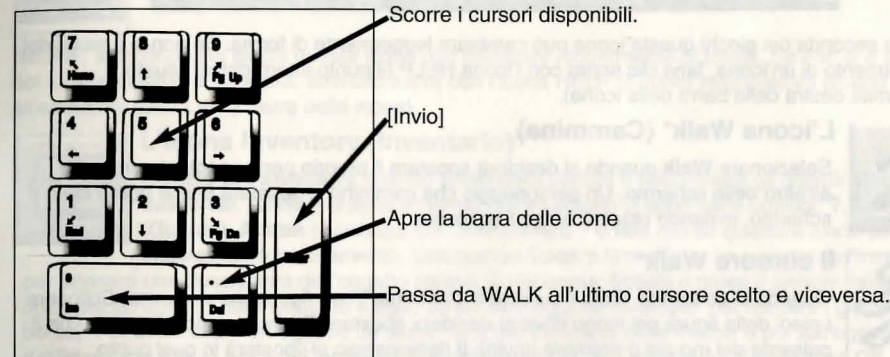
Clic centrale = Passa da WALK all'ultimo cursore attivo e viceversa.

Clic destro = Scorre i cursori disponibili.

## Uso della tastiera per giocare con il gioco Sierra

Per posizionare il cursore sullo schermo o spostare il proprio personaggio di gioco tramite tastiera premere un tasto di direzione sul tastierino numerico. Per fermare il personaggio, premere di nuovo lo stesso tasto di direzione. Per eseguire un comando premere [Invio]. Per posizionare esattamente il cursore su schermo o il personaggio di gioco spostandoli di piccoli valori, tenere premuto il tasto [Maiusc] e usare i tasti freccia. Per istruzioni dettagliate sul tastierino numerico, vedere la sezione seguente.

#### Tastierino numerico



Scorre i cursori disponibili.

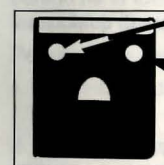
[Invio]

Apri la barra delle icone

Passa da WALK all'ultimo cursore scelto e viceversa.

#### Uso del joystick

Per posizionare il cursore su schermo usando un joystick spostare la leva nella direzione desiderata. Per eseguire un comando premere il pulsante del Fuoco. Per istruzioni più dettagliate sull'uso del joystick, vedere la sezione seguente.



[Invio]

Apri la barra delle icone

**NOTARE:** ad eccezione degli elementi utilizzabili solo con il mouse, tutte le istruzioni di gioco oltre questo punto sono per tastiera. Possono essere usati anche i comandi di mouse o joystick. Fare riferimento alla sezione precedente per gli equivalenti di mouse e joystick ai comandi da tastiera.

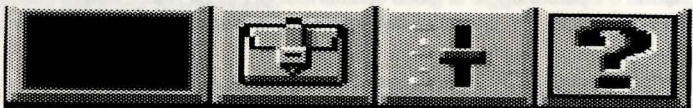
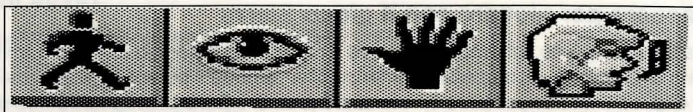
## Uso di icone e cursori

**NOTA:** di seguito sono elencati i cursori e le icone Sierra standard.

In alcuni giochi vi sono icone e cursori supplementari; per ulteriori informazioni, usare l'icona ed il cursore di Help (Aiuto) spiegati più in basso.

In alto allo schermo c'è una barra di icone contenente varie icone selezionabili per eseguire i comandi disponibili.

Per aprire la barra delle icone premere [ESC] (sul Macintosh premere o [ESC] o [-]) o spostare il cursore del mouse fino a raggiungere la parte superiore dello schermo. Alcune icone hanno un menu con opzioni. Usare il tasto [Tab], i tasti freccia o il cursore del mouse per spostarsi tra le varie opzioni del menu di un'icona.



**\*Nota:** a seconda dei giochi questa icona può cambiare leggermente di forma. Se non si è sicuri del funzionamento di un'icona, farvi clic sopra con l'icona HELP (il punto interrogativo situato all'estremità destra della barra delle icone).



### L'icona Walk\* (Cammina)

Selezionare **Walk** quando si desidera spostare il proprio personaggio da un punto all'altro dello schermo. Un personaggio che cammina si sposterà fino al bordo dello schermo, evitando ostacoli lungo il percorso.



### Il cursore Walk\*

Quando si seleziona **Walk** il cursore si trasforma in un *figura che cammina*. Collocare i piedi della figura nel luogo dove si desidera spostare il personaggio e fare clic con il pulsante del mouse o premere [Invio]. Il personaggio si sposterà in quel punto, evitando ogni ostacolo lungo il percorso.

**Notare:** si suppone che la destinazione del proprio personaggio sia il bordo dello schermo nella direzione del movimento; se non viene fermato, il personaggio uscirà fuori dallo schermo.



### L'icona Look\* (Guarda)

Selezionare questa icona quando si vuole che il proprio personaggio guardi qualcosa sullo schermo.



### Il cursore Look\*

Quando si sceglie **Look** il cursore si trasforma in un *occhio*. Collocare l'occhio nel punto desiderato sullo schermo e fare clic con il pulsante del mouse o premere [Invio]. Se in quel punto c'è qualcosa da vedere, verrà visualizzato un messaggio.



### L'icona Action\* (Azione)

Selezionare **Action** quando si desidera che il proprio personaggio manipoli un oggetto.



### Il cursore Action\*

Quando si seleziona **Action**, il cursore si trasforma in una *mano*. Collocare la mano nel punto desiderato sullo schermo e fare clic con il pulsante del mouse o premere [Invio]. Verrà eseguita l'azione necessaria.



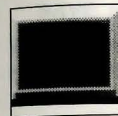
### L'icona Talk\* (Discorso)

Selezionare **Talk** quando si vuole dare inizio ad una conversazione tra i personaggi del gioco.



### Il cursore Talk\*

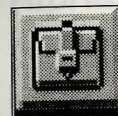
Quando si seleziona **Talk**, il cursore si trasforma in una *testa parlante*. Posizionare il cursore Talk sulla persona (o cosa) a cui si desidera parlare e fare clic con il pulsante del mouse o premere [Invio]. Se è possibile instaurare una conversazione, il personaggio parlerà o avrà inizio una conversazione.



### L'icona Item\* (Oggetto)

Questa icona mostra l'ultimo oggetto selezionato nell'inventario. Selezionare Item quando si desidera vedere o usare tale oggetto.

**\*NOTA:** a seconda dei giochi questa icona può cambiare leggermente di forma. Se non si è sicuri del funzionamento di un'icona, farvi clic sopra con l'icona HELP (il punto interrogativo situato all'estremità destra della barra delle icone).



### L'icona Inventory (Inventario)\*

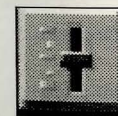
Selezionare **Inventory** quando si desidera vedere e selezionare gli oggetti attualmente trasportati. All'interno dello schermo dell'inventario vi sono varie opzioni: **?**, **Look** (Guarda), **Action** (Azione) e **OK**. Selezionare **?** e fare clic su qualsiasi icona per imparare il funzionamento. Selezionare **Look** e fare clic su un oggetto dell'inventario per ottenere una descrizione dell'oggetto stesso. Selezionare **Action** e usare il cursore relativo per utilizzare un oggetto dell'inventario e agire su un altro oggetto (esempio: per mettere i gioielli nella borsa). Per selezionare un oggetto da usare, fare clic sull'icona della freccia e poi sull'oggetto dell'inventario (cfr. la sezione Cursori oggetti nell'inventario, qui di seguito). Selezionare **OK** per lasciare lo schermo dell'inventario e tornare al gioco.

### Cursori oggetti nell'inventario\*

Ogni elemento nell'inventario ha un cursore oggetto speciale associato ad esso. Ognuno di questi cursori ha la forma dell'oggetto che rappresenta. I cursori oggetto possono essere usati per eseguire le azioni di gioco con gli elementi disponibili nell'inventario.

Per usare un cursore Oggetto *nel gioco*, procedere nel modo seguente:

1. Dall'interno del gioco, selezionare l'icona dell'inventario dalla barra delle icone o premere il tasto [Tab].
2. Spostare il cursore freccia sull'oggetto dell'inventario che si desidera usare e premere [Invio]. Il cursore si trasforma nell'oggetto selezionato.
3. Selezionare l'icona **OK**. Si esce dallo schermo dell'inventario e si torna al gioco.
4. Spostare il cursore Oggetto sul punto dello schermo dove si desidera usare l'oggetto dell'inventario e premere [Invio].



### L'icona System (Sistema)\*

Quando si seleziona tale icona, verranno visualizzate varie opzioni: **SAVE** (Salva), **RESTORE** (Ripristina), **RESTART** (Riavvia), **QUIT** (Abbandona), **PLAY TEXT** (Giocare testo), **VOLUME**, **SPEED** (Velocità) e **DETAIL** (Dettagli).

Selezionare **SAVE** per salvare il gioco durante lo svolgimento. Selezionare **RESTORE** per ripristinare un gioco precedentemente salvato.

Per ulteriori istruzioni sul salvataggio e il ripristino di giochi cfr. pag. 42.

Selezionare **RESTART** per ricominciare a giocare e **QUIT** per interrompere il gioco e tornare al DOS. La leva della velocità, **SPEED**, regola la velocità dei movimenti del personaggio sullo schermo. Collocare il cursore sulla leva e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse mentre si sposta la leva in su (più veloce) o in giù (più lento).

La leva del **VOLUME** regola il volume della musica nel gioco. Collocare il cursore sulla leva e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse mentre si sposta la leva in su (più alto) o in giù (più basso).

**NOTA:** sui sistemi che usano solo un altoparlante interno, il **VOLUME** non regola il livello del suono ma attiva (su) e disattiva (giù) il suono stesso.

La leva di **DETAIL** regola la quantità di animazione non essenziale nel gioco. Se il proprio sistema di computer esegue il gioco troppo lentamente, è possibile regolare i dettagli di gioco per eliminare l'animazione non essenziale. Collocare il cursore sulla leva e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse mentre si sposta la leva in su (più dettagli) o in giù (meno dettagli).

La leva di **TEXT**, disponibile solo nei giochi selezionati, regola la quantità di tempo durante cui i messaggi con testo rimangono sullo schermo. Collocare il cursore sulla leva e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse mentre si sposta la leva in su (meno tempo di lettura) o in giù (più tempo di lettura).

**\*NOTA:** a seconda dei giochi questa icona può cambiare leggermente di forma. Se non si è sicuri del funzionamento di un'icona, farvi clic sopra con l'icona **HELP** (il punto interrogativo situato all'estremità destra della barra delle icone).



### L'icona Help

Selezionare ? e fare clic su un'icona qualsiasi per impararne il funzionamento.

## Interruzione del gioco

Se si desidera mettere in pausa il gioco, selezionare l'icona del sistema dalla barra delle icone. Il gioco verrà messo in pausa finché non si seleziona **PLAY** (Gioca). In alternativa, per interrompere il gioco basta visualizzare la barra delle icone.

## Salvataggio del gioco

**IMPORTANTE!!** Se non si desidera salvare il disco rigido, è necessario avere un dischetto formattato separato prima di salvare un gioco. Dal momento che ogni disco può contenere solo un numero limitato di giochi, si consiglia di tenere a disposizione più di un disco formattato, per assicurare uno spazio adeguato alla memorizzazione dei giochi. Per lasciare un margine agli errori e all'esplorazione creativa, si consiglia di salvare spesso il gioco durante lo svolgimento e di salvare diversi giochi da diversi punti. Si consiglia di salvare sempre il gioco prima di arrivare a momenti potenzialmente pericolosi. È possibile denominare i giochi salvati usando semplici frasi standard. Ad esempio, se ci si trova su una spiaggia, è possibile chiamare il gioco "Alla spiaggia" o solo "Spiaggia".

### Salvataggio su dischetto

1. Selezionare l'icona del sistema (leva scorrevole) dalla barra delle icone e quindi selezionare **Save**. Apparirà il menu **Save Game** (Salva gioco).
2. Se si gioca dal disco rigido e si salva su un dischetto, apparirà la richiesta di inserire il dischetto di salvataggio del gioco (Save Game) nell'unità a dischetti (esempio: **a:**)

**NOTARE:** la prima volta che si cerca di salvare un gioco su un dischetto mentre si gioca dal disco rigido, sarà necessario cambiare la directory di salvataggio del gioco di default: usando il tasto [Tab] selezionare **CHANGE DIRECTORY** (Cambia directory)\*.

3. Premere [Ctrl-C] per cancellare la riga di comando e digitare il nome dell'unità a dischetti.
4. Inserire un dischetto vuoto e formattato nell'unità a dischetti.
5. Selezionare **OK** e premere [Invio].
6. Digitare la descrizione del gioco salvato e premere [Invio] per salvare il gioco.

\*Il termine "directory" si riferisce alle directory, ai cassette e alle cartelle.

## Salvataggio su disco rigido

**NOTA:** se si desidera salvare i giochi sul disco rigido, si consiglia di creare una o più directory o cartelle di salvataggio del gioco sul disco rigido. Per informazioni sulla creazione di directory, consultare le istruzioni del proprio computer.

1. Selezionare l'icona del sistema (leva scorrevole) dalla barra delle icone e quindi selezionare **SAVE**. Apparirà il menu **Save Game** (Salva gioco).
2. Se si desidera salvare il gioco in una directory\* diversa da quella dove si sta attualmente giocando, selezionare **CHANGE DIRECTORY\***. Premere [Ctrl-C] per cancellare la riga di comando e digitare l'unità e il nome della nuova directory\*.
3. Selezionare **OK** e premere [Invio].
4. Digitare la descrizione del gioco salvato e premere [Invio] per salvare il gioco.

## Ripristino del gioco

1. Selezionare l'icona del sistema (leva scorrevole) dalla barra delle icone e quindi selezionare **RESTORE** (Ripristina). Apparirà la richiesta di selezionare il gioco che si desidera ripristinare.
2. Evidenziare il gioco desiderato e selezionare **RESTORE**.
3. Se il gioco che si desidera ripristinare si trova in una directory diversa, selezionare **CHANGE DIRECTORY** e quindi digitare il nome della directory\* da dove si desidera ripristinarlo.

\*Il termine "directory" si riferisce alle directory, ai cassette e alle cartelle.

## Abbandono del gioco

Per interrompere il gioco selezionare l'icona del sistema (leva scorrevole) dalla barra delle icone e selezionare **QUIT** (Abbandona).

## Riavvio del gioco

Per riavviare il gioco durante qualsiasi momento, selezionare l'icona del sistema (leva scorrevole) dalla barra delle icone e selezionare **RESTART**.

## Finestre di messaggio

Le finestre di messaggio appaiono in vari momenti del gioco. Una volta letto il messaggio, premere [Invio] per rimuovere la finestra e riprendere a giocare.

**NOTA:** alcune finestre di messaggio sono controllate dal programma e non possono essere rimosse premendo [Invio]. Queste finestre spariranno automaticamente, a seconda dell'impostazione della velocità del testo (cfr. leva di **TEXT**).

## Suggerimenti per gli avventurieri

**Guardate** dappertutto. Esplorate attentamente le zone circostanti. Aprite porte e cassetti. Scrutate attentamente tutti gli oggetti che incontrate o potreste perdere importanti dettagli. **Esplorare** ogni area del gioco molto attentamente, e **disegnate una** mappa mentre progredite nel gioco. Annotatevi ogni area visitata e includete informazioni su oggetti trovati e aree pericolose. Se vi perdetevi un'area, potete perdere importanti indizi!

**Prendete** gli oggetti di cui pensate di aver bisogno. Potete vedere gli oggetti presenti nell'inventario selezionando l'icona relativa in qualsiasi momento.

**Usate** gli oggetti raccolti per risolvere problemi nel gioco. Diversi approcci ad un enigma possono portare a soluzioni diverse.

**Fate attenzione** e state sempre all'erta, la catastrofe può arrivare nei luoghi più imprevedibili!

**Salvate spesso il gioco**, specialmente quando state per provare qualcosa di nuovo e pericoloso. In tal modo, se dovesse succedere qualcosa non dovrete ricominciare da capo. Salvate i giochi in momenti diversi così sarete sempre in grado di tornare ad un punto desiderato del gioco. Ciò vi darà l'opportunità di tornare indietro e di fare le cose in modo diverso.

**Non scoraggiatevi.** Se vi trovate di fronte ad un ostacolo che sembra insormontabile, non disperate. Passate ad esplorare un'altra zona e tornate su quella difficile in un secondo momento. Ogni problema nel gioco ha più di una soluzione e qualcuno addirittura due. A volte, risolvendo un problema in un modo facilitate la risoluzione di quello successivo, a volte invece no. Se vi bloccate su un punto, potete provare a tornare ad un punto precedente e ricominciare da lì.

**Fatevi aiutare da qualcuno.** Potreste trovare utile e divertente giocare con un amico. Due (o più) cervelli funzionano meglio di uno per interpretare e risolvere problemi.



# 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 654150\***

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 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. (Correct at time of going to press November 1993). 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).