

# **COLONEL'S BEQUEST**

## **REFERENCE MANUAL**

**ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO**

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

## INDEX

ENGLISH .....	1
FRANÇAIS .....	12
DEUTSCH.....	24
ITALIANO .....	37

### Having Technical Problems?

Why not call our helpline on:

**021 326 6418**

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

### ALTERNATIVELY

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

**0839 993302\***

Available 24 hours a day, seven days a week.

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

Tel: 021 625 3311.

\*Calls are charged at 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).

## ABOUT THE COLONEL'S BEQUEST

The COLONEL'S BEQUEST is different from many adventure games. It can best be described as an interactive play in 8 acts. You will play the entire game in one location, on an isolated island in a bayou. Events can take place throughout that locale at any time during the game, and they may occur whether you are present or not.

At the end of each Act, a clock will appear on your screen and strike the hour. It will also appear at other intervals during the game. Take note of the events which cause this to happen, and your location at the time it occurs, as this will help you to keep track of your progress. Being in the right place at the right time can be invaluable.

Also, if you have thoroughly explored a room, don't assume that the next time you visit the room things will be the same. While you are exploring another area, someone else may enter the room and leave a valuable clue for you to find!

### CAST OF CHARACTERS

#### *Laura Bow*

Laura is a 20 year old journalism major at Tulane University in New Orleans. A 1920's ingenue, she's studious and down to earth, energetic and courageous. She's known for her inquisitive nature, probably acquired from her father, a detective on the New Orleans Police force.

#### *Colonel Henri Dijon*

Henri Dijon is a gruff old southern-style colonel. He's wealthy, eccentric and reclusive. He lives alone except for his servants: Jeeves, Celie and Fifi, and his pets. He was wounded while serving with distinction in the Spanish-American war.

#### *Lillian Prune*

Lillian is Laura's college classmate and the Colonel's niece. Her personality can be described as extroverted and rebellious. She drinks, smokes and dates several young men. She dresses in the style of the 1920's flapper.

#### *Ethel Prune*

Lillian's mother and the Colonel's younger sister, Ethel is known for her whimperry, whiny nature. You can usually catch her in a rather tipsy state, and she gives the impression of being quite helpless.

#### *Gertrude Dijon*

Gertie is the widow of the Colonel's younger brother. She's known as money grabbing, snobbish and bossy. She has a fondness for jewellery... especially pearls.

#### *Gloria Swansong*

Gertie's daughter and the Colonel's niece. An aspiring actress, Gloria enjoys the glamorous Hollywood lifestyle. She's a beautiful platinum blonde, and loves money, jewellery and rich boyfriends.

#### *Rudolph Dijon*

Rudy is Gertrude's son, Gloria's brother and the Colonel's nephew. He gives the impression of being a little too slick. Rudy is known as a gambler, womaniser and a lush. They say he's never worked an honest day in his life. Clarence is the Colonel's attorney. He manages all of the Colonel's business affairs and accounts. He seems rather sneaky, and it is said that he lusts after the Colonel's money.

#### *Clarence Sparrow*

#### *Dr. Wilbur C. Feels*

Dr. Feels is the Colonel's long time personal physician. He is known for his lecherous ways, and his questionable medical practices.

#### *Jeeves*

Jeeves is the Colonel's tall, silent butler. Very imposing and solemn, he is not terribly friendly or helpful. What is he really after?

#### *Fifi*

Fifi is the Colonel's sexy French maid. It is rumoured that she and the Colonel are involved in a relationship of a somewhat more than domestic nature. Most of the family are of the opinion that Fifi is using the Colonel to get at his money. Celie is the Colonel's cook. She is quite superstitious and somewhat reserved, but she can be friendly and helpful if approached cautiously. It is said that she dabbles in voodoo.

#### *Celie*

#### *Beauregard*

Beauregard is the Colonel's dog. A lazy old bloodhound, he can be observed lying near his doghouse most of the time.

#### *Blaze*

Blaze is the Colonel's old horse. Like the Colonel, he's a veteran of the Spanish-American war, but now rarely leaves the comfort of his stable.

#### *Polly*

The Colonel's parrot sits on his perch in the parlour. He talks when he is in the mood, or when properly motivated.



## ACT I

### SCENE I

**Scene:** Day. Campus commons, Tulane University in New Orleans, Louisiana in the year 1925, during a class break. LAURA BOW sits upon a bench, centre stage, reading a textbook. LILLIAN PRUNE stands near LAURA, also centre stage.

**LILLIAN:** Laura, I've just received an invitation to visit my Uncle Henri's estate for a family reunion this weekend.

**LAURA:** (seemingly absorbed in her studies) That sounds nice Lil. You must be so excited.

**LILLIAN:** Yes, I suppose I am. (looks slightly puzzled, then her face suddenly lights up) Maybe you'd like to come along! Uncle Henri's mansion is on a private island, right in the middle of the bayou. Someone like you should find it *fascinating!*

**LAURA:** I don't know, Lillian. I really should study.

**LILLIAN:** Oh, come on Laura. It'll be fun!

(pause)

**LAURA:** (looking up and closing her book) Well, I suppose it won't hurt. At any rate it should be more fun than reviewing for my biology exam.

**LILLIAN:** Oh, we're going to have such a time. You won't regret it, Laura!

### SCENE II

**Scene:** Night. A dark and misty bayou. LAURA and LILLIAN skim through the gloom aboard a small skiff. A tall and silent BLACK MAN pilots them. The silence is broken occasionally by the eerie cry of a night bird. Finally the form of a grand house becomes discernible through the dense trees. The skiff comes to a halt at a small dock, and the girls disembark. Without a word, the BLACK MAN turns the boat around and is quickly lost in the dark mists of the bayou. LAURA watches until she can no longer see him.

### SCENE III

**Scene:** An island in the swamp, on the unkempt grounds of Colonel Dijon's estate. An ominous looking, run down old mansion is visible in the background. LAURA and LILLIAN are walking toward the house. LAURA looks around continuously, as if she expects something to jump out of the shadows. She jumps when LILLIAN speaks.

**LILLIAN:** Well, what do you think, Laura?

**LAURA:** (clutches her chest, then seems to catch her breath) It's not exactly what I expected (looks around) but it looks interesting, all right (shivers)

(Pause as the girls walk in silence for a moment.)

**LILLIAN:** Uncle Henri was a colonel in the Spanish-American war, you know. In fact, he *still* prefers to be called Colonel Dijon. I don't call him that, though – to me he's my dear old Uncle Henri.

(LILLIAN pauses, looks wistful, as though recalling fond memories.)

**LILLIAN:** He's a peculiar old bird, though. He covets his privacy and detests being bothered. That's why he bought this place (gestures about them). When I was a little girl, he would invite me to visit him here in the summers. Looking back, it seems that I was the only one in the family that he really cared about. That's why I'm puzzled about this 'family reunion'. I never would have expected a family gathering at Uncle Henri's.

### SCENE IV

**Scene:** The large front porch of the Dijon mansion. LILLIAN and LAURA stand centre stage before an immense door. On the door are two huge door knockers.

**LILLIAN:** (reaches for one of the door knockers, giggles) Kinda creepy, isn't it?

(LILLIAN brings the door knocker down with a loud BANG! and again BANG! A short pause, then the door creaks open to reveal JEEVES, the tall gaunt butler.)

**JEEVES:** (in a deep, imposing voice) Yeeesss?

(LAURA gapes at the formidable butler)

**LILLIAN:** (smiling) Jeeves, it's me, Lillian . . . don't you remember?

**JEEVES:** Ohhh, yesss. Well, everyone else has arrived and they're assembling in the dining room. Please come in and join them.

(JEEVES steps aside and gestures for the two girls to enter. LAURA and LILLIAN proceed into the house.)

## SCENE V

**Scene:** The dining room of the Dijon mansion. A fire is ablaze in the fireplace, upstage centre. An enormous dining table, splendidly set, occupies centre stage. Seated at the table are LAURA; LILLIAN; ETHEL PRUNE, LILLIAN'S mother; GERTRUDE DIJON, widow of the COLONEL'S late brother; GLORIA SWANSON, GERTRUDE'S daughter and the COLONEL'S niece; RUDOLPH DIJON, GERTRUDE'S son, GLORIA'S brother and the COLONEL'S nephew; CLARENCE SPARROW, the COLONEL'S attorney; and DR. WILBUR C. FEELS, the COLONEL'S long time personal physician. During dinner, LAURA is introduced to the other guests. They are largely unpleasant and bicker amongst themselves throughout the meal. At last, dessert is served.

(Enter COLONEL DIJON in a wheelchair. He is being aided by FIFI, his sexy blonde maid. She parks him at the head of the long table.)

**COLONEL DIJON:** (nods tersely, and speaks in a gruff voice) I'm glad to see that you're all here. I'm sure you're all wondering why I've asked you.

(pause as DIJON clears his throat)

**COLONEL DIJON:** As you know, I am a very wealthy man. Unfortunately, I believe my end is near and so I have decided to bequeath my many millions to each of you. . .

(pause, as DIJON appears to notice LAURA for the first time)

**COLONEL DIJON:** Who are you, dear?

**LAURA:** (nervously) Oh, I beg your pardon sir, my name is Laura Bow – I'm just a friend of Lillian's. Would you like me to leave the room while you talk about this?

**COLONEL DIJON:** No, no, just sit where you are, I'm nearly finished. Now where was I? Oh, yes, AHM! As I was saying, each of you here, except for Miss . . . ah, Bow is it? Yes, well you'll all inherit EQUALLY upon my demise. If any of you should expire before I do, then your share will be divided equally among the surviving parties.

(pause, as DIJON surveys his guests, apparently letting his words sink in. The guests look at one another suspiciously.)

**COLONEL DIJON:** I'm tired, Fifi. Help me to my room (looks again at the assembled guests). If you'll all excuse me, I'm going to retire for the evening. I will see you all in the morning. Have a pleasant night.

(DIJON signals FIFI, who turns him around and wheels him from the room. The group sits in silence until DIJON is gone.)

**GERTRUDE:** Can you believe that?

**RUDY:** The old goat.

**GLORIA:** I'm surprised he didn't try to take it with him, he's such an old skinflint!

**RUDY:** I don't think YOU deserve any money!

**GLORIA:** Speak for yourself!

**CLARENCE:** How much do you think he's got?

**WILBUR:** Well, I know what I'm going to do with MY share!

**CLARENCE:** YOUR SHARE?! I bet the old codger outlives YOU!

**GERTRUDE:** I wonder how sick he is?

**ETHEL:** Do you think he'll go soon?

**LILLIAN:** (standing abruptly) I've had enough of this! Laura and I will retire to our room now.

(exit LAURA and LILLIAN)

### SCENE VI

**Scene:** Guest room shared by LILLIAN and LAURA. Two beds occupy upstage right and downstage right. A small couch sits downstage centre and near it, an armchair. A large portrait of COLONEL DIJON hangs upon the wall above the fireplace, upstage centre. LILLIAN opens her suitcase and rummages through it. LAURA surveys the room.

**LILLIAN:** Will you excuse me, Laura? I'm going to freshen up a bit. Please make yourself at home and feel free to explore!

**LAURA:** Thank you Lil, I may do just that.

(LILLIAN flounces out of the room, leaving Laura alone. LAURA wanders around the room for a short time, examining closets, drawers and various objects, then ventures out into the enormous mansion.)

## ON WITH THE SHOW...

As usual, Laura's curiosity has gotten the better of her. In this case however, I'm afraid she may be in a little over her head. Let's join her now, before the real fun begins. Maybe we'll be in time to be of some assistance to her as she attempts to solve the mystery of... THE COLONEL'S BEQUEST!



## Technical Manual

### 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, PAUSE

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

Example: 'type: **ask lillian about ethel**'

'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.

[Example text] and [Keystrokes] will appear in brackets setting them off from the surrounding text. The brackets ([ ]) are not keystrokes and should not be typed.

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

Two or more keys that should be pressed at the same time 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' are used interchangeably to refer to either 3.5" or 5.25" data storage disks.

### ALL SYSTEMS

**PLEASE NOTE:** If there is a README file on your game disk, it may contain important information and instructions that were not available at the time the documentation and other materials for this game were printed. Failure to review the README file before installing the program may result in unexpected consequences during the installation and/or running of the program.

### MS-DOS README INSTRUCTIONS

To view the README file from DOS, type: **readme**. If the file is longer than one screen, use [Page Up]/[Page Down] to scroll through the file one screen at a time.

### ATARI README INSTRUCTIONS

To view the README file from the desktop, double-click on the README.DOC icon. You will see a message box with choices for SHOW, PRINT, and CANCEL. Choose SHOW to view the file one screen 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

Insert WorkBench disk into drive DF0: and turn on your system. Double-click on the CLI icon.

**Users with one drive:** Copy the 'type' command into your RAM disk. See your Amiga owner's manual for instructions. Insert game disk 1. Type: **type readme**.

**Users with more than one drive:** Insert WorkBench into drive DF0:. Insert game disk 1 in drive DF1:. Type **cd DF1:**. Type: **type readme**.

### GETTING STARTED: DISKETTE DRIVES

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

Even if you will be playing from a hard disk, you may also 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 the 'Saving Your Game' and 'Interacting with The Colonel's Bequest' sections of this manual.

When installing your program, you may be prompted to insert a 'Drivers' disk. If you receive this prompt, insert the disk marked 'Drivers' and press [ENTER], so that the appropriate drivers will be loaded. Some games do not include a separate 'Drivers' disk.

### MS-DOS

#### INSTALL THE GAME

Place the back-up copy you have made of disk 1 into your diskette drive. Type the letter of the disk drive you have placed the diskette into followed by a colon (for example: **a:**), and press [ENTER]. Type: **install** and press [ENTER].

Answer the onscreen questions using the up and down [Arrow] keys to highlight your selection, then press [ENTER] to select.

### HARD DISK INSTALLATION

You will be asked if you wish to install the game on your hard disk. If you do *not* wish the game to be installed on your hard disk, press [ESC] to skip this step. If you want to install the game on your hard disk, enter the letter designation of your hard disk (usually C) and follow the prompts.

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

### LOADING INSTRUCTIONS

After completing the INSTALL procedure:

**From diskettes:**

1. Place disk 1 into the A: drive.
2. Type: **a:** and press [ENTER].
3. Type: **sierra** and press [ENTER].

**From hard disk:**

1. From your root directory, type **cd \sierra** and press [ENTER].
2. Type **cb** and press [ENTER].

### SAVING GAMES TO DISKETTES

**PLEASE NOTE:** If you're playing from diskettes, you must have a separate formatted diskette ready before you can save a game. Since each diskette can only hold a limited number of games, we recommend that you have more than one formatted in order to assure adequate space for save game storage.

1. Choose SAVE GAME from the File menu, or press the [F5] key. The Save Game menu will appear.
2. Use your [Tab] key to Choose CHANGE DIRECTORY. Backspace or press [Ctrl-C] to clear the command line.
3. Type the letter of the drive you are using for saved games, followed by a colon (Example: **a:**) and press [ENTER].
4. Type the name of your saved game and press [ENTER] to complete the SAVE GAME procedure. If your disk for saving games is full, you may reformat it (this will erase the saved games on the disk) and use it over, or use another formatted blank disk.

### SAVING GAMES TO HARD DISK

If you choose to save games to the hard disk, the program will automatically try to save to the game's own directory. If you run out of space for saving games, try one of the following alternatives:

1. Save additional games to a diskette.
2. Save games to a different directory by using your [Tab] key to choose CHANGE DIRECTORY from the Save Game menu (inside the game).
3. Delete the saved games and the save game directory from your hard disk by following DOS instructions (outside the game). The program will create a new directory for your games.
4. Create a new hard disk directory from DOS, using DOS instructions.

### ATARI ST

#### LOADING INSTRUCTIONS

**Note:** If you are using an Atari 520 ST without memory expansion, turn off all desk accessories (rename .ACC extension .ACX) before running your Sierra game.

1. If you are playing the game from diskettes: Place disk 1 in drive A, open the disk by double-clicking on its icon. Start the game by double clicking on SIERRA.PRG.
2. If you are playing the game from a hard disk: Open the disk by double-clicking on its icon, then open the game folder by double-clicking on the game folder icon. Start the game by double-clicking on SIERRA.PRG.



## HARD DISK INSTALLATION

Please note: More than 512K of memory is needed in order to run Sierra games on your Atari ST hard disk.

1. Open the hard disk by double-clicking on its icon.
2. Create a game folder by choosing NEW FOLDER... from the File menu. Open the new folder by double-clicking on its icon.
3. Place disk #1 in drive A:.
4. Copy the game disk into the new game folder by dragging the drive A: icon into the window you opened in Step 3.
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.PRGM 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 turn your synthesizer on before playing the game.

## AMIGA

### INSTALLING THE GAME

**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.**

1. Boot your system with WorkBench, and insert Disk 1 of your Sierra game.
2. Double-click on the disk icon, then double-click on the INSTALL icon.
3. Follow the on-screen prompts, choosing your selection with the mouse by clicking once on the item.
4. You will be asked if you wish to install the game on your hard disk. If you do NOT wish the game to be installed on your hard disk, select NO. If you want to install the game on your hard disk, select YES.
5. Using your mouse, select which hard drive you wish to install the game onto.
6. Follow the onscreen prompts to complete the installation.

## LOADING INSTRUCTIONS

### From Floppy Diskettes:

1. If you have less than 1 megabyte of memory for your Amiga, disconnect any external drives while your system is off.
2. Insert Disk #1 into drive DF0:.
3. Turn on your system.

### From Hard Disk:

1. Load WorkBench and double-click on your hard disk icon.
2. Double-click on the SIERRA GAMES drawer.
3. Double-click on the drawer for the desired Sierra game.
4. Double-click on the game icon.

## ALL SYSTEMS

### PLAYING THE GAME

#### MOVING YOUR CHARACTER

You may move your character on the screen with the [Arrow] keys, the numeric keypad, or the mouse. To halt your character's steps with the keypad, press the number 5, or press the last used direction key again. **Do not attempt to move the character by holding down the direction key. This will cause the character to start and stop continuously, resulting in very slow progress.**

Using the mouse, position the arrow to where you want the character to move, then click the left mouse button.

## GAME SPEED CONTROL

At times it may be useful to slow down the speed of the game animation in order to negotiate a tricky section, or observe something more carefully. At other times, you may wish to speed up game actions. In *The Colonel's Bequest*, speed is controlled by the [+] and [-] keys, or by selecting a choice from the Speed menu, using the mouse or [Arrow] keys.

## MENUS

The Menu Bar in *The Colonel's Bequest* is not visible during play. When you press [ESC], the Menu Bar will appear at the top of your screen with several menus which can be opened to show the command choices available to you.

## KEYS TO USE IN THE MENU

Use the left and right [Arrow] keys to open a menu, and the up and down [Arrow] keys to highlight items within a menu. Press [ENTER] to select a highlighted command. Press [ESC] to return to the game without choosing a command.

## SHORT CUTS FOR COMMON COMMANDS

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

[F1]	Help
[F2]	Toggle sound on/off
[F3], [Spacebar]	Repeat previous command
[F5]	Save Game
[F7]	Restore (saved) Game
[F9]	Restart Game (from beginning)
[Tab]	Inventory
[ESC]	Show Menu Bar, Pause Game
[Ctrl-C]	Cancel typed command line
[Ctrl-I]	Inventory
[Ctrl-P]	Pause Game
[Ctrl-Q]	Quit Game
[+]	Increase Speed
[-]	Decrease Speed
[=]	Normal Speed
[Ctrl-V]	Change Volume
[Shift-Click]	Look at an object (see below)

## SHIFT-CLICK

**SHIFT-CLICK\*** is a feature that will allow you to 'look' at a person or object using your mouse. Place the mouse arrow on the desired person, place or object, then hold down the [SHIFT] key and press the mouse button. You will now receive a descriptive message.

**\*Please note: Multi-button mouse users should use the RIGHT mouse button, and need not press [SHIFT].**

## USING YOUR TAB KEY

While playing Sierra games, your [Tab] key will perform two major functions. You will use it to review the items in your inventory, and also (if you're not using a mouse) to select options from certain menus. The following menus will require the use of the [Tab] key for highlighting menu options:

MENU	CHOOSE FROM
1. Opening	Yes, No
2. Restart Game	Restart, Continue
3. Quit Game	Quit, Continue
4. Save Game	Save, Change Directory, Cancel, Replace
5. Restore Game	Restore, Cancel, Change Directory
6. Death Window	Restore, Restart, Quit

## USING THE MOUSE (Optional)

Your mouse will be useful to you in moving your character, and in learning about your surroundings. To move your character using the mouse, position the arrow to where you want the character to move, then click the mouse button. If your mouse has more than one button, use the left button.



## EXAMPLES OF COMMON COMMANDS

Many characters in the game will have information of one kind or another for you. To talk with a character, type: **talk to** [character], **ask** (or **tell**) [character] **about** [character or object]. For example: **talk to gertie**, **tell the colonel about lillian** or **ask lillian about the** [object]. Try different approaches. 'Show' an object to someone, and they may give you valuable information. 'Asking' a character about something may evoke a different response than 'telling' them.

You may encounter objects you need along the way. To take an object, type: **take** (or **get**) **the** [object] for example: **take the note**, or **get the key**.

Pay close attention to details. To look closely at objects, type **look at the** [object], for example: **look at the table**. You can also use the [Shift-Click] feature described above.

You will need to use the objects you acquire as you explore. You can try different things such as typing: **use the** [object], or **give the** [object] **to** [character] or **show** [object] **to** [character]. Different approaches to a puzzle may bring about a different outcome.

## RETYPING COMMANDS

If you wish to repeat a command, select RETYPE from the Action menu or press the [Spacebar] or [F3].

## INVENTORY

If you wish to see the items you are carrying, select INVENTORY from the Action menu, or press [Ctrl-I] or [Tab]. A list of the items you are carrying will be displayed. To view an object, click on its name with the mouse, or use the [Arrow] keys to highlight the name and press [ENTER]. Press [ENTER] again, select OK or press [ESC] to resume play.

## PAUSING YOUR GAME

If you wish to pause the game, select PAUSE from the Action menu, or press [Ctrl-P] or [ESC]. Press [ESC] or [ENTER] to resume play.

## SAVING YOUR GAME

If you wish to save your game, select SAVE from the File menu, or press [F5]. 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 situations. You should also save your game after you have made significant progress.

**Please note: If you're playing from diskettes, you must have a separate formatted diskette ready before you can save a game. We also recommend that you create several directories or folders or folders on your save game disk in order to assure adequate space for save game storage.**

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 or folders.

You may name your saved games using standard English phrases. For example, if you are standing on a sandy beach, you might call your game '**standing on a sandy beach**', or simply '**beach**'.

## RESTORING YOUR GAME

Select RESTORE from the File menu, or press [F7]. You will be prompted to select the game you wish to restore. (On a single drive system, you will be prompted to insert your save game disk). Highlight the desired game and select RESTORE. If the game you wish to restore is in a different directory, select CHANGE DIRECTORY.

## QUITTING YOUR GAME

If you wish to stop playing, select QUIT from the File menu, or press [CTRL-Q].

## RESTARTING YOUR GAME

If you wish to restart your game at any time during play, select RESTART from the file menu, or press the [F9] key. The game will begin again in the guest room shared by Lillian and Laura.

## INTERACTING WITH THE COLONEL'S BEQUEST

You can generally interact with the game by typing simple commands consisting of as little as a noun and a verb. For instance, the command **get into the car** can be shortened to **get in car**. Unless otherwise directed, follow all typed commands with [ENTER].

A message window will appear after you enter each command, and at other times during the game. When you have read the message, press [ENTER] to remove the window and resume play.

*The Colonel's Bequest* understands many common verbs. Here are some you might try:

LOOK	CLIMB	OPEN	STAND	GET	PUSH	CLOSE	GIVE
READ	PLAY	PULL	EXAMINE	LOAD	TELL	SHOOT	JUMP
TALK	USE	MOVE	TAKE	PRY	ASK	SHOW	

A message window will appear each time you enter a command, and at other times during the game. When you have read the message, press [ENTER] to remove the window and resume play.

**TAKE NOTES** as you discover clues and information. Record anything you think might be important. Make a note of each area you visit, and include information about objects found there, and dangerous areas nearby.

**DRAW A MAP** as you progress through the game, a clock will periodically appear on your screen. Take note of the event and location when this occurs. This will help you to keep track of your progress.

**WATCH THE CLOCK.** As you progress through the game, a clock will periodically appear on your screen. Take note of the event and location when this occurs. This will help you to keep track of your progress.

**LOOK EVERYWHERE.** When you enter a room for the first time, you will receive a message on your screen describing the room. When you visit the room again you will need to type: **look around** or **look room** to get the description. Look closely at all objects you encounter.

**EXPLORE** each area of the game very carefully, and be on the lookout for clues and hidden places. Search every area of the mansion and the grounds surrounding it. Re-visit an area frequently, and make note of anything that has changed. Something may occur in an area while you are elsewhere.

**TALK** to everyone you meet, but use discretion! Some characters will be friendly and helpful; they may give you valuable information and advice. Others may mislead you. Try various approaches in dealing with others. If talking to them or asking them questions yields few or no results, show them something interesting you have found. They may have a comment that will help you.

**LISTEN** closely to conversations. Useful information will pass between the other characters, and you'll want to pay attention to details that may help you with your investigation.

**PICK UP** anything that isn't nailed down. You will come across a number of objects that may be of use to you later. You can see an inventory of items on hand by pressing the [TAB] key at any time.

**USE** the items you have picked up to solve problems in the game, or to help you to make progress and discover more clues.

**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 all over again from the beginning. It is probably best to save at least one game in each act of *The Colonel's Bequest*, so you will 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. After you have restored a saved game, take note of the time of night. Refer to your notes; you will need to repeat some actions to insure that other events will take place as they should.

**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 restoring a saved game from an earlier point, then choosing a different path.

**BRING ALONG SOME HELP.** You might 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.

## WALKTHROUGH

Please note: In order to understand the object of *The Colonel's Bequest*, it is very important that you view the opening cartoon at least once.



**HOW TO USE THE WALKTHROUGH.** Onscreen movement: **north** = up; **south** = down; **west** = left; **east** = right. The walkthrough takes you through several game screens. Move your character around the screens to the suggested places, and type in the words that appear in **bold type**.

**WARNING:** The following information is for beginning adventurers only. The contents include answers to some game puzzles and hints that experienced adventures may not wish to see. Continue reading only if you are having difficulty getting started with The Colonel's Bequest.

As the opening cartoon ends, we find Laura and Lillian in their shared guest room. When Lillian excuses herself and exits the room, you will have control of the game. The most important thing to do at this point is to examine your surroundings.

Walk north to the fireplace. Notice the portrait of the Colonel above the mantle.

Type: **look at the portrait** [ENTER]

Type: **look at the bed** [ENTER]

After you read the response, walk south and east to stand in front of the northern-most bed. There is a suitcase on the bed.

Press the [TAB] key.

Type: **open the suitcase** [ENTER]

Read the description of its contents.

Press the [TAB] key.

Walk through the door on the east wall and enter Ethel's guest room.

Type: **look at the shelves** [ENTER]

Type: **look at the doll house** [ENTER]

Type: **take the bear** [ENTER]

Walk north and stand near Ethel.

Type: **talk to ethel** [ENTER]

Type: **ask ethel about lillian** [ENTER]

Exit Ethel's room through the door on the west wall, and enter your guest room.

Exit through the west door and enter the hallway.

Type: **look at the marble statue** [ENTER]

Type: **look at the armoire** [ENTER]

Type: **look in the armoire** [ENTER]

Walk north and enter the bathroom.

Type: **look at lillian** [ENTER]

Type: **look at the tub** [ENTER]

Walk to the sink.

Type: **wash hands** [ENTER]

Exit the bathroom, and re-enter the hallway.

Continue west across the hallway.

North of the armoire is a door on the west wall. Go through the door and enter the Colonel's room.

Type: **look at the elevator** [ENTER]

Type: **open the elevator gate** [ENTER]

Type: **look at the fireplace** [ENTER]

Type: **look at fifi** [ENTER]

Type: **look at the colonel** [ENTER]

Stand near the Colonel.

Type: **tell the colonel about lillian** [ENTER]

After he responds, exit the room to the east, and re-enter the hallway.

This might be a good time to save your game. See 'Saving your Game' for instructions.

Walk south and you will see a banister with several dowels missing from an area on the left. Stand up against the damaged area.

After you fall to you death, restore your game and continue exploring the estate ... but be careful!

## PROBLEM DISK?

### TECHNICAL HELP (MS DOS ONLY)

If you are having problems with a game disk, try these suggestions before assuming the disk is faulty:

1. If you receive any of the following messages:

'Insert Disk #\_\_' when you have already inserted that diskette, or have installed the game on your hard disk.

'Out of Handles' or 'Out of Heap', or if the game locks up at any point.

'Disk Error'

You may have memory resident programs loaded into your RAM memory. You will need to boot your system from a diskette containing your operating system only. Follow these instructions to create a 'Sierra Boot Disk'.

Format a blank disk with DOS systems files (using /s) to make a bootable disk.

### FORMATTING FROM A HARD DRIVE

A) Place a blank disk in drive a:

B) At the C prompt, type: **format a:/s**

NOTE: If your A: drive is a high density drive and you are using double density disks, you will need to type: **format a:/4/s** (for 5.25" disks) or type: **format a:/n:9/s** (for 3.5" disks)

### FORMATTING FROM A DISKETTE DRIVE

A) Place your original DOS disk in drive A.

B) At the A: prompt, type: **format a:/s** (be sure to switch to a blank disk when prompted by the FORMAT program.)

NOTE: If your A: drive is a high density drive and you are using double density disks, you will need to type: **format a:/4/s** (for 5.25" disks) or type: **format a:/n:9/s** (for 3.5" disks)

C) Press [ENTER]

D) Respond to DOS prompts

Now you should create a CONFIG.SYS file on your Sierra Boot Disk, with a files=20 statement. Follow these instructions to create this file:

A) Type: **a:** [ENTER]

B) Type: **copy con config.sys** [ENTER]

C) Type: **files=20** [ENTER]

D) Press [F6] [ENTER]

You should see the message: '1 File(s) copied'. You will now have to re-boot your computer with your new Sierra Boot Disk in the drive. Turn your computer off then on, or press [Ctrl-Alt-Del].



## AU SUJET DE COLONEL'S BEQUEST

**COLONEL'S BEQUEST** n'est pas comme de nombreux jeux d'aventures. On pourrait plutôt le décrire comme une pièce interactive en 8 actes. Vous passerez l'ensemble du jeu à un seul endroit, sur une île isolée d'un bayou. Les événements pourront se produire n'importe où sur cette scène, à n'importe quel moment du jeu, que vous soyez présent ou non.

A la fin de chaque Acte, une horloge apparaîtra à l'écran et sonnera l'heure. Elle apparaîtra également à d'autres occasions pendant le jeu. Prenez note des événements qui en sont la cause et de l'endroit où vous vous trouvez lorsque cela se produit, car cela vous aidera à suivre votre progression. Il peut être très utile de vous trouver au bon endroit, au bon moment.

Par ailleurs, si vous avez exploré une salle de fond en comble, il est possible que la prochaine fois que vous vous y trouverez, les choses aient changé. Pendant que vous explorez une autre zone, quelqu'un d'autre est peut-être entré dans la pièce et y a laissé un indice important que vous devrez trouver!

### LISTE DES PERSONNAGES

<b>Laura Bow</b>	Laura a 20 ans et elle étudie le journalisme, à l'Université de Tulane, de la Nouvelle Orléans. C'est le type de l'ingénue des années 1920, elle est studieuse et terre-à-terre, énergique et courageuse. Elle est connue pour sa curiosité, qui lui vient certainement de son père, un détective de Police de la Nouvelle Orléans.
<b>Colonel Henri Dijon</b>	Henri Dijon est un vieux colonel bourru, comme on en voit dans le sud. Il est riche, excentrique et solitaire. Il vit seul à l'exception de ses serveurs: Jeeves, Celie et Fifi, et ses animaux. Il fut blessé pendant son service héroïque dans la guerre hispano-américaine.
<b>Lillian Prune</b>	Lillian est la camarade de classe de Laura et la nièce du Colonel. On peut décrire sa personnalité comme extravertie et rebelle. Elle boit, elle fume et sort avec plusieurs jeunes hommes. Elle s'habille dans le style des mignonnes des années 1920.
<b>Ethel Prune</b>	La mère de Lillian et la jeune sœur du Colonel, Ethel passe son temps à se plaindre et à gémir. Elle est en général dans un état plutôt surexcité et donne toujours l'impression qu'elle est désespérée.
<b>Gertrude Dijon</b>	Gertie est la veuve du jeune frère du Colonel. Elle est connue pour son avidité, son snobisme et son autorité. Elle a la passion des bijoux... des perles en particulier.
<b>Gloria Swansong</b>	La fille de Gertie et la nièce du Colonel. Une actrice ambitieuse, Gloria a adopté le style de vie prestigieux hollywoodien. C'est une très jolie blonde platinée, adorant l'argent, les bijoux et les amants fortunés.
<b>Rudolph Dijon</b>	Rudy est le fils de Gertrude, le frère de Gloria et le neveu du Colonel. Il donne l'impression d'être un peu trop superficiel. Rudy est un flambeur reconnu, coureur de jupons et ivrogne. On dit qu'il n'a jamais exercé de profession honnête de sa vie.
<b>Clarence Sparrow</b>	Clarence est l'avoué du Colonel. Il gère toutes les affaires et les comptes de celui-ci. Il a l'air plutôt sournois et les rumeurs disent qu'il convoite l'argent du Colonel.
<b>Dr. Wilbur C. Feels</b>	Le Dr. Feels est, depuis des années, le médecin personnel du Colonel. Il est connu pour sa lubricité et ses pratiques médicales douteuses.
<b>Jeeves</b>	Jeeves est le grand majordome silencieux du Colonel. Très impressionnant et grave, il n'est pas tellement amical ou serviable. Quel est son but véritable?
<b>Fifi</b>	Fifi est la bonne française, sexy, du Colonel. Il paraît que celle-ci et le Colonel vivent une aventure dont la nature n'est pas uniquement domestique. La plupart des membres de la famille sont de l'avis que Fifi utilise le Colonel pour s'approprier son argent.
<b>Celie</b>	Celie est la cuisinière du Colonel. Elle est plutôt superstitieuse et assez réservée, mais elle peut être amicale et serviable, si vous l'approchez correctement. On dit qu'elle pratique le vaudou.
<b>Beauregard</b>	Beauregard est le chien du Colonel. Un vieux limier paresseux, qui dort près de sa niche la plupart du temps.

**Blaze**

Blaze est le vieux cheval du Colonel. Comme le Colonel, c'est un vétéran de la guerre hispano-américaine, mais quittant rarement, de nos jours, le confort de son étable.

**Polly**

Le perroquet du Colonel est sur son perchoir dans le petit salon. Il parle quand il en a envie ou lorsqu'il est suffisamment motivé.

### ACTE I

#### SCENE I

**Scène: Jour. Campus, Université de Tulane de la Nouvelle Orléans, Louisiane, en l'an 1925, pendant une pause. LAURA BOW est assise sur un banc, au centre de la scène, elle lit un manuel de classe. LILLIAN PRUNE se tient près de LAURA, également au centre de la scène.**

**LILLIAN:** Laura, je viens de recevoir une invitation de mon Oncle Henri, à l'occasion d'une réunion de famille ce week-end.

**LAURA:** (elle semble absorbée par sa lecture). C'est génial, Lil. Tu dois être très impatiente.

**LILLIAN:** Oui, un peu. (elle semble légèrement étonnée, puis son visage s'éclaire brusquement). Peut-être voudrais-tu m'accompagner! La demeure de l'Oncle Henri se trouve sur une île privée, au beau milieu du bayou. Quelqu'un comme toi devrait trouver cela fascinant!

**LAURA:** Je ne sais pas, Lillian. Il faudrait vraiment que j'étudie.

**LILLIAN:** Oh, Laura pour une fois. Cela va être amusant!

(pause)

**LAURA:** (levant la tête et refermant son livre) Eh bien, je suppose que cela ne peut pas me faire de mal. En tous les cas, cela sera certainement plus distrayant que les révisions pour mon examen de biologie.

**LILLIAN:** Oh, nous allons tellement nous amuser. Tu ne le regretteras pas, Laura!

#### SCENE II

**Scène: Nuit. Un bayou sombre et brumeux. LAURA et LILLIAN traversent l'obscurité à bord d'un petit bateau. Un HOMME NOIR, grand et silencieux, les conduit. Le silence est brisé, de temps en temps, par le cri sinistre d'un oiseau de nuit. Enfin, la silhouette d'une grande maison apparaît entre les arbres. Le skiff s'arrête près d'un petit quai et les jeunes filles débarquent. Sans un mot, l'HOMME NOIR tourne le bateau et s'évapore rapidement dans la brume sombre du bayou. LAURA le regarde jusqu'à ce qu'il disparaisse complètement.**

#### SCENE III

**Scène: une île dans les marais, sur les terres négligées de la propriété du Colonel Dijon. Une vieille demeure sinistre, en mauvais état, est visible dans le fond. LAURA et LILLIAN marchent vers la maison. LAURA ne cesse de regarder tout autour, comme si elle s'attendait à ce que quelque chose surgisse de l'ombre. Elle sursaute au moment où LILLIAN prend la parole.**

**LILLIAN:** Eh bien, qu'est-ce que tu en penses, Laura?

**LAURA:** (elle croise les bras, puis semble reprendre sa respiration) Ce n'est pas vraiment ce à quoi je m'attendais (elle regarde autour d'elle) mais, en tout cas, cela a l'air intéressant (elle frissonne).

(Pause, alors que les jeunes filles marchent quelques instants en silence).

**LILLIAN:** L'Oncle Henri a été Colonel dans la guerre hispano-américaine, tu sais. En fait, il préfère encore qu'on l'appelle Colonel Dijon. Ce n'est pas comme cela que je l'appelle, pourtant; pour moi il est le cher vieil Oncle Henri.

(LILLIAN fait une pause, l'air mélancolique, comme si elle était plongée dans des souvenirs heureux).

**LILLIAN:** Pourtant, c'est un type plutôt bizarre. Il protège sa vie privée et déteste qu'on le dérange. C'est pour ça qu'il a acheté cet endroit (elle montre ce qui les entoure). Quand j'étais petite, il m'invitait à venir le voir ici, pendant l'été. En y repensant, il semble que j'étais la seule, dans la famille, à qui il montrait quelque affection. C'est pour ça que cette "réunion de famille" me surprend un peu. Jamais je n'aurais pensé qu'il y aurait un rassemblement familial chez l'Oncle Henri.

#### SCENE IV

**Scène: Le grand porche de la demeure Dijon. LILLIAN et LAURA se tiennent au centre de la scène, devant une porte gigantesque. Celle-ci comporte deux heurtoirs énormes.**

**LILLIAN:** (tend le bras vers l'un des deux heurtoirs, en riant nerveusement) Cela donne la chair de poule, non?

(LILLIAN fait retentir le heurtoir de la porte avec un grand BANG! et un autre BANG! Une courte pause et la porte s'ouvre en grinçant devant JEEVES, le grand majordome lugubre).



**JEEVES:** (d'un ton profond et impressionnant) Ouiiiii?

(LAURA regarde ébahie le majordome redoutable)

**LILLIAN:** (en souriant) Jeeves, c'est moi, Lillian... ne vous souvenez-vous pas?

**JEEVES:** Ohhh, oui. Eh bien, tous les autres sont arrivés et se réunissent dans la salle à manger.

Veuillez entrer et les rejoindre.

(JEEVES fait un pas de côté et fait signe aux deux jeunes filles d'entrer. LAURA et LILLIAN entrent dans la maison).

## SCENE V

**Scène:** La salle à manger de la demeure Dijon. Un feu flamboie dans l'âtre, au centre, vers le haut de la scène. Une énorme table de salle à manger, préparée avec splendeur, se trouve au milieu de la scène. Assis à la table, LAURA; LILLIAN; ETHEL PRUNE, la mère de LILLIAN; GERTRUDE DIJON, la veuve du frère du COLONEL; GLORIA SWANSONG, la fille de GERTRUDE et la nièce du COLONEL; RUDOLPH DIJON, le fils de GERTRUDE, le frère de GLORIA et le neveu du COLONEL; CLARENCE SPARROW, l'avoué du COLONEL et le DR. WILBUR C. FEELS, le médecin personnel, de longue date, du COLONEL. Pendant le dîner, LAURA est présentée aux autres invités. Ils sont tous désagréables et passent le repas à se chamailler. Le dessert est enfin servi.

(Le COLONEL DIJON entre, assis dans un fauteuil roulant. Il est assisté de FIFI, sa servante blonde et sexy. Elle l'installe au bout de la longue table).

**COLONEL DIJON:** (Il hoche la tête et parle d'un ton bourru) Je suis heureux de voir que vous êtes tous là. Je suis sûr que vous voulez savoir pourquoi je vous ai demandé de venir.

(Une pause alors que DIJON s'éclaircit la voix).

**COLONEL DIJON:** Comme vous le savez, je suis un homme très riche. Malheureusement, je sens que ma fin est proche et j'ai donc décidé de léguer tous mes millions à chacun de vous...

(Une pause, alors que DIJON semble remarquer LAURA pour la première fois).

**COLONEL DIJON:** Qui êtes-vous, ma chère?

**LAURA:** (nerveusement) Oh, je vous présente mes excuses, monsieur, je m'appelle Laura Bow, je suis l'amie de Lillian. Voulez-vous que je quitte la pièce pendant que vous parlez de cela?

**COLONEL DIJON:** Non, non, restez où vous êtes, j'ai presque terminé. Bon, où en étai-je? Ah, oui, HUUM! Comme je le disais, chacun d'entre vous ici présent, exceptée Mademoiselle... heu, Bow, c'est ça? Oui, eh bien vous hériteriez tous de la MEME somme après mon décès. Si l'un de vous rendait l'âme avant moi, alors votre part serait divisée équitablement parmi les survivants.

(Une pause, alors que DIJON examine ses invités, laissant volontairement ses propos faire leur effet. Les invités se dévisagent de façon soupçonneuse).

**COLONEL DIJON:** Je suis fatigué, Fifi. Conduisez-moi à ma chambre (il regarde à nouveau les invités réunis). Si vous voulez bien tous m'excuser, je vais me retirer pour la soirée. Je vous verrai demain matin. Passez une bonne nuit.

(DIJON fait signe à FIFI, qui tourne son fauteuil et le pousse hors de la pièce. Le groupe reste assis en silence, jusqu'à ce que DIJON soit parti).

**GERTRUDE:** Vous arrivez à le croire?

**RUDY:** Le vieil imbécile!

**GLORIA:** Je suis étonnée qu'il n'ait pas essayé de l'emporter avec lui, un vieux radin comme lui!

**RUDY:** Je ne pense pas que TU mérites un seul sou!

**GLORIA:** Pour qui te prends-tu?

**CLARENCE:** Combien pensez-vous qu'il ait?

**WILBUR:** Eh bien, je sais ce que je vais faire avec MA part!

**CLARENCE:** VOTRE PART?! Je suis sûr que VOUS mourrez avant le vieux grincheux!

**GERTRUDE:** Je me demande s'il est gravement malade?

**ETHEL:** Vous pensez qu'il disparaîtra bientôt?

**LILLIAN:** (se levant brusquement) Cela suffit! Laura et moi allons nous retirer dans notre chambre! (LAURA et LILLIAN quittent la pièce)

## SCENE VI

**Scène:** Chambre que partagent LILLIAN et LAURA. Deux lits se trouvent à droite, en haut et en bas de la scène. Un petit canapé est au bas de la scène, au centre, et, à côté, il y a un fauteuil. Un grand portrait du COLONEL DIJON est pendu au-dessus de la cheminée, en haut de la scène, au centre. LILLIAN ouvre sa valise et fouille dedans. LAURA examine la pièce.

**LILLIAN:** Tu veux bien m'excuser, Laura? Je vais aller me rafraîchir un peu. Fais comme chez toi et explore si tu en as envie!

**LAURA:** Merci, Lil, je crois que c'est ce que je vais faire!

(LILLIAN sort rapidement de la pièce, laissant Laura seule. LAURA se promène dans la chambre un petit peu, examinant les armoires, tiroirs et différents objets, puis s'aventure dehors, dans l'immense demeure).

## LE SPECTACLE CONTINUE...

Comme d'habitude, la curiosité de Laura a été plus forte. Dans le cas présent, cependant, j'ai bien peur qu'elle ne soit dans une situation plutôt délicate. Rejoignons-la maintenant, avant que la véritable aventure ne commence. Peut-être que nous arriverons à temps pour l'aider, alors qu'elle tente de résoudre le mystère de... L'HERITAGE DU COLONEL!

## MANUEL TECHNIQUE

### COMMENT LIRE CE MANUEL

Dans ce manuel, nous présenterons les renseignements de la façon suivante:

Les COMMANDES DE MENU seront en majuscules.

Exemple: SAUVEGARDER, RESTAURER, QUITTER, PAUSE

Les commandes à taper seront en caractères gras.

Exemple: "taper: **ask Lillian about Ethel**" (demander à Lillian de parler d'Ethel)

"taper: **cd \sierra**"

Les portions de la ligne de commande ne devant pas être tapées n'apparaîtront pas en caractères gras.

Par exemple, dans la ligne "taper: **cd \sierra**", "taper:" ne doit pas être tapé.

[Les exemples] et les [touches] apparaîtront entre crochets pour les faire ressortir de leur contexte. Les crochets ([ ]) ne sont pas des touches et ne doivent pas être tapés.

Exemple: [objet], [personnage], [Barre d'Espacement], [Tab], [PageUp]

Si vous devez appuyer sur deux touches ou plus en même temps, elles seront séparées par un tiret (-). Ce tiret n'est pas une touche et ne doit pas être tapé.

Exemple: "Appuyer sur [CTRL-I] pour voir votre inventaire".

S'il y a un espace entre deux parties d'une commande, il doit être tapé.

Exemple: "taper **cd \sierra**" (l'espace entre **cd** et **\sierra** doit être tapé, c'est une partie de la commande).

Le terme "disquette" est utilisé pour désigner soit les disquettes d'enregistrement de données de 3,5" ou de 5,25".

## TOUS LES SYSTEMES

**REMARQUE:** s'il y a un fichier README sur votre disquette de jeu, il est possible qu'il contienne des renseignements et instructions importants, qui n'étaient pas disponibles au moment où la documentation et autres références furent imprimés. La décision de ne pas consulter le fichier README avant d'installer le programme, aura peut-être des conséquences inattendues, au cours de l'installation et/ou du lancement du programme.

### INSTRUCTIONS README AVEC MS-DOS

Pour lire le fichier README à partir du DOS, tapez: **readme**. Si le fichier ne peut être contenu sur un seul écran, utilisez [PageUp]/[PageDown] pour parcourir le fichier, écran par écran.

### INSTRUCTIONS README AVEC ATARI

Pour lire le fichier README à partir du desktop (bureau), cliquez deux fois sur l'icône README.DOC. Vous verrez une fenêtre de message comportant les choix SHOW (MONTRER), PRINT (IMPRIMER) et CANCEL (ANNULER). Choisissez SHOW pour voir le fichier, écran par écran. Appuyez sur [ENTER] pour voir l'écran suivant. Choisissez PRINT pour imprimer le fichier. Choisissez CANCEL pour faire disparaître la fenêtre de message.

### INSTRUCTIONS README AVEC AMIGA

Insérez la disquette Workbench dans le lecteur DF0: et allumez votre système. Cliquez deux fois sur l'icône CLI.

Les utilisateurs n'ayant qu'un lecteur: copiez la commande "type" sur votre disque RAM. Voir votre manuel Amiga pour les instructions. Insérez la disquette de jeu 1. Tapez: **type readme**.

Les utilisateurs ayant plus d'un lecteur: insérez la disquette Workbench dans le lecteur DF0:. Insérez la disquette de jeu 1 dans le lecteur DF1:. Tapez **cd DF1:**. Tapez: **type readme**.



## COMMENCER: LECTEURS DE DISQUETTES

Il est toujours préférable de faire des copies de sauvegarde de vos disquettes de programme originales, afin d'en augmenter la durée de vie et de prévenir les accidents. Suivez les instructions de votre ordinateur pour faire des copies de toutes les disquettes de jeu.

Même si vous avez l'intention de jouer à partir d'un disque dur, vous pouvez également formater une disquette vierge, pour la sauvegarde de parties. Suivez les instructions de votre ordinateur pour le formatage de disquettes vierges et gardez-les à portée de la main, si vous voulez sauvegarder des parties pendant le jeu. Pour quelques conseils utiles sur la sauvegarde de parties, voir les sections "Sauvegarder votre partie" et "Interaction avec Colonel's Bequest" de votre manuel.

Lorsque vous installerez votre programme, on vous demandera peut-être d'insérer une disquette "Drivers" (Lecteurs). Si vous obtenez ce message, insérez la disquette intitulée "Drivers" et appuyez sur [ENTER], de sorte que les lecteurs appropriés soient chargés. Certains jeux ne comprennent pas de disquette "Drivers" individuelle.

## MS-DOS

### INSTALLATION DU JEU

Placez la copie de sauvegarde, que vous avez faite de la disquette 1, dans votre lecteur de disquettes. Tapez la lettre du lecteur dans lequel vous avez placé la disquette, suivie de deux points (par exemple: a:) et appuyez sur [ENTER]. Tapez: **install** et appuyez sur [ENTER].

Répondez aux questions à l'écran, en utilisant les touches [Flèches] haut et bas pour mettre votre sélection en surbrillance, puis appuyez sur [ENTER] pour sélectionner.

### INSTALLATION SUR DISQUE DUR

On vous demandera si vous voulez installer le jeu sur votre disque dur. Si vous ne voulez pas, appuyez sur [ESC] pour passer cette étape. Par contre, si vous voulez installer le jeu sur votre disque dur, tapez la lettre de désignation de votre disque dur (généralement C) et suivez les messages.

**Remarque: la procédure d'installation inscrira un fichier intitulé RESOURCE.CFG sur la Disquette 1. Pour que l'installation s'effectue correctement, la Disquette 1 NE DOIT PAS ETRE PROTEGEE CONTRE L'ECRITURE. Aucun autre fichier de la Disquette 1 n'est écrit ou modifié par la commande d'installation.**

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Après la procédure d'INSTALLATION:

#### A partir des disquettes:

1. placez la disquette 1 dans le lecteur A:.
2. tapez: **a:** et appuyez sur [ENTER].
3. tapez: **sierra** et appuyez sur [ENTER].

#### A partir du disque dur:

1. à partir de votre répertoire principal, tapez **cd \sierra** et appuyez sur [ENTER].
2. tapez **cb** et appuyez sur [ENTER].

## SAUEGARDER DES PARTIES SUR DISQUETTES

**REMARQUE: si vous jouez à partir de disquettes, vous devez avoir une disquette formatée avant de pouvoir sauvegarder une partie. Etant donné qu'une disquette ne peut contenir qu'un nombre limité de parties, nous vous conseillons d'en formater plusieurs, afin de vous assurer que vous avez suffisamment d'espace pour la sauvegarde de vos parties.**

1. Choisissez SAVE GAME (SAUEGARDER JEU) sur le menu File (Fichier), ou appuyez sur la touche [F5]. Le menu Save Game (Sauvegarder Jeu) apparaîtra.
2. Utilisez la touche [Tab] pour choisir CHANGE DIRECTORY (CHANGER REPERTOIRE). Appuyez sur Retour Arrière ou sur [Ctrl-C] pour effacer la ligne de commande.
3. Tapez la lettre du lecteur que vous utilisez pour les parties sauvegardées, suivie de deux points (exemple: a:) et appuyez sur [ENTER].
4. Tapez le nom de votre partie sauvegardée et appuyez sur [ENTER] pour achever la procédure de SAUEGARDE DE PARTIE.

Si votre disquette de sauvegarde est pleine, vous pouvez la formater à nouveau (cela effacera les parties sauvegardées sur la disquette) et l'utiliser encore, ou utiliser une autre disquette vierge formatée.

## SAUEGARDER DES PARTIES SUR DISQUE DUR

Si vous choisissez de sauvegarder des parties sur le disque dur, le programme essaiera automatiquement de le faire dans le répertoire du jeu. Si vous manquez d'espace pour la sauvegarde de vos parties, essayez l'une des alternatives suivantes:

1. sauvegardez les autres parties sur une disquette.
2. sauvegardez les parties dans un autre répertoire, en utilisant la touche [Tab] pour choisir CHANGE DIRECTORY (CHANGER REPERTOIRE) sur le menu Save Game (Sauvegarder Jeu) pendant le jeu.
3. effacez les parties sauvegardées et le répertoire de sauvegarde de jeu de votre disque dur, en suivant les instructions du DOS (hors du jeu). Le programme créera un nouveau répertoire pour vos parties.
4. créez un nouveau répertoire sur votre disque dur, à partir du DOS, en utilisant les instructions du DOS.

## ATARI ST

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Remarque: si vous utilisez un Atari 520 ST sans expansion de mémoire, éteignez tous les accès-soires de bureau (changez le nom de l'extension .ACC pour .ACX) avant de lancer votre jeu Sierra.**

1. Si vous jouez à partir de disquettes: placez la disquette 1 dans le lecteur A et ouvrez-la en cliquant deux fois sur son icône. Lancez le jeu en cliquant deux fois sur SIERRA.PRG.
2. Si vous jouez à partir du disque dur: ouvrez-le en cliquant deux fois sur son icône, puis ouvrez le dossier du jeu en cliquant deux fois sur l'icône correspondante. Lancez le jeu en cliquant deux fois sur SIERRA.PRG.

### INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Remarque: vous avez besoin de plus de 512Ko de mémoire pour lancer les jeux Sierra sur le disque dur de votre Atari ST.

1. Ouvrez le disque dur en cliquant deux fois sur son icône.
2. Créez un dossier de jeu en choisissant NEW FOLDER (NOUVEAU DOSSIER) sur le menu File (Fichier). Ouvrez le nouveau dossier en cliquant deux fois sur son icône.
3. Placez la disquette n°1 dans le lecteur A:.
4. Copiez la disquette de jeu sur le nouveau dossier de jeu, en plaçant l'icône du lecteur A: dans la fenêtre que vous avez ouverte à l'étape 3.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour chacune des autres disquettes de jeu.
6. Rangez les disquettes originales dans un endroit sûr.

### CHOISIR UNE OPTION MUSICALE (Optionnel)

Au départ, votre jeu Sierra est réglé afin de jouer la musique et les effets sonores dans le haut-parleur interne de l'Atari ST. Si vous possédez l'un des synthétiseurs MIDI supportés, vous pouvez lancer le programme de MUSIQUE, afin que la musique du jeu passe par le synthétiseur.

1. Ouvrez la disquette/le dossier de jeu en cliquant deux fois sur son icône.
2. Lancez le programme de MUSIQUE en cliquant deux fois sur l'icône MUSIC.PRG.
3. Sélectionnez MUSIC DEVICE (OPTION MUSICALE) sur le menu Options.
4. Sélectionnez votre synthétiseur (ou "Atari ST Internal Sound"/musique interne d'Atari ST) en cliquant sur le bouton approprié. Puis, cliquez sur OK.
5. Sélectionnez INSTALL GAME (INSTALLER JEU) sur le menu File (Fichier). Cela remplacera le fichier RESOURCE.CFG de votre disquette.

**Remarque: n'oubliez pas d'allumer votre synthétiseur avant de jouer.**

## AMIGA

### INSTALLATION DU JEU

**REMARQUE: CHANGEZ LE NOM de vos copies de toutes les disquettes de jeu, afin d'effacer les mots "COPY OF" du nom de vos disquettes. Si les mots "COPY OF" ne sont pas effacés du nom des disquettes de TOUTES les copies, le système continuera de demander la disquette originale et ne lancera pas le jeu.**

1. Bootez votre système avec Workbench et insérez la disquette 1 de votre jeu Sierra.
2. Cliquez deux fois sur l'icône disquette, puis cliquez deux fois sur l'icône INSTALL.
3. Suivez les messages à l'écran et faites votre sélection avec la souris, en cliquant une fois sur l'option.
4. On vous demandera si vous souhaitez installer le jeu sur votre disque dur. Si vous NE voulez PAS le faire, sélectionnez NO. Si vous voulez installer le jeu sur votre disque dur, sélectionnez YES.



5. En utilisant votre souris, sélectionnez le disque dur sur lequel vous voulez installer le jeu.
6. Suivez les messages à l'écran pour achever l'installation.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### A partir de disquettes:

1. Si vous disposez de moins d'1 méga-octet de mémoire sur votre Amiga, débranchez tous les lecteurs externes, après avoir éteint votre système.

2. Insérez la Disquette n°1 dans le lecteur DF0:.

3. Allumez votre système.

### A partir du disque dur:

1. Chargez Workbench et cliquez deux fois sur l'icône de votre disque dur.

2. Cliquez deux fois sur le tiroir SIERRA GAMES.

3. Cliquez deux fois sur le tiroir du jeu Sierra voulu.

4. Cliquez deux fois sur l'icône du jeu.

## TOUS LES SYSTEMES

### LE JEU

#### DEPLACER VOTRE PERSONNAGE

Vous pouvez déplacer votre personnage sur l'écran avec les touches [Flèches], le clavier numérique ou la souris. Pour interrompre les pas de votre personnage avec le clavier numérique, appuyez sur la touche 5, ou appuyez à nouveau sur la dernière touche directionnelle utilisée. **N'essayez pas de déplacer le personnage en maintenant la touche directionnelle enfoncée, sinon celui-ci s'arrêtera et avancera alternativement, et sa progression sera donc très lente.**

Si vous utilisez la souris, placez la flèche à l'endroit vers lequel vous voulez que le personnage se dirige, puis cliquez le bouton gauche.

#### CONTROLE DE LA VITESSE DU JEU

Parfois, il sera peut-être utile de ralentir la vitesse de l'animation du jeu, afin de traverser une partie difficile, ou d'observer quelque chose avec plus d'attention. Par contre, vous voudrez peut-être aussi accélérer les actions du jeu. Dans Colonel's Bequest, vous contrôlez la vitesse avec les touches [+] et [-], ou en faisant une sélection sur le menu Speed (Vitesse), avec la souris ou les touches [Flèches].

### MENUS

La Barre de Menus n'apparaît pas pendant le jeu Colonel's Bequest. Lorsque vous appuyez sur [ESC], la Barre de Menus apparaît en haut de votre écran. Elle comporte plusieurs menus que vous pouvez ouvrir, afin de connaître les choix de commande dont vous disposez.

#### LES TOUCHES A UTILISER SUR LES MENUS

Utilisez les touches [Flèches] gauche et droite pour ouvrir un menu, et les touches [Flèches] haut et bas, pour les options en surbrillance. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner la commande en surbrillance. Appuyez sur [ESC] pour retourner au jeu sans sélectionner de commande.

#### RACCOURCIS POUR LES COMMANDES COURANTES

Vous pouvez utiliser les touches de fonction et de contrôle comme raccourcis de nombreuses commandes courantes.

[F1]	Aide
[F2]	Activer/désactiver les effets sonores
[F3], [Barre d'espacement]	Répéter la commande précédente
[F5]	Sauvegarder le jeu
[F7]	Restaurer une partie (sauvegardée)
[F9]	Recommencer le jeu (depuis le début)
[Tab]	Inventaire
[ESC]	Afficher Barre de Menus, mettre le jeu en pause
[Ctrl-C]	Annuler la ligne de commande tapée
[Ctrl-I]	Inventaire
[Ctrl-P]	Mettre le jeu en pause
[Ctrl-Q]	Quitter le jeu
[+]	Augmenter la vitesse
[-]	Diminuer la vitesse
[=]	Vitesse normale
[Ctrl-V]	Modifier le volume
[Shift-Click]	Regarder un objet (voir ci-dessous)

### SHIFT-CLICK

**SHIFT-CLICK\*** est une fonction qui vous permettra de "regarder" une personne ou un objet en utilisant votre souris. Placez le pointeur de la souris sur la personne, l'endroit ou l'objet voulu, puis maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur le bouton de la souris. Vous recevrez alors un message descriptif. **\*Remarque: les utilisateurs de souris comportant plusieurs boutons devront utiliser le bouton DROIT et n'ont pas besoin d'appuyer sur [SHIFT].**

### UTILISATION DE LA TOUCHE TAB

Lorsque vous jouerez aux jeux Sierra, la touche [Tab] exercera deux fonctions principales. Vous l'utiliserez pour passer les éléments de votre inventaire en revue et (si vous n'utilisez pas de souris) pour sélectionner des options sur certains menus. Vous devrez utiliser la touche [Tab] sur les menus suivants, afin de mettre des options en surbrillance:

MENU	CHOISIR PARMi
1. Opening (Ouvrir)	Yes, No (Oui, Non)
2. Restart Game (Recommencer Jeu)	Restart, Continue (Recommencer, Continuer)
3. Quit Game (Quitter Jeu)	Quit, Continue (Quitter, Continuer)
4. Save Game (Sauvegarder Jeu)	Save, Change Directory, Cancel, Replace (Sauvegarder, Changer Répertoire, Annuler, Remplacer)
5. Restore Game (Restaurer Jeu)	Restore, Cancel, Change Directory (Restaurer, Annuler, Changer Répertoire)
6. Death Window (Fenêtre Mort)	Restore, Restart, Quit (Restaurer, Recommencer, Quitter)

### UTILISATION DE LA SOURIS (Optionnel)

Votre souris vous servira à déplacer votre personnage et à obtenir des renseignements sur ce qui vous entoure. Pour déplacer votre personnage en utilisant la souris, placez le pointeur à l'endroit vers lequel vous voulez que votre personnage se déplace, puis cliquez le bouton de la souris. Si votre souris comporte plus d'un bouton, utilisez le bouton gauche.

### EXEMPLES DE COMMANDES COURANTES

De nombreux personnages du jeu auront des renseignements d'un type particulier à vous fournir. Pour parler avec un personnage, tapez: **talk to [personnage]**, **ask (ou tell) [personnage] about [personnage ou objet]**. Par exemple, **talk to gertie** (parler à gertie), **tell the colonel about Lillian** (parler de Lillian au colonel) ou **ask Lillian about the [objet]** (demander à Lillian au sujet de l'[objet]). Essayez différentes approches. "Montrez" (**Show**) un objet à quelqu'un et il vous donnera peut-être des renseignements intéressants. "**Demandez**" (**ask**) à un personnage au sujet de quelque chose peut provoquer une réponse différente, que de simplement leur "raconter" (**tell**).

Il est possible que vous trouviez, sur votre route, des objets dont vous avez besoin. Pour prendre un objet, tapez: **take (ou get) the [objet]**. Par exemple: **take the note** (prendre la lettre), ou **get the key** (prendre la clé).

Faites très attention aux détails. Pour regarder des objets de près, tapez: **look at the [objet]**. Par exemple: **look at the table** (regarder la table). Vous pouvez également utiliser la fonction [Shift-Click] décrite ci-dessus.

Vous devrez utiliser les objets que vous ramassez au cours de votre exploration. Vous pouvez essayer différentes possibilités, comme taper: **use the [objet]**, ou **give the [objet] to [personnage]**, ou **show [objet] to [personnage]**. (C'est-à-dire: utiliser l'objet, ou donner l'objet au personnage, ou montrer l'objet au personnage). Une approche différente d'une énigme peut vous apporter une solution différente.

### RETAPER DES COMMANDES

Si vous voulez répéter une commande, sélectionnez RETYPE (RETAPER) sur le menu Action, ou appuyez sur la [Barre d'espacement] ou [F3].

### INVENTAIRE

Si vous voulez passer en revue les objets que vous emportez, sélectionnez INVENTORY (INVENTAIRE) sur le menu Action, ou appuyez sur [Ctrl-I] ou [Tab]. La liste des objets que vous possédez apparaîtra. Pour visionner un objet, cliquez sur son nom avec la souris, ou utilisez les touches [Flèches] pour mettre le nom en surbrillance et appuyez sur [ENTER]. Appuyez à nouveau sur [ENTER], sélectionnez OK, ou appuyez sur [ESC], pour reprendre le jeu.



## METTRE LE JEU EN PAUSE

Si vous souhaitez mettre le jeu en pause, sélectionnez PAUSE sur le menu Action, ou appuyez sur [Ctrl-P] ou [ESC]. Appuyez sur [ESC] ou [ENTER] pour reprendre la partie.

## SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

Si vous voulez sauvegarder votre partie, sélectionnez SAVE (SAUVEGARDER) sur le menu File (Fichier), ou appuyez sur [F5]. Pour prévenir les erreurs de jugement et permettre une exploration créative, nous vous conseillons de sauvegarder fréquemment votre partie en cours, et de sauvegarder plusieurs parties différentes à des endroits variés du jeu. Il sera toujours préférable de sauvegarder votre partie avant de vous trouver dans des situations présentant un danger potentiel. Vous devriez également sauvegarder votre partie après avoir progressé considérablement.

**Remarque: si vous ne jouez pas à partir de disquettes, nous vous conseillons d'avoir une disquette formatée à portée de main, pour pouvoir sauvegarder vos parties. Nous vous recommandons également de créer plusieurs répertoires ou dossiers sur vos disquettes de sauvegarde, afin d'être sûr que vous avez l'espace suffisant pour l'enregistrement des parties.**

Si vous décidez de sauvegarder vos parties sur le disque dur, nous vous suggérons de créer un ou plusieurs répertoires, ou dossiers, de sauvegarde de jeu sur votre disque dur. Voir les instructions de votre ordinateur pour la création des répertoires ou dossiers.

Vous pouvez donner un nom à vos jeux sauvegardés en utilisant des expressions standard. Par exemple, si vous vous tenez sur une plage de sable, vous pouvez appeler votre jeu "debout sur une plage de sable", ou simplement "plage".

## RESTAURER VOTRE PARTIE

Sélectionnez RESTORE (RESTAURER) sur le menu File (Fichier) ou appuyez sur [F7]. On vous demandera de sélectionner le jeu que vous souhaitez restaurer. (Sur un système à un seul lecteur, on vous demandera d'insérer votre disquette de sauvegarde de parties). Mettez le jeu voulu en surbrillance et sélectionnez RESTORE (RESTAURER). Si le jeu que vous voulez restaurer est dans un répertoire différent, sélectionnez CHANGE DIRECTORY (CHANGER REPERTOIRE).

## QUITTER VOTRE PARTIE

Si vous voulez arrêter de jouer, sélectionnez QUIT (QUITTER) sur le menu File (Fichier) ou appuyez sur [CTRL-Q].

## RECOMMENCER VOTRE PARTIE

Si vous voulez recommencer le jeu pendant une partie, sélectionnez RESTART (RECOMMENCER) sur le menu File (Fichier) ou appuyez sur la touche [F9]. Le jeu recommencera à partir de la chambre partagée par Lillian et Laura.

## INTERACTION AVEC COLONEL'S BEQUEST

La plupart du temps, vous pouvez interagir avec le jeu en tapant de simples commandes comportant seulement un nom et un verbe. Par exemple, la commande monter dans la voiture peut être raccourcie en monter en voiture ("get into the car" devient "get in car"). Sauf indication contraire, après toutes les commandes tapées, appuyez sur [ENTER].

*Colonel's Bequest* comprend de nombreux verbes courants. En voici quelques-uns que vous pouvez essayer:

LOOK (REGARDER)	CLIMB (ESCALADER)	OPEN (OUVRIR)	STAND (SE TENIR)
GET (PRENDRE)	PUSH (POUSSER)	CLOSE (FERMER)	GIVE (DONNER)
READ (LIRE)	PLAY (JOUER)	PULL (TIRER)	EXAMINE (EXAMINER)
LOAD (CHARGER)	TELL (RACONTER)	SHOOT (FAIRE FEU)	JUMP (SAUTER)
TALK (PARLER)	USE (UTILISER)	MOVE (DEPLACER)	TAKE (SAISIR)
PRY (FOUILLER)	ASK (DEMANDER)	SHOW (MONTRER)	

Une fenêtre de message apparaîtra à chaque fois que vous entrerez une commande, ainsi qu'à d'autres moments du jeu. Lorsque vous aurez lu le message, appuyez sur [ENTER] pour faire disparaître la fenêtre et reprendre le jeu.

**PRENEZ DES NOTES** au fur et à mesure que vous découvrirez des indices et renseignements. Inscrivez tout ce que vous trouvez important et toutes les zones que vous visitez, ainsi que les renseignements sur les objets que vous y avez trouvé et les zones dangereuses à proximité.

**DESSINEZ UNE CARTE.** Au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu, une horloge apparaîtra à intervalles réguliers. Prenez note de l'événement et de l'endroit, lorsque cela se produit. Cela vous aidera à savoir où vous en êtes.

**SURVEILLEZ L'HORLOGE.** Au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu, une horloge apparaîtra à intervalles réguliers. Prenez note de l'événement et de l'endroit, lorsque cela se produit. Cela vous aidera à savoir où vous en êtes.

**REGARDEZ PARTOUT.** Lorsque vous entrez dans une salle pour la première fois, un message apparaîtra à l'écran contenant une description de celle-ci. Quand vous retournerez dans cette pièce, vous devrez taper: **look around** (regarder autour de vous) ou **look room** (regarder la salle) pour obtenir la description. Regardez de près tous les objets que vous trouvez.

**EXPLOREZ** toutes les zones du jeu avec attention et cherchez les indices et les endroits secrets. Fouillez toutes les zones de la demeure et les terres qui l'entourent. Retournez fréquemment au même endroit et notez tout ce qui a changé. Il est possible que quelque chose se produise dans une zone, alors que vous vous trouvez dans une autre.

**PARLEZ** à toutes les personnes que vous rencontrez, mais soyez discret! Certains personnages seront amicaux et serviables; ils pourront vous donner des renseignements et des conseils utiles. D'autres pourraient vous tromper. Essayez différentes approches lors de vos contacts avec autrui. Si votre conversation ou vos questions ne produisent pas ou peu de résultats, montrez-leur quelque chose d'intéressant que vous avez trouvé. Peut-être que le commentaire qu'ils feront vous sera utile.

**ECOUTEZ** les conversations avec attention. Des renseignements intéressants passeront d'un personnage à l'autre; nous vous conseillons d'être attentif à tous les détails qui pourront vous aider dans votre enquête.

**RAMASSEZ** tout ce qui n'est pas attaché au sol. Vous trouverez un certain nombre d'objets qui pourront vous être utiles plus tard. Vous pouvez examiner l'inventaire des objets que vous possédez en appuyant sur la touche [Tab], à tout moment.

**UTILISEZ** les objets que vous avez ramassés, pour résoudre les énigmes du jeu, ou pour vous aider à progresser et à découvrir d'autres indices.

**SOYEZ PRUDENT** et restez sur vos gardes à tout moment; une catastrophe peut se produire aux endroits les plus inattendus.

**SAUVEGARDEZ SOUVENT VOTRE PARTIE**, particulièrement quand vous êtes sur le point d'essayer quelque chose de nouveau ou de dangereux. De cette façon, vous ne serez pas obligé de recommencer depuis le début, au pire des cas. Il est certainement préférable de sauvegarder au moins une fois par acte, dans Colonel's Bequest, afin de pouvoir retourner à un point voulu du jeu. En effet, cela vous permettra de voyager dans le passé et de faire les choses différemment si vous le souhaitez. Après avoir restauré une partie sauvegardée, notez l'heure de la nuit. Référez-vous à vos notes; vous devrez répéter certaines actions pour vous assurer que d'autres événements se produiront comme ils le doivent.

**NE VOUS DECOURAGEZ PAS.** Si vous rencontrez un obstacle qui vous semble insurmontable, ne désespérez pas. Profitez-en pour explorer une autre zone et revenez plus tard. Tous les problèmes du jeu ont au moins une solution, et certains en ont plus d'une. Parfois, la résolution d'un problème d'une certaine façon, vous empêchera de résoudre le problème suivant, ou bien cela vous aidera considérablement. Si vous ne pouvez plus avancer, vous pouvez essayer de restaurer une partie sauvegardée plus tôt, puis choisir une autre voie.

**FAITES-VOUS AIDER.** Vous trouverez peut-être qu'il est plus facile (et amusant) de jouer avec un ami. Deux personnes (ou plus) valent mieux qu'une, pour l'interprétation des indices et la résolution des problèmes.

## GUIDE

Remarque: afin de comprendre le but du jeu Colonel's Bequest, il est essentiel que vous regardiez au moins une fois le dessin animé d'introduction.

**COMMENT UTILISER LE GUIDE.** Mouvement à l'écran: nord = haut; sud = bas; ouest = gauche; est = droite. Le guide vous fait traverser plusieurs écrans de jeu. Déplacez votre personnage sur les écrans, vers les endroits suggérés, et tapez les mots apparaissant en caractères gras.



**AVERTISSEMENT:** les renseignements suivants concernent uniquement les aventuriers débutants. Ils contiennent la réponse à certaines énigmes et des conseils de jeu, que les aventuriers expérimentés ne voudront peut-être pas connaître. Ne continuez à lire que si vous avez du mal à commencer le jeu Colonel's Bequest.

A la fin du dessin animé d'introduction, vous trouvez Laura et Lillian dans la chambre qu'elles partagent. Lorsque Lillian présente ses excuses et quitte la pièce, vous avez le contrôle du jeu. A ce moment-là, il ne vous reste qu'à examiner ce qui vous entoure.

Marchez en direction du nord vers la cheminée. Regardez le portrait du Colonel qui y est pendu.

Tapez: **look at the portrait** [ENTER]. (Regarder le portrait)

Tapez: **look at the bed** [ENTER]. (Regarder le lit)

Après avoir lu la réponse, dirigez-vous vers le sud et l'est pour vous tenir devant le lit le plus au nord. Il y a une valise sur le lit.

Appuyez sur la touche [TAB].

Tapez: **open the suitcase** [ENTER]. (Ouvrir la valise)

Lisez la description de son contenu.

Appuyez sur la touche [TAB].

Passez la porte du mur est et entrez dans la chambre d'Ethel.

Tapez: **look at the shelves** [ENTER]. (Regarder les étagères)

Tapez: **look at the doll house** [ENTER]. (Regarder la maison de poupée)

Tapez: **take the bear** [ENTER]. (Prendre l'ours)

Allez au nord et tenez-vous près d'Ethel.

Tapez: **talk to Ethel** [ENTER]. (Parler à Ethel)

Tapez: **ask Ethel about Lillian** [ENTER]. (Demander à Ethel au sujet de Lillian)

Quittez la chambre d'Ethel par la porte du mur ouest et entrez dans votre chambre.

Sortez par la porte ouest et entrez dans le couloir.

Tapez: **look at the marble statue** [ENTER]. (Regarder la statue de marbre)

Tapez: **look at the armoire** [ENTER]. (Regarder l'armoire)

Tapez: **look in the armoire** [ENTER]. (Regarder dans l'armoire)

Marchez vers le nord et entrez dans la salle de bain.

Tapez: **look at Lillian** [ENTER]. (Regarder Lillian)

Tapez: **look at the tub** [ENTER]. (Regarder la baignoire)

Dirigez-vous vers le lavabo.

Tapez: **wash hands** [ENTER]. (Laver les mains)

Quittez la salle de bain et retournez dans le couloir.

Suivez le couloir vers l'ouest.

Il y a une porte au nord de l'armoire dans le mur ouest. Passez la porte et entrez dans la chambre du Colonel.

Tapez: **look at the elevator** [ENTER]. (Regarder l'ascenseur)

Tapez: **open the elevator gate** [ENTER]. (Ouvrir la grille de l'ascenseur)

Tapez: **look at the fireplace** [ENTER]. (Regarder la cheminée)

Tapez: **look at fifi** [ENTER]. (Regarder Fifi)

Tapez: **look at the colonel** [ENTER]. (Regarder le colonel)

Placez-vous près du colonel.

Tapez: **tell the colonel about Lillian** [ENTER]. (Parler de Lillian au colonel)

Après sa réponse, quittez la pièce par l'est et retournez dans le couloir.

Nous vous conseillons, à ce moment-là, de sauvegarder votre partie. Voir "Sauvegarder votre partie" pour des instructions.

Dirigez-vous vers le sud et vous verrez une rampe dont plusieurs barreaux ont disparu sur la gauche. Tenez-vous debout contre la zone endommagée.

Après votre chute mortelle, restaurez votre partie et continuez à explorer la propriété... mais soyez prudent!

## DES PROBLEMES DE DISQUETTE?

### ASSISTANCE TECHNIQUE (MS DOS UNIQUEMENT)

Si vous avez des problèmes avec une disquette de jeu, essayez les suggestions suivantes, afin de vous assurer que votre disquette n'est pas défectueuse:

1. Si vous recevez l'un des messages suivants:

"Insert Disk #—" (Insérer la Disquette n°—), lorsque vous avez déjà inséré cette disquette, ou que vous avez installé le jeu sur le disque dur.

"Out of Handles" ou "Out of Heap", ou si le jeu se bloque à un endroit.

"Disk Error" (Erreur de Disquette).

Vous avez peut-être des programmes résidents, chargés dans votre mémoire RAM. Vous devrez booter votre système à partir d'une disquette contenant uniquement votre système d'exploitation. Suivez les instructions suivantes pour créer une "Disquette de boot Sierra".

Formatez une disquette vierge avec des fichiers de système DOS (en utilisant /s) pour préparer une disquette de boot.

### FORMATER A PARTIR D'UN DISQUE DUR

A) Placez une disquette vierge dans le lecteur a:

B) Au message C, tapez: **format a:s**

REMARQUE: si votre lecteur A: est un lecteur haute densité et que vous utilisez des disquettes double densité, vous devrez taper: **format a:/4/s** (pour les disquettes 5,25") ou: **format a:/n:9/s** (pour les disquettes 3,5").

### FORMATER A PARTIR D'UN LECTEUR DE DISQUETTES

A) Placez votre disquette DOS originale dans le lecteur A.

B) Au message A:, tapez: **format a:s** (n'oubliez pas de passer à une disquette vierge lorsque vous en recevez le message du programme de FORMATAGE).

REMARQUE: si votre lecteur A: est un lecteur haute densité et que vous utilisez des disquettes double densité, vous devrez taper: **format a:/4/s** (pour les disquettes 5,25") ou: **format a:/n:9/s** (pour les disquettes 3,5").

C) Appuyez sur [ENTER]

D) Répondez aux messages du DOS

Vous devriez maintenant créer un fichier CONFIG.SYS sur votre Disquette de boot Sierra, avec une ligne de commande files=20. Suivez ces instructions pour créer le fichier en question:

A) Tapez: **a:** [ENTER]

B) Tapez: **copy con config.sys** [ENTER]

C) Tapez: **files=20** [ENTER]

D) Appuyez sur [F6] [ENTER]

Vous devriez voir le message: "1 File(s) copied" (1 Fichier(s) copié(s)). Vous devez maintenant réinitialiser votre ordinateur, après avoir inséré votre nouvelle Disquette de boot Sierra dans le lecteur. Eteignez votre ordinateur, puis allumez-le, ou appuyez sur [Ctrl-Alt-Del].



## ÜBER THE COLONEL'S BEQUEST

**The COLONEL'S BEQUEST** ist anders als viele Abenteuerspiele. Am besten kann man es als interaktives Drama in 8 Akten beschreiben. Sie werden das gesamte Spiel an einem einzigen Schauplatz spielen, auf einer einsamen Insel in einem sumpfigen Fluß. Während des Spiels können jederzeit auf der ganzen Insel Dinge geschehen, und sie können sich ereignen, ohne daß Sie anwesend sind.

Am Ende jedes Aktes wird eine Uhr auf Ihrem Bildschirm erscheinen und die Stunde schlagen. Sie erscheint auch zu anderen Zeitpunkten während des Spiels. Achten Sie auf die Ereignisse, die die Uhr aufrufen, und auf den Ort, an dem Sie sich befinden, denn dies wird Ihnen dabei helfen, über Ihren Fortschritt auf dem Laufenden zu bleiben. Zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein, kann sich als unschätzbar erweisen.

Wenn Sie einen Raum bereits gründlich erkundet haben, glauben Sie nicht, daß beim nächsten Mal, wenn Sie diesen Raum betreten, alles wie zuvor sein wird. Während Sie ein anderes Gebiet erkunden, kann jemand anderes den Raum betreten und einen wertvollen Hinweis für Sie hinterlassen haben!

### DARSTELLERLISTE

**Laura Bow**

Laura ist eine 20jährige Journalistikstudentin an der Tulane-Universität in New Orleans. Sie ist das typische naive Mädchen der 20er, fleißig und mit beiden Beinen fest auf der Erde, energisch und mutig. Sie ist bekannt für ihre Neugier, die sie möglicherweise von ihrem Vater, einem Kriminalbeamten der Polizei von New Orleans, geerbt hat.

**Colonel Henri Dijon**

Henri Dijon ist ein rauher, alter Südstaaten-Colonel. Er ist reich, exzentrisch und lebt zurückgezogen, allein bis auf seine Diener, Jeeves, Celie und Fifi, und seine Haustiere. Er wurde verwundet, als er mit Auszeichnung im Spanisch-Amerikanischen Krieg diente.

**Lillian Prune**

Lillian ist Lauras Studienkollegin und die Nichte des Colonels. Ihre Persönlichkeit kann man als extrovertiert und rebellisch beschreiben. Sie trinkt, raucht und geht mit verschiedenen jungen Männern aus. Sie bevorzugt in ihrer Kleidung die Mode der 20er.

**Ethel Prune**

Ethel, Lillians Mutter und die jüngere Schwester des Colonels, ist bekannt für ihr Jammern und Klagen. Man trifft sie normalerweise ziemlich beschwipst an, und sie erweckt den Eindruck von Hilflosigkeit.

**Gertrude Dijon**

Gertie ist die Witwe des jüngeren Bruders des Colonels. Sie ist bekanntermaßen hinter dem Geld her, ein Snob und rechthaberisch. Sie hat eine Schwäche für Juwelen..... besonders für Perlen.

**Gloria Swansong**

Gerties Tochter und Nichte des Colonels. Gloria, eine aufstrebende Schauspielerin, genießt den luxuriösen Lebensstil Hollywoods. Sie ist schön, platinblond und liebt Geld, Schmuck und reiche Männer.

**Rudolph Dijon**

Rudy ist Gertrudes Sohn, Glorias Bruder und der Neffe des Colonels. Er erweckt den Eindruck, ein wenig zu glatt zu sein. Rudy ist ein bekannter Spieler, Frauenheld und Trinker. Es heißt, er habe in seinem Leben noch keinen Tag ehrlich gearbeitet.

**Clarence Sparrow**

Clarence ist der Anwalt des Colonels. Er kümmert sich um alle Geschäftsangelegenheiten und Konten des alten Herrn. Er erscheint raffiniert, und es heißt, er habe es auf das Geld des Colonels abgesehen.

**Dr. Wilbur C. Feels**

Dr. Feels ist der langjährige persönliche Arzt des Colonels. Er ist ein bekannter Lüstling, und seine medizinischen Praktiken sind fragwürdig.

**Jeeves**

Jeeves ist der große, schweigsame Butler des Colonels. Er ist sehr beeindruckend und ernst, doch nicht gerade freundlich oder hilfreich. Worauf ist er wirklich aus?

**Fifi**

Fifi ist das aufregende französische Hausmädchen des Colonels. Es geht das Gerücht, daß sie und der Colonel eine Beziehung haben, die über die gewöhnliche Herr-Dienerin-Beziehung hinausgeht. Die meisten Familienmitglieder sind der Ansicht, daß Fifi den Colonel benutzt, um an sein Geld zu kommen.

**Celie**

Celie ist des Colonels Köchin. Sie ist in nicht geringem Maße abergläubisch und etwas zurückhaltend, doch sie kann freundlich und hilfreich sein, wenn man sie vorsichtig fragt. Es heißt, sie befasse sich mit Voodoo.

**Beauregard**

Beauregard ist der Hund des Colonels. Er ist ein träger, alter Bluthund, und man kann ihn zumeist in der Nähe seiner Hundehütte liegen sehen.

**Blaze**

Blaze ist das alte Pferd des Colonels. Er ist, wie der Colonel, ein Veteran des Spanisch-Amerikanischen Krieges, doch nun verläßt er kaum noch die Behaglichkeit seines Stalls.

**Polly**

Der Papagei des Colonels sitzt auf seiner Stange im Salon. Er spricht, wenn er dazu in der Stimmung ist oder wenn man ihn richtig motiviert.

### 1. AKT

#### 1. SZENE

**Szene: Tag. Universitätsgelände, Tulane-Universität in New Orleans, Louisiana im Jahr 1925, während einer Pause. LAURA BOW sitzt auf einer Bank in der Mitte der Bühne und liest in einem Lehrbuch. LILLIAN PRUNE steht neben LAURA, ebenfalls in der Mitte der Bühne.**

**LILLIAN:** Laura, ich habe gerade eine Einladung bekommen, an diesem Wochenende den Besitz meines Onkels Henri zu einem Familientreffen zu besuchen.

**LAURA:** (anscheinend in ihre Lektüre vertieft) Das klingt nett, Lil. Du bist bestimmt aufgeregt.

**LILLIAN:** Ja, ich glaube schon. (Sie sieht etwas verwirrt aus, dann leuchtet ihr Gesicht plötzlich auf) Willst du nicht mitkommen? Onkel Henris Haus steht auf einer privaten Insel, direkt in der Mitte des Flusses. Jemanden wie dich sollte das faszinieren!

**LAURA:** Ich weiß nicht, Lillian. Ich sollte eigentlich lernen.

**LILLIAN:** Ach, komm schon, Laura. Es wird bestimmt lustig.

(Pause)

**LAURA:** (schaut auf und schließt ihr Buch) Nun, ich nehme an, es kann nicht schaden. Auf alle Fälle wird es mehr Spaß machen, als den Stoff für meine Biologie-Prüfung zu wiederholen.

**LILLIAN:** Oh, wir werden Spaß haben. Du wirst es bestimmt nicht bereuen, Laura!

#### 2. SZENE

**Szene: Nacht. Ein dunkler, nebliger, sumpfiger Flußarm. LAURA und LILLIAN gleiten auf einem kleinen Skiff durch die Dunkelheit. Ein großer und schweigsamer SCHWARZER MANN steuert sie. Gelegentlich wird die Stille durch den unheimlichen Schrei eines Nachtvogels unterbrochen. Schließlich kann man durch die dichten Bäume die Umrisse eines großen Hauses erkennen. Das Skiff legt an einem kleinen Landungssteg an, und die Mädchen steigen aus. Ohne ein Wort wendet der SCHWARZE MANN das Boot und verschwindet rasch in den dunklen Nebeln des Flusses. LAURA schaut ihm nach, bis sie ihn nicht mehr sehen kann.**

#### 3. SZENE

**Szene: Eine Insel im Sumpf, auf dem ungepflegten Besitz des Colonels Dijon. Ein bedrohlich aussehendes, heruntergekommenes altes Herrenhaus ist im Hintergrund sichtbar. LAURA und LILLIAN gehen auf das Haus zu. LAURA schaut sich beständig um, als ob sie erwarte, daß etwas aus dem Schatten springe. Als LILLIAN sie anspricht, erschrickt sie.**

**LILLIAN:** Also, wie gefällt es dir, Laura?

**LAURA:** (hat die Hand auf ihrem Herzen, scheint dann tief Luft zu holen) Es ist nicht genau, was ich erwartet hatte (schaut sich um), aber es sieht schon interessant aus (zittert).

(Pause, während die Mädchen einen Moment schweigend weitergehen.)

**LILLIAN:** Onkel Henri war ein Colonel im Spanisch-Amerikanischen Krieg, mußt du wissen. Tatsächlich läßt er sich immer noch gern Colonel Dijon nennen. Doch ich nenne ihn nicht so - für mich ist er mein lieber alter Onkel Henri.

(LILLIAN bleibt stehen, sieht wehmütig aus, als ob sie schöne Erinnerungen heraufbeschwöre.)

**LILLIAN:** Aber er ist ein komischer alter Knabe. Er schätzt seine Privatsphäre und haßt es, belästigt zu werden. Darum hat er das hier (deutet auf die Umgebung) gekauft. Als ich klein war, lud er mich ein, ihn im Sommer zu besuchen. Wenn ich zurückdenke, scheint es, daß ich die einzige in der Familie war, an der ihm etwas lag. Darum bin ich so verwirrt über dieses "Familientreffen". Ich hätte nie ein Familientreffen bei Onkel Henri erwartet.

#### 4. SZENE

**Szene: Die große Veranda vor dem Herrenhaus Colonel Dijons. LILLIAN und LAURA stehen in der Mitte der Bühne vor einer gewaltigen Tür. Die Tür hat zwei riesige Türklopfer.**



**LILLIAN:** *(streckt die Hand nach einem der Türklopfer aus, kichert)* Ein bißchen gruselig, nicht?  
*(LILLIAN betätigt den Türklopfer mit einem lauten BUMM! und nochmals BUMM! Ein kurzer Moment, dann öffnet sich die Tür knarrend, und es erscheint JEEVES, der große, hagere Butler.)*

**JEEVES:** *(mit tiefer, beeindruckender Stimme)* Jaaaa?

*(LAURA starrt den furchterregenden Butler an)*

**LILLIAN:** *(lächelt)* Jeeves, ich bin's, Lillian ..... können Sie sich nicht mehr an mich erinnern?

**JEEVES:** Oh, jaa. Nun, alle anderen sind schon da und versammeln sich im Eßzimmer. Bitte, kommen Sie doch herein und schließen Sie sich ihnen an.

*(JEEVES tritt zur Seite und winkt die beiden Mädchen herein. LAURA und LILLIAN gehen ins Haus hinein.)*

## 5. SZENE

**Szene:** Das Eßzimmer des Dijon-Herrenhauses. Ein Feuer brennt im Kamin, obere Bühnenmitte. Ein gewaltiger Eßtisch, verschwenderisch gedeckt, nimmt die Bühnenmitte ein. Am Tisch sitzen: LAURA; LILLIAN; ETHEL PRUNE, LILLIANs Mutter; GERTRUDE DIJON, Witwe des verstorbenen Bruders des COLONELS; GLORIA SWANSONG, GERTRUDES Tochter und Nichte des COLONELS; RUDOLPH DIJON, GERTRUDES Sohn, GLORIAS Bruder und Neffe des COLONELS; CLARENCE SPARROW, der Anwalt des COLONELS; und DR. WILBUR C. FEELS, der langjährige persönliche Arzt des COLONELS. Während des Essens wird LAURA den anderen Gästen vorgestellt. Diese sind zum größten Teil unfreundlich und streiten sich während des gesamten Essens. Endlich wird der Nachttisch serviert.

*(Auftritt COLONEL DIJON in einem Rollstuhl. Ihm helfend zur Seite steht FIFI, sein aufregendes blondes Hausmädchen. Sie fährt seinen Rollstuhl an den Kopf des langen Tisches.)*

**COLONEL DIJON:** *(nickt knapp und spricht mit barscher Stimme)* Ich freue mich zu sehen, daß ihr alle hier seid. Ich bin sicher, ihr wundert euch alle, warum ich euch hergebeten habe.

*(Pause, während Dijon sich räuspert)*

**COLONEL DIJON:** Wie ihr wißt, bin ich ein schwerreicher Mann. Leider glaube ich, daß mein Ende nahe ist, und so habe ich beschlossen, jedem von euch meine vielen Millionen zu vererben...

*(Pause, als DIJON, anscheinend zum ersten Mal, LAURA bemerkt)*

**COLONEL DIJON:** Wer sind Sie, meine Liebe?

**LAURA:** *(nervös)* Oh, ich bitte um Verzeihung, Sir, ich heiße Laura Bow - ich bin nur eine Freundin von Lillian. Soll ich lieber den Raum verlassen, während Sie über diese Angelegenheit reden?

**COLONEL DIJON:** Nein, nein, bleiben Sie ruhig sitzen, ich bin fast fertig. Tja, wo war ich? Oh ja, ähem! Wie ich schon sagte, jeder von euch hier, mit Ausnahme von Miss.... Bow, nicht wahr? Nun, ihr alle werdet bei meinem Ableben zu gleichen Teilen erben. Sollte einer von euch vor mir sterben, dann wird sein Anteil zu gleichen Teilen unter den verbleibenden Parteien aufgeteilt.

*(Pause, während DIJON seine Gäste betrachtet und anscheinend seine Worte wirken läßt. Die Gäste schauen einander mißtrauisch an.)*

**COLONEL DIJON:** Ich bin müde, Fifi. Hilf mir in mein Zimmer *(er schaut noch einmal auf seine versammelten Gäste)*. Wenn ihr mich alle entschuldigen wollt, möchte ich mich für heute abend zurückziehen. Ich sehe euch alle morgen früh. Eine angenehme Nacht!

*(DIJON gibt FIFI ein Zeichen, und sie dreht den Rollstuhl um und schiebt ihn aus dem Zimmer. Die Gruppe sitzt schweigend, bis DIJON fort ist.)*

**GERTRUDE:** Ist das zu glauben?

**RUDY:** Der alte Bock.

**GLORIA:** Ich bin überrascht, daß er nicht versucht hat, es mit ins Grab zu nehmen, Geizhals, der er ist!

**RUDY:** Ich finde nicht, daß DU überhaupt etwas von dem Geld verdienst!

**GLORIA:** Das mußt du gerade sagen!

**CLARENCE:** Was glauben Sie, wieviel hat er überhaupt?

**WILBUR:** Nun, ich weiß, was ich mit MEINEM Anteil machen werde!

**CLARENCE:** IHREM ANTEIL?! Ich wette, der alte Kauz überlebt SIE!

**GERTRUDE:** Ich frage mich, wie krank er ist?

**ETHEL:** Glaubt ihr, daß er bald abtreten wird?

**LILLIAN:** *(steht unvermittelt auf)* Ich hab' genug davon! Laura und ich werden uns jetzt in unser Zimmer zurückziehen.

*(LAURA und LILLIAN gehen ab)*

## 6. SZENE

**Szene:** Gästezimmer, das sich LILLIAN und LAURA teilen. Die beiden Betten befinden sich rechts hinten und rechts vorne. Eine kleine Couch steht in der unteren Mitte, und in ihrer Nähe befindet sich ein Sessel. Ein großes Porträt COLONEL DIJONS hängt an der Wand über dem Kamin, hinten in der Mitte. LILLIAN öffnet ihren Koffer und wühlt darin herum. LAURA schaut sich im Zimmer um.

**LILLIAN:** Entschuldigst du mich, Laura? Ich gehe mich ein wenig frischmachen. Bitte, fühl' dich wie zu Hause und schau dich ruhig um!

**LAURA:** Danke, Lil, das werd' ich vielleicht auch tun.

*(LILLIAN eilt aus dem Zimmer und läßt Laura allein. LAURA geht für eine Weile im Zimmer umher, untersucht Schränke, Schubladen und verschiedene andere Dinge; dann wagt sie sich hinaus in das riesige Herrenhaus.)*

### WEITER GEHT'S...

Wie üblich hat Lauras Neugier die Oberhand gewonnen. In diesem Fall befürchte ich jedoch, daß sie sich etwas zuviel zugemutet hat. Wir wollen uns ihr anschließen, jetzt, bevor der richtige Spaß beginnt. Vielleicht kommen wir rechtzeitig, um ihr zu helfen, wenn sie versucht, das Rätsel von.... THE COLONEL'S BEQUEST zu lösen!

### Die Benutzung dieses Handbuchs

Im gesamten Handbuch werden die Informationen folgendermaßen dargestellt:

MENÜBEFEHLE werden in Großbuchstaben geschrieben.

Beispiel: SAVE (Sichern), RESTORE (Laden), QUIT (Abbrechen), PAUSE GAME (Spiel unterbrechen)

**Befehle, die eingetippt werden müssen**, sind fett gedruckt.

Beispiel: Geben Sie **ask lillian about ethel** ein.

Geben Sie **cd \sierra** ein.

Teile der Befehlszeile, die nicht eingetippt werden sollen, sind nicht fett gedruckt. In der Zeile "Geben Sie **cd \sierra** ein", soll "Geben Sie" und "ein" also nicht geschrieben werden.

[Beispieltext] und [Tasten] erscheinen in eckigen Klammern, die sie vom übrigen Text absetzen. Die Klammern selbst stellen also keine Tastenbefehle dar, die mit eingegeben werden sollen.

Beispiel: [Gegenstand], [Figur], [Leertaste], [Tab], [PgUp]

Zwei oder mehr Tasten, die gleichzeitig gedrückt werden sollen, sind durch einen Gedankenstrich (-) voneinander getrennt. Auch dieser Gedankenstrich sollte nicht mit eingegeben werden.

Beispiel: Drücken Sie [Strg-I], um Ihr Inventar zu sehen.

Wenn innerhalb eines Befehls eine Leerstelle steht, muß sie mit eingegeben werden.

Beispiel: Geben Sie **cd \sierra** ein. (Die Leerstelle zwischen **cd** und **\sierra** sollte also als Bestandteil des Befehls mit eingetippt werden.)

Der hier benutzte Begriff "Diskette" bezieht sich entweder auf 3,5"- oder 5,25"-Datenspeicherplatten.

### ALLE SYSTEME

**Hinweis:** Falls Ihre Spieldiskette eine README-Datei enthält, können Sie hier wichtige Informationen und Anleitungen finden, die erst nach Druck der Dokumentation und Begleitmaterialien verfügbar wurden. Die README-Datei sollten Sie vor dem Installieren des Programms lesen, um unliebsame Überraschungen während der Installation oder beim Betreiben des Programms zu vermeiden.

### MS-DOS README-ANLEITUNGEN

Um die README-Datei von DOS aus einzusehen, tippen Sie: **readme**. Sollte die Datei länger als eine Bildschirmhöhe sein, benutzen Sie [Page Up]/[Page Down], um Bildschirm für Bildschirm durch die Datei zu scrollen.

### ATARI README-ANLEITUNGEN

Um die README-Datei vom Desktop aus einzusehen, klicken Sie das README.DOC-Icon zweimal an. Sie werden ein Nachrichtenkästchen mit den Wahlmöglichkeiten SHOW, PRINT und CANCEL (ZEIGEN, DRUCKEN und ABBRECHEN) sehen. Wählen Sie SHOW, um die Datei Bildschirm für Bildschirm zu sehen. Drücken Sie [ENTER], um den nächsten Bildschirm zu sehen. Wählen Sie PRINT, um die Datei zu drucken. Wählen Sie CANCEL, um das Nachrichtenkästchen zu verlassen.



## AMIGA README-ANLEITUNGEN

Legen Sie die WorkBench-Diskette ins Laufwerk DF0: ein, und schalten Sie Ihren Computer ein.

Klicken Sie das CLI-Icon zweimal an.

Benutzer mit nur einem Laufwerk: Kopieren Sie den Befehl "type" (Tippen) in Ihren Arbeitsspeicher. Lesen Sie die Anleitungen in Ihrem Amiga-Besitzerhandbuch. Legen Sie Spieldiskette 1 ein. Tippen Sie: **type readme**.

Benutzer mit mehr als einem Laufwerk: Legen Sie die WorkBench ins Laufwerk DF0: ein. Legen Sie die Spieldiskette 1 ins Laufwerk DF1: ein. Tippen Sie **cd DF1:**. Tippen Sie: **type readme**.

## ZU BEGINN: DISKETTENLAUFWERKE

Es ist immer ratsam, Sicherungsdisketten Ihrer Originalprogrammdisketten zu erstellen, um die Lebensdauer der Originaldisketten zu erhöhen und sie vor Unfällen zu schützen. Befolgen Sie die Anleitungen Ihres Computers zur Erstellung aller Sicherungsdisketten von Spieldisketten.

*Selbst beim Spielen von der Festplatte werden Sie möglicherweise eine Leerdiskette zum Sichern der Spiele formatieren wollen.* Folgen Sie den Anleitungen Ihres Computers zum Formatieren einer Diskette, und halten Sie die Leerdiskette während des Spiels griffbereit. Nützliche Hinweise zum Sichern des Spiels finden Sie in den Handbuchabschnitten "Das Spiel sichern" und "Kommunikation mit *The Colonel's Bequest*".

Beim Installieren des Programms werden Sie wahrscheinlich aufgefordert, eine "Drivers"-Diskette einzulegen. Beim Erscheinen dieser Aufforderung legen Sie bitte die als "Drivers" gekennzeichnete Diskette ein und drücken [ENTER], so daß die entsprechenden Treiber ("Driver") geladen werden können. Manche Spiele haben keine getrennte Treiber-Diskette.

## MS-DOS

### Das Spiel installieren

Legen Sie die von Ihrer Diskette 1 erstellte Sicherungsdiskette in Ihr Laufwerk ein. Geben Sie den Kennbuchstaben des Laufwerks ein, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. **a:**), und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie nun **install** ein, und drücken Sie [ENTER].

Beantworten Sie die Bildschirmfragen, indem Sie Ihre Wahl mit den [Pfeiltasten] oben und unten markieren und mit [ENTER] bestätigen.

## INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren möchten. Wenn nicht, drücken Sie [ESC], um diesen Schritt zu überspringen. Wenn Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren möchten, geben Sie den Kennbuchstaben Ihrer Festplatte ein (in der Regel C), und folgen Sie den Bildschirmmanweisungen.

**Hinweis:** Das Installationsprogramm erstellt eine Datei namens **RESOURCE.CFG** auf der Diskette 1. Daher darf die Diskette 1 keinen Schreibschutz haben, wenn die Installation erfolgreich abgeschlossen werden soll. Durch diesen Installationsbefehl werden keine weiteren Dateien auf der Diskette 1 erstellt oder geändert.

## LADEANLEITUNG

Nach Abschluß des Installationsvorgangs:

### Beim Spielen von der Diskette:

1. Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A: ein.
2. Geben Sie **a:** ein, und drücken Sie [ENTER].
3. Geben Sie **sierra** ein, und drücken Sie [ENTER].

### Beim Spielen von der Festplatte:

1. Geben Sie im Quellverzeichnis **cd sierra** ein, und drücken Sie [ENTER].
2. Geben Sie **cb** ein, und drücken Sie [ENTER].

## SPIELE AUF DISKETTE SICHERN

**HINWEIS:** Sollten Sie von Disketten aus spielen, müssen Sie eine einzeln formatierte Diskette bereithalten, bevor Sie ein Spiel sichern können.

Da jede Diskette nur eine begrenzte Anzahl von Spielen speichern kann, empfehlen wir Ihnen, mehr als nur eine formatierte Diskette bereitzuhalten, um ausreichend Raum für die Spielsicherung zu garantieren.

1. Wählen Sie **SAVE GAME** (Spiel sichern) vom Dateienmenü, oder drücken Sie [F5]. Das Spielsicherungs-menü erscheint.
2. Benutzen Sie die [Tab]-Taste, um die Option **CHANGE DIRECTORY** (Verzeichnis wechseln) zu wählen. Mit der Rücktaste oder [Ctrl-C] löschen Sie die Befehlszeile.
3. Geben Sie nun den Kennbuchstaben des zum Sichern benutzten Laufwerks ein, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. **a:**), und drücken Sie [ENTER].
4. Geben Sie den Namen Ihres gesicherten Spiels ein, und drücken Sie [ENTER], um den Sicherungsvorgang abzuschließen. Wenn Ihre Sicherungsdiskette voll ist, kann sie erneut formatiert (und somit gelöscht) oder aber durch eine neue formatierte Diskette ersetzt werden.

## SPIELE AUF DER FESTPLATTE SICHERN

Wenn Sie Ihre Spiele auf der Festplatte sichern möchten, wird das Programm automatisch versuchen, in das spezielle Spielverzeichnis zu sichern. Wenn Ihnen der Speicherplatz für gesicherte Spiele ausgeht, können Sie es mit einer der folgenden Alternativen versuchen:

1. Sichern Sie alle weiteren Spiele auf Diskette.
2. Sichern Sie Spiele in einem anderen Verzeichnis, indem Sie durch Verwendung der [Tab]-Taste **CHANGE DIRECTORY** (Verzeichnis wechseln) auf dem Spielsicherungs-menü wählen, auf das Sie während des Spiels zugreifen können.
3. Löschen Sie die gesicherten Spiele und das Verzeichnis von Ihrer Festplatte, indem Sie den DOS-Anweisungen folgen. Dazu müssen Sie allerdings zuerst das Spiel verlassen. Das Programm wird dann ein neues Verzeichnis für Ihre Spiele erstellen.
4. Folgen Sie den DOS-Anweisungen zur Erstellung eines neuen Verzeichnisses auf Ihrer Festplatte.

## ATARI ST

### LADEANLEITUNG

**Hinweis:** Wenn Sie einen Atari 520 ST ohne Speichererweiterung benutzen, schalten Sie alle weiteren Tischgeräte aus (benennen Sie .ACC-Erweiterung neu als .ACX), bevor Sie Ihr Sierra-Spiel betreiben.

1. Beim Betreiben des Spiels von den Disketten: Legen Sie die Diskette 1 ins Laufwerk A: ein, und öffnen Sie die Diskette durch zweimaliges Anklicken ihres Icons. Starten Sie das Spiel durch zweimaliges Anklicken von **SIERRA.PRG**.
2. Beim Spielen von der Festplatte: Öffnen Sie die Festplatte durch zweimaliges Anklicken ihres Icons, öffnen Sie dann den Spieleordner durch zweimaliges Anklicken seines Icons. Starten Sie das Spiel durch zweimaliges Anklicken von **SIERRA.PRG**.

## INSTALLATION AUF FESTPLATTE

Bitte beachten Sie: Um Sierra-Spiele auf Ihrer Atari ST-Festplatte zu spielen, benötigen Sie mindestens 512K Speicherkapazität.

1. Öffnen Sie die Festplatte durch zweimaliges Anklicken ihres Icons.
2. Legen Sie einen Spieleordner an, indem Sie **NEW FOLDER....** (NEUER ORDNER....) vom Dateienmenü wählen. Öffnen Sie den neuen Ordner durch zweimaliges Anklicken seines Icons.
3. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A: ein.
4. Kopieren Sie die Spieldiskette in den neuen Spieleordner, indem Sie das Laufwerk A:-Icon in das Fenster hinüberziehen, das Sie in Schritt 3 geöffnet haben.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für jede weitere Spieldiskette.
6. Verwahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort.

## WÄHLEN SIE EINE MUSIKFUNKTION (wenn gewünscht)

Ihr Sierra-Spiel ist am Anfang so aufgebaut, daß es Musik und Geräusche über die eingebauten Lautsprecher des Atari ST abspielt. Wenn Sie einen der unterstützten MIDI-Synthesizer besitzen, können Sie das Musikprogramm (MUSIC) ablaufen lassen, um während des Spiels die Musik über den Synthesizer abspielen zu können.

1. Öffnen Sie die Diskette/Verzeichnis des Spiels, indem Sie dessen Icon zweimal anklicken.
2. Spielen Sie das Musikprogramm ab (MUSIC), indem Sie das **MUSIC.PRG**-Icon zweimal anklicken.
3. Wählen Sie die Musikfunktion (MUSIC DEVICE) aus dem Optionenmenü.
4. Wählen Sie Ihren Synthesizer (oder den "Atari ST Internal Sound" für den eingebauten Lautsprecher), indem Sie den entsprechenden Knopf anklicken. Klicken Sie dann OK an.
5. Installieren Sie das Spiel, indem Sie **INSTALL GAME** auf dem Dateimenü (File) wählen. Damit wird die **RESOURCE.CFG**-Datei auf Ihrer Diskette ersetzt.

**Hinweis:** Es ist wichtig, den Synthesizer einzuschalten, bevor Sie das Spiel starten.



## AMIGA

### INSTALLATIONSANLEITUNG

**Hinweis:** Geben Sie allen Sicherungsdisketten neue Namen, um die Worte "COPY OF" (Kopie von) aus dem Diskettennamen zu entfernen. Solange auch nur eine der Disketten als Kopie benannt ist, wird das System die Originaldisketten fordern und das Spiel nicht laden.

1. Booten Sie Ihren Computer mit WorkBench, und legen Sie Diskette 1 Ihres Sierra-Spiels ein.
2. Klicken Sie das Disketten-Icon zweimal an, und klicken Sie dann das INSTALL-Icon zweimal an.
3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, und klicken Sie die gewünschten Optionen einfach an.
4. Sie werden gefragt, ob das Spiel auf Ihrer Festplatte installiert werden soll. Wenn nicht, wählen Sie NO (Nein); wenn Sie das Spiel jedoch auf Ihrer Festplatte installieren möchten, wählen Sie YES (Ja).
5. Mit der Maus geben Sie an, auf welcher Festplatte das Spiel installiert werden soll.
6. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

### LADLEANLEITUNG

#### Von der Diskette:

1. Wenn Ihr Amiga weniger als 1 Megabyte Speicherplatz hat, schalten Sie das System aus, und entfernen Sie alle externen Laufwerke.
2. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk DF0: ein.
3. Schalten Sie den Computer ein.

#### Von der Festplatte:

1. Laden Sie WorkBench, und klicken Sie Ihr Festplatten-Icon zweimal an.
2. Klicken Sie zweimal die SIERRA-GAMES-Schublade an.
3. Klicken Sie die Schublade des gewünschten Spiels zweimal an.
4. Klicken Sie zweimal das Spiel-Icon an.

## ALLE COMPUTER

### SPIELANLEITUNG

#### DAS BEWEGEN DER FIGUREN

Sie steuern die Bewegungen Ihres Helden auf dem Bildschirm mit den [Pfeiltasten], dem Ziffernblock oder der Maus. Um Ihren Helden über den Ziffernblock anhalten zu lassen, drücken Sie entweder [5] oder betätigen die zuletzt benutzte Pfeiltaste noch einmal. **Versuchen Sie nicht, die Pfeiltaste ständig gedrückt zu halten; damit erreichen Sie lediglich, daß die Figur in ständigem Wechsel anhält und weitergeht und dadurch nur sehr langsam vorankommt.**

Mit der Maus bewegen Sie den Pfeilcursor an die Stelle, zu der sich die Figur bewegen soll, und drücken den linken Mausknopf.

#### SPIELGESCHWINDIGKEIT (GAME SPEED CONTROL)

Manchmal kann es nützlich sein, die Geschwindigkeit der Spielanimation zu bremsen und so einen schwierigen Abschnitt leichter zu machen oder etwas genauer zu beobachten. An anderer Stelle könnte Ihnen das Spiel auch zu langsam sein. In *The Colonel's Bequest* steuern Sie die Spielgeschwindigkeit mit den Tasten [+] und [-] oder wählen die gewünschte Option mit den [Pfeiltasten] oder der Maus vom Geschwindigkeitsmenü.

### MENÜS

Die Menüleiste in *The Colonel's Bequest* ist während des Spiels nicht sichtbar. Wenn Sie [ESC] drücken, erscheint die Menüleiste am oberen Rand Ihres Bildschirms mit mehreren Menüs, die geöffnet werden können, um die Ihnen zur Verfügung stehenden Befehle anzuzeigen.

### MENÜTASTEN

Benutzen Sie die Links- und Rechts-[Pfeiltasten], um ein Menü zu öffnen, und die Hoch- und Runter-[Pfeiltasten], um Optionen innerhalb eines Menüs hervorzuheben. Mit [ENTER] wählen Sie die markierte Option. Drücken Sie [ESC], um zum Spiel zurückzukehren, ohne einen Befehl gewählt zu haben.

## TASTEN-ABKÜRZUNGEN FÜR HÄUFIGE BEFEHLE

Sie können Funktions- und Kontrolltasten benutzen, um viele der häufig wiederkehrenden Befehle abzukürzen.

[F1]	Hilfe
[F2]	Sound ein/ausschalten
[F3], [Leertaste]	Wiederholung des vorhergehenden Befehls
[F5]	Spiel sichern
[F7]	Laden eines (gesicherten) Spiels
[F9]	Neubeginn des Spiels (von Anfang an)
[Tab]	Inventar
[ESC]	Anzeigen der Menüleiste, Spielpause
[Strg-C]	Löschen der eingetippten Befehlszeile
[Strg-I]	Inventar
[Strg-P]	Spielpause
[Strg-Q]	Beenden des Spiels
[+]	Erhöhung der Geschwindigkeit
[-]	Herabsetzung der Geschwindigkeit
[=]	Normale Geschwindigkeit
[Strg-V]	Veränderung der Lautstärke
[Shift-Klick]	Anschauen eines Gegenstandes (siehe unten)

### SHIFT-KLICK

**SHIFT-KLICK\*** erlaubt Ihnen, eine Person oder einen Gegenstand mit Hilfe der Maus näher zu betrachten. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den entsprechenden Platz, eine Person oder ein Objekt, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig den Mausknopf. Daraufhin erhalten Sie eine Beschreibung.

**\*Hinweis:** Wenn Ihre Maus mehr als einen Knopf hat, brauchen Sie die [SHIFT]-Taste nicht zu drücken. Benutzen Sie stattdessen einfach den RECHTEN Mausknopf.

### BENUTZUNG DER TAB-TASTE

Während Sie Sierra-Spiele betreiben, erfüllt Ihre [Tab]-Taste zwei Hauptfunktionen. Sie können sie sowohl zur Ansicht Ihrer Gegenstände im Inventar benutzen, als auch (wenn Sie keine Maus verwenden) zur Wahl von Optionen in bestimmten Menüs. Die folgenden Menüs erfordern die Benutzung der [Tab]-Taste zur Hervorhebung von Menüoptionen.

#### MENÜ

1. Opening (Eröffnung)
2. Restart Game (Neubeginn des Spiels)
3. Quit Game (Beenden des Spiels)
4. Save Game (Sichern des Spiels)
5. Restore Game (Laden eines Spiels)
6. Death Window (Totenfenster)

#### WÄHLEN SIE AUS

Yes, No (Ja, Nein)  
Restart, Continue (Neubeginn, Fortsetzen)  
Quit, Continue (Verlassen, Fortsetzen)  
Save, Change Directory, Cancel, Replace (Sichern, Verzeichniswechsel, Löschen, Ersetzen)  
Restore, Cancel, Change Directory (Neuladen, Löschen, Verzeichniswechsel)  
Restore, Restart, Quit (Neuladen, Neubeginn, Verlassen)

### MAUSSTEUERUNG (wenn gewünscht)

Ihre Maus ist nützlich zur Bewegung Ihrer Figur und Erforschung Ihrer Umgebung. Bewegen Sie den Mauszeiger an den Ort, zu dem die Figur gehen soll, und drücken Sie den Mausknopf. Hat Ihre Maus mehrere Knöpfe, dann benutzen Sie den linken.

### HÄUFIG EINGESETZTE BEFEHLE

Viele der Figuren sind im Besitz von Informationen, die Ihnen helfen können. Um mit einer Figur zu reden, geben Sie **talk to** [Figur] (reden mit), **ask** (oder **tell**) **about** [Figur oder Gegenstand] (fragen nach/über) ein. Zum Beispiel: **talk to gertie** (mit Gertie sprechen), **tell the colonel about lillian** (dem Colonel von Lillian erzählen) oder **ask lillian about the** [Gegenstand] (Lillian nach dem [Gegenstand] fragen). Versuchen Sie immer mehrere Ansätze. Zeigen Sie jemandem einen Gegenstand (**show**), und vielleicht erhalten Sie wertvolle Informationen. Eine Spielfigur etwas fragen (**ask**) könnte eine andere Reaktion hervorrufen als ihr etwas zu erzählen (**tell**).



Manchmal finden Sie nützliche Gegenstände. Um einen Gegenstand aufzuheben, geben Sie **take** (nehmen) oder **get** (holen) und den Namen des Gegenstandes ein, z.B. **take the note** (die Notiz nehmen) oder **get the key** (den Schlüssel holen).

Passen Sie gut auf Details auf. Um Gegenstände genau anschauen zu können, geben Sie **look at the** [Gegenstand] (Gegenstand anschauen) ein, z. B. **look at the table** (Tisch anschauen). Sie können auch die oben beschriebene [Shift-Klick]-Funktion anwenden.

Die aufgenommenen Gegenstände werden Sie zur Erforschung Ihrer Umgebung brauchen. Sie können verschiedene Handlungen vornehmen, indem Sie zum Beispiel **use the** [Gegenstand] (Gegenstand benutzen), **give the** [Gegenstand] **to** [Figur] (Gegenstand Figur überreichen) oder **show** [Gegenstand] **to** [Figur] (Gegenstand Figur zeigen) eingeben. Die Art und Weise, in der Sie ein Problem angehen, kann zu verschiedenen Lösungen führen.

### BEFEHLE WIEDERHOLEN

Wenn Sie einen Befehl wiederholen möchten, wählen Sie RETYPE (Neueingeben) vom Handlungsmenü (ACTION), und drücken Sie die [Leertaste] oder [F3].

### INVENTAR (INVENTORY)

Um die mitgeführten Gegenstände zu sehen, benutzen Sie die Option INVENTORY (Inventar) auf dem Handlungsmenü (ACTION) oder drücken [Strg-I] oder die [Tab]-Taste. Daraufhin erscheint eine Liste aller mitgeführten Gegenstände. Um einen Gegenstand näher anschauen zu können, klicken Sie mit der Maus seinen Namen an oder verwenden die Pfeiltasten, um den Namen hervorzuheben, und drücken [ENTER]. Drücken Sie nochmals [ENTER], wählen Sie OK, oder drücken Sie [ESC], um das Spiel fortzusetzen.

### SPIELPAUSE

Um eine Spielpause einzulegen, wählen Sie PAUSE vom Handlungsmenü (ACTION), und drücken Sie [Strg-P] oder die [ESC]-Taste. Drücken Sie [ENTER] oder [ESC], um das Spiel fortzusetzen.

### DAS SPIEL SICHERN

Wenn Sie ein Spiel sichern möchten, wählen Sie SAVE (Sichern) vom Dateimenü (FILE) oder drücken [F5]. Es ist ratsam, Spiele regelmäßig zu sichern und somit eine kreative Erforschung und Schutz vor Fehlern zu ermöglichen. Vor einer möglicherweise gefährlichen Situation oder nach einem besonders bedeutenden Fortschritt sollten Sie das Spiel immer sichern.

**Hinweis: Wenn Sie von der Diskette spielen, brauchen Sie eine zusätzliche formatierte Diskette, auf der Spiele gesichert werden können. Es ist weiterhin ratsam, daß Sie sich mehrere Verzeichnisse auf Ihrer Spielsicherungsdiskette anlegen, um sicherzugehen, daß genügend Platz für die gesicherten Spiele vorhanden ist.**

Wenn Sie die Spiele auf Ihrer Festplatte sichern, sollten Sie mindestens ein gesondertes Verzeichnis für gesicherte Spiele anlegen. Eine Anleitung dazu finden Sie in Ihrem Computer-Handbuch.

Sie können gesicherte Spiel nach Belieben benennen. Wenn Ihre Figur zum Beispiel an einem Sandstrand steht, könnten Sie das Spiel unter dem Namen "**am Sandstrand**" oder einfach unter "**Sandstrand**" sichern.

### DAS SPIEL LADEN (RESTORE)

Wählen Sie RESTORE vom Dateimenü (FILE), oder drücken Sie [F7]. Sie werden aufgefordert, den Namen des entsprechenden Spiels einzugeben. (Wenn Sie nur ein Laufwerk benutzen, werden Sie aufgefordert, Ihre Diskette mit den gesicherten Spielen einzulegen). Markieren Sie das gewünschte Spiel, und wählen Sie RESTORE. Falls das Spiel in einem anderen Verzeichnis gesichert wurde, wählen Sie CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln).

### DAS SPIEL ABBRECHEN (QUIT)

Wenn Sie nicht länger spielen möchten, wählen Sie QUIT (Beenden) vom Dateimenü (FILE) oder drücken [Strg-Q].

### DAS SPIEL NEU BEGINNEN (RESTART)

Ein laufendes Spiel können Sie jederzeit neu beginnen, indem Sie RESTART vom Dateimenü wählen oder [F9] drücken. Das Spiel beginnt dann erneut im Gästezimmer von Lillian und Laura.

### INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN WÄHREND DES SPIELS

Sie können generell die Spielsituation zwischendurch beeinflussen, indem Sie einfache Befehle, die lediglich aus einem Nomen und einem Verb bestehen, eingeben. Zum Beispiel kann der Befehl **get into the car** (in den Wagen einsteigen) zu **get in car** abgekürzt werden. Falls nicht anders angewiesen, drücken Sie nach jedem Befehl [ENTER].

*The Colonel's Bequest* versteht viele gebräuchliche Verben. Hier sind einige, die Sie ausprobieren können:

LOOK (schauen)	CLIMB (klettern)	OPEN (öffnen)	STAND (stehen)
GET (holen)	PUSH (stoßen)	CLOSE (schließen)	GIVE (geben)
READ (lesen)	PLAY (spielen)	PULL (ziehen)	EXAMINE (untersuchen)
LOAD (laden)	TELL (erzählen)	SHOOT (schießen)	JUMP (springen)
TALK (reden)	USE (benutzen)	MOVE (bewegen)	TAKE (nehmen)
PRY (herumschnüffeln)	ASK (fragen)	SHOW (zeigen)	

Ein Nachrichtenfenster erscheint jedesmal, wenn Sie einen Befehl eingeben, und auch zu anderen Zeiten während des Spiels. Wenn Sie die Nachricht gelesen haben, drücken Sie [ENTER], um das Fenster verschwinden zu lassen und das Spiel wieder aufzunehmen.

Machen Sie sich Notizen (**TAKE NOTES**), wenn Sie Hinweise und Informationen entdecken. Halten Sie alles fest, was Sie für wichtig erachten. Machen Sie sich eine Notiz von jedem Bereich, den Sie besuchen, einschließlich dort gefundener Gegenstände, und von gefährlichen Bereichen in der Nähe.

Zeichnen Sie eine Karte (**DRAW A MAP**). Während Sie im Spiel weitergehen, erscheint eine Uhr in bestimmten Abständen auf Ihrem Bildschirm. Halten Sie das Ereignis und den Ort, an dem es geschieht, fest. Dies wird Ihnen helfen, nicht die Übersicht über Ihre Fortschritte zu verlieren.

Beobachten Sie die Uhr (**WATCH THE CLOCK**). Während Sie im Spiel weitergehen, erscheint eine Uhr in bestimmten Abständen auf Ihrem Bildschirm. Halten Sie das Ereignis und den Ort, an dem es geschieht, fest. Dies wird Ihnen helfen, nicht die Übersicht über Ihre Fortschritte zu verlieren.

Schauen Sie sich überall um (**LOOK**). Wenn Sie das erste Mal in ein Zimmer eintreten, werden Sie eine Nachricht auf Ihrem Bildschirm erhalten, die das Zimmer beschreibt. Wenn Sie wieder in das Zimmer kommen, müssen Sie **look around** (umschauen) oder **look room** (Zimmer anschauen) eingeben, um die Beschreibung zu erhalten. Sehen Sie sich alle Gegenstände, auf die Sie stoßen, genau an.

Erforschen Sie sehr genau jeden Bereich des Spiels (**EXPLORE**), und passen Sie auf Hinweise und versteckte Orte auf. Suchen Sie jeden Bereich der Villa und das sie umgebende Grundstück ab. Kehren Sie häufig zu einem Bereich zurück, und machen Sie sich eine Notiz von allen Veränderungen. Es könnte sich etwas in einem Bereich ereignen, während Sie sich woanders aufhalten.

Reden Sie (**TALK**) mit jedem, den Sie treffen, aber seien Sie diskret! Einige der Figuren werden freundlich und hilfsbereit sein; sie könnten Ihnen wertvolle Informationen und Ratschläge geben. Andere könnten Sie in die Irre führen. Probieren Sie verschiedene Arten aus, andere anzusprechen und mit ihnen umzugehen. Wenn das Ansprechen oder Ausfragen nur zu wenigen oder gar keinen Ergebnissen führt, zeigen Sie ihnen etwas Interessantes, das Sie gefunden haben. Vielleicht können Sie dann einen hilfreichen Kommentar dazu erhalten.

Hören Sie Gespräche genau zu (**LISTEN**). Nützliche Informationen werden unter den anderen Figuren ausgetauscht, und Sie sollten auf Details achten, die Ihnen bei Ihren Nachforschungen weiterhelfen könnten.

Heben Sie alles auf (**PICK UP**), was nicht niet- und nagelfest ist. Sie werden auf eine Reihe von Gegenständen stoßen, die Ihnen später von Nutzen sein können. Sie haben dazu eine Inventarliste zur Hand, die Sie jederzeit einsehen können, wenn Sie die [TAB]-Taste drücken.

Benutzen Sie die Gegenstände (**USE**), die Sie im Spiel aufgehoben haben, um Problemstellen zu lösen, oder um Ihnen beim Vorankommen zu helfen und weitere Hinweise zu entdecken.

Seien Sie vorsichtig (**BE CAREFUL**), und bleiben Sie allzeit bereit - eine Katastrophe könnte sich an den unwahrscheinlichsten Orten ereignen.

**SICHERN SIE IHR SPIEL REGELMÄßIG**, besonders wenn Sie sich in eine neue oder gefährliche Situation begeben. Wenn Sie Ihr Spiel an verschiedenen Punkten sichern, können Sie immer an die gewünschte Stelle eines Spiels zurückkehren. Das bedeutet, daß Sie wie mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit zurückkehren können, um spätere Fehler zu vermeiden oder andere Lösungen auszuprobieren. Es empfiehlt sich, in jedem Akt von *The Colonel's Bequest* mindestens ein Spiel zu sichern. Achten Sie nach dem Laden eines gesicherten Spiels auf die Uhrzeit. Vergleichen Sie sie mit Ihren Aufzeichnungen. Sie müssen einige Handlungen wiederholen, damit sich die Ereignisse genau wie vorher abspielen.



**LASSEN SIE SICH NICHT ENTMUTIGEN.** Selbst scheinbar unüberwindliche Hindernisse sind kein Grund zur Verzweiflung. Verbringen Sie eine Weile mit der Erforschung eines anderen Gebiets, ehe Sie zu diesem Problem zurückkehren. Jedes Problem hat seine Lösung, und manche haben mehr als eine. Bestimmte Lösungen können das nächste Problem erschweren, andere können es leichter machen. Wenn Sie nicht weiter kommen, versuchen Sie einfach, das Spiel an einem früheren Punkt wieder aufzunehmen und einen anderen Weg zu finden.

**LASSEN SIE SICH HELFEN.** Es hilft und macht Spaß, gemeinsam mit einem Freund zu spielen. Zwei (oder mehr) Köpfe sind besser als einer, wenn es gilt, Hinweise zu entschlüsseln und Probleme zu lösen.

### **SCHNELLDURCHLAUF (WALKTHROUGH)**

Hinweis: Um das Ziel von *The Colonel's Bequest* zu verstehen, ist es sehr wichtig, daß Sie sich den Zeichentrickfilm am Anfang des Spiels wenigstens einmal anschauen.

**VERWENDUNG DES SCHNELLDURCHLAUFS.** Bewegung auf dem Bildschirm: nach Norden = hoch; nach Süden = runter; nach Westen = links; nach Osten = rechts. Der Schnelldurchlauf führt Sie durch mehrere Spielbildschirme. Bewegen Sie Ihre Figur zu den vorgeschlagenen Orten auf den Bildschirmen, und geben Sie die Wörter ein, die fett gedruckt sind.

**WARNUNG:** Die folgenden Informationen sind nur für unerfahrene Abenteurer bestimmt. Der Inhalt schließt Antworten auf einige Rätsel und Hinweise des Spiels ein, die erfahrene Abenteurer wahrscheinlich nicht wissen möchten. Lesen Sie nur dann weiter, wenn Sie Schwierigkeiten haben, *The Colonel's Bequest* zu starten.

Wenn der Zeichentrickfilm am Anfang des Spiels zu Ende geht, sehen Sie Laura und Lillian in ihrem Gästezimmer. Wenn sich Lillian entschuldigt und den Raum verläßt, haben Sie die Kontrolle über das Spiel. Das Wichtigste zu diesem Zeitpunkt für Sie ist die Erkundung Ihrer Umgebung.

Gehen Sie in nördlicher Richtung zum Kamin. Beachten Sie das Portrait des Colonels über dem Kaminsims.

Geben Sie **look at the portrait** (Portrait anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **look at the bed** (Bett anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Nachdem Sie die Antwort gelesen haben, gehen Sie nach Süden und Osten, und stellen Sie sich vor das Bett, das am nördlichsten liegt. Auf dem Bett befindet sich ein Koffer.

Drücken Sie die [TAB]-Taste.

Geben Sie **open the suitcase** (Koffer öffnen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Lesen Sie die Beschreibung des Kofferinhalts.

Drücken Sie die [TAB]-Taste.

Gehen Sie durch die Tür in der östlichen Wand in Ethels Gästezimmer.

Geben Sie **look at the shelves** (Regale anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **look at the doll house** (Puppenhaus anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **take the bear** (den Teddybären nehmen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Gehen Sie nach Norden, und bleiben Sie bei Ethel stehen.

Geben Sie **talk to ethel** (mit Ethel reden) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **ask ethel about lillian** (Ethel nach Lillian fragen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Verlassen Sie Ethels Zimmer durch die Tür in der westlichen Wand, und treten Sie in Ihr Gästezimmer ein.

Gehen Sie durch die westliche Tür in den Flur.

Geben Sie **look at the marble statue** (Marmorstatue anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **look at the armoire** (Waffenschrank anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **look in the armoire** (in den Waffenschrank schauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Gehen Sie nach Norden in das Badezimmer.

Geben Sie **look at lillian** (Lillian anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **look at the tub** (Badewanne anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Gehen Sie zum Waschbecken.

Geben Sie **wash hands** (Hände waschen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Gehen Sie aus dem Badezimmer zurück in den Flur.

Gehen Sie weiter nach Westen den Flur entlang.

Nördlich des Waffenschanks befindet sich eine Tür in der westlichen Wand. Gehen Sie durch diese Tür in das Zimmer des Colonels.

Geben Sie **look at the elevator** (Fahrstuhl anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **open the elevator gate** (Fahrstuhltür öffnen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **look at the fireplace** (Kamin anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **look at fifi** (Fifi anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie **look at the colonel** (Colonel anschauen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Stellen Sie sich neben den Colonel.

Geben Sie **tell the colonel about lillian** (dem Colonel von Lillian erzählen) ein, und drücken Sie [ENTER].

Nachdem Sie die Antwort erhalten haben, gehen Sie nach Osten aus dem Zimmer hinaus und zurück in den Flur.

Jetzt wäre eine gute Gelegenheit, das Spiel zu sichern. Schauen Sie unter "Das Spiel sichern" in diesem Handbuch nach.

Gehen Sie nach Süden. Dort werden Sie ein Geländer sehen, an dem mehrere Geländerstangen in einem Bereich zu Ihrer Linken fehlen. Lehnen Sie sich gegen diesen Bereich.

Nachdem Sie zu Tode gestürzt sind, laden Sie Ihr Spiel wieder, und beginnen Sie von neuem mit der Erkundung der Villa ... aber vorsichtig!

### **PROBLEME MIT DER DISKETTE?**

#### **TECHNISCHER RAT (NUR FÜR MS-DOS)**

Falls Sie mit der Spieldiskette Probleme haben, ist das nicht zwangsläufig ein Materialfehler. Versuchen Sie zuerst folgendes:

1. Wenn eine der folgenden Meldungen erscheint:

"Insert Disk#\_", obwohl die Diskette bereits eingelegt wurde oder das Spiel auf Ihrer Festplatte installiert ist, "Out of Handles" oder "Out of Heaps" oder das Spiel blockiert,

"Disk Error",

könnte das Problem durch im Arbeitsspeicher (RAM) residente Programme verursacht werden. Sie sollten daher Ihren Computer von einer Diskette booten, die ausschließlich Ihr Betriebssystem enthält. Folgen Sie dieser Anleitung zur Erstellung einer "Sierra-Boot-Diskette".

Formatieren Sie eine Leerdiskette mit den DOS-Betriebssystemdateien (mit /s), um eine Diskette zum Booten zu erstellen.

#### **VON DER FESTPLATTE FORMATIEREN**

**A)** Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk a: ein.

**B)** Wenn das Systemzeichen C erscheint, geben Sie **format a:/s** ein.

**Hinweis:** Wenn Ihr Laufwerk a: für HD-Disketten ausgelegt ist und Sie DD-Disketten benutzen, geben Sie bitte folgendes ein: **format a:/4/s** (für 5.25"-Disketten) oder **format a:/n:9/s** (für 3.5"-Disketten)



### Erstellen einer Systemdiskette

**A)** Legen Sie Ihre Original-DOS-Diskette in Laufwerk a: ein.

**B)** Wenn das Systemzeichen A: erscheint, geben Sie **format a:/s** ein (und wechseln Sie zu einer leeren Diskette, wenn das Formatierungsprogramm Sie dazu auffordert).

**Hinweis:** Wenn Ihr Laufwerk a: für HD-Disketten ausgelegt ist und Sie DD-Disketten benutzen, geben Sie bitte folgendes ein: **format a:/4/s** (für 5.25"-Disketten) oder **format a:/n:9/s** (für 3.5"-Disketten)

**C)** Drücken Sie [ENTER].

**D)** Folgen Sie den DOS-Anleitungen.

Sie sollten nun mit einem "files=20"-Befehl eine CONFIG.SYS-Datei auf Ihrer Sierra-Boot-Diskette erstellen. Richten Sie sich dazu nach der folgenden Anleitung:

**A)** Geben Sie **a:** ein, und drücken Sie [ENTER]

**B)** Geben Sie **copy con config.sys** ein, und drücken Sie [ENTER]

**C)** Geben Sie **files=20** ein, und drücken Sie [ENTER]

**D)** Drücken Sie [F6] und [ENTER].

Daraufhin sollte die Nachricht "1 File(s) copied" (1 Datei(en) kopiert) erscheinen. Sie müssen nun Ihren Computer mit Ihrer neuen Sierra-Boot-Diskette erneut booten. Dazu schalten Sie Ihren Computer aus und dann wieder ein, oder Sie drücken [Strg-Alt-Del].

### COLONEL'S BEQUEST

**COLONEL'S BEQUEST** è un gioco di avventure diverso dagli altri e può essere meglio definito come una rappresentazione interattiva in 8 atti. Tu ti troverai ad eseguire l'intero gioco in una sola località, su un'isola remota in un delta. Gli eventi possono occorrere in questo luogo in qualsiasi momento del gioco, sia che tu sia presente o meno.

Alla fine di ciascun Atto, sullo schermo appare un orologio che batte l'ora. Questo apparirà anche in altri intervalli durante il gioco. Annotati gli avvenimenti che ne sono la causa e il luogo nel momento in cui si verificano, allo scopo di controllare i tuoi progressi. Trovarti al posto giusto al momento giusto può risultare di vitale importanza.

Inoltre, se hai esplorato a fondo una stanza, non presumere che la prossima volta che ritorni le cose siano ancora le stesse. Mentre tu sei occupato ad esplorare altre zone, qualcuno potrebbe entrare nella stanza e lasciare un indizio prezioso da trovare!

#### I PERSONAGGI

##### *Laura Bow*

Laura è una 20enne diplomata in giornalismo alla Università di Tulane di New Orleans. Una ingenua ragazza degli anni '20 attenta e pratica, energica e coraggiosa. E' famosa per la sua curiosità, una dote probabilmente ereditata da suo padre, investigatore della Polizia di New Orleans.

##### *Colonnello Henry Dijon*

Henry Dijon è un tipico burbero colonnello del sud. Ricco, eccentrico e solitario. Vive solo, fatta eccezione per i domestici: Jeeves, Celie e Fifi, e i suoi animali. Ha riportato ferite nella guerra Ispano-Americana dove si è distinto con onore.

##### *Lillian Prune*

Lillian è la compagna di scuola di Laura e nipote del Colonnello. La sua personalità può essere definita estroversa e ribelle; beve, fuma e frequenta parecchi giovanotti. Il suo abbigliamento è quello spregiudicato degli anni '20.

##### *Ethel Prune*

Madre di Lillian e sorella più piccola del Colonnello, nota per il suo carattere lamentoso e piagnucolante. La si può trovare spesso alticcia e dà l'impressione di essere del tutto inerme.

##### *Gertrude Dijon*

Gertie è la vedova del fratello minore del Colonnello. Nota per essere avida, snob e autoritaria. Ha un debole per i gioielli ... specialmente per le perle.

##### *Gloria Swansong*

figlia di Gertie e nipote del Colonnello. Un'aspirante attrice, Gloria adora la vita brillante di Hollywood. E' una bellissima bionda platinata, ama il denaro, i gioielli e i fidanzati ricchi.

##### *Rudolph Dijon*

Rudy è il figlio di Gertrude, fratello di Gloria e nipote del Colonnello. Dà l'impressione di essere un po' troppo furbo. Rudy è noto per essere un giocatore, un cacciatore di donne e un beone. Di lui si dice che non ha mai fatto niente di buono in vita sua.

##### *Clarence Sparrow*

Clarence è l'avvocato del Colonnello. Egli si occupa di tutti gli affari e della contabilità del Colonnello. E' piuttosto infido e si dice che ambisca al patrimonio del Colonnello.

##### *Dr. Wilbur C. Feels*

Il Dr Feels è il medico personale del Colonnello da lungo tempo. E' noto per essere un dissoluto e per le sue dubbie pratiche mediche.

##### *Jeeves*

Jeeves è il maggiordomo alto e silenzioso del Colonnello. Imponente e solenne, non è un tipo cordiale o premuroso. A cosa mira veramente?

##### *Fifi*

Fifi è la provocante cameriera francese del Colonnello. Si dice che tra lei e il Colonnello ci sia un rapporto alquanto diverso da quello semplicemente domestico. Molti in famiglia pensano che Fifi usi il Colonnello per impossessarsi dei suoi soldi.

##### *Celie*

Celie è la cuoca del Colonnello. Superstiziosissima e piuttosto riservata, ma può essere anche cordiale e utile se avvicinata con cautela. Si dice che pratichi il voodoo.

##### *Beauregard*

Beauregard è il cane del Colonnello. Un vecchio e pigro segugio che passa quasi tutto il tempo nel suo canile.

##### *Blaze*

Blaze è il vecchio cavallo del Colonnello. Come lui è un veterano della guerra Ispano-Americana, ma ora raramente lascia la comodità delle stalle.

##### *Polly*

Il pappagallo del Colonnello è appollaiato sul trespolo in salotto. Parla quando ne ha voglia, o quando viene stimolato appropriatamente.



## ATTO I

### SCENA I

**Scena:** *Giorno. Prato dell'Università di Tulane, New Orleans, Louisiana, anno 1925, durante un intervallo. LAURA BOW è seduta su una panchina, al centro del palcoscenico, mentre legge un libro di testo. LILLIAN PRUNE, anch'essa al centro, sta accanto a LAURA.*

**LILLIAN:** Laura, sono stata appena invitata alla villa di mio Zio per una riunione di famiglia questo fine settimana.

**LAURA:** *(Come assorta nei suoi studi)* Bello. Devi essere emozionata Lil.

**LILLIAN:** Sì, suppongo di sì. *(sembra un po' confusa, poi il viso le si illumina all'improvviso)* Magari potresti venire con me! La villa di Zio Henry è su un'isola privata, proprio in mezzo al delta. Una come te dovrebbe esserne affascinata!

**LAURA:** Non so, Lillian. Veramente dovrei studiare.

**LILLIAN:** Oh, dai Laura. Ci divertiremo!

*(pausa)*

**LAURA:** *(alzando lo sguardo e chiudendo il libro)* Beh, penso non mi faccia male. E in ogni caso sarà più divertente che ripassare l'esame di biologia.

**LILLIAN:** Oh, ci divertiremo un mondo. Non te ne pentirai, Laura!

### SCENA II

**Scena:** *Notte. Un delta scuro e brumoso. LAURA e LILLIAN solcano l'oscurità a bordo di una piccola imbarcazione pilotata da un NERO alto e silenzioso. Il silenzio viene rotto di tanto in tanto dall'inquietante stridere di uccelli notturni. Finalmente, tra la densa vegetazione si comincia a discernere la forma di una grossa dimora. La barca va a fermarsi contro un pontiletto e le ragazze sbarcano. Senza una parola, il NERO volta l'imbarcazione e si perde rapidamente nella nebbia oscura del delta. LAURA rimane a guardare fino a quando non scompare alla vista.*

### SCENA III

**Scena:** *Un'isola nella palude, sul terreno incolto dei possedimenti del Colonnello Dijon. Una villa decrepita e sinistra è visibile sullo sfondo. LAURA e LILLIAN camminano verso la casa. LAURA si guarda continuamente attorno, come se si aspettasse di vedere qualcosa saltare fuori dall'ombra. Lei trasale alle parole di LILLIAN.*

**LILLIAN:** Allora, che ne pensi, Laura?

**LAURA:** *(si porta le mani al petto, come per riprendere il fiato)* Non è proprio quello che mi aspettavo *(si guarda attorno)* ma sembra interessante, comunque *(rabbrivisce)*

*(Pausa, mentre le ragazze camminano per un po' in silenzio.)*

**LILLIAN:** Lo Zio Henry è stato colonnello nella guerra Ispano-Americana, sai. In effetti, lui preferisce ancora essere chiamato Colonnello Dijon. Ma io non lo chiamo così - per me lui è il mio caro vecchio Zio Henry.

*(LILLIAN fa una pausa, con un'espressione nostalgica, come se pensasse a dei ricordi cari.)*

**LILLIAN:** Ma è un vecchio un po' strano, però. E' geloso della sua privacy e detesta essere seccato. Ecco perché ha comprato questo posto *(fa un gesto largo)*. Quando ero bambina, mi invitava a venirlo a trovare qui durante l'estate. Ripensandoci, ho l'impressione di essere stata l'unica persona della famiglia di cui gli importasse davvero qualcosa. Ecco perché sono un po' perplessa su questa 'riunione di famiglia'. Non mi sarei mai aspettata una tale convocazione qui da Zio Henry.

### SCENA IV

**Scena:** *La grande veranda della villa Dijon. LILLIAN e LAURA sono al centro davanti ad un enorme portone. Su questo vi sono due pesanti battagli.*

**LILLIAN:** *(afferma uno dei battagli con una risatina)* Un po' da brivido, non trovi?

*(LILLIAN picchia con il battaglio che risuona con un BANG! e poi ancora BANG! Dopo un attimo, la porta si apre stridendo rivelando la sagoma allampanata del maggiordomo Jeeves.)*

**JEEVES:** *(con voce profonda, imponente)* Silii?

*(LAURA rimane a bocca aperta davanti al formidabile maggiordomo)*

**LILLIAN:** *(sorridente)* Jeeves, sono io, Lillian ... non ti ricordi?

**JEEVES:** Ohhh, sii. Bene, sono tutti qui e si stanno radunando nella sala da pranzo. Prego, entrate e raggiungeteli.

*(JEEVES si fa da parte e invita con un gesto le ragazze ad entrare. LAURA e LILLIAN entrano in casa.)*

## SCENA V

**Scena:** *La sala da pranzo della villa Dijon. Il fuoco arde nel camino in fondo al centro. Una enorme tavola splendidamente apparecchiata troneggia al centro della sala. Seduti a tavola vi sono LAURA; LILLIAN; ETHEL PRUNE, la madre di LILLIAN; GERTRUDE DIJON, vedova del fratello del COLONNELLO; GLORIA SWANSON, figlia di GERTRUDE e nipote del COLONNELLO; RUDOLPH DIJON, figlio di GERTRUDE, fratello di GLORIA e nipote del COLONNELLO; CLARENCE SPARROW, l'avvocato del COLONNELLO; e il DR. WILBUR C. FEELS, il vecchio medico personale del COLONNELLO. Durante la cena, LAURA viene presentata agli altri ospiti. Questi sono in genere poco piacevoli e litigano tra di loro per tutto il pasto. Finalmente, si arriva al dolce.*

*(Entra il COLONNELLO DIJON su una sedia a rotelle, sospinta da FIFI, la sua provocante cameriera bionda, che lo parcheggia a capo della lunga tavola.)*

**COLONNELLO DIJON:** *(fa un cenno brusco col capo e parla con voce burbera)* Sono lieto di vedervi tutti qui. Sono certo che vi state chiedendo perché vi ho convocati.

*(pausa, mentre DIJON si schiarisce la gola)*

**COLONNELLO DIJON:** Come sapete, io sono un uomo molto ricco. Purtroppo, ritengo che la mia fine sia prossima per cui ho deciso di lasciare i miei milioni ad ognuno di voi...

*(pausa, DIJON sembra notare LAURA per la prima volta)*

**COLONNELLO DIJON:** E tu chi sei, mia cara?

**LAURA:** *(nervosamente)* Oh, le chiedo scusa, signore, mi chiamo Laura Bow - sono solo un'amica di Lillian. Vuole che esca dalla stanza mentre parla di queste cose?

**COLONNELLO DIJON:** No, no, resta pure seduta dove sei, ho quasi finito. Dove ero rimasto? Ah sì, AHEM! Come stavo dicendo, ognuno di voi, eccetto la signorina...Bow, nevvvero? Sì, bene, tutti voi erediterete UGUALMENTE alla mia scomparsa. Se uno di voi dovesse morire prima di me, la sua parte verrà divisa ugualmente dai restanti.

*(pausa, mentre DIJON osserva i suoi ospiti, lasciando che le sue parole vengano assorbite. Gli ospiti si guardano con sospetto.)*

**COLONNELLO DIJON:** Sono stanco, Fifi. Riportami in camera mia *(guarda di nuovo gli ospiti)*. Se permettete, mi ritiro per la notte. Vi vedrò tutti domattina. Buona notte.

*(DIJON fa un cenno a FIFI che gira la carrozzella e lo spinge fuori dalla sala. Il gruppo rimane seduto in silenzio fino a quando DIJON non è uscito.)*

**GERTRUDE:** Roba da non credere!

**RUDY:** Vecchio caprone.

**GLORIA:** Mi sorprende che non se li voglia portare con sé, è un tale taccagno!

**RUDY:** Io non credo che TU ti meriti niente!

**GLORIA:** Parla per te!

**CLARENCE:** Quanto credete che possieda?

**WILBUR:** Beh, io so che ci farò con la MIA parte!

**CLARENCE:** La TUA PARTE?! Scommetto che il vecchio pazzo vivrà più a lungo di TE!

**GERTRUDE:** Mi chiedo quanto sia malato.

**ETHEL:** Pensi che se ne vada presto?

**LILLIAN:** *(alzandosi di colpo)* Ne ho abbastanza! Laura ed io ce ne andiamo in camera nostra.

*(LAURA e LILLIAN escono)*

## SCENA VI

**Scena:** *Camera degli ospiti condivisa da LILLIAN e LAURA. Due letti occupano la parete di destra. Un divanetto al centro e accanto una poltrona. Un grosso ritratto del COLONNELLO DIJON è appeso sopra il camino, sulla parete di centro. LILLIAN apre la sua valigia e vi fruga dentro. LAURA osserva la stanza.*

**LILLIAN:** Scusami un attimo, Laura. Vado a rinfrescarmi un po'. Fai come se fossi a casa tua e non ti peritare ad andare in giro!

**LAURA:** Grazie, Lil. Con piacere.

*(LILLIAN si precipita fuori dalla stanza, lasciando Laura sola. LAURA si aggira per un po' nella stanza, esaminando armadi, cassetti e altri oggetti, poi si avventura fuori nella grandissima villa.)*

## AVANTI CON LO SPETTACOLO ...

Come al solito, la curiosità di Laura ha avuto la meglio su di lei. In questo caso, tuttavia, ho paura che abbia azzardato troppo. Raggiungiamola ora, prima che il vero divertimento abbia inizio. Forse faremo a tempo ad aiutarla nei suoi tentativi per risolvere il mistero di ... COLONEL'S BEQUEST! (EREDITA' DEL COLONNELLO)



## COME LEGGERE IL MANUALE

In tutto il manuale useremo i modi seguenti per rappresentare le informazioni:

I COMANDI DI MENU sono in lettere maiuscole.

Esempio: SAVE (SALVA), RESTORE (RIPRISTINA), QUIT (ABBANDONA), PAUSE (PAUSA)

I Comandi Digitati appaiono in neretto.

Esempio: 'type: ask lillian about ethel' (digita: chiedi a lillian di ethel)

'type: cd\sierra'

Le parti della riga di comando che non devono essere digitate non appaiono in neretto. Per esempio, nella riga 'type: cd\sierra', la parola 'type' (digita) non deve essere digitata.

[Testo di esempio] e [Battute di tasto] appaiono in parentesi quadre per distinguerle dal corpo del testo. Le parentesi ([ ]) non sono battute di tasto e non devono essere digitate.

Esempio: [oggetto], [personaggio], [Barra spaziatrice], [Tab], [PagSu].

Due o più tasti che devono essere premuti simultaneamente sono separati da un trattino (-). Questo trattino non è una battuta di tasto e non deve essere digitato.

Esempio: 'Press [CTRL-I] to view your inventory' (Premi [CONTR-I] per visionare l'inventario).

Se c'è uno spazio tra le varie parti del comando, questo deve essere digitato.

Esempio: 'type cd \sierra' (lo spazio tra cd e \sierra deve essere digitato come parte del comando).

Il termine 'diskette' (dischetto) è intercambiabile nel significare dischetti di archiviazione dati a 3.5 pollici o 5.25 pollici.

## PER TUTTI I SISTEMI

**ATTENZIONE:** Se nel dischetto di gioco vi è un file README, questo può contenere istruzioni e informazioni importanti che non erano disponibili al momento della stampa della documentazione e di altri materiali del gioco. La mancata consultazione del file README prima di installare il programma può risultare in conseguenze inaspettate durante l'installazione e/o l'esecuzione del programma.

### ISTRUZIONI README IN MS-DOS

Per visionare il file README da DOS, digita: readme. Se il file è più lungo di una videata, usa [PgSu]/[PgGiù] per scorrere il file una videata alla volta.

### ISTRUZIONI README ATARI

Per visionare il file README sulla finestra, fai un doppio clic sulla icona README.DOC. Vedrai una casella messaggio con le scelte per SHOW (MOSTRA), PRINT (STAMPA) e CANCEL (ANNULLA). Scegli SHOW per visionare il file una videata alla volta. Premi [INVIO] per visionare la videata successiva. Scegli PRINT per stampare il file. Scegli CANCEL per uscire dalla casella messaggi.

### ISTRUZIONI README AMIGA

Inserisci il dischetto WorkBench nell'unità disco DF0: e accendi il sistema. Fai un doppio clic sull'icona CLI.

**Utenti con unità disco singola:** Copia il comando 'type' sul disco RAM. Per le istruzioni, consulta il tuo manuale Amiga. Inserisci il dischetto 1. Digita: **type readme**.

**Utenti con più unità disco:** Inserisci il WorkBench nell'unità DF0:.

Inserisci il dischetto 1 nell'unità DF1:. Digita cd DF1:. Digita: **type readme**.

### AVVIO: UNITÀ DISCO

E' sempre consigliabile fare copie di riserva dei dischetti originali per prolungarne la durata e per prevenire incidenti. Per fare copie dei dischetti, segui le istruzioni del tuo computer.

Anche se andrai ad eseguire da disco rigido, sarà bene formattare un dischetto vergine per salvare i giochi. Segui le istruzioni del computer per formattare un dischetto vergine e poi tienilo a portata di mano per salvare mentre giochi. Per qualche suggerimento utile su come salvare il gioco, vedi alle sezioni 'Salvare il Gioco' e 'Interagire con Colonel's Bequest' del manuale.

Quando installi il programma, può apparire il sollecito di inserire un dischetto 'Drivers'. Se appare questo sollecito, inserisci il dischetto chiamato 'Drivers' e premi [INVIO], in modo che vengano caricati i drivers (unità disco) appropriati. Alcuni giochi non includono un dischetto 'Drivers' separato.

## MS-DOS

### INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Inserisci la copia di riserva del dischetto 1 nell'unità disco. Digita la lettera dell'unità disco in cui hai collocato il dischetto seguita da due punti (per esempio, a:), e poi premi [INVIO]. Digita: **Install** e premi [INVIO]. Rispondi alle domande sullo schermo usando i tasti su e giù [Frece] per evidenziare la tua selezione, poi premi [INVIO] per selezionare.

## INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

Ti verrà chiesto se vuoi installare il gioco sul disco rigido. Se non vuoi installare su disco rigido, premi [ESC] per saltare questa fase. Se vuoi installare su disco rigido, inserisci la lettera che designa il disco rigido (di solito C) e segui le indicazioni.

**Avvertenza:** La procedura install scrive un file chiamato RESOURCE.CFG sul Dischetto 1. Per completare correttamente l'installazione, il Dischetto 1 NON DEVE ESSERE PROTETTO. Nessun altro file viene scritto o cambiato sul Dischetto 1 dal comando install.

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Dopo aver completato la procedura INSTALL:

**Da dischetti:**

1. Colloca il dischetto 1 nell'unità A:.
2. Digita: **a:** e premi [INVIO]
3. Digita: **sierra** e premi [INVIO].

**Da disco rigido:**

1. Dalla directory radice, digita **cd \sierra** e premi [INVIO].
2. Digita **cb** e premi [INVIO].

## SALVARE SU DISCHETTI

**ATTENZIONE:** Se esegui da dischetti, prima di poter salvare devi avere un altro dischetto formattato pronto. Poiché ogni dischetto può contenere solo un certo numero di giochi, ti consigliamo di avere più di un dischetto formattato a disposizione al fine di assicurarti uno spazio adeguato per l'archiviazione.

1. Scegli SAVE GAME (SALVA GIOCO) sul menu di File, oppure premi il tasto [F5]. Apparirà il menu Save Game.
2. Usa il tasto [Tab] per scegliere CHANGE DIRECTORY (CAMBIA DIRECTORY). Per cancellare la riga di comando usa Spazio indietro (<) o premi [Ctrl-C].
3. Digita la lettera dell'unità disco che utilizzi per i giochi salvati, seguita da due punti (Esempio, a:) e premi [INVIO].
4. Digita il nome del gioco salvato e premi [INVIO] per completare la procedura SAVE GAME. Se il dischetto per salvare i giochi è pieno, lo puoi riformattare (ma questo cancellerà i giochi in esso contenuti) e riutilizzarlo, oppure puoi usare un altro dischetto vergine formattato.

## SALVARE SU DISCO RIGIDO

Se scegli di salvare i giochi su disco rigido, il programma cercherà automaticamente di salvare sulla directory del gioco. Se esaurisci lo spazio per salvare, prova una di queste alternative:

1. Salva gli altri giochi su dischetto.
2. Salva i giochi su una directory diversa usando il tasto [Tab] per scegliere CHANGE DIRECTORY sul menu Save Game (all'interno del gioco).
3. Elimina i giochi salvati e la directory per salvare i giochi dal disco rigido seguendo le istruzioni DOS (fuori dal gioco). Il programma creerà una nuova directory per i giochi.
4. Crea una nuova directory sul disco rigido dal DOS, usando le istruzioni DOS.

## ATARI ST

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

**Nota:** Se usi un Atari 520 ST senza espansione di memoria, spegni tutti gli accessori di scrivania (rinomina l'estensione.ACC in .ACX) prima di eseguire il gioco della Sierra.

1. Se esegui da dischetti: Colloca il dischetto 1 nell'unità A, apri il disco con un doppio clic sulla sua icona. Avvia il gioco con un doppio clic su SIERRA.PRG.
2. Se esegui da disco rigido: Apri il disco con un doppio clic sulla sua icona, poi apri la cartella del gioco con un doppio clic sulla sua icona. Avvia il gioco facendo un doppio clic su SIERRA.PRG.

## INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

Attenzione: Per poter eseguire i giochi Sierra su disco rigido Atari ST, occorrono più di 512K di memoria.

1. Apri il disco rigido facendo un doppio clic sulla sua icona.
2. Crea una cartella di gioco scegliendo NEW FOLDER...(NUOVA CARTELLA) sul menu File. Apri la nuova cartella con un doppio clic sulla sua icona.



3. Colloca il dischetto #1 nell'unità A:.
4. Copia il dischetto di gioco nella nuova cartella trascinando l'icona dell'unità A: nella finestra che hai aperto al Punto 3.
5. Ripeti i Punti 3 e 4 per ognuno degli altri dischetti di gioco.
6. Riponi i dischetti originali in un luogo sicuro.

### SCELTA DEL DISPOSITIVO PER MUSICA (Facoltativo)

Questo gioco Sierra è impostato inizialmente per eseguire musica ed effetti sonori attraverso l'altoparlante interno del Atari ST. Se disponi di uno dei sintetizzatori MIDI supportati, puoi eseguire il programma MUSIC per convogliare la musica del gioco nel sintetizzatore.

1. Apri il disco/cartella di gioco con un doppio clic sulla sua icona.
2. Esegui il programma MUSIC con un doppio clic sull'icona MUSIC.PRQ.
3. Seleziona MUSIC DEVICE (DISPOSITIVO MUSICA) sul menu Opzioni.
4. Seleziona il sintetizzatore (o 'Atari ST Internal Sound') facendo clic sul pulsante appropriato. Poi fai clic su OK.
5. Seleziona INSTALL GAME (INSTALLA GIOCO) sul menu File. Questo sostituisce il file RESOURCE.CFG sul disco.

**Nota:** E' importante che il sintetizzatore sia acceso prima di eseguire il gioco.

### AMIGA

#### INSTALLAZIONE DEL GIOCO

**NOTA: RINOMINA le copie di tutti i dischetti di gioco per togliere le parole 'COPY OF' (COPIA DI) dal nome del dischetto. Se le parole 'COPY OF' non sono rimosse dai nomi dei dischetti di TUTTE le copie, il sistema continuerà a chiedere il dischetto originale e non eseguirà il gioco.**

1. Inizializza il sistema con il WorkBench e inserisci il Dischetto 1 del gioco Sierra.
2. Fai un doppio clic sull'icona disco, poi fai un doppio clic sull'icona INSTALL.
3. Segui le indicazioni sullo schermo, scegliendo la selezione col mouse facendo clic una volta sull'oggetto.
4. Ti verrà chiesto se vuoi installare il gioco sul disco rigido. Se NON vuoi installare su disco rigido, seleziona NO. Se invece vuoi installare su disco rigido, seleziona YES (SI).
5. Utilizzando il mouse, seleziona l'unità disco rigida su cui vuoi installare il gioco.
6. Per completare l'installazione, segui le indicazioni sullo schermo.

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

#### Da Dischetti:

1. Se disponi di meno di 1 megabyte di memoria per il tuo Amiga, stacca ogni unità esterna mentre il sistema è spento.
2. Inserisci il Dischetto #1 nell'unità DF0:.
3. Accendi il sistema.

#### Da Disco Rigido:

1. Carica il WorkBench e fai un doppio clic sull'icona del disco rigido.
2. Fai un doppio clic sul cassetto SIERRA GAMES.
3. Fai un doppio clic sul cassetto del gioco desiderato.
4. Fai un doppio clic sull'icona del gioco.

### PER TUTTI I SISTEMI

#### ESECUZIONE DEL GIOCO

##### MOVIMENTO DEL PERSONAGGIO

Il personaggio si muove sullo schermo mediante i tasti [Freccia], il tastierino numerico, o il mouse. Per fermare i passi del personaggio col tastierino, premi il numero 5, oppure premi di nuovo il tasto direzionale usato per ultimo. Non tentare di muovere il personaggio tenendo premuto il tasto direzionale. Questo provoca un continuo partire e fermarsi del personaggio, col risultato di un avanzamento molto lento.

Usando il mouse, posiziona la freccia dove vuoi mandare il personaggio, poi fai clic col pulsante sinistro del mouse.

#### CONTROLLO VELOCITA' DI GIOCO

Alle volte può essere utile rallentare la velocità dell'animazione del gioco allo scopo di superare una sezione piuttosto difficoltosa, oppure per osservare più attentamente qualcosa. Altre volte, si può voler accelerare la velocità del gioco. In Colonel's Bequest la velocità si controlla con i tasti [+] e [-], oppure selezionando una scelta sul menu Speed (velocità), utilizzando il mouse o i tasti [Freccia].

### MENU

In Colonel's Bequest la Barra di Menu non è visibile durante l'esecuzione. Quando premi [ESC], la Barra di Menu appare in cima allo schermo insieme a diversi menu che si possono aprire per vedere le scelte di comandi disponibili.

#### TASTI DA USARE NEI MENU

Usa i tasti sinistra e destra [Freccie] per aprire un menu, e i tasti su e giù [Freccie] per evidenziare le voci nel menu. Premi [INVIO] per selezionare un comando evidenziato. Premi [ESC] per tornare al gioco senza aver scelto un comando.

#### SCORCIATOIE PER COMANDI ORDINARI

Puoi utilizzare tasti funzione e di controllo come scorciatoia per parecchi comandi ordinari.

[F1]	Aiuto
[F2]	Sonoro acceso/spento
[F3], [Barra Spaziatrice]	Ripete comando precedente
[F5]	Salva Gioco
[F7]	Ripristina Gioco (salvato)
[F9]	Riavvia Gioco (dall'inizio)
[Tab]	Inventario
[ESC]	Scopre Barra di Menu, Pausa
[Ctrl-C]	Annulla riga di comando digitata
[Ctrl-I]	Inventario
[Ctrl-P]	Pausa
[Ctrl-Q]	Abbandona Gioco
[+]	Aumenta Velocità
[-]	Diminuisce Velocità
[=]	Velocità Normale
[Ctrl-V]	Cambio Volume
[Shift-Clic]	Osserva un oggetto (vedi qui avanti)

#### SHIFT-CLIC

**SHIF-CLIC\*** è una funzione che ti permette di 'guardare' una persona o un oggetto utilizzando il mouse. Metti la freccia del mouse sulla persona, luogo od oggetto desiderato, poi tieni schiacciato il tasto SHIFT (MAIUSC) e premi il pulsante del mouse. Adesso riceverai un messaggio descrittivo.

**\* Nota: Gli utenti con mouse a più pulsanti devono usare il pulsante DESTRO e non devono premere [SHIFT].**

#### USO DEL TASTO TAB

Quando si eseguono giochi Sierra, il tasto [Tab] assolve due funzioni principali. Lo si usa per passare in rassegna gli oggetti nell'inventario, ed anche (se non si usa un mouse) per selezionare le opzioni da certi menu. I menu seguenti richiedono l'uso del tasto [Tab] per evidenziare le opzioni:

MENU	SCELTA
1. Aprire (Opening)	Si, No (Yes, No)
2. Riavvio Gioco (Restart Game)	Riavvia, Continua (Restart, Continue)
3. Abbandona Gioco (Quit Game)	Abbandona, Continua (Quit, Continue)
4. Salva Gioco (Save Game)	Salva, Cambia Directory, Annulla, Sostituisci (Save, Change Directory, Cancel, Replace)
5. Ripristina Gioco (Restore Game)	Ripristina, Annulla, Cambia Directory (Restore, Cancel, Change Directory)
6. Finestra Morte (Death Window)	Ripristina, Riavvia, Abbandona (Restore, Restart, Quit)

#### USO DEL MOUSE (Facoltativo)

Il mouse è utile per muovere il personaggio e per imparare a conoscere l'ambiente che ti circonda. Per muovere il personaggio mediante il mouse, posiziona la freccia dove vuoi mandare il personaggio, quindi fai clic col pulsante. Se il mouse dispone di più pulsanti, usa quello di sinistra.



## ESEMPI DI COMANDI ORDINARI

Molti personaggi nel gioco avranno informazioni di un tipo o di un altro da fornirti. Per parlare con un personaggio, digita: **talk to** [personaggio] (parla con...), **ask** (or **tell**) [personaggio] (chiedi, o dici a...) **about** [personaggio o oggetto] (circa...). Per esempio: **talk to gertie** (parla con gertie), **tell the colonel about lillian** (di al colonello di lillian) o **ask lillian about the** [oggetto] (chiedi a lillian circa il...). Prova approcci diversi. 'Mostra' un oggetto a qualcuno, e potrai ricevere informazioni preziose. 'Chiedere' di qualcosa ad un personaggio può risultare in un responso diverso da quando 'glielo dici'.

Lungo la strada puoi anche imbatterti in oggetti che possono servirti. Per prendere un oggetto, digita: **take** (or **get**) **the** [oggetto] (prendi il...). Per esempio: **take the note** (prendi il biglietto) o **get the key** (prendi la chiave).

Stai attento ai particolari. Per osservare un oggetto da vicino, digita: **look at the** [oggetto] (guarda il...). Per esempio: **look at the table** (guarda il tavolo). Puoi anche usare la combinazione [Shift-Clic] descritta prima.

Quando esplori avrai necessità di usare gli oggetti acquisiti. Puoi provare cose diverse, come digitare: **use the** [oggetto] (usa il...), o **give the** [oggetto] to [personaggio] (dai il... a...), o **show** [oggetto] to [personaggio] (mostra il... a...). Approcci diversi ad un rompicapo possono portare a risultati diversi.

## RIDIGITARE COMANDI

Se vuoi ripetere un comando, seleziona RETYPE (RIDIGITA) sul menu Action (Azione) oppure premi la [Barra Spaziatrice] o [F3].

## INVENTARIO

Se vuoi vedere gli oggetti che porti, seleziona INVENTORY (INVENTARIO) sul menu Action, oppure premi [Ctrl-I] o [Tab]. Apparirà una lista degli oggetti che stai portando. Per visionare un oggetto, fai clic sul suo nome con il mouse, oppure usa i tasti [Freccia] per evidenziare il nome e poi premi [INVIO]. Per riprendere a giocare, premi di nuovo [INVIO], seleziona OK o premi [ESC].

## PAUSA DI GIOCO

Se vuoi fare una pausa nel gioco, seleziona PAUSE sul menu Action, oppure premi [Ctrl-P] o [ESC]. Per riprendere a giocare, premi [ESC] o [INVIO].

## SALVARE IL GIOCO

Se vuoi salvare il gioco, seleziona SAVE (SALVA) sul menu File, oppure premi [F5]. Per tenere conto degli errori di giudizio e dell'esplorazione creativa, ti consigliamo di salvare frequentemente il gioco in corso e di salvare giochi diversi in punti diversi. E' sempre bene salvare il gioco prima di incontrare situazioni potenzialmente pericolose. Inoltre, è anche bene salvare quando si sono fatti progressi significativi.

**Nota: Se esegui da dischetti, prima di poter salvare un gioco devi disporre di un dischetto formattato pronto. Ti consigliamo anche di creare diverse directories o cartelle sul disco per salvare al fine di assicurarti lo spazio sufficiente per salvare o memorizzare.**

Se scegli di salvare su disco rigido, ti suggeriamo di crearvi una o più directories o cartelle per salvare il gioco. A questo scopo, consulta le istruzioni del computer.

Puoi nominare i tuoi giochi salvati come preferisci. Per esempio, se ti trovi su una spiaggia, puoi chiamare il gioco 'spiaggia'.

## RIPRISTINO DEL GIOCO

Seleziona RESTORE (RIPRISTINA) sul menu File, oppure premi [F7]. Ti verrà chiesto di selezionare il gioco che vuoi ripristinare. (Su sistemi a unità singola, ti verrà chiesto di inserire il dischetto per salvare). Evidenzia il gioco desiderato e seleziona RESTORE. Se il gioco che vuoi ripristinare si trova in una directory diversa, seleziona CHANGE DIRECTORY.

## ABBANDONARE IL GIOCO

Se vuoi smettere di giocare, seleziona QUIT (ABBANDONA) sul menu File, oppure premi [CTRL-Q].

## RIAVVIARE IL GIOCO

Se vuoi riavviare il gioco in qualunque momento dell'esecuzione, seleziona RESTART (RIAVVIA) sul menu File, oppure premi il tasto [F9]. Il gioco ricomincerà dalla camera degli ospiti di Laura e Lillian.

## INTERAGIRE CON COLONEL'S BEQUEST

In genere, puoi interagire col gioco digitando comandi elementari, composti anche da un solo nome e un verbo. Per esempio, il comando get into the car (sali in macchina) può essere abbreviato in get in car. A meno che non sia prescritto diversamente, fai seguito a tutti i comandi digitati con [INVIO].

Una finestra messaggi appare ogni volta che digiti un comando e in altri momenti durante il gioco. Dopo aver letto il messaggio, premi [INVIO] per togliere la finestra e riprendere a giocare.

*Il Colonel's Bequest* capisce molti verbi ordinari. Qui ne elenchiamo alcuni che puoi provare:

LOOK (GUARDA)	CLIMB (SALI)	OPEN (APRI)	STAND (FERMA)
GET (PRENDI)	PUSH (SPINGI)	CLOSE (CHIUDI)	GIVE (DAI)
READ (LEGGI)	PLAY (ESEGUI)	PULL (TIRA)	EXAMINE (ESAMINA)
LOAD (CARICA)	TELL (RIFERISCI)	SHOOT (SPARA)	JUMP (SALTA)
TALK (PARLA)	USE (USA)	MOVE (MUOVI)	TAKE (PRENDI)
PRY (SPIA)	ASK (CHIEDI)	SHOW (MOSTRA)	

Una finestra messaggi appare ogni volta che digiti un comando e in altri momenti durante il gioco. Dopo aver letto il messaggio, premi [INVIO] per togliere la finestra e riprendere a giocare.

**PRENDI APPUNTI** quando scopri indizi e informazioni. Registra tutto quello che ritieni importante. Prendi appunti su ogni zona che visiti, e includi informazioni sugli oggetti che vi trovi e delle zone pericolose nelle vicinanze.

**TRACCIA UNA MAPPA** mentre progredisci nel gioco, un orologio apparirà periodicamente sullo schermo. Prendi nota dell'evento e del luogo dove si verifica. Questo ti aiuterà a seguire il tuo percorso.

**GUARDA DAPPERTUTTO.** Quando entri in una stanza per la prima volta, apparirà un messaggio sullo schermo con la descrizione della stanza. Quando vi farai ritorno, dovrai digitare: **look around** (guarda attorno) o **look room** (guarda stanza) per ottenere la descrizione. Osserva attentamente tutti gli oggetti che vi trovi.

**ESPLORA** attentamente ciascuna zona del gioco e stai attento agli indizi e ai luoghi nascosti. Fruga ogni zona della villa e il giardino che la circonda. Ritorna frequentemente su una zona e prendi nota di ogni particolare che è cambiato. Qualcosa può essere accaduto mentre eri da un'altra parte.

**PARLA** con tutti quelli che incontri, ma con discrezione! Alcuni personaggi possono essere amici e utili; possono darti informazioni e consigli preziosi. Altri possono sviarti. Prova vari approcci nel trattare con gli altri. Se parlando o chiedendo ottieni risultati scarsi o nulli, fai vedere loro le cose interessanti che hai trovato. Potrebbero fare commenti utili.

**ASCOLTA** attentamente le conversazioni. I personaggi possono scambiarsi informazioni utili e tu dovrai distinguere quei particolari che possono essere utili alla tua indagine.

**RACCOGLI** qualunque cosa che non sia fissata. Troverai diversi oggetti che possono risultare utili più tardi. Puoi prendere visione di un inventario di oggetti disponibili premendo il tasto [TAB] in qualunque momento.

**USA** gli oggetti che hai raccolto per risolvere i problemi nel gioco, o per avanzare e scoprire altri indizi.

**STAI ATTENTO** e rimani in guardia in ogni momento - i disastri possono verificarsi nei posti più impensati.

**SALVA SPESSO IL GIOCO**, specialmente quando stai per provare qualcosa di nuovo o potenzialmente pericoloso. In questo modo, se accade il peggio, non dovrai ricominciare tutto dall'inizio. Probabilmente è meglio salvare almeno un gioco in ciascun atto di Colonel's Bequest, così da poter tornare al punto desiderato del gioco. In effetti, questo ti consente di tornare indietro nel tempo e di fare le cose diversamente, se lo desideri. Dopo aver ripristinato un gioco salvato, prendi nota dell'ora. Consulta i tuoi appunti; potresti dover ripetere alcune azioni per assicurarti che altri avvenimenti si svolgano come dovrebbero.

**NON SCORAGGIARTI.** Se incontri un ostacolo che sembra insormontabile, non disperare. Vai ad esplorare un'altra zona e torna più tardi. Ogni problema del gioco comporta almeno una soluzione, ed alcuni ne hanno più d'una. Alle volte, risolvere un problema in un certo modo rende difficile la soluzione del prossimo, e alle volte la rende più facile. Se sei bloccato, puoi provare a ripristinare un gioco salvato da un punto precedente, poi scegli un percorso diverso.

**PORTATI UN AIUTANTE.** Può essere utile (e divertente) giocare con un amico. Due (o più) teste sono meglio di una nell'interpretare gli indizi e nel risolvere i problemi.



## WALKTHROUGH (ATTRAVERSARE)

Nota: Per capire lo scopo di Colonel's Bequest, è importante guardare il cartone animato di apertura almeno una volta.

**COME USARE IL WALKTHROUGH.** Movimento sullo schermo: nord = su; sud = giù; ovest = sinistra; est = destra. L'attraversamento ti porta a passare diverse videate di gioco. Muovi il personaggio tra le videate nei luoghi suggeriti e digita le parole che appaiono in neretto.

**AVVERTENZA:** L'informazione che segue è solo per i principianti. Il contenuto comprende risposte e suggerimenti ad alcuni rompicapo che i più esperti possono non voler vedere. Continua a leggere solo se hai delle difficoltà nell'avviare Colonel's Bequest.

Alla fine del cartone animato di apertura, troviamo Laura e Lillian nella camera degli ospiti. Quando Lillian si scusa ed esce dalla stanza, tu hai il controllo del gioco. A questo punto, la cosa più importante da fare è di esaminare l'ambiente che ti circonda.

Vai a nord verso il camino. Nota il ritratto del Colonnello sopra il caminetto.

Digita: **look at the portrait** [INVIO] (guarda il ritratto)

Digita: **look at the bed** [INVIO] (guarda il letto)

Dopo aver letto la risposta, vai a sud e ad est per metterti davanti al letto più a nord. Sul letto c'è una valigia.

Premi il tasto [TAB].

Digita: **open the suitcase** [INVIO] (apri la valigia)

Leggi la descrizione del contenuto.

Premi il tasto [TAB].

Attraversa la porta nella parete est ed entra nella camera di Ethel.

Digita: **look at the shelves** [INVIO] (guarda gli scaffali)

Digita: **look at the doll house** [INVIO] (guarda la casa della bambola)

Digita: **take the bear** [INVIO] (prendi l'orsacchiotto)

Vai a nord e mettili vicino ad Ethel.

Digita: **talk to ethel** [INVIO] (parla con ethel)

Digita: **ask ethel about lillian** [INVIO] (chiedi ad ethel di lillian)

Esci dalla stanza di Ethel dalla porta sulla parete ovest e torna alla tua stanza degli ospiti.

Esci dalla porta ovest e vai nel corridoio.

Digita: **look at the marble statue** [INVIO] (guarda la statua di marmo)

Digita: **look at the armoire** [INVIO] (guarda l'armadio)

Digita: **look in the armoire** [INVIO] (guarda nell'armadio)

Vai a nord ed entra nella stanza da bagno.

Digita: **look at lillian** [INVIO] (guarda lillian)

Digita: **look at the tub** [INVIO] (guarda la vasca)

Vai al lavandino.

Digita: **wash hands** [INVIO] (lavati le mani)

Esci dalla stanza da bagno e ritorna nel corridoio.

A nord dell'armadio c'è una porta sulla parete ovest. Attraversa questa porta ed entra nella stanza del Colonnello.

Digita: **look at the elevator** [INVIO] (guarda l'ascensore)

Digita: **open the elevator gate** [INVIO] (apri il cancelletto dell'ascensore)

Digita: **look at the fireplace** [INVIO] (guarda il caminetto)

Digita: **look at fifi** [INVIO] (guarda fifi)

Digita: **look at the colonel** [INVIO] (guarda il colonnello)

Vai vicino al Colonnello.

Digita: **tell the colonel about lillian** [INVIO] (parla al colonnello di lillian)

Dopo la sua risposta, esci dalla stanza da est e ritorna nel corridoio.

Questo è un buon momento per salvare il gioco. Vedi a 'Salvare il Gioco' per le istruzioni.

Vai a sud e vedrai una balaustra con diverse caviglie mancanti su una zona a sinistra. Mettiti accanto alla zona danneggiata.

Dopo la tua caduta mortale, ripristina il gioco e continua ad esplorare la proprietà ... ma stai attento!

## DISCO CON PROBLEMI?

### ASSISTENZA TECNICA (SOLO MS DOS)

Se hai dei problemi col dischetto di gioco, prova questi suggerimenti prima di pensare che il disco sia difettoso:

1 Se ricevi uno dei seguenti messaggi:

"Insert Disk#\_\_\_" (Inserisci Dischetto#) quando lo hai già inserito, o quando hai installato su disco rigido>

'Out of Handles' (Esaurito Appoggi) o 'Out of Heap' (Esaurito Strato), o se il gioco si blocca in qualunque punto.

'Disk Error' (Errore di Disco)

Potresti avere dei programmi residenti in memoria caricati sulla RAM. Occorre allora inizializzare il sistema da un dischetto contenente solo il sistema operativo. Segui queste istruzioni per creare un 'Dischetto d'Inizializzazione Sierra'.

Formatta un dischetto vergine con file di sistema DOS (usando /s) per fare un dischetto per l'inizializzazione.

### FORMATTAZIONE DA DISCO RIGIDO

A) Colloca un dischetto vuoto nell'unità a:

B) Al sollecito C, digita: **format a:/s**

NOTA: Se l'unità A: è ad alta densità e tu stai usando dischetti a doppia densità, dovrai digitare: **format a:/4/s** (per dischetti da 5.25) oppure digitare: **format a:/n:9/s** (per dischetti da 3.5).

### FORMATTAZIONE DA UNITÀ DISCO

A) Colloca il dischetto DOS originale nell'unità A.

B) Al sollecito A:, digita: **format a:/s** (accertati di passare ad un dischetto vuoto quando indicato dal programma FORMAT).

NOTA: Se l'unità A: è ad alta densità e tu stai usando dischetti a doppia densità, dovrai digitare: **format a:/4/s** (per dischetti da 5.25) oppure digitare: **format a:/n:9/s** (per dischetti da 3.5).

C) Premi [INVIO]

D) Rispondi ai solleciti DOS

Adesso devi creare un file CONFIG.SYS sul dischetto di inizializzazione Sierra, con una istruzione **file=20**. Segui queste istruzioni per creare questo file:

A) Digita: **a:** [INVIO]

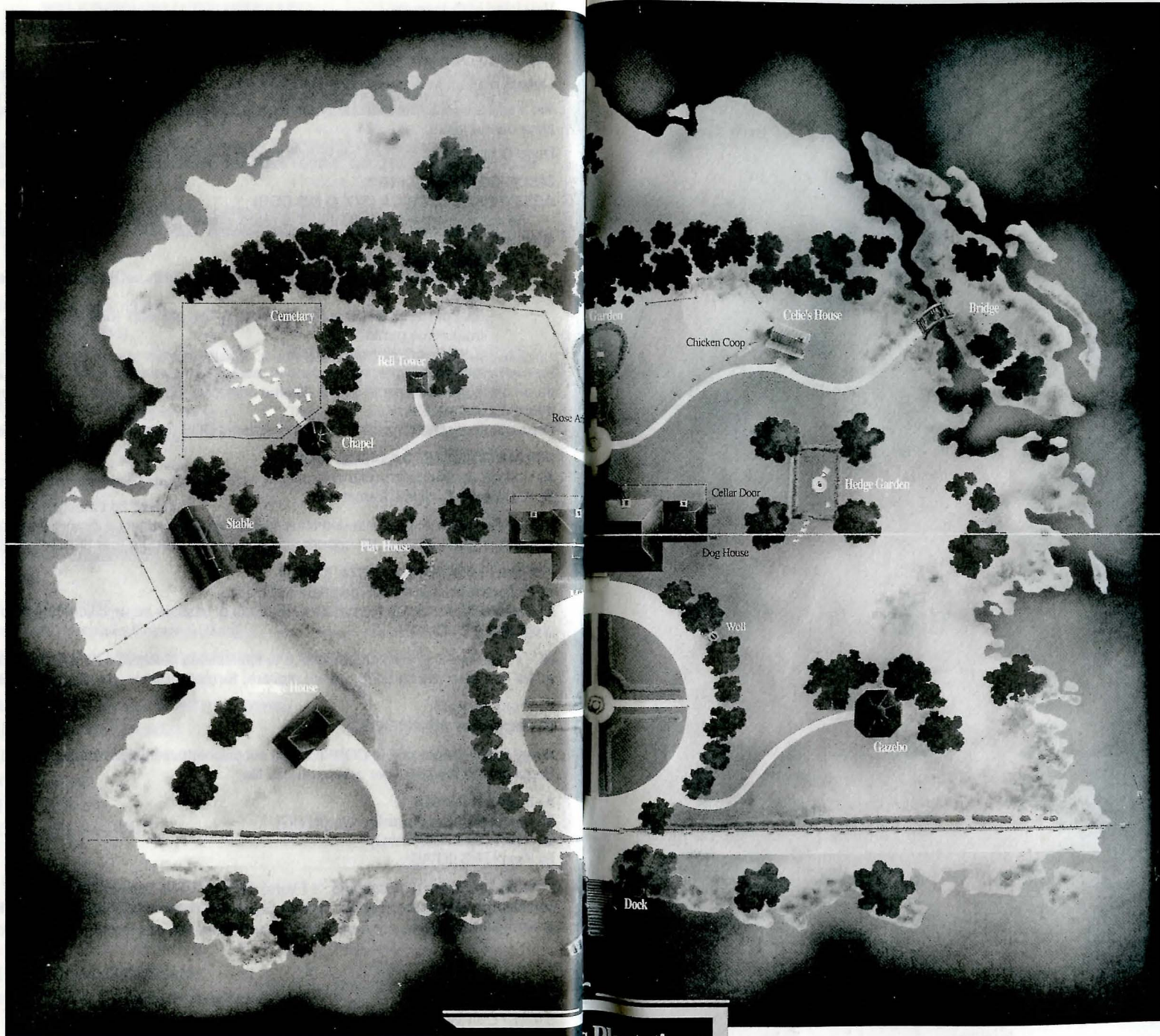
B) Digita: **copy con config.sys** [INVIO]

C) Digita: **files=20** [INVIO]

D) Premi [F6] [INVIO]

Dovrebbe apparire il messaggio: '1 File(s) copied' (1 File copiato). Adesso devi reinizializzare il computer con il nuovo dischetto d'inizializzazione Sierra nell'unità disco. Spegni il computer e poi riaccendi, oppure premi [Ctrl-Alt-Canc].









Celie



Rudolph Dijon



Dr Wilbur C. Feels



Clarence Sparrow



Gloria Swansong



Ethel Prune



Fifi



Gloria Swansong



Dr Wilbur C. Feels



Colonel Henri Dijon



Celie



Lillian Prune



Gertrude Dijon



Ethel Prune



Laura Bow



Rudolph Dijon



Jeeves



Lillian Prune



Fifi



Clarence Sparrow



Laura Bow



Colonel Henri Dijon



Gertrude Dijon



Jeeves