



Nontoonyt

TONITE

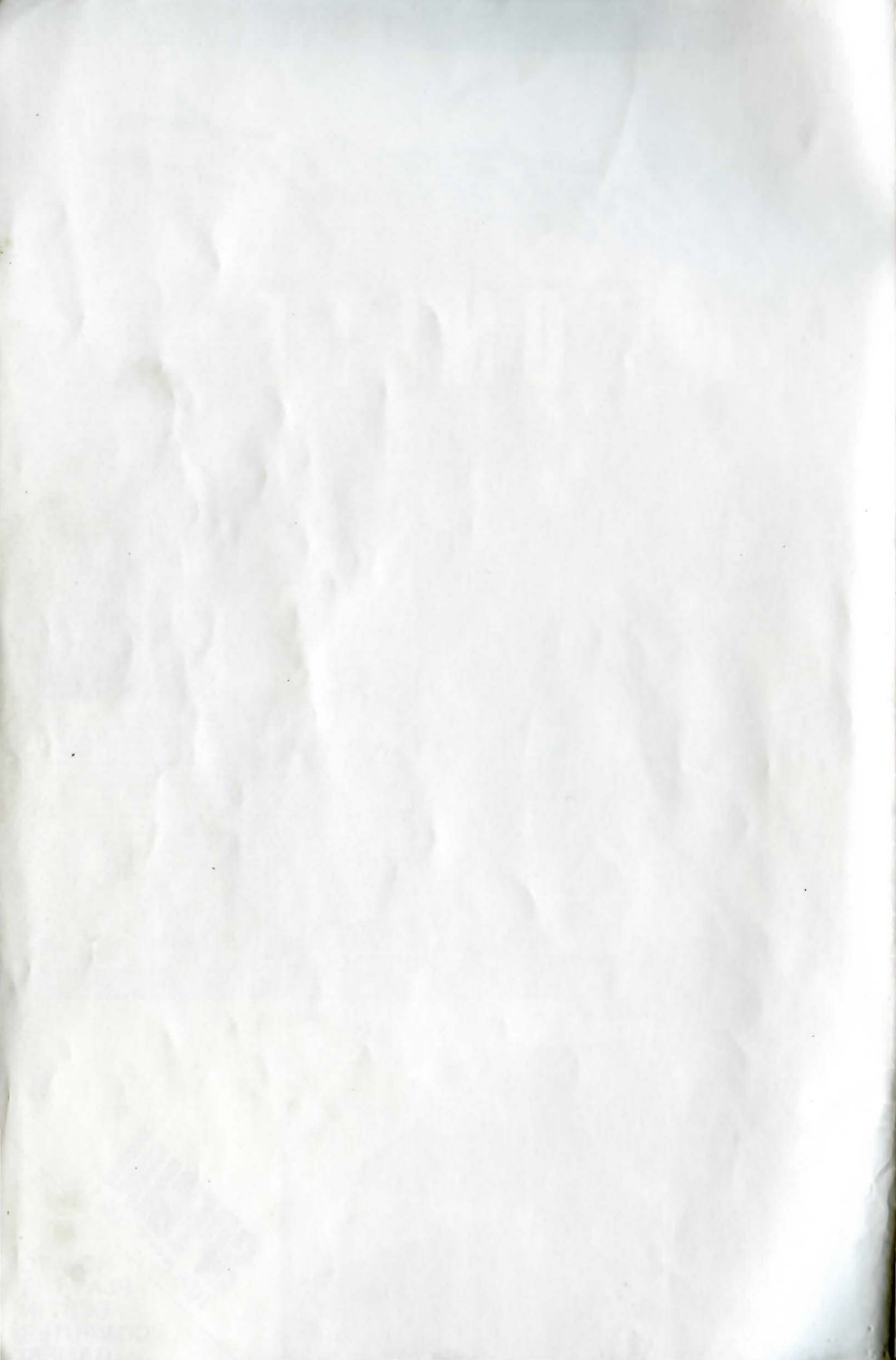
Your Guide to the Island

HELP!
WITHOUT
THIS GUIDE
YOU'LL BE
LOST!

 SIERRA

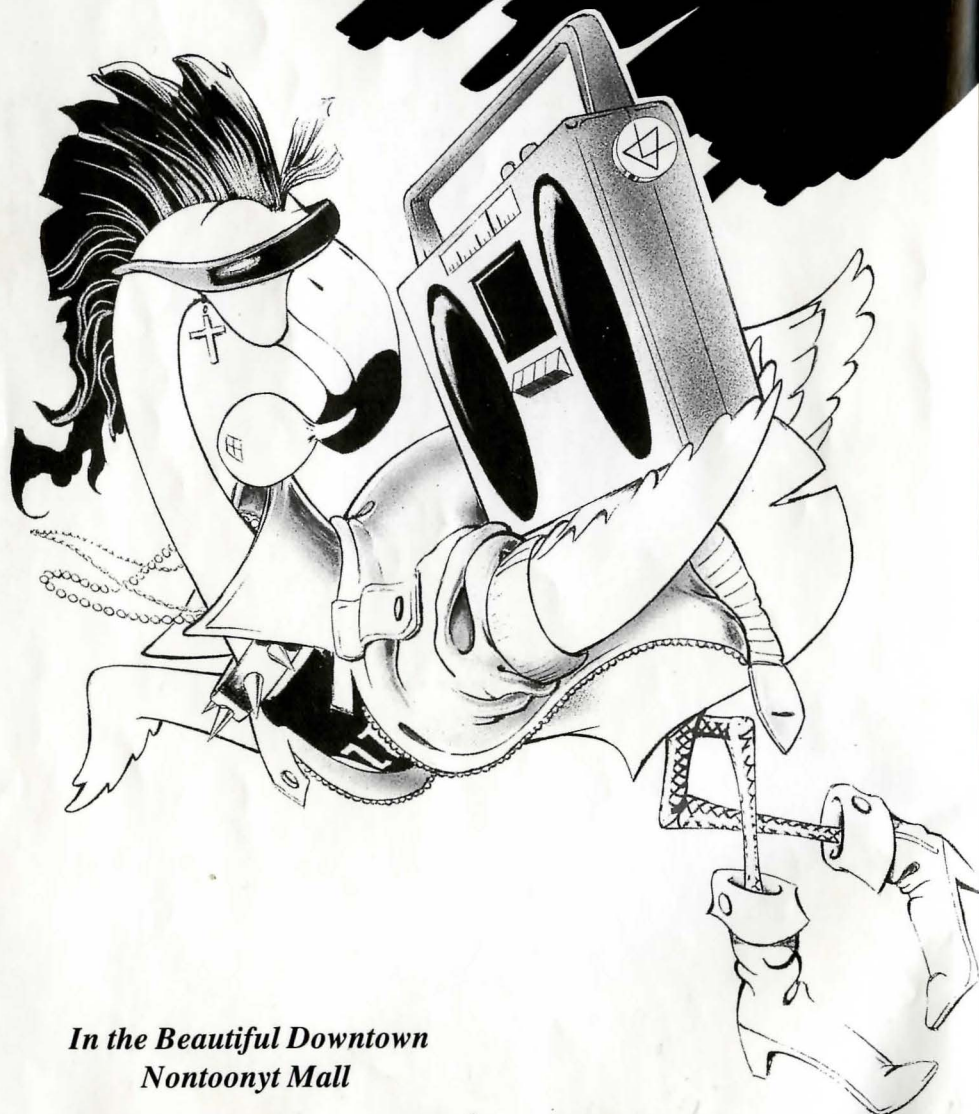
SPECIAL
THIS ISSUE ONLY

HOW TO
PLAY THE
BEST IN
COMPUTER
GAMES!



Dance Your Grass Off
at

THE Punk Flamingo DISCO



*In the Beautiful Downtown
Nontoonyt Mall*

Nontoonyt TONITE

Your Guide to the Island

FEATURES

How to Read This Manual	5
Getting Started	5
MS-DOS	
Installing and Loading	6
Saving Games	7
ATARI ST	
Installing and Loading	9
Choosing a music device	10
AMIGA	
Installing and Loading	12
HOW TO PLAY	
Moving Your Character	13
Menus / Keys to Use in the Menus	13
Game Speed Control	13
Short Cuts for Common Commands	14
Using Your Tab Key	14
Using the Mouse	15
Examples of Common Commands	15
A Walking Tour of Nontoonyt	20
Need a Hint?	20
Problem Disk?	22

DEPARTMENTS

Going Native with Uncle Carlos	6
Beach Watch with Billi the Beachcomber	8
Personals	8
Community Calendar	9
Dining Out Guide	11
The Local Entertainment Scene	14
Off the Beaten Trail	19



PLEASE

DO NOT MAKE ILLEGAL COPIES OF THIS SOFTWARE

The software you are using was produced through the efforts of many people: designers, artists, programmers, distributors, retailers and other dedicated workers.

The costs of developing this and other software programs are recovered through software sales. The unauthorized duplication of personal computer software raises the cost to all legitimate users.

This software is protected by federal copyright law. Copying software for any reason other than to make a backup is a violation of law. Individuals who make unauthorized copies of software may be subject to civil and criminal penalties.



SIERRA

as a member of the Software Publishers Association (SPA), supports the industry's effort to fight the illegal copying of personal computer software.

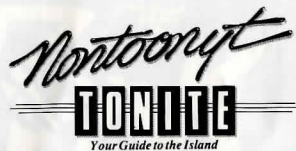
Report copyright violations to:

**SPA, 1101 Connecticut Avenue, NW, Suite 901
Washington, DC 20036**

COPYRIGHT NOTICE

This manual, and the software described in this manual, are copyrighted. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Sierra On-Line, Inc., P.O. Box 485, Coarsegold, CA 93614

Sierra is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc. Copyright Sierra On-Line, Inc. 1989.



Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!

Producer

Al Lowe

Designer

Al Lowe

Programmers

Al Lowe

Carlos Escobar

Graphics Artists

William Skirvin

Roger Hardy

Sierra's Creative Interpreter

Jeff Stephenson

Bob Heitman

Pablo Ghenis

Stuart Goldstein

Music composed and performed by

Mike Dana

Sound Effects

Rob Atesalp

Music Conversions

Rob Atesalp

Atari ST Translation

Robert Lindsley

Amiga Translation

Robert Lindsley

Macintosh Translation

by Bye

Quality Assurance Leader

Robin Bradley

Cover Art

Mark Crowe

Cover Photography

Keith Seaman/Camerad

Executive Producer and Best Boy

Ken Williams

"Nontoonyt Tonite"

Documentation

Marti McKenna

Bridget McKenna

Design and Production

Greg Steffen

Illustrations

Bill Eaken

HOW TO READ THIS MANUAL

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

MENU COMMANDS
will be **CAPITALIZED**.

Example:

SAVE, RESTORE, QUIT, PAUSE

TYPED COMMANDS
will appear as **BOLD TYPE**.

Example:

'type: [example game command]'

'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.

Example:

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

The brackets are not keystrokes and should not be typed.

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

ALL SYSTEMS

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.

If you will be playing from diskettes rather than a hard disk, you will also want to format a blank diskette for saving games. *In fact, saving games to diskettes is a good idea, even if you are playing the game from your hard disk.* 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' (Page 11) section of this manual.

When installing your program, you may be prompted to insert a 'Drivers' disk. If you receive this prompt, please examine your disks and 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.

55811
**NONTOONYT
ADMIT ON
SHOW PASS**
55811

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 disk 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 selections, then press [ENTER] to select. 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.

NOTE: Even if you install to a hard disk, 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 **[isl3]** and press [ENTER].

Going Native with Uncle Carlos



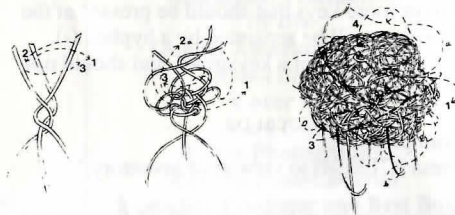
This Week: Native Crafts of Nontoonyt

From the time of the earliest Nontoonyt natives, island grasses have been used for a variety of useful and durable items. The island Community Center offers lessons, with new classes starting every month.

GRASS WEAVING

Suitable grass once grew in many places on the island, but is now scarce. The illustrations below show one of the more popular patterns favored by traditional weavers, in three easy-to-follow steps.

Try it -- it's fun!



LEI-MAKING

The art of making leis has been popular on the island since ancient times, but has changed little. All one needs is a dozen or so flowers. Lei classes are available at the

Nontoonyt Community Center; check the Community Calendar for dates and times.

WOODCARVING

Woodcarving is another ancient Nontoonyt craft -- in fact, the island is known far and wide for its unique wooden sculptures, and tourists come from miles around to buy them from native vendors. If you don't want to spend up to \$20 for such a sculpture, you might want to try carving your own. Granadilla wood is another item that isn't as plentiful as it once was on Nontoonyt, but if you can find it, it's free for the taking. The best pieces even seem to suggest the shapes they will take under the carver's knife. If you decide to carve your own, you'll want to check the Community Center for the dates and times of their Wood Carving classes.

If you do decide to buy a genuine native sculpture, watch out for phony 'Native Vendors' on the local beaches. Many of these are not Nontoonyt natives at all, but phonies dressed in traditional native clothing in order to make a sale, and their 'genuine souvenirs' usually turn out to be nothing more than cheap imitations. The ancient islanders had some fascinating uses for these oddly-shaped sculptures; for instance, single women (cont. on pg 118)

■ SAVING GAMES TO DISKETTES

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

Choose SAVE GAME from the File menu or press the [F5] key. The Save Game menu will appear.

Use your [Tab] key to choose CHANGE DIRECTORY. Backspace or press [Ctrl-C] to clear the command line.

Type the letter of the drive you are using for saved games, followed by a colon (Example: **a:**) and press [ENTER].

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:

Save additional games to a diskette.

Save games to a different directory by choosing CHANGE DIRECTORY from the SAVE GAME menu (inside the game).

Create a new hard disk directory from DOS, using DOS instructions.

Delete all saved games and the saved game directory from your hard disk by following DOS instructions (outside the game). The program will create a new index file within the game directory.



with Billi the Beachcomber

BEACH WATCH



Best of the Beach

Billi

This is a perfect time of year for enjoying the beautiful beaches of Nontoonyt Island. Whether your recreational tastes run to shell collecting, crab cookouts, or naked night surfing, the island beaches have something to offer you. A typical Sunday morning stroll on the strand adjoining the Natives, Inc. TimeShare Condos is sure to net a pocketful of delightful tropical sea shells, a few dollars in loose change, and any number of discarded undergarments. It's a pastime the whole family will enjoy.

THE COMEDY HUT --



We Deliver!

THIS WEEK
The Comedy Hut
presents

Paul Paul

Live Sunday thru Monday nites. Don't miss this tasteless display as Paul insults your favorite ethnic groups. Special appearance by Bobalu on drums.

*This engagement only:
NO cover; ONE bottle minimum.*

777 Palmetto

SONALSPERSONALSPERSONALSPERSONAL

Young attractive native girl seeks pudgy, balding, middle-aged man for brief sexual encounter.

Reply: Kathi

Burlesque Dancer seeks young, virile male for brief sexual encounter.

Reply: D.C.

Female night club entertainer seeks brief sexual encounter.

Reply: Patti

LOST: in the vicinity of Nontoonyt Casino, \$10,000,000 in unmarked bills. Reward.

Call 555-7878.

The family and friend of Dr. Nonookee would like to thank the citizens of Nontoonyt Island for their many condolences and expressions of sympathy during our recent bereavement.

Agent X: meet Agent 88 you-know-where, you-know-when, you-know-why. Wear white carnation.

Happy Anniversary to my Lover Boy Larry. For ever and ever, your loving Kalalau.

Amazon cannibal slot-machine repairwoman seeks bored housewife for meaningful relationship.

Reply: Bobbi

LOCALS CONCERNED OVER OFFSHORE OIL RIGS

NPI-Recent leasing of Nontoonyt mineral rights to Slippery Oil, Inc. has many island residents concerned over possible pollution of our beaches and local waters. We ran into Chairman Kenneth, relaxing on Wackiki Beach, just before press time: 'Is there a pollution problem?', we asked him. 'Absolutely Not!', he replied, scraping a bit of sludge from the bottom of his sandal. (Continued on page 201)

COMMUNITY CALENDAR

This Week at the Nontoonyt Island Community Center

MONDAY

Wood Carving Lessons
7-9 p.m.

TUESDAY

Native Grass Weaving Lessons
7-9 p.m.

WEDNESDAY

How to Get Lei'd
8-10 p.m.

THURSDAY

Exotic Dance Lessons
with instructor *Cherri Tart*
9-11 p.m.

FRIDAY

Introduction to Sexual Aerobics
with instructor *Bambi*
9-1 a.m.

SATURDAY

How to Keep a Marriage New, Healthy and Together
a seminar with *Kalalau Laffer*
11 p.m. - 2 a.m.

SUNDAY

How Not to Pick up Women
a seminar with *Larry Laffer*
8-8:15 p.m.

Pauli's Personal Pointers: A mixture of carbon tetrachloride, denatured alcohol and boiled sand crabs is just the thing to remove crude oil stains from the delicate fabric of your bathing suit lining. Do you have a Hint? Send it to Pauli at Nontoonyt Tonite.

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.

If you are playing from diskettes:

Place disk 1 in drive A, and open the disk by double-clicking on its icon. Start the game by double clicking on SIERRA.PRG.

If you are playing 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

Note: More than 512K of memory is needed in order to run Sierra games on your ST If you have a 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. (Click on the drive icon, then while holding the mouse button down, move the mouse arrow over the open window, then release the button.)
5. Repeat steps 4 and 5 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.

Note: It is important to turn your synthesizer on before starting the game.

*Now appearing bi-nightly
the lovely and talented star of
stage, screen and backstage everywhere*

Cherri Tart

in the Nontoonyt Casino Showroom

Just show your pass to the maitre d'
for an evening you'll never forget!

PASS NUMBER 25695



Island
Computer
Center

Special This Month! EUNUCHS

Larry Laffer's Public Domain Operating System
(for 8088's only)
Multi-tasking/Multi-User/Multi-Ply
Mouse Driven Graphical User Interface

*In the Beautiful Downtown
Nontoonyt Mall*



Bippi's
Island
Liquors

Stop by and
check out
our fine
selection of
Local Wines.

Bippi says: 'For those
special romantic evenings,
grab one of my jugs!'

*In the Beautiful Downtown
Nontoonyt Mall*

DINING OUT

By Yahoo Arias

Since its gala premiere in 1988, *The Sand Crab Room* at the Nontoonyt Casino has been, in this reviewer's opinion, synonymous with elegant dining. Consider such culinary rituals as the Friday Buffet featuring Feral Pig a l'Orange, Feral Pig Under Glass, even Feral Pig Tartare. Presiding over this opulent dining experience is Chef Sonni, a French native whose distinguished career includes 22 years on Devil's Island. Featuring *nouveau gauche* decor and nightly entertainment, you'll find that the sophisticated ambience of the Sand Crab Room more than makes up for the exorbitant prices. *****

For a more casual dining experience, try *Country Ray's Bamboo Gazebo* specializing in such wonders of the Orient as Feral Pig Chow Yuk, Pork Fat Sub Gum and Country Ray's own X-rated fortune cookies. ****

Freddi's *Feral Bar-B-Q* located downtown features an All-U-Can-Stomach luncheon special which is possibly even worth the \$2.50 price, if you count the bottomless trough of Boar Whiz Ale. ***

An experience to be missed is the Feral Pigs-In-A-Blanket at *Piggi's 24 Hour Coffee Shop*. Even Piggi's 24 hour coffee can't help these hapless hams. *

- * = Your dog wouldn't eat here.
- ** = Your dog would eat here, but I wouldn't.
- *** = Tolerable; your dog and I do lunch here.
- **** = Superior; I won't be seen with your dog here.
- ***** = Awesome; an epiphany of culinary splendor.

32841
TICKET

GOOF
A

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 onscreen 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 the drive on which you wish to install the game.
6. Follow the onscreen prompts to complete the installation.

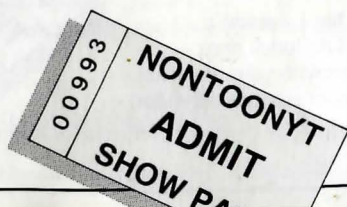
■ LOADING INSTRUCTIONS

From diskettes:

1. If you have less than 1 megabyte of memory for your Amiga, turn your system off and disconnect any external drives.
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. Click on the drawer for the desired Sierra game.
4. Click on the game icon.



CHIP 'N' DALE'S ALL MALE Burlesque Review

Now onstage for a limited time:
Chip 'n' Dale's own

Dale Carlsonian,



known across the island as
The Tom Jones of Nontoonyt

Fans of all persuasions will relish this exhibit of pure animal passion set to your favorite Rossini opera arias. Come one, come all to Chip 'n' Dale's, and have the time of your life!

Tickets \$25.00 in advance.
Make your reservations now.

Corner of Hibiscus and Palmetto

Pig Out At

Freddi's Feral Bar-B-Q

**WE GO WHOLE HOG
FOR YOU!**

Take Home a Bottle of our 'Special Sauce'

*In the Beautiful Downtown
Nontoonyt Mall*

Island
Office and Voodoo
Supply



- Magic Markers
- Invisible Write-protect Tabs
- Copy-Proof Computer Disks
and much, much more!

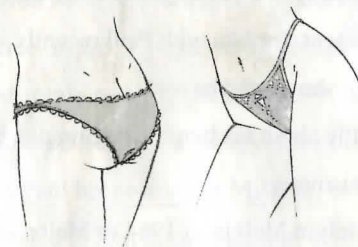
*In the Beautiful Downtown
Nontoonyt Mall*

Panti-of-the-Month Club

Get 8 Pairs of Panties for Only 1¢!

Take advantage of this Once-in-a Lifetime Special Offer to build your panty collection. Just choose 8 pairs of panties from the selection below. You will be billed just 1¢.(plus \$69.95 shipping and handling)

Every month (for the next twenty years) we'll send you the Panti-of-the-Month for the special Club Price of **only \$12.95.**



Flaming Heat	Satin Heat
Volcano Heat	Summer Heat
Lacy Heat	Island Heat
Tropical Heat	Prickly Heat

☐ Yes! Here's my 1¢. I have selected my first 8 pairs of panties. Enroll me in the Panti-of-the-Month Club right away!

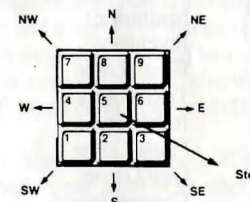
Panti-of-the-Month Club, Box 888, Nontoonyt

ALL SYSTEMS

■ 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 where you want the character to move, then click the left mouse button (if your mouse has multiple buttons).



■ MENUS

When you press [ESC], a menu bar will appear at the top of your screen with several menus that can be opened to show the command choices available to you.

■ KEYS TO USE IN THE MENUS

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.

■ 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 the game actions. To increase or decrease animation speed, choose FASTER or SLOWER from the Speed Menu, or use the [+] key to increase speed, the [-] key to decrease speed, or the [=] key to return to normal animation speed.

SHORT CUTS FOR COMMON COMMANDS

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

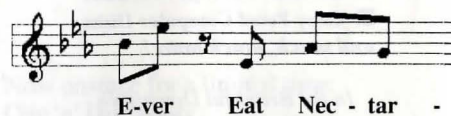
[F1]	Help
[F2]	Toggle sound on/off
[F3]	
[SPACEBAR]	Repeat previous command
[F4]	Autosave
[F5]	Save Game
[F7]	Restore (saved) Game
[F9]	Restart Game (from beginning)
[TAB]	Inventory
[Ctrl-B]	Boss Screen
[Ctrl-C]	Text Colors
[Ctrl-I]	Inventory
[Ctrl-P]	Pause Game
[Ctrl-Q]	Quit Game
[Ctrl-S]	Change Speed
[CTRL-V]	Change Volume
[Ctrl-X]	Expletive
[+]	Increase Animation Speed
[-]	Decrease Animation Speed
[=]	Normal Animation Speed

■ 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
Restart Game	Restart, Continue
Quit Game	Quit, Don't Quit
Save Game	Save, Cancel, Change Directory, Replace
Restore Game	Restore, Cancel, Change Directory
Death Window	Restore, Restart, Quit

Follow the
boun - cing fruit!



entertainment

Dale Carlsonian, co-owner of Chip 'n' Dale's is now appearing onstage in a bump and grind extravaganza. This reviewer thinks he looks like a poor woman's Tom Jones.

HIGHLIGHTS Featuring Paul Paul

Rising young comedian Paul Paul of Oakhurst, California is now appearing at The Comedy Hut for a special two week engagement. I spoke with Paul recently between shows and he told me a little about his humble beginnings in show business.

Born Melvin Melvin in 1964 to Melba and Marvin Melvin of Gary, Indiana, it was soon apparent that Paul was not like other children. In fact, most other children weren't even allowed to play with him.

At age 14, Paul entered Gary High School, where he was soon dubbed 'The



Hung-Garyan' by classmates in the locker room. Paul refused further comment on the unusual nickname.

When he was 18, Paul entered the family business -- Melvin's Discount Mortuary 'in the beautiful Downtown Gary Mall', founded in 1893 by brothers Morton and Myron Melvin. During lunch hours and coffee breaks, Paul began to conceive his first comic routine. Unfortunately, he delivered it during a eulogy. This incident cost Paul his position at M.D.M., but revealed to him his true calling in life.

At age 18.5, Paul began a new life in Oakhurst, California as a night club entertainer playing such exclusive establishments as Sierra Lanes, The Caddy Shack Lounge and Oakhurst Funeral Chapel.

■ 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

Communicating with Leisure Suit Larry 3

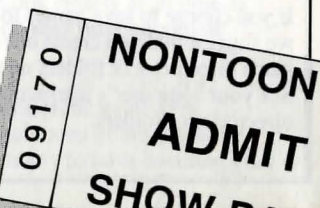
You can generally interact with the game by typing simple commands consisting of as little as a noun and a verb. For instance, the command sit in the chair can be shortened to sit in chair, or even sit. Unless otherwise directed, follow all typed commands with [ENTER].

Many characters in the game will have information of one kind or another for you. To talk with a character, type: **talk to** [character] (for example: **talk to man**) Try different approaches, and talk to everyone you meet.

You may encounter objects you need along the way. To take an object, type: **take** or **get** [object]. For example, **take the note**. 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]. Different approaches to a puzzle may bring about a different outcome.

Pay close attention to details. To examine objects, type **look at the** [object], (for example: **look at the table**). To get a general description of the current room or scene, type **look around**, or use your mouse to choose LOOK from the menu.

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.



■ 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, type: **inventory**, press [CTRL-I], or press the [TAB] key. A list of the items you are carrying will be displayed. To look more closely at an item, use your [Arrow] key to highlight the item and press [ENTER]. A picture of the item, along with a brief description, will appear on your screen. Press [ENTER] or [ESC] to resume play.

■ PAUSING YOUR GAME

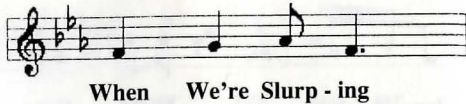
If you wish to pause the game, select PAUSE from the Action menu, type: **pause game**, or press [Ctrl-P]. Press [ESC] or [ENTER] to resume play.

■ SAVING YOUR GAME

If you wish to save your game, select SAVE from the File menu, type: **save game**, 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 whenever 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. Since each disk can only hold a limited number of games, we recommend that you have more than one disk formatted, in order to assure adequate space for save game storage.

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.



DEWEY,
CHEATEM
AND
HOWE

ATTORNEYS AT LAW

*Is coping with marriage just
too much to master?
Is your life best described as
domestic disaster?
Has your wife packed her
bags and moved in with her
mother?
Let D.C. & H. intervene for
you, brother.*

*Are you wishing for ways to
get rid of your spouse,
Since yesterday's bridegroom
is now today's louse?
Did your rat of a husband
take off with some floozie?
Come to D.C. & H., and just
ask for Suzi.*

555 Hibiscus

Witch
Doctor

Appearance Centre

Hair Restoration
Color Consultation
Makeovers our Specialty



'Yesterday, I was a loser and a bore.



Today, I'm a real cool guy.
Thanks, Witch Doctor!'

Paris, New York, Nontoonyt

In the Beautiful Downtown
Nontoonyt Mall

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 sandy beach**', or simply '**beach**'.

■ RESTORING YOUR GAME

Select RESTORE from the File menu, type: **restore game**, 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.

Note: If you do not have a mouse, use the [Tab] key to toggle between RESTORE and CHANGE DIRECTORY.

■ QUITTING YOUR GAME

To stop playing, select QUIT from the File menu, type: **quit game**, 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 at Vista Point.

Communicating with Leisure Suit Larry 3

Leisure Suit Larry 3 understands many common verbs. Here are some you might try:

ASK	DROP	SEARCH	TELL
BUY	EAT	PLAY	SIT
THROW	CLIMB	GET	PUSH
SNEAK	USE	CLOSE	GIVE
READ	STAND	WALK	DRINK
OPEN	RUN	TAKE	

LOOK everywhere. Thoroughly explore your surroundings. Open doors and drawers, look under things and behind things for valuable objects and clues. Look closely at all objects you encounter or you may miss important details.

EXPLORE each area of the game very carefully. Search every area of the game. Be careful!! There are many hazards awaiting you!

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

GET objects you think you will need. You 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.

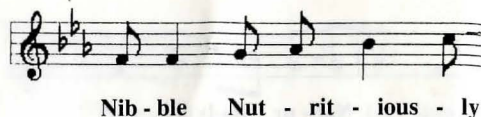
USE the items you have picked up to solve problems in the game, or to help you to make progress and discover more clues.

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. Save games at different points of the game, 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.

DON'T GET DISCOURAGED. If you come to an obstacle that seems insurmountable, don't despair. Spend some time exploring another area, and come back later. Every problem in the game has at least one solution, and some have more than one. Sometimes solving a problem one way will make it harder to solve the next, and sometimes it will make it easier. If you get stuck, you might try backtracking to an earlier point in the game, then choosing a different path. If all else fails, you can buy the *LEISURE SUIT LARRY 3* hint book from the dealer who sold you the game, or you can order it directly from Sierra On-Line by calling (800) 326-6654.

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



Nib - ble Nut - rit - ious - ly



PIGGI'S

COFFEE SHOP

Open 24 Hours

This Week's Special



Feral Pigs in a Blanket

\$3.95
with this coupon

*In the Beautiful Downtown
Nontonyt Mall*



With Nec - tar - ines!

**SPONSORED BY THE
NONTONYT
NECTARINE ADVISORY BOARD**



TIPS ON HIKING ON NONTONYT

Off The Beaten Trail



with your native guide,
Jungle Joe

As a native of this beautiful island, I am always so pleased when our visitors are wishing to explore its lovely jungles. But take warning, you silly stranger; there is much to be knowing about this island, and much to beware! Many have come to me for counsel and have lived to take another foolish photograph. Of those who are not heeding my words, most are so much pig slop on the jungle floor. Young Judi escaped this doom. Lucky she be listen to *me* all these years. You can read about her in this issue also, mon.

Now hear me, newcomer: when you go into the jungle, you be taking plenty of fresh water so you aren't drying up like an old prune. Beware the wild creatures who are wanting to eat you or kill you for sport. In the jungle, a harmless vine is becoming a snake, the rock a poisonous lizard with teeth *6 inches long!* A harmless mud puddle may be deadly quicksand, you know? Don't worry that the Feral Pigs be sneaking up on you -- they will be attacking you in a sincere and straightforward manner.

Now I must tell you how easily you are getting lost in our dense jungles and bamboo forests. If you wander into the bamboo, it may be you never come out again. If this happens, I hope you picked lots of juicy Nontonyt Nectarines to nourish you. Maybe you'll just fall off a big cliff and die, mon.

I always tell visitors about the unlucky traveler who was impaled upon (cont. page 192)

FERAL PIGS ATTACK ANOTHER VILLAGER Native villager Judi gets porked

NPI- In yet another near-tragic episode, native villager Judi was assaulted by Feral Pigs in an area of the Nontonyt jungle known to be thick with the wild creatures. Through the use of her keen wit and available resources, Judi escaped with minor injuries. When asked why she ventured into this hazardous region, Judi replied, "Because it was there."

FOR BEGINNING ADVENTURERS. The 'magazine article' entitled *A Walking Tour of Nontoonyt* contains a short walkthrough of the first part of *Leisure Suit Larry 3*. Since this walkthrough contains hints about the game, you should read it **ONLY** if you do not mind finding out certain details.

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**. For quicker typing, try typing only the words in **bold italics**. If you like, you can also look at other features, and type other commands. When you're through, you'll have a good idea of how the game works. Happy adventuring!

YOUR WALKING TOUR OF

Nontoonyt

This article contains many revealing hints about Nontoonyt Island. Please read on only if you do not mind learning things about Nontoonyt that you would rather discover for yourself. For more information about how to enjoy your walk, see the item entitled:

FOR BEGINNING ADVENTURERS
on Page 20

Since our lovely island embodies a wealth of fascinating vistas for the observant tourist, perhaps the best place to begin would be Vista Point. The first thing you'll want to do at Vista Point, is, of course, to **look at the view**. From this height, you'll be able to pick out many details of the beach and city below. On the Point itself, you'll want to **look at the lawn** in the center of the paved area, which contains an historical plaque of interest to the island visitor. **Read the plaque** to find out more of the history of Nontoonyt. You'll have to get close to be able to read it well.

When you **stop looking at the plaque**, you might walk to the railing and take a good look at this delightful island of ours. As you **look at the ocean**, and **look up into the sky**, you will understand immediately why Nontoonyt is the new paradise of the Pacific. Notice the two sets of binoculars at the head of the point. The view to the east is really spectacular, so you may want to go to the binoculars on the right. **Look at the binoculars**. They are a marvel of optical technology, aren't they? If you'd like to see the island up close, you may even want to **look in the binoculars**. The view to the west is, some say, even more stimulating. For a truly exciting viewing experience, go over to the binoculars on the left. When you **look in the binoculars**, we promise you a sight you won't see just anywhere.

After enjoying Vista Point, we recommend a visit to the elegant home of Larry Laffer and Princess Kalalau Laffer, daughter of Chairman (ne Chief) Kennee Wau Wau. The Laffers are two of Nontoonyt's leading citizens. Go east from the point, then west through the jungle. The Laffer residence is just on the west side of this bit of natural forest; the Famous Pointing Finger will show the way. **Look at the scene** as you stroll.

Like a gem of tropical architecture in the midst of natural splendor, the Laffer estate is surrounded by a high wall, over which you can glimpse a hot tub. When you **look at the hot tub**, you'll be impressed with the exquisite taste shown in selecting this home accessory. The Laffer home has an excellent security system. It is very unlikely that anyone could **climb the wall** and enter unlawfully.

Not far from here is Walken Park. Exit east down the Laffer walkway, then take the farthest southwest route from the forest, and you will be in the park. **Look at the park** and enjoy the quiet surroundings. **Turn on the television set** and **sit down on the park bench** awhile. This is the only tv on Nontoonyt Island. When you've had your fill of television, you'll be ready to **stand up** and head back for the cool green calm of the forest to the east. When you get there, take your time and **look around**. Many species of local flora grow here, such as the granadilla tree, whose wood is used by native carvers. **Look at the granadilla tree**, and you will see why its wood is so popular with local artisans. If there's any wood is lying about on the forest floor, you might want to **pick up the piece of granadilla wood** as a souvenir. **Look at the wood** very carefully to see if its shape suggests how a woodcarver might finish forming it. Interesting, isn't it? Now it's time to explore the rest of the island, but whatever you do, don't (continued on page 211)

PROBLEMDISK?

TECHNICAL HELP (MS DOS ONLY)



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

If you receive any of the following messages:

- 1) 'Insert Disk (#)' when you have already inserted that diskette, or have installed the game on your hard disk
- 2) 'Out of Handles' or 'Out of Heap', or if the game locks up at any point
- 3) '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 system 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].

If this does not clear the above messages, call **021 326 6418** for technical help. Our technical staff will be happy to help you.

TECHNICAL HELP

(ALL SYSTEMS)

Technical assistance is only a telephone call away. Call 021 326 6418 for convenient, person-to-person service, or if you prefer, you may request assistance by mail. If you choose to write to us with your request, please state your computer type and the nature of your problem.

If you find that you need to send for replacement diskettes, send the original disk 1 in the size you need (3.5" or 5.25") to:

Kixx XL
Cuckoo Wharf, Units 1-4
427 Lichfield Road, Aston
Birmingham B6 7SS

Be sure to include a note stating your computer type, and the size of diskette you need (5.25" or 3.5").

We will gladly replace your program free of charge for the first 90 days of ownership (please enclose a copy of your dated sales receipt with your request).



TRY OUR NAUGHTY-LUST MACHINES FOR A 'REAL WORKOUT'

'Last summer I hit the beach and it shook. I was carrying around so much blubber, the lifeguard mistook me for a beached whale. Discouraged with other weight-loss plans, I tried Fat City. Now I'm the cutest chick in the coop!'



Desi.

'Last week we were a couple of computer nerds, and nobody liked us. A big slot-machine repairwoman kicked silicon in our faces. We went to Fat City.

BEFORE



Now we are real cool guys and a big hit with the chicks. Thanks, Fat City'.

AFTER



A Couple of Real Cool Guys

999 Granadilla
SEE THE SHOW ON US 62503

Leisure Suit Larry 3

Utilisation du manuel

Dans ce manuel, les codes suivants sont utilisés :

Les **COMMANDES DE MENU** apparaissent en **CAPITALES**.

Exemple : SAVE, RESTORE, QUIT, PAUSE.

Les **COMMANDES TAPÉES** sont indiquées **EN GRAS**.

Exemple :

"Tapez : [exemple d'une commande de jeu]" "Tapez : **cd \sierra**".

Vous ne devez taper que la partie de la commande qui est en gras. Par exemple, dans "Tapez **cd \sierra**", vous ne devez pas entrer "tapez".

Les [touches] et [les exemples de texte] apparaissent entre crochets qui les séparent du reste du texte.

Exemple :

[objet], [personnage], [Barre d'espacement], [Tab], [Pg. préc]

Vous ne devez pas entrer les crochets.

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

Exemple :

"Appuyez sur [CTRL-I] pour afficher votre inventaire."

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

Exemple :

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

Le terme "disquette" fait référence aux deux types de formats (3,5" et 5,25").

TOUS SYSTEMES

DÉMARRAGE

LECTEURS DE DISQUETTE

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

Si vous jouez à partir de disquettes plutôt que du disque dur, vous devez aussi formater une disquette vierge pour enregistrer vos jeux.

Même si vous jouez à partir de votre disque dur, il est toujours bon de formater des disquettes vierges pour enregistrer vos parties.

Pour cela, suivez les instructions de formatage de votre ordinateur. Pour tout renseignement sur l'enregistrement des parties, reportez-vous à "Enregistrer les jeux".

Lors de l'installation du programme, un message peut vous demander d'insérer la disquette "Drivers". Le cas échéant, insérez cette disquette et appuyez sur [ENTRÉE] pour charger les pilotes correspondants. Certains jeux sont fournis sans cette disquette.

MS-DOS

INSTALLATION DU JEU

Insérez la disquette de sauvegarde de la disquette 1 dans votre lecteur. Tapez la lettre du lecteur dans lequel se trouve la disquette, suivie de deux-points (par exemple, **a:**), puis appuyez sur [ENTRÉE]. Tapez **install**, puis appuyez sur [ENTRÉE].

Répondez aux messages à l'écran en utilisant les [Flèches] vers le haut et le bas pour mettre en surbrillance vos sélections, puis appuyez sur [ENTRÉE] pour les valider. Le programme vous demande si vous souhaitez installer le jeu sur votre disque dur. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [ECHAP] pour sauter cette étape et si vous souhaitez l'installer, entrez la lettre de votre disque dur (normalement C) et suivez les invites.

REMARQUE : même si vous installez le jeu sur le disque dur, la procédure d'installation écrit un fichier, RESOURCE.CFG sur la disquette 1. Pour que l'installation s'effectue correctement, LA DISQUETTE 1 NE DOIT PAS ÊTRE PROTÉGÉE EN ÉCRITURE. Aucun autre fichier de la disquette 1 n'est écrit ou modifié par cette opération.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Une fois la procédure d'installation achevée :

A partir de disquettes :

1. Placez la disquette 1 dans le lecteur A:.
2. Tapez **a:** et appuyez sur [ENTRÉE].
3. Tapez **sierra**, puis appuyez sur [ENTRÉE].

A partir du disque dur :

1. A partir du répertoire central, tapez **cd\sierra** et appuyez sur [ENTRÉE].
2. Tapez **Isl3** et appuyez sur [ENTRÉE].

ENREGISTRER LES JEUX SUR DISQUETTE

REMARQUE : si vous jouez à partir de disquettes, vous devez disposer d'une disquette formatée distincte à portée de main avant d'enregistrer les jeux. Les disquettes ne pouvant contenir qu'un nombre limité de jeux, nous vous conseillons d'avoir plusieurs disquettes formatées disponibles pour avoir suffisamment d'espace.

Sélectionnez SAVE GAME (Enregistrer jeu) dans le menu File (Fichier) ou appuyez sur la touche [F5]. Le menu Save Game s'affiche.

Utilisez la touche [Tab] pour sélectionner CHANGE DIRECTORY (Changer de répertoire). Pour effacer la ligne de commande, appuyez sur la touche d'espace arrière ou sur [CTRL-C].

Tapez la lettre correspondant au lecteur utilisé pour vos jeux enregistrés, suivie de deux-points (par exemple, **a:**), puis appuyez sur [ENTRÉE].

Tapez le nom de votre jeu enregistré, puis appuyez sur [ENTRÉE] pour terminer la procédure de SAVE GAME (Enregistrer jeu). Si votre disquette de jeux enregistrés est pleine, vous pouvez la reformater (cette opération effacera toutes les données présentes) pour la réutiliser, ou vous pouvez formater une autre disquette vierge.

ENREGISTRER LES JEUX SUR DISQUE DUR

Si vous enregistrez vos jeux sur le disque dur, le programme essaie de les enregistrer automatiquement sur le même répertoire que le jeu. Si vous n'avez plus d'espace pour enregistrer ces jeux, essayez l'une des méthodes suivantes :

Enregistrez les jeux sur une disquette.

Enregistrez les jeux dans un autre répertoire en sélectionnant CHANGE DIRECTORY (Changer de répertoire) dans le menu SAVE GAME (à l'intérieur du jeu).

Créez un nouveau répertoire de disque dur à partir du DOS en utilisant les instructions DOS.

Effacez tous les jeux sauvegardés et le répertoire correspondant de votre disque dur en suivant les instructions du DOS (en dehors du jeu). Le programme crée un nouveau fichier d'index dans le répertoire du jeu.

ATARI ST

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Remarque : si vous utilisez un Atari 520 ST sans expansion de mémoire, éteignez tous les accessoires du bureau (remplacez l'extension .ACC par .ACX) avant de lancer votre jeu Sierra.

Si vous jouez à partir de disquettes :

Placez la disquette 1 dans le lecteur A et double-cliquez sur son icône pour l'ouvrir et sur l'icône de dossier du jeu pour ouvrir ce dernier. Lancez le jeu en double-cliquant sur SIERRA.PRГ.

Si vous jouez à partir du disque dur :

Double-cliquez sur le disque dur pour l'ouvrir, puis sur l'icône de dossier du jeu pour ouvrir ce dernier. Lancez le jeu en double-cliquant sur SIERRA.PRG.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Remarque : votre ST doit avoir plus de 512 Ko de mémoire pour utiliser les jeux Sierra (si votre ordinateur a un disque dur).

1. Cliquez deux fois sur le disque dur pour l'ouvrir.
2. Choisissez NEW FOLDER... dans le menu File (Fichier) pour créer un nouveau dossier. Nommez-le et double-cliquez dessus pour l'ouvrir.
3. Placez la disquette 1 dans le lecteur A.
4. Copiez le contenu de la disquette dans le nouveau dossier en faisant glisser l'icône du lecteur A sur la fenêtre ouverte à l'étape 3. (Cliquez sur l'icône du lecteur, puis tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, amenez la flèche de la souris sur la fenêtre ouverte et relâchez le bouton.)
5. Renouvelez les étapes 4 et 5 pour chaque disquette de jeu.
6. Mettez les disquettes d'origine en lieu sûr.

CHOISISSEZ LE PÉRIPHÉRIQUE DE MUSIQUE (en option)

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

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

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

AMIGA

INSTALLATION DU JEU

REMARQUE : RENOMMEZ les copies de toutes vos disquettes pour effacer "COPY OF" (Copie de) des noms de ces disquettes. Si ces mots ne sont pas effacés des noms de TOUTES vos copies, le système réclame les disquettes d'origine sans lancer le jeu.

1. Initialisez votre système avec le WorkBench et insérez la disquette 1 de votre jeu Sierra.
2. Double-cliquez sur l'icône de la disquette, puis sur l'icône INSTALL.
3. Suivez les invites à l'écran en effectuant vos sélections en cliquant une seule fois avec la souris.
4. Le programme vous demande si vous souhaitez le jeu sur votre disque dur, répondez par YES (Oui) ou NO (Non) selon.
5. Sélectionnez le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu à l'aide de la souris.
6. Suivez les invites à l'écran pour mettre fin à l'installation.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

A partir de disquettes :

1. Si votre Amiga a moins d'1 Mo de mémoire, éteignez votre système et déconnectez tous les lecteurs externes.
2. Insérez la disquette 1 dans le lecteur DF0:.
3. Allumez votre système.

A partir du disque dur :

1. Chargez le Workbench et double-cliquez sur l'icône du disque dur.
2. Double-cliquez sur le tiroir SIERRA GAMES.
3. Cliquez sur le tiroir du jeu Sierra souhaité.
4. Cliquez sur l'icône du jeu.

TOUS SYSTÈMES

DÉPLACEMENTS DE VOTRE PERSONNAGE

Vous pouvez déplacer votre personnage à l'écran en utilisant les [Flèches], le pavé numérique ou la souris. Pour interrompre la progression de votre personnage avec le pavé numérique, appuyez sur la touche 5 ou sur la dernière touche de direction utilisée. **N'essayez pas de déplacer le personnage en maintenant la touche directionnelle enfoncée car il s'arrête et repart sans arrêt, rendant la progression très lente.**

A l'aide de la souris, placez la flèche dans la direction où vous voulez amener votre personnage, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris (si celle-ci possède plusieurs boutons).

MENUS

Appuyez sur [ECHAP] pour afficher la barre de menus en haut de l'écran. Celle-ci indique divers menus à ouvrir pour obtenir leurs commandes correspondantes.

TOUCHES A UTILISER DANS LES MENUS

Utilisez les [Flèches] gauche et droite pour ouvrir un menu et haut et bas pour mettre en surbrillance les options des menus.

Appuyez sur [ENTRÉE] pour sélectionner une commande mise en surbrillance.

Appuyez sur [ECHAP] pour revenir au jeu sans sélectionner de commande.

CONTRÔLE DE LA VITESSE DE JEU

Vous pouvez ralentir la vitesse de jeu pour négocier un passage difficile ou observer un élément en détail et vous pouvez également l'accroître. Pour augmenter ou diminuer la vitesse d'animation, sélectionnez FASTER (plus rapide) ou SLOWER (plus lent) dans le menu Speed (Vitesse), ou utilisez les touches [+] ou [-] pour augmenter ou accroître la vitesse, ou [=] pour revenir à une vitesse normale.

RACCOURCIS CLAVIER POUR DES COMMANDES COURANTES

De nombreuses commandes possèdent des raccourcis clavier sous forme de fonctions ou de touches.

[F1]	Aide	[CTRL-C]	Couleurs de texte
[F2]	Eteindre ou allumer le son	[CTRL-I]	Inventaire
[F3]		[CTRL-P]	Interrompre le jeu
[BARRE D'ESPACEMENT]	Répéter la commande précédente	[CTRL-Q]	Sortir du jeu
		[CTRL-S]	Modifier la vitesse
[F4]	Enregistrer automatiquement	[CTRL-V]	Modifier le volume
[F5]	Enregistrer le jeu	[CTRL-X]	Exclamation
[F7]	Restaurer un jeu (enregistré)	[+]	Augmenter la vitesse d'animation
[F9]	Recommencer le jeu (depuis le début)	[-]	Diminuer la vitesse d'animation
[TAB]	Inventaire		
[CTRL-B]	Ecran principal	[=]	Vitesse d'animation normale

UTILISATION DE LA TOUCHE TAB

Dans les jeux Sierra, la touche [TAB] remplit deux fonctions : elle passe en revue les éléments de l'inventaire et sélectionne des options à partir de certains menus (si vous n'utilisez pas de souris). Utilisez la touche [TAB] pour mettre en surbrillance les options des menus suivants :

MENU

Restart Game
(Relancer jeu)
Quit Game
(Quitter jeu)
Save Game
(Enregistrer jeu)
Restore Game
(Restaurer jeu)
Death Window
(Fenêtre de la mort)

SELECTIONS

Restart, Continue
(Relancer, Poursuivre)
Quit, Don't Quit
(Quitter, Ne pas quitter)
Save, Change Directory, Cancel, Replace
(Enregistrer, Changer de répertoire, Annuler, Remplacer)
Restore, Change Directory, Cancel
(Restaurer, Changer de répertoire, Annuler)
Restore, Restart, Quit
(Restaurer, Relancer, Quitter)

UTILISATION DE LA SOURIS (en option)

La souris s'avère utile pour déplacer le personnage et pour découvrir les environs. Pour déplacer le personnage à l'aide de la souris, positionnez la flèche dans la direction que vous souhaitez emprunter, puis cliquez sur le bouton de la souris. Si votre souris a plus d'un bouton, utilisez celui de gauche.

EXEMPLES DE COMMANDES COURANTES *Dialoguer avec Leisure Suit Larry 3*

Vous pouvez dialoguer avec le jeu en tapant des commandes simples formées par un nom et un verbe. Par exemple, la commande s'asseoir dans la chaise peut être résumée par s'asseoir dans chaise ou même par s'asseoir. Sauf mention contraire, faites suivre toutes les commandes tapées de [ENTRÉE].

De nombreux personnages du jeu possèdent des informations qui vous sont destinées. Pour parler avec eux, tapez : **talk to (parler au)** [personnage] (par exemple, **talk to man (parler à l'homme)**). Essayez divers types d'approches et parlez avec toutes les personnes que vous rencontrez.

Pour sélectionner un objet présent sur votre chemin, tapez : **take** ou **get (prendre)** [objet]. Par exemple, **take the note (prendre le billet)**. Pour utiliser ces objets, tapez **use the (utiliser l')** [objet], ou **give the (donner l')** [objet] **to (au)** [personnage]. Les solutions d'une énigme dépendent de la méthode d'approche.

Faites attention aux détails. Pour observer des objets, tapez **look at the (regarder l')** [objet], (par exemple : **look at the table (regarder la table)**). Pour obtenir une description générale de la pièce ou de la scène présente, tapez **look around (regardez les alentours)** ou sélectionnez LOOK (Regarder) à partir du menu.

Une fenêtre de message s'affiche après chaque commande et à d'autres endroits au cours du jeu. Une fois le message lu, appuyez sur [ENTRÉE] pour faire disparaître la fenêtre et reprendre le jeu.

RÉPÉTER LES COMMANDES

Pour répéter une commande, sélectionnez RETYPE (Retaper) dans le menu Action ou appuyez sur la [BARRE D'ESPACEMENT] ou [F3].

INVENTAIRE

Si vous souhaitez voir les éléments que vous transportez, sélectionnez INVENTORY (Inventaire) à partir du menu Action, en tapant **inventory**, puis appuyez sur [CTRL-I] ou sur la touche [TAB] pour afficher la liste des éléments que vous transportez. Pour étudier de près un objet, utilisez les [Flèches] pour le mettre en surbrillance, puis appuyez sur [ENTRÉE]. Une image de l'objet accompagnée d'une courte description s'affiche à l'écran. Appuyez sur [ENTRÉE] ou sur [ECHAP] pour reprendre la partie.

INTERROMPRE LA PARTIE

Pour interrompre la partie, sélectionnez PAUSE dans le menu Action, en tapant **pause game**, ou appuyez sur [Ctrl-P]. Appuyez sur [ECHAP] ou sur [ENTRÉE] pour reprendre la partie.

ENREGISTRER UN JEU

Pour enregistrer votre jeu, sélectionnez SAVE (ENREGISTRER) à partir du menu File (Fichier), en tapant **save game**, ou appuyez sur [F5]. Pour vous donner une plus grande marge d'erreur et vous laisser plus de liberté, nous vous conseillons d'enregistrer fréquemment vos parties en cours et à partir de divers points du jeu. Nous vous recommandons fortement d'enregistrer vos parties en cours avant d'affronter des situations périlleuses ainsi que lorsque vous venez d'opérer une progression considérable.

Remarque : si vous jouez à partir de disquettes, vous devez avoir une disquette formatée à portée de main pour enregistrer le jeu. Chaque disque ne peut contenir qu'un nombre limité de jeux, nous vous conseillons donc d'avoir plusieurs disquettes formatées disponibles pour disposer de suffisamment d'espace.

Si vous choisissez d'enregistrer vos jeux sur disque dur, nous vous conseillons d'y créer un ou plusieurs répertoires, ou dossiers de jeux sauvegardés. Reportez-vous aux instructions de votre système pour la création de répertoires ou de dossiers.

Vous pouvez nommer vos jeux sauvegardés en utilisant des phrases ou mots courants. Par exemple, si vous trouvez sur une plage, vous pouvez appeler ce jeu "**à la plage**" ou tout simplement "**plage**".

RESTAURER VOTRE JEU

Sélectionnez RESTORE (RESTAURER) à partir du menu File, en tapant **restore game**, ou appuyez sur [F7]. Un message vous demande de sélectionner le jeu que vous voulez restaurer. (Sur un système à lecteur unique, le programme vous demande d'insérer la disquette de jeux sauvegardés.) Mettez le jeu souhaité en surbrillance et sélectionnez RESTORE. Si ce jeu se trouve dans un répertoire différent, sélectionnez CHANGE DIRECTORY (Changer de répertoire).

Remarque : si vous ne possédez pas de souris, utilisez la touche [TAB] pour passer de RESTORE à CHANGE DIRECTORY et vice versa.

QUITTER LE JEU

Pour arrêter de jouer, sélectionnez QUIT (QUITTER) dans le menu File ou appuyez sur [CTRL-Q].

RECOMMENCER LA PARTIE

Si vous souhaitez recommencer à zéro à tout moment, sélectionnez RESTART (Recommencer) dans le menu File ou appuyez sur [F9]. Le jeu redémarre à Vista Point.

DIALOGUER AVEC LEISURE SUIT LARRY 3

Leisure Suit Larry 3 comprend beaucoup de verbes d'usage courant dont les suivants :

ASK(demander)	DROP (lâcher)	SEARCH (rechercher)	TELL (dire)	BUY (acheter)
EAT (manger)	PLAY (jouer)	SIT (s'asseoir)	THROW (jeter)	CLIMB (grimper)
GET (obtenir)	PUSH (pousser)	SNEAK (se faufiler)	USE (utiliser)	CLOSE (fermer)
GIVE (donner)	READ (lire)	STAND (se lever)	WALK (marcher)	DRINK (boire)
OPEN (ouvrir)	RUN (courir)	TAKE (prendre)		

REGARDEZ partout. Observez votre environnement en détail. Ouvrez les portes et les tiroirs, vérifiez s'il n'y a pas d'objets ou d'indices sous ou derrière les éléments du décor. Étudiez soigneusement tous les objets qui se présentent sur votre chemin car ils peuvent s'avérer utiles.

EXPLOREZ chaque zone du jeu soigneusement. Attention !!! Le danger vous guette, prêt à surgir !

TRACEZ UNE CARTE au fur et à mesure de votre progression. Prenez des notes sur chaque zone que vous parcourez et incluez des informations sur les objets que vous rencontrez et les zones dangereuses environnantes. Si vous ratez une zone, un renseignement important peut vous échapper.

RÉCUPÉREZ des objets nécessaires. Vous allez rencontrer des objets qui pourront s'avérer utiles. Appuyez sur la touche [TAB] à tout moment pour afficher un inventaire de ces objets.

UTILISEZ les éléments que vous avez amassés pour résoudre des problèmes, pour vous aider à poursuivre votre progression ou pour découvrir des indices supplémentaires.

SOYEZ PRUDENT, et restez sur vos gardes : les ennuis peuvent survenir même à un moment imprévisible.

ENREGISTREZ SOUVENT VOTRE JEU surtout lorsque vous vous apprêtez à entreprendre une action périlleuse. En effet, si vous échouez, vous n'aurez pas à tout recommencer. Effectuez des enregistrements à divers stades du jeu pour pouvoir revenir à un endroit précis et peut-être procéder différemment.

NE VOUS DÉCOURAGEZ PAS si vous vous trouvez devant un obstacle apparemment insurmontable. Poursuivez vos explorations et revenez-y plus tard. Chaque problème de ce jeu possède au moins une solution et certains même plusieurs. Parfois une certaine solution à un problème rendra le suivant plus difficile à résoudre ou plus facile. Si vous êtes coincé, vous pouvez revenir à un endroit précédent et choisir un chemin différent.

JOUEZ À PLUSIEURS. Il peut s'avérer utile (et plus rigolo) de jouer avec un copain. Plus il y a de cerveaux, plus il est facile de résoudre les problèmes et d'interpréter les indices. D'ailleurs les célèbres héros de l'histoire ont souvent travaillé en équipe.

AVIS AUX AVENTURIERS EN HERBE. L'article de magazine intitulé "Un tour de Nontoonyt" vous offre un bref survol de la première partie de *Leisure Suit Larry 3*. Ce passage contient des astuces sur le jeu à ne lire UNIQUEMENT si vous voulez en savoir plus sur certains éléments du jeu.

COMMENT UTILISER CE SURVOL

Mouvements à l'écran : **Nord** = haut, **Sud** = bas, **Ouest** = gauche, **Est** = droit. Ce survol vous fait parcourir différents écrans. Amenez votre personnage aux endroits indiqués des écrans et tapez les mots qui apparaissent en **caractères gras**. Pour aller plus vite, contentez-vous de taper les mots en **italiques gras**. Vous pouvez aussi effectuer d'autres opérations et taper différentes commandes. A la fin de cette partie, vous aurez une bonne idée du fonctionnement du jeu. Bonne chance !

TOUR DE NONTOONYT

Cet article révèle beaucoup d'indices importants sur l'île de Nontoonyt. Lisez ce passage uniquement si cela ne vous dérange pas de découvrir des éléments que vous auriez pu trouver par vous-même.

Cette île possède de nombreux points de vue magnifiques pour l'oeil du touriste, et nous commençons par Vista Point le plus beau de tous. Tout d'abord vous voulez **regarder la vue (look at the view)**. De là, vous aurez une bonne vue sur la plage et sur la ville. Sur le lieu même du point de vue, **regardez la pelouse (look at the lawn)** située au milieu de la surface pavée, sur laquelle se trouve une plaque offrant un intérêt historique pour les touristes de l'île. **Lisez la plaque (Read the plaque)** pour découvrir plus de renseignements sur l'histoire de Nontoonyt. Vous devez vous rapprocher pour être en mesure de lire l'inscription.

Lorsque vous avez fini de lire la plaque (**stop looking at the plaque**), parcourez les lieux pour profiter de la vue magnifique. Lorsque vous **regardez l'océan et levez les yeux au ciel (look at the ocean/look up into the sky)**, vous comprendrez facilement pourquoi Nontoonyt est considérée comme la nouvelle île paradisiaque du Pacifique. Remarquez les deux paires de jumelles au bout de la plate-forme. La vue vers l'Est est très spectaculaire, nous vous recommandons donc d'utiliser les jumelles de droite. **Regardez les jumelles (look at the binoculars)**. Une petite merveille de la technologie, non ? Vous pouvez **regarder dans les jumelles (look in the binoculars)**, pour regarder de plus près cette vue unique.

Une fois que vous avez bien profité de Vista Point, nous vous conseillons de vous rendre dans la charmante demeure de Larry Laffer et de la princesse Kalalau Laffer, fille du Chef Kennee Wau Wau. Les Laffers font partie de la classe dirigeante de Nontoonyt. Dirigez-vous à l'est à partir du point, puis à l'ouest dans la jungle. La demeure des Laffers se trouve à l'ouest de cette partie de la forêt. Le célèbre doigt vous indique la direction à suivre. Regardez le paysage (**Look at the scene**) lors de votre promenade.

Tel un joyau de l'architecture tropicale planté au milieu des merveilles de la nature, la demeure des Laffers est entourée d'un mur élevé, qui laisse percevoir une baignoire. Lorsque vous regardez cette baignoire (**look at the hot tub**), vous serez impressionné par le goût exquis de la décoration. La maison des Laffers dispose d'un excellent système de sécurité et il est peu probable qu'un étranger puisse s'y introduire en escaladant le mur (**climb the wall**). Non loin de là se trouve Walken Park. Dirigez-vous vers l'est sur l'allée des Laffers, puis prenez le chemin le plus au sud de la forêt pour vous retrouver dans le parc. **Regardez le parc (Look at the park)** pour profiter du paysage. **Allumez la télévision (Turn on the television set)** et **asseyez-vous** un instant **sur le banc (sit down on the park bench)**. Vous êtes entrain de regarder l'unique télé de l'île. Lorsque vous avez fait votre plein d'images, **levez-vous (stand up)** et rejoignez l'atmosphère verte paisible de la forêt. Prenez le temps d'**observer la forêt (look around)**. De nombreux spécimens de la flore locale poussent ici, telles que l'arbre de granadilla utilisé par les sculpteurs de l'île. **Regardez l'arbre de granadilla (look at the granadilla tree)** et vous comprendrez pourquoi ce bois rencontre tant de succès auprès des artisans locaux. **Ramassez un bout de bois de granadilla (pick up the piece of granadilla wood)**, si l'occasion se présente, pour emporter comme souvenir. **Etudiez soigneusement le bois (Look at the wood)** pour voir si sa forme vous laisse deviner ce que le sculpteur va en tirer. Intéressant, non ? A présent, le temps est venu d'explorer le reste de l'île...

PROBLEMES DE DISQUE ?

Aide technique (pour MS DOS UNIQUEMENT)

Si vous rencontrez des problèmes avec l'une des disquettes de jeu, essayez l'une des solutions suivantes avant de considérer le disque comme défectueux :

Si l'un des messages suivants s'affichent :

- 1) 'Insert Disk (#)' (insérez une disquette) lorsque la disquette se trouve déjà dans le lecteur ou que le jeu est déjà installé sur le disque dur.
- 2) 'Out of Handles' (clefs d'accès insuffisantes) ou 'Out of Heap' (segment de mémoire insuffisant) ou si le jeu se bloque.
- 3) 'Disk Error' (erreur de disque). Vous avez peut-être des programmes résidents en mémoire chargés en mémoire vive. Vous devez initialiser votre système à partir d'une disquette contenant votre système d'exploitation. Suivez ces instructions pour créer une disquette d'initialisation Sierra.

Formatez une disquette vierge avec des fichiers DOS (en utilisant /s) pour créer une disquette d'initialisation.

FORMATER À PARTIR DU DISQUE DUR

A) Placez une disquette vierge dans le lecteur a:

B) A l'invite C, tapez : format a:/s

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

FORMATER À PARTIR D'UN LECTEUR DE DISQUETTE

A) Placez la disquette DOS d'origine dans le lecteur A.

B) A l'invite A, tapez format a:/s (n'oubliez pas d'insérer une disquette vierge lorsque le programme FORMAT vous le demande).

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

C) Appuyez sur [ENTRÉE]

D) Répondez aux invites du DOS

Maintenant créez un fichier CONFIG.SYS sur votre disquette d'initialisation Sierra avec l'instruction files=20 (fichiers = 20). Suivez les instructions suivantes pour créer ce fichier :

- | | |
|---------------------------------------|----------|
| A) Tapez : a: | [ENTRÉE] |
| B) Tapez : copy con config.sys | [ENTRÉE] |
| C) Tapez : files=20 | [ENTRÉE] |
| D) Appuyez sur [F6] | [ENTRÉE] |

Le message : '1 File(s) copied' (un fichier copié) s'affiche. A présent, vous devez réinitialiser votre ordinateur avec la nouvelle disquette d'initialisation Sierra. Eteignez votre ordinateur ou appuyez sur [CTRL-ALT-SUPPR].

Leisure Suit Larry 3

SPIELANLEITUNG

Im gesamten Handbuch werden wir unsere Informationen auf folgende Weise darstellen:

MENÜ BEFEHLE WERDEN GROSS GESCHRIEBEN.

Beispiel: SPEICHERN, WIEDER LADEN, VERLASSEN, PAUSE

GEDRÜCKTE BEFEHLE werden FETTGEDRUCKT erscheinen.

Beispiel: 'drücke [Beispiel Spiel Befehl] 'drücke : **cd \sierra**'

Abschnitte der Befehlslinie, die **nicht** gedrückt werden sollen, erscheinen **nicht** fettgedruckt. Zum Beispiel in der Linie 'drücke: **cd \Sierra**', 'drücke:' darf nicht gedrückt werden.

[Beispiel Text] und [Tastendruck] erscheinen in Klammern und heben diese hervor vom umgebenden Text.

Beispiel:

[Objekt], [Figur], [Leertaste], [Tab], [Seite oben]

Die Klammern bedeuten kein Tastendrücken und sollten daher nicht gedrückt werden.

Zwei oder mehrere Tasten, die gleichzeitig gedrückt werden müssen, sind durch einen Bindestrich (-) getrennt. Dieser Bindestrich darf **nicht** auf der Tastatur gedrückt werden.

Beispiel:

'drücke [CTRL-I] oder [Strg-I] um das Inhaltsverzeichnis zu sehen.

Erscheint eine Leertaste zwischen Teilen eines Befehls, so muss diese Leertaste gedrückt werden.

Beispiel:

'drücke: **cd \sierra**' (die Leertaste zwischen **cd** und **\sierra** muss als ein Teil des Befehls gedrückt werden.

Der Begriff 'Diskette' wird verwendet, um auf 3.5" oder 5.25" Datenspeicherplatten hinzuweisen.

ALLE SYSTEME

WIE MAN ANFÄNGT:

DISKETTENLAUFWERKE:

Es ist immer ratsam, von den Hauptprogrammdisketten Sicherheitskopien zu machen, um die Lebensdauer der Hauptdisketten zu erhöhen und gegen Unglücksfälle zu schützen. Befolgen Sie den Anweisungen Ihres Computers für die Erstellung von Kopien aller Spieldisketten.

Wenn Sie von Disketten spielen und nicht von der Festplatte, so müssen Sie leere Disketten formatieren um Spiele zu speichern.

In der Tat ist das Speichern von Spielen auf Diskette eine gute Idee, selbst wenn Sie das Spiel von der Festplatte spielen.

Befolgen Sie den Anweisungen Ihres Computers um eine leere Diskette zu formatieren und halten Sie diese zur Hand um Ihr Spiel zu speichern während Sie spielen. Einige nützliche Hinweise bezüglich des Speicherns finden Sie im Abschnitt 'Speichern Ihres Spieles' dieses Handbuchs.

Wenn Sie ihr Programm einrichten, könnten Sie veranlasst werden, eine Trieberrdiskette einzulegen. Sollten Sie dazu veranlasst werden, überprüfen Sie bitte Ihre Diskette und setzen Sie bitte eine Diskette ein, die mit 'Treiber' markiert ist und drücken Sie [ENTER], so dass die entsprechenden Laufwerke geladen werden. Einige Spiele beinhalten keine separate Treiber-Diskette.

MS-DOS

EINRICHTUNG DES SPIELS

Legen Sie die Sicherheitskopie, die Sie von Diskette 1 gemacht haben in Ihr Diskettenlaufwerk ein. Drücken Sie den Buchstaben des Diskettenlaufwerks, in welche Sie Ihre Diskette eingelegt haben, und machen Sie danach einen Doppelpunkt (zum Beispiel: **a:**) und drücken Sie danach [ENTER]. Tippen Sie: **install** und drücken Sie danach [ENTER].

Beantworten Sie die Fragen auf dem Bildschirm, indem Sie die 'oben' und 'unten' [Pfeil] Tasten benutzen und somit Ihre Wahl hervorheben, dann drücken Sie zum auswählen [ENTER]. Ihnen wird die Frage gestellt werden, ob das Spiel auf der Festplatte eingerichtet werden soll. Möchten Sie dies nicht, so drücken Sie [ESC], um diesen Schritt zu überspringen. Möchten Sie dieses Spiel doch auf Ihrer Festplatte einrichten, so drücken Sie die Buchstabenbezeichnung Ihrer Festplatte (normalerweise C) und folgen den Angaben.

BEMERKUNG: Auch wenn Sie auf der Festplatte einrichten, wird vom Einrichtungsvorgang her ein Verzeichnis angelegt im Laufwerk 1, welches benannt wird RESOURCE.CFG. Damit die Einrichtung ordnungsgemäss beendet wird, darf die Diskette 1 nicht mit einem Schreibschutz versehen werden. Keine anderen Verzeichnisse auf Diskette 1 werden geschrieben oder geändert durch den Einrichtungsbefehl.

LADE ANWEISUNGEN

Nach Beendigung der Einrichtung

von Disketten:

- 1.) Diskette 1 einlegen in A: Laufwerk.
- 2.) Tippen Sie **a:** und betätigen [ENTER].
- 3.) Tippen Sie: **sierra** und betätigen [ENTER].

von der Festplatte:

- 1.) vom Hauptverzeichnis, tippen Sie **cd \sierra** und drücken [ENTER].
- 2.) Tippen Sie [IsI3] und drücken [ENTER].

SPIELE AUF DISKETTEN SPEICHERN

ANMERKUNG: Wenn Sie von Disketten spielen, müssen Sie eine extra formatierte Diskette bereit haben, ehe Sie das Spiel speichern können. Da jede Diskette nur eine begrenzte Anzahl von Spielen aufnehmen kann, empfehlen wir Ihnen mehr als nur eine formatierte Diskette bereit zu halten, um einen angemessenen Platz für die Speicherung der Spiele zu gewährleisten.

Wählen Sie SPEIL SPEICHERN vom Hauptmenü (Filemenü) oder drücken Sie die [F5] Taste. Das Spiel-Speicher-Menü erscheint nun.

Verwenden Sie Ihre [Tab] Taste, um wechselndes Verzeichnis (Change Directory) zu wählen. Benutzen Sie die Rückschrittaste (Backspace) oder drücken Sie [Ctrl-C] oder [Strg-C], um die Befehlslinie zu löschen.

Drücken Sie den Buchstaben des Laufwerks, das Sie für das **Spiele speichern** verwenden, und machen Sie noch eine Doppelpunkt dahinter. (Beispiel: **a:**) und drücken Sie [ENTER].

Tippen Sie den Namen Ihres gespeicherten Spiels und drücken Sie [ENTER], um den Speichervorgang des Spiels zu vervollständigen. Sollte Ihre Diskette mit gespeicherten Spielen voll sein, so können Sie diese neu formatieren (dieser Vorgang löscht alle gespeicherten Spiele auf der Diskette) und wieder neu verwenden, oder Sie gebrauchen eine neue formatierte und leere Diskette.

SPIELE SPEICHERN AUF DER FESTPLATTE

Entscheiden Sie sich dazu, Spiele auf der Festplatte zu speichern, so wird das Programm automatisch versuchen, das Speichern nach den Anweisungen des Spiels vorzunehmen. Sollten Sie keinen Platz zum speichern mehr haben, so versuchen Sie eine der folgenden Alternativen:

Speichern Sie zusätzliche Spiel auf der Diskette.

Speichern Sie die Spiele in ein anderes Verzeichnis, indem Sie Spiel speichern wählen aus dem SPIEL SPEICHER Menü (im Spiel).

Verfassen Sie ein neues Festplatten Verzeichnis aus DOS, wobei Sie die DOS Befehle verwenden.

Löschen Sie alle gespeicherten Spiele und das gespeicherte Spiele Verzeichnis Ihrer Festplatte, indem Sie die DOS Anweisungen beachten (ausserhalb des Spiels). Das Programm erstellt eine neue Indexliste innerhalb des Spiele Verzeichnisses.

ATARI ST LADE ANWEISUNGEN

Beachte: Sollten Sie einen Atari520 ST ohne Speichererweiterung haben, so schalten Sie bitte alle zusätzlichen Tableau- zubehörteile aus, (umbenennen. ACC extension. ACX) bevor Sie mit Ihrem Sierra Spiel beginnen.

Wenn Sie von Disketten Spielen:

Setzen Sie Diskette 1 in Laufwerk A ein, und öffnen Sie die Platte durch doppeltes Klicken auf Ihrer Ikone. Beginnen Sie das Spiel durch doppeltes Klicken auf Sierra.PRГ

Wenn Sie von der Festplatte spielen:

Öffnen Sie die Platte durch doppeltes Klicken auf Ihrer Ikone, dann öffnen Sie das Spielverzeichnis durch doppeltes Klicken auf der Ikone des Spielverzeichnisses. Starten Sie das Spiel durch doppeltes Klicken auf Sierra.PRГ

FESTPLATTEN INSTALLATION

Beachte: Mehr als 512K Speicherkapazität sind notwendig, um Sierra Spiele auf Ihrem ST zu spielen, wenn Sie eine Festplatte besitzen.

1. Öffnen Sie die Festplatte durch Doppelklicken auf Ihrer Ikone.
2. Bauen Sie ein neues Spielverzeichnis auf, in dem Sie NEUES VERZEICHNIS wählen aus dem Hauptmenü (file menu). Öffnen Sie das Verzeichnis durch Doppelklicken auf seiner Ikone.
3. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A ein.
4. Kopieren Sie die Spieldiskette in das neue Spielverzeichnis, indem Sie die Ikone von Laufwerk A in das Fenster ziehen, welches Sie in Schritt 3 eröffnet haben, (klicken Sie auf die Laufwerkikone, dann- während Sie den Knopf der Maus gedrückt halten- bewegen Sie den Pfeil der Maus über das offene Fenster und lassen dann den Knopf los.
5. Wiederholen Sie Schritt 4 und 5 für jede der anderen Spieldisketten.
6. Hinterlegen Sie die Hauptdiskette in einem sicheren Ort.

WÄHLEN SIE EINE MUSIKVORRICHTUNG. (freigestellt)

Ihr Sierra Spiel ist eigentlich dafür eingerichtet Musik und Töne zu spielen durch den Atari ST eingebauten Lautsprecher.

Sollten Sie einen MIDI Synthesizer haben, so können Sie Ihr Musikprogramm laufen lassen, so dass das Spiel Musik durch den Synthesizer spielt.

1. Öffnen Sie die Spieldiskette/Verzeichnis durch Doppelklicken auf Ihrer Ikone.
2. Spielen Sie das Musikprogramm durch Doppelklicken auf der MUSIC.PRГ Ikone.
3. Suchen Sie "Musikvorrichtung" vom Auswahl-Menü aus.
4. Wählen Sie Ihren Synthesizer (oder "Atari ST Internal Sound") durch Doppelklicken auf dem entsprechenden Knopf. Dann klicken Sie auf OK.
5. Wählen Sie INSTALLIERE SPIEL aus dem Verzeichnis Menü. Dieses ersetzt das RESOURCE.CFG Verzeichnis auf Ihrer Diskette.

Beachte: Es ist wichtig, den Synthesizer vor Spielbeginn einzuschalten.

AMIGA EINRICHTEN DES SPIELS

Beachte: Benennen Sie alle Kopien Ihrer Spieldisketten neu, um die Worte 'Kopie von' von allen Diskettennamen zu streichen. Werden nicht alle 'Kopie von' Worte von den Diskettennamen entfernt, so wird das System weiterhin nach der Original-Diskette fragen und das Spiel nicht anfangen.

1. Laden Sie Ihr System mit WorkBench und setzen Sie Diskette 1 Ihres Sierra Spiels ein.
2. Doppeltes Klicken auf der Disketten Ikone, dann doppeltes Klicken auf der Einricht-Ikone.
3. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, treffen Sie ihre Wahl mit der Maus, indem Sie einmal auf den entsprechenden Punkt klicken.
4. Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel auf der Festplatte speichern wollen. Soll das Spiel nicht auf Ihrer Festplatte gespeichert werden, so wählen Sie NEIN. Möchten Sie das Spiel auf der Festplatte speichern, so wählen Sie JA.

5. Unter Benutzung Ihrer Maus wählen Sie das Laufwerk aus, in welchem das Spiel eingerichtet werden soll.
6. Befolgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Spieleinrichtung zu beenden.

LADE ANWEISUNGEN

Von Disketten

1. Wenn Sie weniger als 1 megabyte Speicherkapazität für Ihren Amiga haben, schalten Sie Ihr System aus und trennen Sie jegliche externe Laufwerke.
2. Setzen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DF0:.
3. Schalten Sie ihr System wieder ein.

Von der Festplatte

1. Laden Sie WorkBench und doppelklicken Sie auf der Ikone Ihrer Festplatte.
2. Doppelklicken Sie auf das SIERRA GAMES Fach.
3. Klicken Sie auf das Fach für das gewünschte Sierra Spiel.
4. Klicken Sie auf die Spiel Ikone.

ALLE SYSTEME

BEWEGEN IHRER FIGUR

Sie können Ihre Figur auf dem Bildschirm (Monitor) mit den (Pfeil) tasten bewegen, den numerischen Tastenblock oder der Maus. Um die Schritte Ihrer Figur mit dem Tastenblock anzuhalten, müssen Sie die Nummer 5 drücken, oder drücken Sie die zuletzt verwendete Richtungstaste. **Versuchen Sie bitte nicht, die figur zu bewegen, indem Sie die Richtungstaste gedrückt halten. Dadurch wird die Figur ständig zum Gehen und Halten gebracht, wodurch sich alles verlangsamt.**

Mit der Maus plazieren Sie den Pfeil dorthin, wohin sich Ihrer Figur bewegen soll, klicken Sie dann den letzten Knopf der Maus (falls Ihre Maus mehrere Knöpfe hat.)

MENÜS

Wenn Sie (ESC) drücken, erscheint oben am Bildschirm eine Menüauswahl mit diversen Menüs, die geöffnet werden können, um die Befehl-Auswahl, die Ihnen zur Verfügung steht, zu zeigen.

GEBRAUCH VON TASTEN IM MENÜ

Verwenden Sie die linke und rechte (Pfeil) taste zur Öffnung eines Menüs. Die oben und unten (Pfeil) tasten dienen zum Hervorheben eines Punktes innerhalb eines Menüs.

Drücken Sie (Enter), um einen hervorgehobenen Befehl auszuwählen.

Drücken Sie (ESC) um wieder ins Spiel reinzukommen, ohne einen Befehl zu wählen.

KONTROLLE DER SPIELGESCHWINDIGKEIT

Manchmal ist es sinnvoll, die Geschwindigkeit der Spielbewegung zu reduzieren, um einen schwierigen Teil zu meistern oder um etwas genauer zu beachten. Manchmal hingegen möchten Sie vielleicht die Geschwindigkeit erhöhen. Um die Bewegungsgeschwindigkeit zu erhöhen oder vermindern, wählen Sie SCHNELLER oder LANGSAMER aus dem Schnelligkeitsmenü, oder gebrauchen Sie die (+) Taste zum Beschleunigen, die (-) Taste zum Verlangsamen der Geschwindigkeit. (=) Taste bringt die Bewegungen auf die normale Spielbewegung zurück.

ABKÜRZUNGEN FÜR ALLGEMEINE BEFEHLE

Sie können die Funktions-und Kontrolltasten verwenden, um viele allgemeine Befehle abzukürzen.

(F1)	Hilfe	(Ctrl-C) oder (Strg-C)	Textfarben
(F2)	Spielton an/aus	(Ctrl-I) oder (Strg-I)	Verzeichnis
(F3) (Leertaste)	wiederhole vorherigen Befehl	(Ctrl-P) oder (Strg-P)	Pause Spiel
(F4)	Auto speichern	(Ctrl-Q) oder (Strg-Q)	Verlasse Spiel
(F5)	Spiel speichern	(Ctrl-S) oder (Strg-S)	Wechsel Geschwindigkeit
(F7)	wiederladen (gespeichert)	(CTRL-V) oder (Strg-V)	Wechsel Inhalt
	von Spiel	(CTRL-X) oder (Strg-X)	Füllwort
(F9)	Spiel wieder anfangen (von Start)	(+)	Schneller
		(-)	Langsamer
(TAB)	Verzeichnis	(=)	Normal
(Ctrl-B) oder (Strg-B)	Boss Monitor		

BENUTZUNG DER TABULATOR TASTE

Beim Spielen von Sierra Spielen, wird Ihre Tabulator Taste 2 Hauptfunktionen ausführen. Sie werden sie gebrauchen, um die Punkte in Ihrem Verzeichnis wieder durchzusehen und auch (falls Sie keine Maus benutzen) um eine Wahl aus bestimmten Menüs auszuwählen. Folgende Menüs erfordern den Gebrauch der (TAB) taste, um Menüwahlen hervorzuheben.

MENÜ

Spiel wieder anfangen: Wiederaufnehmen, Weitermachen

Spiel verlassen: Verlassen, nicht verlassen

Spiel speichern: Speichern, löschen, Verzeichnis ändern, ersetzen

Spiel laden: Laden, löschen, Verzeichnis ändern

Totes Fenster: Laden, wieder anfangen

BENUTZUNG DER MAUS (wahlweise)

Ihre Maus wird bei Bewegung Ihrer Figur und beim Erlernen Ihrer Umgebung sehr von Nutzen sein. Wenn Sie mit der Maus arbeiten und Ihre Figur bewegen wollen, richten Sie Ihren Pfeil dorthin, wohin sich Ihre Figur begeben soll, dann klicken Sie auf den Knopf der Maus. Hat Ihre Maus mehr als einen Knopf, so betätigen Sie bitte den linken Knopf.

BEISPIELE FÜR ALLGEMEINE BEFEHLE *Unterhaltung mit Leisure suit Larry3*

Generell können Sie sich mit dem Spiel unterhalten, indem Sie einfach Befehle tippen, die nur so kurz wie ein Wort und ein Verb zu sein brauchen. Zum Beispiel der Befehl **setze Dich auf den Stuhl** kann abgekürzt werden auf **setzt auf Stuhl**, oder sogar nur **setzt**. Falls nichts anders angezeigt, beenden Sie alle getippten Befehle mit (ENTER).

Viele Spielfiguren haben Informationen einer Art oder andere für Sie. Um mit einer Figur zu reden, tippen sie: **sprich zu** (Figur) (zum Beispiel: **sprich zu Mann**). Probieren Sie verschiedene Methoden und sprechen Sie mit jedem, den Sie treffen.

Sie werden Gegenstände sehen, die Sie auf dem Weg brauchen. Um einen Gegenstand zu nehmen, tippen sie: **nimm oder erhalt** (Gegenstand). Zum Beispiel, **nimm den Schein**. Die Gegenstände, die Sie nehmen, werden Sie gebrauchen können, wie Sie es noch erforschen werden. Sie können verschiedene Dinge ausprobieren und tippen dabei: **gebrauche den** (Gegenstand), oder gib den **(Gegenstand)** an **(Figur)**. Verschiedene Annäherungen an ein Puzzle können zu einem unterschiedlichen Ergebnis führen.

Beachten Sie Einzelheiten sehr genau. Um Gegenstände unter die Lupe zu nehmen, tippen Sie **siehe nach dem** (Gegenstand, (zum Beispiel: **siehe nach dem Tisch**). Um eine allgemeine Beschreibung des umliegenden Raumes oder Szene zu erhalten, tippen sie **umsehen** oder verwenden Sie die Maus und wählen UMSEHEN AUS DEM (LOOK) Menü.

Ein Meldungsfenster erscheint immer nach jeder Befehlseingabe und manchmal auch während des Spiels. Nachdem Sie die Meldung gelesen haben, drücken Sie (ENTER), um das Fenster zu entfernen und das Spiel fortzusetzen.

WIEDEREINTIPPEN VON BEFEHLEN

Möchten Sie einen Befehl wiederholen, so wählen Sie WIEDER EINTIPPEN vom AKTIONS-Menü, oder drücken Sie die (LEERTASTE) oder (F3).

VERZEICHNIS

Wenn Sie alles sehen möchten, was Sie bei sich tragen, wählen Sie **VERZEICHNIS** aus dem Aktions-Menü, und tippen: **Verzeichnis**, drücken (CTRL-I) oder (Strg-I) oder drücken die Tabulator Taste. Es wird eine Liste von Gegenständen gezeigt, die sie bei sich tragen. Um einen Gegenstand genauer zu betrachten, verwenden Sie Ihre (PFEIL) Taste, um den Gegenstand hervorzuheben und drücken Sie (ENTER). Ein Bild des Gegenstandes mit kurzer Beschreibung erscheint dann auf Ihrem Monitor. Drücken Sie (ENTER) oder (ESC), um das Spiel wieder aufzunehmen.

UNTERBRECHEN DES SPIELS

Wenn Sie das Spiel unterbrechen möchten, wählen Sie PAUSE aus dem Aktions-Menü, tippen sie: **PAUSE SPIEL**, oder (Ctrl-P) oder (Strg-P). Drücken sie (ENTER), um das Spiel wieder aufzunehmen.

SPEICHERN IHRES SPIELS

Möchten Sie ihr Spiel speichern, wählen Sie **SPEICHERN** aus dem Hauptmenü, tippen Sie: **SPIEL SPEICHERN**, oder drücken Sie (F5). Um Beurteilungsfehler und eine schöpferische Erforschung zu berücksichtigen, empfehlen wir ihnen im Spielverlauf regelmässig zu speichern, und dass Sie mehrere verschiedene Spiele von verschiedenen Punkten aus speichern, während Sie spielen. Sie werden immer Ihr Spiel speichern wollen, ehe Sie möglichen gefährlichen Situationen begegnen.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie von Diskette spielen, müssen Sie eine extra formatierte Diskette bereit haben, bevor Sie speichern können. Da jede Diskette nur eine begrenzte Anzahl von Spielen speichern kann, empfehlen wir Ihnen, mehr als nur eine formatierte Diskette bereit zu haben, um genügend Platz für die Speicherung der Spiele zu haben.

Möchten Sie Spiele auf Ihrer Festplatte speichern, schlagen wir vor dass Sie ein oder mehrere Spiel-Speicher-Verzeichnisse oder Unterverzeichnisse auf Ihrer Festplatte anlegen. Beachten Sie die anweisungen Ihres Computers für Verzeichnisse oder Unterverzeichnisse.

Zur Benennung Ihrer gespeicherten Spiele können Sie deutsche Standardphrasen verwenden. Zum Beispiel, wenn Sie an einem Sandstrand stehen, können Sie Ihr Spiel **“Stehen auf Sandstrand”** bezeichnen, oder einfach **“Strand”**.

IHR SPIEL LADEN

Wählen Sie **LADEN** aus dem Untermenü, tippen Sie: **lade Spiel**, oder drücken Sie (F7). Sie werden aufgefordert, das Spiel auszusuchen, welches Sie laden möchten. (Bei nur einem Disketten laufwerkssystem werden Sie aufgefordert, Ihre gespeicherte Spieldiskette einzulegen). Das gewünschte Spiel wird hervorgehoben und dann wird **LADEN** gewählt. Falls das gewünschte Spiel, welches Sie laden wollen, in einem anderen Verzeichnis ist, so wählen Sie **WECHSEL VERZEICHNIS**.

Bitte beachten Sie: Haben Sie keine Maus, so verwenden Sie die (TAB) Taste, um zwischen LADEN und WECHSEL VERZEICHNIS zu arbeiten.

VERLASSEN IHRES SPIELS

Um das Spiel zu beenden, wählen sie **VERLASSEN** (Quit) aus dem Untermenü, tippen sie: **Verlasse Spiel** oder drücken Sie (Ctrl-Q) oder (Strg-Q).

WIEDERANFANGEN IHRES SPIELS

Wollen sie mitten im Spiel wieder neu anfangen, so wählen sie **WIEDERANFANGEN** aus dem Untermenü, oder drücken Sie die (F9) Taste. Das Spiel fängt dann wieder am Vista Point an.

UNTERHALTUNG MIT LEISURE LARRY3

Leisure suit Larry 3 versteht viele gebräuchliche Verben. Hier sind einige, die Sie versuchen können.

Fragen	Fallen	Suchen	Erzählen	Kaufen	Essen	Spielen	Sitzen
Werfen	Klettern	Bekommen	Schieben	Schleichen	Gebrauchen	Schliessen	Geben
Lesen	Stehen	Gehen	Trinken	Öffnen	Rennen	Nehmen	

SEHEN Sie überall nach. Ergründen Sie gründlich Ihre Umgebung. Öffnen Sie Türen und Schubladen, sehen Sie unter Sachen nach und hinter Dinge nach wertvollen Gegenständen und Anhaltepunkten. Sehen Sie sich alles ganz genau an, was Sie sehen oder Sie verpassen wichtige Details.

ERFORSCHEN jedes Gebiet des Spiels ganz genau. Suchen Sie jedes Gebiet des Spiels ab. Seien Sie vorsichtig. Gefahren warten auf Sie!

ZEICHNE EINE KARTE während Sie sich durch das Spiel arbeiten. Machen Sie eine Notiz von jedem Gebiet, das Sie besuchen und machen Sie Notizen über dort vorgefundene Gegenstände und gefährliche Gebiete. Versäumen Sie ein Gebiet, so können Sie einen wichtigen Anhaltspunkt versäumen.

NIMM Gegenstände, von denen Sie denken, dass Sie sie gebrauchen können. Sie werden eine Vielzahl von Gegenständen sehen, die Ihnen später nützlich sind. Sie können ein Verzeichnis aller vorliegenden Gegenstände sehen, indem Sie jederzeit die (TAB) Taste drücken.

BENUTZE die Gegenstände, die Sie mitgenommen haben, um Probleme im Spiel zu lösen oder um weiterzukommen im Spiel und mehr Anhaltspunkte zu entdecken.

SEI VORSICHTIG und bleiben Sie jederzeit in Alarmstimmung- ein Unheil tritt an den ungewöhnlichsten Plätzen auf.

SPIECHERN SIE IHR SPIEL OFT, besonders wenn Sie etwas Neues ausprobieren wollen oder es möglicherweise gefährlich wird. Auf diese Art müssen Sie nicht ganz von vorn anfangen, falls das schlimmste eintreten sollte. Speichern Sie Spiele an verschiedenen Punkten des Spiels, so dass Sie an den gewünschten Spielpunkt zurückkehren können. Dies ermöglicht Ihnen in der Tat, rückwärts zu reisen durch die Zeit und Dinge anders zu tun, falls Sie dies wünschen.

LASSEN SIE SICH NICHT ENTMUTIGEN.

Sollten Sie zu einem Hindernis kommen, welches Ihnen unüberwindbar erscheint, so verzweifeln Sie nicht. Verwenden Sie einige Zeit für die Erforschung eines anderen Gebietes und kehren Sie später zurück. Jedes Problem im Spiel hat letztendlich eine Lösung; einige haben sogar mehrere. Manchmal wird durch die Lösung eines Problems auf eine Art die nächste Problemlösung erschwert und manchmal erleichtert. Wenn Sie feststecken, können Sie einen Rückzieher zu einem früheren Punkt im Spiel versuchen und dann einen anderen Weg wählen.

BRINGEN SIE HELFER MIT. Es kann hilfreich sein und Spass machen wenn Sie mit einem Freund zusammen spielen.

FÜR BEGINNENDE ABENTEURER

Der Zeitungsartikel, betitelt als eine *Wanderung durch Nontoonyt*, enthält einen kurzen Durchgang des ersten Teiles "*Leisure suit Larry 3*", da dieser Durchgang Hinweise zum Spiel enthält, sollten Sie dies NUR lesen, wenn es Ihnen nichts ausmacht, einige Details herauszufinden.

WIE VERWENDET MAN DEN DURCHGANG.

Monitor Bewegungen: nördlich = oben; südlich = unten; westlich = links; östlich = rechts. Der Durchgang führt Sie durch verschiedene Spielbilder auf dem Monitor. Bewegen Sie Ihrer Figur über den Monitor zu den vorgeschlagenen Stellen und tippen Sie die Worte ein, die im **Fettdruck** erscheinen. Um schneller zu sein, versuchen Sie nur die Worte in **Fett-Schrägschrift** zu tippen. Falls Sie mögen, können Sie sich auch nach anderen Besonderheiten umsehen und andere Befehle eintippen. Nachdem Sie alles ausprobiert haben, können Sie sich gut vorstellen, wie das Spiel läuft. Viel Spass!

YOUR WALKING TOUR OF NONTOONYT

Dieser Artikel enthält eine Menge aufschlussreicher Hinweise über die Nontoonyt Insel. Bitte lesen Sie nur weiter, wenn Sie nichts dagegen haben, etwas über Nontoonyt zu lernen, das Sie vielleicht lieber selbst herausfinden wollen. Weitere Informationen für eine angenehme Wanderung entnehmen Sie bitte dem Artikel:

"Für beginnende Abenteurer"

Da unsere liebeliche Insel eine Fülle von faszinierenden Ausblicken für den betrachtenden Touristen vereinigt, wäre der beste Ausgang beim Aussichtspunkt. Das erste, was Sie am Aussichtspunkt natürlich machen wollen, ist eine Besichtigung. Aus dieser Höhe können Sie viele Details am Strand und von der Stadt unten ausfindig machen. Am Punkt selbst werden Sie auf dem Rasen im Zentrum der Fussgängerzone sehen, wo eine historische Gedenktafel steht, welches für die Insel Besucher interessant ist. Lesen Sie die Gedenktafel, um mehr über die Geschichte von Nontoonyt herauszufinden. Sie müssen nahe herangehen, um alles lesen zu können. Wenn Sie mit der Gedenktafel fertig sind, können Sie an das Geländer gehen und einen Blick auf unsere schöne Insel werfen. Wenn Sie zum Ozean blicken und zum Himmel schauen, werden Sie sofort verstehen, warum Nontoonyt das neue Paradies des Ozeans ist. Beachten Sie bitte die 2 Ferngläser an der Spitze des Punktes. Der Blick nach Osten ist wirklich spektakulär und deshalb müssen Sie die Ferngläser nach rechts richten. Sehen Sie nach den Ferngläsern. Sie sind ein optisch technisches Wunder, nicht wahr? Wollen Sie die Insel näher betrachten so schauen Sie durch die Ferngläser. Der Blick nach Westen ist, wie einige sagen noch aufregender. Für eine wirklich aufregende Sichterfahrung, gehen Sie mit den Ferngläsern nach links. Wenn Sie durch die Ferngläser schauen, versprechen wir Ihnen einen Ausblick, den Sie sonst nirgends haben. Nachdem Sie den Aussichtspunkt

genossen haben, empfehlen wir Ihnen einen Besuch im eleganten Heim von Larry Laffer und Prinzessin Kalalau Laffer, Tochter des Vorsitzenden Kennee WauWau.

Vom Punkt aus gehen Sie nach Osten, dann nach Westen durch den Dschungel. Die Wohnung der Laffers ist an der Westseite dieses kleinen, natürlichen Waldes, der berühmte Zeigefinger wird den Weg zeigen. Schauen Sie sich gut um beim Schlendern.

Wie ein Edelstein tropischer Architektur in mitten natürlicher Pracht, ist das Laffer Grundstück von einer hohen Mauer umgeben, über die Sie einen flüchtigen Blick auf eine volle Wanne werfen können. Wenn Sie die volle Wanne betrachten, werden Sie beeindruckt sein von dem exquisiten Geschmack, mit welchem dieses Hauszubehör ausgesucht wurde. Das Laffer Haus hat ein ausgezeichnetes Sicherheits-system. Es ist höchst unwahrscheinlich, dass jemand über die Mauer steigt und unrechtmässig entritt. Nicht weit von heir befindet sich der Walkenpark. Gehen Sie links, den Laffer Weg hinunter, nehmen Sie dann die weiteste Südwest-Strecke vom Wald und schon sind Sie im Park. Gehen Sie zum Park und geniessen Sie die Umgebung. Schalten Sie den Fernseher ein und setzen Sie sich auf eine Bank. Dies ist das einzige Fernseh auf der Nontoonyt Insel. Nachdem Sie Ihr Fernsehpensum erfüllt haben, werden Sie aufstehen können und sich zurückbegeben zu dem kühlen, ruhigen Wald im Osten. Dort angelangt, nehmen Sie sich Zeit und sehen sich um. Viele Spezies heisiger Pflanzen wachsen heir, wie zum Beispiel der Granachilla Baum, dessen Holz von den Eingeborenen zum Schnitzen verwendet wird und Sie werden herausfinden, warum dieses Holz bei den einheimischen Künstlern so beliebt ist. Sollte vielleicht ein Stück Holz auf dem Waldboden herumliegen, so können Sie dieses Stück Granachilla Holz aufheben und als Andenken behalten. Sehen Sie sich das Holz sehr genau an, um festzustellen ob die form dem Holzschnitzer vorschlägt, wie das Stück beendet werden könnte. Interessant, nicht wahr? Nun ist es an der Zeit, den Rest der wunderschönen Insel zu erforschen, aber was immer Sie auch finden sollten, oder was auch immer Sie unternehmen seien Sie sehr vorsichtig, da ich Ihnen noch nicht die ganze Geschichte erzählt habe, bitte nicht (siehe Seite 211)...

PROBLEM DISK?

Technische Hilfe- (-nur MS-DOS)

Haben Sie Probleme mit Ihrer Spieldiskette, versuchen Sie folgendes, ehe Sie meinen, das die Diskette fehlerhaft ist.

Falls Sie eine der folgenden Mitteilungen erhalten tun Sie dies:

1. "Diskette einsetzen (#)", wenn Sie bereits die Diskette eingelegt haben, oder das Spiel auf der Festplatte eingerichtet haben.
2. "Ausser Handhabe" (Out of Handles, out of Heap) wenn das Spiel an allen möglichen Stellen blockiert.
3. "Disketten Fehler" Sie haben vielleicht Speicher inliegende Programme in Ihren RAM Speicher geladen. Sie müssen Ihr System von einer Diskette laden, die nur Ihr Arbeitssystem enthält. Folgen Sie diesen Anweisungen, um eine "Sierra Lade Diskette" zu erstellen. Formatieren Sie eine leere Diskette unter DOS System (verwenden/s) um eine Ladediskette herzustellen.

FORMATIEREN VON EINER FESTPLATTE

A) Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk a:

B) Bei der C-Eingabe, tippen Sie: formatiere a:/s

Beachten Sie: Wenn Ihr A: Laufwerk ein "hohes Dichte" Laufwerk ist und Sie "doppelte Dichte" Disketten verwenden, dann müssen Sie tippen: formatiere a:/4/s (für 5.25" Disketten) oder tippen Sie: formatiere a:/n:9/s (für 3.5" Disketten)

FORMATIEREN VON EINEM DISKETTENLAUFWERK

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

B) Bei der A-Eingabe tippen Sie: formatiere a:/s (seien Sie sicher, dass Sie zu einer leeren Diskette schalten, wenn Sie zum Formatier-Programm veranlasst werden.)

Beachten Sie: Wenn Ihr A: Laufwerk ein "hohes Dichte" Laufwerk ist und Sie "doppelte Dichte" Disketten verwenden, dann müssen Sie tippen: formatiere a:/4/s (für 5.25" Disketten) oder tippen Sie: formatiere a:/n:9/s (für 3.5" Disketten.)

C) Drücken Sie (ENTER)

D) Antworten Sie auf die DOS Eingaben.

Nun sollten Sie ein Konfigurations (CONFIG.SYS) Verzeichnis anlegen auf Ihrer Sierra Lade Diskette, mit einer Verzeichnis=20 Angabe. Folgen Sie den Anweisungen, um dieses Verzeichnis anzulegen.

- A) Tippen sie: **a:** (ENTER)
- B) Tippen sie: **kopiere con config.sys.** (ENTER)
- C) Tippen sie: **Verzeichnis=20** (ENTER)
- D) Drücken sie: **(F6)** (ENTER)

Sie sollten die Nachricht: "1 Verzeichnis kopiert" sehen. Nun müssen Sie Ihren Computer wiederladen mit Ihrer neuen Sierra Lade Diskette im Laufwerk. Schalten Sie Ihren Computer aus, dann an, oder drücken Sie (Strg-Alt-Entf).

Leisure Suit Larry 3

USO DEL MANUALE

Nel manuale, le informazioni vengono rappresentate nel modo seguente:

I COMANDI DI MENU sono riportati in MAIUSCOLE.

Esempio: SAVE (Salva), RESTORE (Ripristina), QUIT (Abbandona), PAUSE (Pausa)

I COMANDI DA DIGITARE appariranno in GRASSETTO.

Esempio: 'type: [example game command]' 'type: **cd \sierra**'

Le parti della riga di comando che **non** devono essere digitate **non** saranno in grassetto. Ad esempio, nella riga "digitare **cd \sierra**", "digitare" **non** deve essere digitato.

Il [Testo di esempio] e i [Tasti] appaiono in parentesi quadre per distinguersi dal resto del testo.

Esempio:

[oggetto], [personaggio], [Barra spaziatrice], [Tab], [PagSu]

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

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

Esempio:

'Premere [CTRL-I] per visualizzare l'inventario.'

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

Esempio:

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

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

TUTTI I SISTEMI

AVVIO:

UNITÀ FLOPPY

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

Se si gioca dai dischetti invece che dal disco rigido, è opportuno formattare un dischetto vuoto per salvare i giochi.

È sempre meglio salvare i giochi sui dischetti, anche se si gioca dal disco rigido. Seguire le istruzioni del computer per formattare un dischetto vuoto e tenerlo a portata di mano per salvare il gioco durante il suo svolgimento. Per alcuni suggerimenti utili sul salvataggio dei giochi, consultare la sezione "Salvataggio del gioco" di questo manuale.

Durante l'installazione del programma, si può venire sollecitati a inserire il disco 'Drivers'. Se si riceve questo prompt, inserire il disco denominato 'Drivers' e premere [INVIO], in modo da caricare i driver adeguati. Alcuni giochi non includono un disco 'Drivers' a sé stante.

MS-DOS

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Collocare la copia di backup del disco 1 nell'unità floppy. Digitare la lettera dell'unità in cui avete collocato il disco seguita da due punti (per esempio **a:**), e premere [INVIO]. Digitare **install** e premere [INVIO].

Rispondere alle domande sullo schermo usando i tasti [freccia] su e giù per evidenziare le selezioni, quindi premere [INVIO] per selezionare. Verrà chiesto se si desidera installare il gioco sul disco rigido. Se **non** si desidera installare il gioco sul disco rigido, premere [ESC] per saltare questo punto. Se si desidera installare il gioco sul disco rigido, digitare la lettera del disco rigido (di solito C) e seguire i prompt.

NOTA: Anche se si installa su un disco rigido, l'operazione di installazione scriverà un file chiamato RESOURCE.CFG sul disco 1. Per completare correttamente l'installazione, il DISCO 1 NON DEVE ESSERE PROTETTO DA SCRITTURA. Nessun altro file sul disco 1 viene scritto o modificato dal comando di installazione.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Dopo avere completato l'operazione di installazione:

Dai dischetti:

1. Collocare il disco 1 nell'unità A:.
2. Digitare **a:** e premere [INVIO].
3. Digitare **sierra** e premere [INVIO].

Dal disco rigido:

1. Dalla directory radice, digitare **cd \sierra** e premere [INVIO].
2. Digitare **isl3** e premere [INVIO].

SALVATAGGIO DEI GIOCHI SU DISCHETTO

NOTA: Se si gioca dai dischetti, è necessario avere un disco formattato separato pronto prima di potere salvare un gioco. Dal momento che ogni disco può contenere solo un numero limitato di giochi, si consiglia di tenere a disposizione più di un disco formattato per assicurare uno spazio adeguato alla memorizzazione dei giochi.

Selezionare SAVE GAME (Salva gioco) dal menu File o premere il tasto [F5]. Apparirà il menu Salva gioco.

Usare il tasto [Tab] per selezionare CHANGE DIRECTORY (Cambia directory). Usare il tasto di ritorno indietro o premere [Ctrl-C] per rimuovere la riga dei comandi.

Digitare la lettera dell'unità che si sta utilizzando per i giochi salvati, seguita da due punti (Esempio: **a:**) e premere [INVIO].

Digitare il nome del gioco salvato e premere [INVIO] per completare l'operazione di salvataggio del gioco. Se il disco per il salvataggio dei giochi è pieno, si può riformattarlo (in questo modo verranno cancellati i giochi salvati sul disco) e riutilizzarlo o utilizzare un altro disco vuoto formattato.

SALVATAGGIO DEI GIOCHI SUL DISCO RIGIDO

Se si decide di salvare i giochi sul disco rigido, il programma cerca automaticamente di salvare la directory del gioco. Se si finisce lo spazio per salvare i giochi; provare una delle alternative seguenti:

Salvare ulteriori giochi su un dischetto.

Salvare i giochi su una directory diversa scegliendo CHANGE DIRECTORY dal menu SAVE GAME (all'interno del gioco).

Creare una nuova directory sul disco rigido da DOS, usando le istruzioni DOS.

Cancellare tutti i giochi salvati e la directory dei giochi salvati dal disco rigido seguendo le istruzioni DOS (fuori del gioco). Il programma crea un nuovo file di indice all'interno della directory del gioco.

ATARI ST

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Nota: Se si utilizza un Atari 520 ST senza espansione della memoria, disattivare tutti gli accessori della scrivania (ridenominare l'estensione .ACC .ACX) prima di eseguire il gioco Sierra.

Se si gioca dai dischetti:

Collocare il disco 1 nell'unità A e aprire il disco facendo doppio clic sull'icona relativa, quindi aprire la cartella del gioco facendo doppio clic sull'icona della cartella del gioco. Avviare il gioco facendo doppio clic su SIERRA.PRG.

Se si gioca dal disco rigido:

Aprire il disco facendo doppio clic sulla relativa icona, quindi aprire la cartella del gioco facendo doppio clic sulla relativa icona. Avviare il gioco facendo doppio clic su SIERRA.PRG.

INSTALLAZIONE SUL DISCO RIGIDO

Nota: Sono necessari più di 512 K di memoria per potere eseguire i giochi Sierra sul sistema ST se si dispone di un disco rigido

1. Aprire il disco rigido facendo doppio clic sulla relativa icona.
2. Creare una cartella del gioco selezionando NEW FOLDER... (NUOVA CARTELLA...) dal menu File. Aprire la nuova cartella facendo doppio clic sulla relativa icona.
3. Collocare il disco 1 nell'unità A.
4. Copiare il disco del gioco nella nuova cartella del gioco trascinando l'icona dell'unità A nella finestra aperta al punto 3. (Fare clic sull'icona dell'unità, quindi mentre si tiene premuto il pulsante del mouse, spostare la freccia del mouse sulla finestra aperta, poi rilasciare il pulsante.)
5. Ripetere i punti 4 e 5 per ognuno degli altri dischi del gioco.
6. Riporre i dischi originali in un luogo sicuro.

SELEZIONE DI UN DISPOSITIVO MUSICALE (Opzionale)

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

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

Nota: è importante accendere il sintetizzatore prima di iniziare il gioco.

AMIGA

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

NOTA: RIDENOMINARE le copie di tutti i dischi di gioco per rimuovere le parole "COPY OF" (Copia di) dal nome del disco. Se le parole "COPY OF" non vengono rimosse dai nomi del disco di TUTTE le copie, il sistema continuerà a richiedere il disco originale e non eseguirà il gioco.

1. Avviare il sistema con Workbench e inserire il Disco 1 del gioco Sierra.
2. Fare doppio clic sull'icona del disco e quindi sull'icona INSTALL.
3. Seguire i prompt sullo schermo, scegliendo la selezione con il mouse e facendo clic sull'elemento.
4. Verrà chiesto se si desidera installare il gioco sul disco rigido. Se NON si desidera installare il gioco sul disco rigido, selezionare NO. Se si desidera installare il gioco sul disco rigido, selezionare YES (Sì).
5. Utilizzando il mouse, selezionare l'unità sulla quale si desidera installare il gioco.
6. Seguire i prompt sullo schermo per completare l'installazione.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Dai dischetti:

1. Se si dispone di meno di 1 megabyte di memoria per Amiga, spegnere il sistema e scollegare le unità esterne.
2. Inserire il disco 1 nell'unità DF0:.
3. Accendere il sistema.

Dal disco rigido:

1. Caricare WorkBench e fare doppio clic sull'icona del disco rigido.
2. Fare doppio clic sul cassetto SIERRA GAMES.
3. Fare clic sul cassetto del gioco Sierra desiderato.
4. Fare clic sull'icona del gioco.

TUTTI I SISTEMI

SPOSTAMENTO DEL PERSONAGGIO

È possibile spostare il personaggio sullo schermo con i tasti [freccia], il tastierino numerico o il mouse. Per fermare il personaggio con il tastierino, premere il numero 5 o premere di nuovo l'ultimo tasto di direzione utilizzato. **Non spostare il personaggio tenendo premuto il tasto di direzione. In tal modo il personaggio si sposta e si ferma continuamente e si progredirà molto lentamente.** Utilizzando il mouse, collocare la freccia dove si desidera che si sposti il personaggio, quindi fare clic con il pulsante sinistro del mouse (se il mouse ha più pulsanti).

MENU

Quando si preme [ESC], appare una barra dei menu nella parte superiore dello schermo con vari menu che possono essere aperti per mostrare le scelte di comandi disponibili.

TASTI PER USARE I MENU

Usare i tasti [freccia] destra e sinistra per aprire un menu e i tasti [freccia] su e giù per evidenziare gli elementi all'interno del menu.

Premere [INVIO] per selezionare un comando evidenziato.

Premere [ESC] per tornare al gioco senza scegliere un comando.

CONTROLLO DELLA VELOCITÀ DEL GIOCO

A volte può essere utile rallentare la velocità dell'animazione del gioco per potere affrontare una sezione un po' difficile o osservare qualcosa con maggiore attenzione. Altre volte, si può volere accelerare le azioni del gioco. Per aumentare o diminuire la velocità di animazione, scegliere FASTER (Più veloce) o SLOWER (Più lento) dal menu Speed (Velocità) o usare il tasto [+] per aumentare la velocità, il tasto [-] per diminuirla o il tasto [=] per tornare alla velocità di animazione normale.

TASTI DI SCELTA RAPIDA PER COMANDI COMUNI

Si possono utilizzare tasti funzione e di controllo per rendere più rapidi molti comandi frequenti.

[F1]	Guida	[Ctrl-I]	Inventario
[F2]	Attiva/disattiva il suono	[Ctrl-P]	Mette in pausa il gioco
[F3],[SPACEBAR]		[Ctrl-Q]	Abbandona il gioco
(BARRASPAZIATRICE)	Ripete il comando precedente	[Ctrl-S]	Cambia la velocità
[F4]	Salva automaticamente	[CTRL-V]	Cambia il volume
[F5]	Salva il gioco	[Ctrl-X]	Espletivo
[F7]	Ripristina il gioco (salvato)	[+]	Aumenta la velocità di animazione
[F9]	Riavvia il gioco (dall'inizio)		Diminuisce la velocità di animazione
[TAB]	Inventario	[-]	
[Ctrl-B]	Schermo del boss		
[Ctrl-C]	Colori del testo	[=]	Velocità di animazione normale

UTILIZZO DEL TASTO TAB

Durante l'esecuzione di giochi Sierra, il tasto [TAB] esegue due funzioni fondamentali. Esso verrà utilizzato per rivedere oggetti dell'inventario e anche (se non si utilizza il mouse) per selezionare opzioni da alcuni menu. I menu seguenti richiedono l'utilizzo del tasto [TAB] per evidenziare le opzioni del menu:

MENU	SCEGLIERE DA
Riavvia gioco	Riavvia, Continua
Abbandona gioco	Abbandona, Non abbandonare
Salva gioco	Salva, Annulla, Cambia directory, Sostituisci
Ripristina gioco	Ripristina, Annulla, Cambia directory
Death Window	Ripristina, Riavvia, Abbandona

USO DEL MOUSE (opzionale)

Il mouse è utile per spostare il personaggio e per conoscere l'ambiente circostante. Per spostare il personaggio con il mouse, collocare la freccia dove si desidera che il personaggio vada, quindi fare clic sul pulsante del mouse. Se il mouse ha più di un pulsante, usare il pulsante sinistro.

ESEMPI DI COMANDI FREQUENTI *Comunicazione con Leisure Suit Larry 3*

Di solito si può interagire con il gioco digitando semplici comandi che consistono solo di nome e verbo.

Per esempio, il comando "siediti sulla sedia", può essere "sedersi" o "sedia". Se non specificato altrimenti, fare seguire tutti i comandi digitati da [INVIO].

Molti personaggi del gioco potranno fornirvi informazioni di vario tipo. Per parlare con un personaggio, digitare: **talk to** [personaggio] (per esempio: **talk to man**). Provate approcci diversi e parlate con tutti quelli che incontrate.

Lungo la strada potrete incontrare oggetti di cui avete bisogno. Per prendere un oggetto, digitare: **take o get** [oggetto]. Per esempio, **take the note** (prendere nota). Avrete bisogno di usare gli oggetti che acquistate mentre esplorate. Potete provare cose diverse come: **use the** [oggetto] o **give the** [oggetto] **to** [personaggio]. Approcci diversi a un indovinello possono portare a un risultato diverso.

Fate attenzione ai particolari. Per esaminare gli oggetti, digitare **look at the** [object], (per esempio: **look at the table**). Per avere una descrizione generale della stanza o della scena corrente, digitare **look around**, o usare il mouse per scegliere LOOK (Guarda) dal menu.

Appare una finestra di messaggio dopo avere immesso ogni comando e altre volte durante il gioco. Quando si è letto il messaggio, premere [INVIO] per rimuovere la finestra e per riprendere il gioco.

RIDIGITAZIONE DEI COMANDI

Se si desidera ripetere un comando, selezionare RETYPE (Ridigita) dal menu ACTION (Azione) o premere [SPACEBAR] (Barra spaziatrice) o [F3].

INVENTARIO

Se si desidera vedere gli oggetti di cui si dispone, selezionare INVENTORY (Inventario) dal menu Action (Azione), digitare: **inventory**, premere [CTRL-I] o premere il tasto [TAB]. Appare un elenco degli oggetti trasportati. Per guardare più da vicino un oggetto, usare il tasto [freccia] per evidenziare l'oggetto e premere [INVIO]. Sullo schermo appare un'immagine dell'oggetto, insieme a una breve descrizione. Premere [INVIO] o [ESC] per riprendere il gioco.

PAUSA DEL GIOCO

Se si desidera mettere in pausa il gioco, selezionare PAUSE (Pausa) dal menu Azione, digitare: **pause game** o premere [Ctrl-P]. Premere [ESC] o [INVIO] per riprendere il gioco.

SALVATAGGIO DEL GIOCO

Se si desidera salvare il gioco, selezionare SAVE (Salva) dal menu File, digitare: **save game** o premere [F5]. Per salvare un margine agli errori e all'esplorazione creativa, si consiglia di salvare spesso il gioco durante lo svolgimento e di salvare diversi giochi da diversi punti. Si consiglia di salvare sempre il gioco prima di arrivare a momenti potenzialmente pericolosi. Si consiglia di salvare il gioco ogni volta che si sono fatti progressi notevoli.

NOTA: Se si gioca dai dischetti, è necessario avere un dischetto formattato separato pronto prima di salvare un gioco. Dal momento che ogni disco può contenere solo un numero limitato di giochi, si consiglia di tenere a disposizione più di un disco formattato, per assicurare uno spazio adeguato alla memorizzazione dei giochi.

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

È possibile denominare i giochi salvati usando semplici frasi standard. Ad esempio, se ci si trova su una spiaggia, è possibile chiamare il gioco "Alla spiaggia" o solo "Spiaggia".

RIPRISTINO DEL GIOCO

Selezionare RESTORE (Ripristina) dal menu File, digitare: **restore game** o premere [F7]. Si verrà sollecitati a selezionare il gioco che si desidera ripristinare. (Su un sistema a una sola unità, si verrà sollecitati a inserire il disco del gioco salvato). Evidenziare il gioco desiderato e selezionare RESTORE (Ripristina). Se il gioco che si desidera ripristinare è in un'altra directory, selezionare CHANGE DIRECTORY (Cambia directory).

Nota: Se non si dispone di un mouse, usare il tasto [Tab] per passare da RESTORE (Ripristina) a CHANGE DIRECTORY (Cambia directory).

ABBANDONO DEL GIOCO

Per interrompere il gioco, selezionare QUIT (Abbandona) dal menu File, digitare: **quit game** o premere [Ctrl-Q].

RIAVVIO DEL GIOCO

Se si desidera riavviare il gioco in qualsiasi momento, selezionare RESTART (Riavvia) dal menu File o premere il tasto [F9]. Il gioco inizierà di nuovo da Vista Point.

COMUNICAZIONE CON LEISURE SUIT LARRY 3

Leisure Suit Larry 3 capisce molti verbi comuni. Ecco alcuni verbi da provare:

ASK (Chiedere)	DROP (Fare cadere)	SEARCH (Esaminare)	TELL (Dire)
BUY (Comprare)	EAT (Mangiare)	PLAY (Giocare)	SIT (Sedere)
THROW (Lanciare)	CLIMB (Salire)	GET (Prendere)	PUSH (Spingere)
SNEAK (Strisciare)	USE (Usare)	CLOSE (Chiudere)	GIVE (Dare)
READ (Leggere)	STAND (Stare in piedi)	WALK (Camminare)	DRINK (Bere)
OPEN (Aprire)	RUN (Correre)	TAKE (Prendere)	

GUARDATE dappertutto. Esplorate attentamente le zone circostanti. Aprite porte e cassetti, cercate sotto e dietro gli oggetti per trovare indizi. Scrutate attentamente tutti gli oggetti che incontrate o potreste perdere importanti dettagli.

ESPLORATE ogni area del gioco molto attentamente. Esaminate ogni area del gioco. Attenzione!! Ci sono molti pericoli in agguato!

DISEGNATE UNA MAPPA mentre procedete nel gioco. Annotatevi ogni area visitata e includete informazioni su oggetti trovati e aree pericolose. Se vi perdete un'area, potete perdere importanti indizi!

PRENDETE gli oggetti di cui pensate di aver bisogno. Troverete una serie di oggetti che possono essere utili più tardi. Potete vedere un inventario di oggetti disponibili premendo il tasto [Tab] in qualsiasi momento.

USATE gli oggetti raccolti per risolvere problemi nel gioco o per aiutare a fare progressi e scoprire più indizi.

FATE ATTENZIONE e state sempre all'erta, la catastrofe può arrivare nei luoghi più imprevisibili.

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

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

FATEVI AIUTARE DA QUALCUNO. Potreste trovare utile e divertente giocare con un amico. Due (o più) cervelli funzionano meglio di uno per interpretare e risolvere problemi.

PER GLI AVVENTURIERI PRINCIPIANTI. L'articolo del giornale intitolato *A Walking Tour of Nontoonyt* contiene una breve panoramica della prima parte di *Leisure Suit Larry 3*. Poiché questa panoramica contiene suggerimenti sul gioco, la si deve leggere SOLO se non si vogliono avere certe informazioni.

COME USARE LA PANORAMICA

Lo spostamento sullo schermo: nord = su; sud = giù; ovest = sinistra; est = destra. La panoramica porta attraverso vari schermi di gioco. Spostare il personaggio per gli schermi nei luoghi suggeriti e digitare le parole che appaiono in **grassetto**. Per un velocità maggiore, provare a digitare solo le parole in **corsivo grassetto**. Se si desidera, si possono esaminare altre caratteristiche e digitare altri comandi. Una volta terminato, si capirà come funziona il gioco. Buona avventura!

GIRO PANORAMICO DI NONTOONYT

Questo articolo contiene molti suggerimenti utili sull'isola Nontoonyt. Continuare a leggere solo se si desidera avere informazioni su elementi di Nontoonyt che potrebbero invece essere scoperti durante il gioco.

Poiché la nostra bellissima isola incorpora una ricchezza di vedute affascinanti per il turista osservatore, forse il miglior posto per iniziare è Vista Point. La prima cosa da fare a Vista Point, è, naturalmente, guardare il panorama (**look at the view**). Da questa altezza si potranno osservare molti particolari della spiaggia e della città sottostante. Alla punta stessa, si potrà guardare il prato (**look at the lawn**) al centro della zona pavimentata che contiene una targa storica interessante per il turista dell'isola. Leggere la targa (**Read the plaque**) per saperne di più sulla storia di Nontoonyt. Ci si dovrà avvicinare per potere leggerla bene.

Quando si decide di smettere di guardare la targa (**stop looking at the plaque**), si può andare al parapetto e guardare questa piacevole isola. Quando si guarda l'oceano (**look at the ocean**) e si guarda il cielo (**look up into the sky**), si capisce immediatamente perché Nontoonyt è il nuovo paradiso del Pacifico. Notare i due binocoli all'estremità della punta. La vista ad est è veramente spettacolare, quindi si può decidere di passare al binocolo di destra. Guardate i binocoli (**Look at the binoculars**.) Sono una meraviglia della tecnologia ottica, non è vero? Se si desidera vedere l'isola da vicino, si può decidere di guardare nei binocoli (**look in the binoculars**), promettiamo una vista unica.

Dopo Vista Point, si consiglia di visitare l'elegante casa di Larry Laffer e della principessa Kalalau Laffer, figlia del presidente (macché, il capo) Kennee Wau Wau. I Laffer sono due dei cittadini principali di Nontoonyt. Andate a est dalla punta, quindi a ovest attraverso la giungla. La residenza dei Laffer è a ovest di questo pezzo di foresta naturale; il famoso indice indicherà la direzione. Guardate la scena (**Look at the scene**) mentre camminate.

Come una gemma di architettura tropicale nel mezzo dello splendore naturale, la proprietà Laffer è circondata da un muro alto, dal quale si può vedere una vasca da bagno. Quando si guarda la vasca da bagno (**look at the hot tub**) si rimane colpiti dal gusto squisito mostrato nella scelta di questo accessorio domestico. La casa Laffer ha un sistema di sicurezza eccellente. È molto improbabile che qualcuno possa salire il muro (**climb the wall**) ed entrare furtivamente. Non lontano da qui vi è Walken Park. Uscite a est giù per la strada Laffer, quindi prendete la strada a sud-est più lontana dalla foresta e vi troverete nel parco. Guardate il parco (**Look at the park**) e godete della calma circostante. Accendete la televisione e sedetevi sulla panchina del parco (**Turn on the television set and sit down on the park bench**) per un po'. Questa è l'unica televisione sull'isola Nontoonyt. Quando avete visto abbastanza televisione, sarete pronti ad alzarvi (**stand up**) e tornare alla verde e fresca calma della foresta a est. Quando la raggiungete, non abbiate fretta e guardatevi intorno (**look around**). Qua crescono molte specie di flora locale, come il melograno, il cui legno viene utilizzato da scultori locali. Guardate il melograno (**Look at the granadilla tree**) e capirete perché il suo legno è così popolare tra gli artigiani locali. Se c'è del legno per terra nella foresta, raccogliete il pezzo di legno di melograno (**pick up the piece of granadilla wood**) come souvenir. Guardate il legno (**Look at the wood**) molto attentamente per vedere se la forma suggerisce come uno scultore di legno potrebbe finire di modellarlo. Interessante, non è vero? Ora è il momento di esplorare il resto dell'isola...

PROBLEMA CON IL DISCO?

Assistenza tecnica (SOLO MS DOS)

Se si hanno problemi con un disco del gioco, seguire questi consigli prima di presupporre che il disco sia difettoso:

Se si riceve uno dei seguenti messaggi:

- 1) 'Insert Disk (#)' ('Inserire disco n.'): quando si è già installato quel dischetto o si è installato il gioco sul disco rigido
- 2) 'Out of Handles' ('Senza handle') o 'Out of Heap' ('Senza memoria'), o se il gioco si blocca in qualsiasi momento
- 3) 'Errore di disco': si possono avere programmi residenti in memoria caricati nella memoria RAM. Sarà necessario avviare il sistema da un dischetto che contiene solo il sistema operativo. Seguire queste istruzioni per creare un disco di avvio Sierra.
Formattare un disco vuoto con i file di sistema DOS (usando /s) per creare un disco avviabile.

FORMATTAZIONE DA UN'UNITÀ DISCO RIGIDO

A) Collocare un disco vuoto nell'unità a:

B) Al prompt C, digitare: format a:/s

NOTA: Se l'unità A: è un'unità ad alta densità e si stanno usando dischi a doppia densità, sarà necessario digitare: format a:/4/s (per dischi da 5,25 pollici) o digitare: format a:/n:9/s (per dischi da 3,5 pollici).

FORMATTAZIONE DA UN'UNITÀ FLOPPY

A) Collocare il disco DOS originale nell'unità A.

B) Al prompt A, digitare: format a:/s (accertarsi di passare a un disco vuoto quando si viene sollecitati dal programma FORMAT).

NOTA: Se l'unità A: è un'unità ad alta densità e si stanno usando dischi a doppia densità, sarà necessario digitare: format a:/4/s (per dischi da 5,25 pollici) o digitare: format a:/n:9/s (per dischi da 3,5 pollici)

C) Premere [INVIO]

D) Rispondere ai prompt di DOS

Ora è necessario creare un file CONFIG.SYS sul disco di avvio Sierra, con l'istruzione files=20.

Seguire le seguenti istruzioni per creare questo file:

A) Digitare: a: [INVIO]

B) Digitare: copy con config.sys [INVIO]

C) Digitare: files=20 [INVIO]

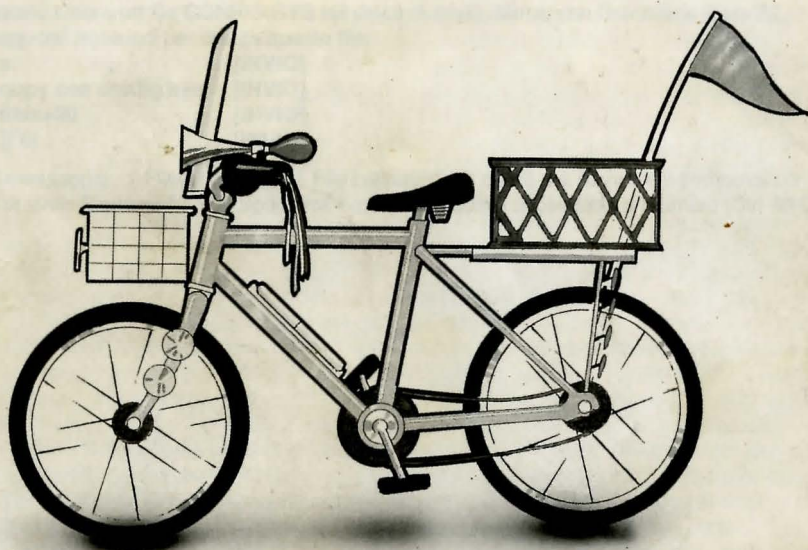
D) Premere [F6] [INVIO]

Comparirà il messaggio: '1 File(s) copied' ('1 File copiato/i'). Si dovrà ora riavviare il computer con il nuovo disco di avvio Sierra nell'unità. Spegnerne il computer, quindi accenderlo o premere [Ctrl-Alt-Del].

UNLIMITED MILEAGE

Hurtz

RENT-A-BIKE



THE ONLY WAY TO EXPLORE THE ISLAND!

*In the Beautiful Downtown
Nontoonyt Mall*