

QUEST FOR GLORY 1TM

TECHNICAL REFERENCE MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

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

QUEST FOR GLORY 1

TECHNICAL MANUAL

English	1
Français.....	19
Deutsch	35
Italiano.....	51

NOTE: REMEMBER TO SAVE YOUR GAME FREQUENTLY. THE GAME WILL NOT SAVE YOUR GAME IF YOU DO NOT SAVE IT. THE GAME WILL NOT SAVE YOUR GAME IF YOU DO NOT SAVE IT. THE GAME WILL NOT SAVE YOUR GAME IF YOU DO NOT SAVE IT.

1. Save your game frequently.
2. Double-check your save file.

INDEX

How to Read This Manual	4
Getting Started – Amiga Only	4
Installing The Game	4
Loading Instructions	5
Moving Your Hero	5
Shortcuts For Common Commands.....	6
Communicating With Quest For Glory I	6
Saving Your Game	7
What is Quest For Glory?	8
Creating a Character	9
Playing a Role	11
Combat	12
Magic	14
Playing The Wizard's Game	15
Quest For Glory Walk Through	17

QUEST FOR GLORY I

TECHNICAL MANUAL

HOW TO READ THIS MANUAL

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

MENU COMMANDS will be capitalised.

Example: SAVE, RESTORE, QUIT, PAUSE GAME

Typed Commands will appear as bold type.

Example: 'type: **ask about brigands**'

'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: [name of game] [name of directory] and [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.

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

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.

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

LOADING INSTRUCTIONS

From floppy diskettes

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

From hard disk

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

MOVING YOUR HERO

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

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

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. In *Quest for Glory I*, animation speed is controlled by the [+] and [-] keys, or by selecting a choice from the Speed menu, using the mouse or [ARROW] keys. You may also choose HIGH SPEED HERO or NORMAL HERO SPEED from the Game menu. On slower computers, use the HIGH SPEED HERO command to walk more quickly. You may find it necessary to return to NORMAL HERO SPEED for manoeuvring in tight areas and entering new rooms.

SHORT CUTS FOR COMMON COMMANDS

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

[SHIFT CLICK]

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

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

Using your [TAB] key

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

Menu	Choose from
Opening Screen	Introduction, Start New Hero, Continue Quest
Restart Game	Restart, Continue
Quit Game	Quit, Don't Quit
Character Sheet	Character setup choices
Save Game	Save, Change Directory, Cancel, Replace
Restore Game	Restore, Change Directory, Cancel
Dead Hero	Restore, Restart, Quit

Using the mouse (Optional)

Your mouse will be useful to you in moving your character, and in learning about your surroundings. To move your character using the mouse, position the arrow to where you want the character to move, then click the left mouse button. In many scenes, you can find out about a person or object by using the [SHIFT-CLICK] feature described above.

COMMUNICATING WITH QUEST FOR GLORY I

Many characters in the game will have information of one kind or another for you. To talk with a character, type: **ask about** [character, subject or object] (for example: **ask about the brigands**) or press [CTRL-A], then type [character, subject or object]. Using a mouse, choose the menu command ASK ABOUT. Try different approaches, and talk to everyone you meet.

You may encounter objects you need along the way. To take an object, type: **take** [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**) or press [CTRL-L], then type the name of the object.

Using a mouse you can also use the [SHIFT-CLICK] feature described above. To get a general description of the current room or scene, type **look**, or use your mouse to chose LOOK from the menu.

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, press [CTRL-I], or press the [TAB] key. A list of the items you are carrying will be displayed. Press [ENTER] or [ESC] to resume play.

Pausing your game

If you wish to pause the game, select PAUSE from the Action menu, 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, or press [F5]. To allow for errors in judgement and creative exploration, we recommend that you frequently save your game in progress, and that you save several different games from different points as you play. You will always want to save your game before encountering potentially dangerous situations. You should also save your game after you have made significant progress.

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

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

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

Restoring your game

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

Please 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, or press [CTRL-Q].

Restarting your game

If you wish to restart your game at any time during play, select RESTART from the File menu, or press the [F9] key. The game will begin again in front of the 'Hero Wanted' sign.

Interacting with Quest for Glory I

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].

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.

Quest for Glory I 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 town of Spielberg, and the valley surrounding it. 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!

ASK ABOUT anything you think a character might know, as this is by far the best way to learn what is really going on in the valley. But use discretion! Some characters will be friendly and helpful. They may give you valuable information and advice. Others may mislead you.

GET objects you think you will need. You will come across a number of objects that may be of use to you later, but don't overload your character. The amount that you can carry will vary depending on your strength. 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.

NOTE: You cannot save your game during combat.

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

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

WHAT IS QUEST FOR GLORY?

Quest for Glory combines the character development and combat that are typical of fantasy role-playing games with the basic adventure game concept of exploring a world and solving its puzzles. "So You Want To Be A Hero..." is the first *Quest for Glory* scenario. The essence of role-playing is that you must try to think as your character would when faced with a dilemma. In *Quest for Glory I*, you can choose from three basic character types – the strong fighter, the mysterious magician, or the wily thief. Each has the same

goal; to be named Hero of Spielberg. Each character will however, set about accomplishing that goal in a different way. The magician may use spells to overcome some obstacles, but might not survive a pitched battle with a monster. The thief must find a crafty way around the same problem that the fighter or magic user would approach directly. Experience can be a tremendous asset to you as a hero. Your attributes will improve as you play the game. Tasks that are beyond your ability early on may become less difficult as your skills improve.

Conversation is one very important element of *Quest for Glory*. You will meet many strange people and creatures in the valley. To learn about the valley and your quest, it will be necessary to speak with everyone you meet. Like your character, the beings you meet will have distinct personalities, and their skill and knowledge may lie in different areas. You'll want to ask specific questions, and find out all you can.

Every hero must deal with his share of foul and ferocious monsters. If you want to be a hero, you'll have to fight or avoid them, as they don't tend to favour discussion. Each battle you fight will provide you with valuable experience, and many victories will yield treasure that you will need to buy food and equipment.

A hero's life isn't always serious, though. Between desperate encounters with terrible monsters and life-and-death decisions lie many light-hearted, humorous and downright silly moments. Spielberg is a strange place with a multi-faceted personality, as you will soon see.

CREATING A CHARACTER

Before beginning your adventure, you'll choose from three basic character types – **The Fighter**, **The Magic User** or **The Thief**. Your selection will determine much about the sorts of obstacles you will encounter, and the means by which you will overcome them. Using your mouse, joystick or [ARROW] keys, place the cursor on the character type you wish to play, then press [ENTER].

Each type of character comes with its own set of skills and abilities, some specific to the character type, some common to all three. Every type has pre-assigned point values for appropriate abilities. In addition, you will begin the game with a 50 point 'pool' to assign to the areas in which you wish your character to be strongest.

After you have chosen a character, you may use the [BACKSPACE] key or press [CTRL-C] to erase the character's name. Replace it by typing in any name you like.

The Fighter

The Fighter depends upon his skill with weapons, his strength, and his vitality to survive the rigours of life as a hero. His weapon is his sword, and his best defence is his shield. We recommend that you play a Fighter during your first *Quest for Glory I* adventure.

The Magic User

The Magic User must rely upon his intelligence and the successful casting of magic spells. He can best protect himself by avoiding close combat.

The Thief

The Thief counts on his skills, stealth and agility. His weapon of choice is the dagger, and he prefers to throw it from a distance. He can best defend himself in combat by dodging.

ASSIGNING SKILL POINTS

To highlight a skill, use the mouse cursor, the up and down [ARROW] keys, or press the [TAB] (and [SHIFT-TAB] – *Amiga only*) keys or move the joystick up and down. To assign points to a skill, press the right [ARROW] key (*the right mouse button or move the joystick to the right – PC only*) Each time this procedure is carried out, 5 points will be assigned to the highlighted skill. Press the left [ARROW] key, (*left mouse button or move the joystick to the left – PC only*) to subtract 5 points from a skill. (You may not delete skill points below the original value of the given skill.) (For 'fine tuning' use the [+] and [-] keys to add or subtract one point at a time – *Amiga only*)

To attain a skill not normally available to your character type (such as lock-picking for a fighter), choose the desired skill from the Skill menu and assign points using the procedure described above. The minimum skill level of 5 will require 15 points from the 'Points Available' pool. These will be assigned automatically.

Points for Health, Stamina or Magic cannot be changed by you directly. The values for these attributes will change automatically as you gain experience, suffer damage and modify certain skills.

ABILITIES

Strength is important in performing physical activities, especially combat. The Fighter must be strong to be effective.

Intelligence will enable the Magic User to successfully learn and cast spells, and will benefit all characters when engaged in mental activities, such as out-thinking opponents in combat.

Agility is important during combat, and vital to lock-picking and stealth. The Thief cannot prosper without high agility.

Vitality determines how much damage a character can sustain, and how quickly he will recover from damage and strenuous physical activity. High vitality is particularly useful to the Fighter.

Luck can aid you in many subtle and mysterious ways, and is especially important to the Thief.

SKILLS

Weapon skill determines the character's ability to land a successful blow in combat.

Parry is the ability to block an opponent's blow using a weapon or shield.

Dodge is a skill used to avoid a blow by ducking or sidestepping it.

Stealth is the art of moving quietly and discreetly, taking advantage of shadows and other camouflage when sneaking around.

Pick Locks is the skill that allows a character to triumph over locked doors, chests, etc. A lock-pick or thief's tool kit is necessary to use this skill.

Throw determines your character's aptitude for throwing and accurately hitting a target with a small object such as a rock or a dagger.

Climb is the skill that allows a character to scale difficult surfaces.

Magic is the basic skill required to learn and cast magical spells.

Each character also possesses attributes that are set automatically based on certain skills and abilities.

Health Points gauge the amount of damage a character can suffer before he will die.

Stamina Points determine how much energy a character has to perform physical activities. When Stamina points are low, the character is weak. He will fight less effectively, and may be injured more easily.

Magic Points measure the amount of magic a character can perform. When magic points are gone, the character will be unable to cast spells. (*Amiga only*)

Skills and abilities improve with practice. Those skills your character exercises frequently will improve more rapidly, while those left unused will remain fixed at their original levels.

Your character can only advance in skills he is given when you create him. (*Skills that were assigned at least 5 skill points – PC only*)

PLAYING A ROLE

You will begin *Quest for Glory* as a recent graduate of the Famous Adventurers' Correspondence School for Heroes.

A poster in your local Adventurer's Guild reads, "WANTED: HERO. NO EXPERIENCE NECESSARY. VISIT BEAUTIFUL SPIELBURG, FIGHT MONSTERS, DEFEAT BRIGANDS. REWARD AND TITLE 'HERO OF SPIELBURG' TO THE SUCCESSFUL APPLICANT."

It sounded good, especially the "no experience necessary" part. Now, after a month's journey over tortuous terrain, narrowly evading death at every turn, you aren't as enthusiastic. But, here you are at the town gates, and it's too late to turn back. You will defeat the monsters and brigands that plague Spielburg, or die trying. (The latter seems more likely at this point!)

Now you must become your character, and learn to think as he would, reason as he would, and solve problems as he would. You can only be successful if you use your character's own distinct personality to keep him alive.

The Special Action Icon Bar – PC only

In addition to the icons in your standard icon bar, you will notice two different ones. One of these is the Special Action icon. When you select it, a separate icon bar will appear.

These icons control special actions that you might want your character to take.

WALK causes your Hero to resume walking normally after performing another action.

RUN causes your Hero to run quickly. (Look out for that Saurus!)

SNEAK causes your Hero to move stealthily.

SLEEP causes your Hero to take a nap.

CHARACTER allow you to look at your Hero's character sheet.

HOURLASS tells you the current game time.

TICK means you don't want to select any of the other icons at this time. Selecting it will take you back to the main icon bar.

QUESTION MARK will give you a definition of the other icons in the bar when you move the Question Mark cursor over them.

LIVING IN THIS CRAZY WORLD

Just as in real life, there are basic things a person must do to stay alive. You will need to eat a couple of meals each day. If you are carrying food, you'll eat automatically, but try not to run out of rations.

You'll also need a certain amount of sleep to regain Health, Stamina and Magic points. Without sleep you will use these points quickly. Sleep is best accomplished at night, as travel is much safer during daylight hours. Besides, heroes are notorious for their 'Type A'

personalities. You must be careful where you bed down though, or you may wake up as someone's midnight snack.

Also like real life, basic necessities often cost money. To earn money, you can carry out a quest (they'll be posted in the guild hall), defeat a wealthy monster, or (worst of all) get a job at the castle. In the coin of the realm, ten silver pieces equal one gold. Supplies such as food, equipment, magical spells and healing potions can be purchased from the local shops.

You will carry most of your equipment in a backpack. The amount you can carry is determined by your strength and the weight of the equipment.

If for some reason you are in a hurry (a monster on your tail, or some such thing), type **run** (or select the *Run icon – PC only*) to move more quickly. Don't run too far though, or you'll soon become tired. Type **walk** (or select the *Walk icon*) to resume walking normally.

WINNING THE GAME

When you complete *Quest for Glory I* successfully, you will be given the opportunity to save your character for use in *Quest for Glory II: Trial by Fire*. You will be asked to insert a formatted, writable disk. Save this disk, as it will allow you to begin *Trial by Fire* at an advantage.

TALKING TO OTHER CHARACTERS

You will meet many strange beings in Spielburg Valley – some human, some otherwise. Most of them know things that you don't, and will need to learn. By speaking with them you can gain some of that knowledge.

You should TALK to everyone you meet. (*Click the MOUTH icon on them. – PC only*)

Everyone you meet will understand sentences in which you 'ask about' something in their areas of expertise. You might 'ask about magic' when speaking with Zara in her magic shop, or 'ask about heroes' when you meet the sheriff. You'll want to jot down anything that seems important, as your conversations will provide you with most of the clues you'll need to become a Hero.

Many of the replies to your queries will suggest additional questions to ask, or lead you to others who can provide you with useful information. For example, when you ask the sheriff about heroes, he will tell you to talk to Wolfgang at the guild hall, or enquire at Spielburg Castle. Next, he might mention brigands, prompting you to probe in that direction. Pay attention to everything that's said to you, and keep your eyes open!

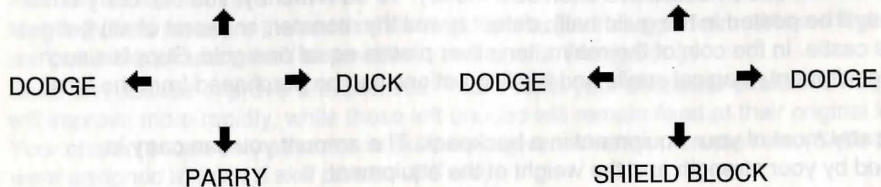
COMBAT

The world is full of monsters and villains, and if you want to stay alive long enough to become a Hero, you really ought to learn how to fight them. A clash will occur any time a monster comes near enough to strike your character, (or when you type **fight – Amiga only**). Combat can take place in the room where you encounter a monster (allowing more movement and strategy), or the screen may change to a close-up view of the monster.

When you encounter a monster, you will need to react quickly. You can throw daggers or cast an appropriate spell while the monster is still at a distance, or you can type **fight** to engage in battle. (*Engage it with your sword when it comes close enough – PC only*) While in combat, you can cast some spells, but you won't have time to use healing or other potions.

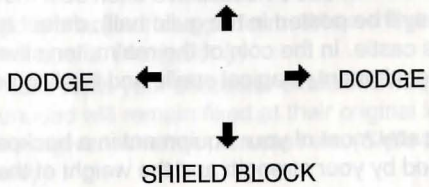
DISTANCE COMBAT (Amiga)

THRUST OR SWING



CLOSE COMBAT (Amiga)

THRUST



PC MENUS

FIGHTER'S COMBAT MENU

Swing
Causes you to slash at your opponent.

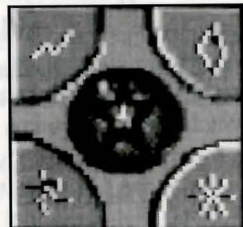
Block
Causes you to block your opponent's blows



Thrust
Causes you to stab at your opponent.

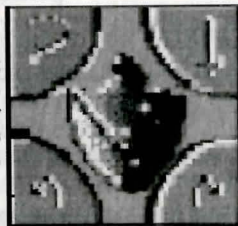
Dodge
Causes you to evade your opponent's blows.

Alternate Menu

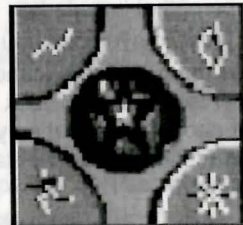


THIEF'S

Dodge Left
Causes you to evade your opponent's blows by dodging left.

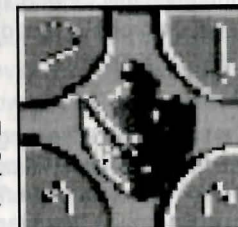


Dodge Right
Causes you to evade your opponent's blows by dodging right.



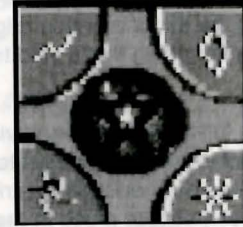
COMBAT MENU Alternate Menu

ZAP
Causes you to cast a ZAP spell.



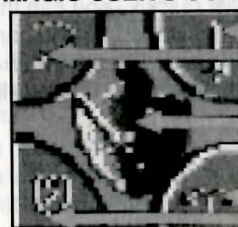
RUN
Causes you to run from your opponent.

FLAME DART
Causes you to cast a FLAME DART spell.

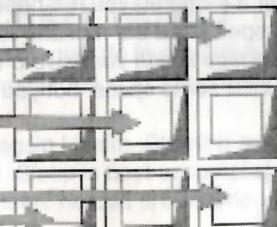


DAZZLE
Causes you to cast a DAZZLE spell.

MAGIC USER'S COMBAT MENU



Alternate Menu



KEYPAD ACTION

Timing is the most important element of combat strategy in *Quest for Glory*. Try to strike when your opponent is 'open', and anticipate his attacks to better defend yourself. Your choice to either block or dodge blows should depend on your skills and equipment.

(When you engage a monster in battle, a Combat Menu will appear in the lower right hand corner of your screen. There are three different variations on the Combat menu: one for Fighters (Sword), one for Thieves (Dagger) and one for Magic Users. The Sword or Dagger menu will appear automatically, depending on which weapon you are carrying. You can switch between that menu and the Magic menu by clicking on the centre of the menu, or pressing the [5] key in the centre of your keypad – PC only)

If you feel that the situation has got out of hand, you can type **escape**, or press [CTRL-E] to retreat (switch to the Magic menu and select the RUN icon to "make tracks" – PC only).

Many battles can be avoided, and it might be wise at times to do so. Combat, however, is one of the best ways for an aspiring Hero to practice and improve skills. Each time you defeat a monster, you'll gain valuable experience that will increase your chances in future battles. Remember, always **search the body** of your opponent after winning a battle, (click the HAND icon on the body – PC only) for some creatures carry money or other useful items.

In most cases, Status Bars are displayed during combat, keeping you informed of Health, Stamina and Mana (magic energy) points for your character. As you become injured, Health points diminish. You will use Stamina points as you work hard at fighting or using your skills. When Stamina points are depleted, energy is drawn from Health. When Health points are gone, the character is dead. A Health bar is also displayed for your opponent, to show how badly it is injured.

THIEF SKILLS

Thief characters have two special skills; 'Pick Locks' and 'Stealth'. To use these skills type **pick lock** to gain entrance to a locked door (click your Lock-Pick from your inventory on the lock in question – PC only), or **sneak** to move quietly (select the SNEAK icon from the Action menu – PC only). When you have finished 'sneaking', type **walk** to resume walking normally (select the WALK icon – PC only). Sneaking helps you avoid being seen or heard by monsters and other enemies.

MAGIC

AMIGA

A Magic User begins the game with one spell: ZAP. He can read and learn more spells as he finds or buys scrolls. The spells he possesses will be listed in his inventory. Also listed will be the number of Magic Points (MPs) needed to cast a spell, and the level of skill the character has in each spell. His spell casting will improve with practice. To use a spell, type **cast** (or press [CTRL-C]), then type [name of spell].

PC – Using Magic: The Magic Icon Bar

In addition to your standard icons and your Special Action Icon (a 'star') at the top of your screen, you will notice a Magic icon.

If you are a Magic User and you select the Magic Icon, a Magic Icon Bar and a Magic Inventory will appear.

The Magic Icon Bar consists of four symbols:

LOOK (EYE cursor) allows you to look at the spells in your inventory. You will get the name and definition of the spell, as well as the MP's needed to cast it, and the level of skill your Hero has in that particular spell.

DO (HAND cursor) allows you to cast the spell you have clicked the hand cursor on.

TICK means you don't want to cast any spells at this time. Selecting it will take you back to the main icon bar.

QUESTION MARK gives you a definition of the other icons in the bar when you click on them.

Below the Magic Icon Bar is your Magic Inventory. The beginning magic user will have only one spell: Zap. Your Hero can acquire up to seven other spells during the course of the game. A full listing of spells can be found in your Famous Adventurer's Correspondence School booklet. Your Magic User's spell casting will improve with practice.

To cast a spell, select the spell from your Magic Inventory with the HAND (DO) cursor, then click the spell icon on the person or thing at which you wish to cast it.

Flame Dart is the only directional spell. All others are cast as soon as clicked on.

PLAYING THE WIZARD'S GAME

The Wizard's game is better known as the Mage's Maze – a popular entertainment amongst Wizards. Each Wizard has his own customised game environment. Following tradition, Erasmus' game has a few variations.

The maze screen consists of two Status Bars (icons), four Spell buttons, and a maze strewn with bridges, ladders, and boulders. Two hyperactive 'bugs' are trying not to fall off the cliffs. The white (blue) creature is yours, and the purple one belongs to Erasmus. The object is to encourage your bug to finish the game first.

The Status Bars (icons) show your current Magic Points (MP) and the amount of time remaining on your current spell.

You play the game by casting spells at the game board. If you have a mouse, simply click the mouse while pointing at a Spell button. From the keyboard, use the left and right cursor keys to move the sword cursor to the Spell button you want, then press [ENTER] to cast the spell. With a joystick, move the stick in the desired direction and press the fire button to cast the spell.

Once you have selected a spell, the timer starts. How much time you have depends on your skill level in the chosen spell. The exception is *Trigger*, which always works, and takes effect immediately.

Use *Fetch* to move a bridge or ladder into position. Point the mouse at any bridge or ladder, press the left mouse button, move the object where you want it, then release the mouse button. Using the keyboard or joystick, press [ENTER] (or the fire button) to pick up the object, and again to place it.

Use *Open* to remove a boulder from your bug's path. Point to the offending boulder, then click the mouse or press [ENTER]. The boulder will vanish and reappear in another (random) position.

Use *Trigger* to change the size of your creature. Each *Trigger* spell will change to the next size – Small to Medium, Medium to Large or Large to Small. Only Small bugs can travel through tunnels, only Medium bugs can climb ladders. Medium bugs like to eat Small ones, and are themselves the favourite food of Large bugs. All types are easily distracted when food, a predator, or a friend is near. Same-size bugs are attracted to one another.

The *Flame Dart* spell will place a miniature sun in the maze. Use the mouse or cursor keys to position it. The bugs like warmth, and will be attracted to nearby heat sources.

Should either bug die, a new one will appear at the top of the maze.

Playing the "Dag-Nab-It" Game – AMIGA ONLY

In the Thieves' Guild, you can play the dagger throwing game, "Dag-Nab-It." The rules are simple. You take turns with the Chief Thief throwing daggers at the board. Each hero gets three turns, and throws three daggers in each turn. As with a dart board, the closer to the centre of the board, the higher the score will be. Highest score wins the bet.

Adjust the force and angle of the throw with the arrow keys or mouse, according to your hand position. Press Enter or click on the small Dag-Nab-It board to throw.

The game is easy once you start playing it.

QUEST FOR GLORY I WALK-THROUGH

WARNING! The following section includes hints that experienced game players may not want to see. Continue reading **ONLY** if you have trouble getting started playing *Quest for Glory*.

(Amiga users: As you start *Quest for Glory* I, you see a 'Hero Wanted' poster and three signs. The first sign is 'highlighted' with a blue rectangle.)

Select **INTRODUCTION**. Click the mouse, press [ENTER] or press [FIRE] to see the stirring introduction and credits; then strap on your armour, take up your sword and shield, and prepare for the ultimate quest – *Quest for Glory*.

On the 'Choose a character' screen, click your mouse over the **FIGHTER** picture, or press your [TAB] key to highlight the **FIGHTER**, then press [ENTER] or [FIRE] to select the **FIGHTER**.

You will now see the 'Character Sheet' describing your character's abilities.

Press [TAB] to highlight **STRENGTH 25**.

Press right cursor [ARROW] key 10 times. Your strength is now 75.

Name your Hero.

Select **START** and click the mouse or press [ENTER] or [FIRE] to start your Quest.

A message window will appear after most of your actions. When you have read the message, press [ENTER] to remove the window and resume play.

You are now in the town of Spielberg. Read the messages.

Type: **look at sheriff** (or click the **EYE** icon on the sheriff – PC only)

Type: **look at otto** (or click the **EYE** icon on Otto – PC only)

Type: **ask about heroes** – Amiga only

Type: **ask about brigands** – Amiga only (Select the **WALK** icon – PC only) Use the mouse or [ARROW] keys to move your hero to the top right screen corner. Exit screen-right.

Type: **look at fruit** (or click the **EYE** on the fruit – PC only)

(Short cut: Press [CTRL-L], and the computer will type **look at** for you. Then type **fruit** and press [ENTER].)

LOOK at the Centauress. (Click the **EYE** on the Centauress – PC only)

TALK to the Centauress. (Click the **MOUTH** icon on her. Gain as much information as you can – PC only)

Use the cursor keys to move your hero off screen-left.

(Amiga – If your hero is moving too slowly, press the [+] key several times. On slower computers, Press Escape to see the menus and choose **HIGH SPEED HERO** from the Games menu. **NORMAL HERO SPEED** will make it easier to walk around in tight areas.)

(PC – If your Hero is moving too fast or too slowly, select the **Control** icon from the menu at the top of your screen. When the **Control** panel appears, adjust your Hero's speed to your liking.)

Type: **look** (or LOOK at your surroundings using the **EYE** icon – PC only)

Use the cursor keys to move your hero to the door of the tavern (the door with the beer stein) and walk towards the door. The door will open for you automatically. (PC – Click your **HAND** on the door, and it will open.)

You are now in the tavern. (Look around – **EYE** icon – PC only) Read the messages.

Type: **save game** and then type: **in the tavern**. (PC only – use the **Control** panel to **SAVE** your game. Name your **SAVED** game, "in the tavern".)

Use the cursor keys to move your hero to the centre bar stool.

Type: **sit** (Click the **HAND** icon on the stool to sit – PC only)

(TALK to the barkeep – **MOUTH** icon – PC only)

Type: **ask about drinks** (PC – when the conversation menu appears, select "Ask about **DRINKS**".)

Type: **order dragon's breath** (PC – Select "ask about **DRAGON'S BREATH**".)

Go up to your **INVENTORY**, and select your **MONEY**.

Click your **MONEY** on the barkeep.

Type: **drink breath** (Select **DRAGON'S BREATH** – PC only)

(Oops! It was a good thing you saved the game!)

Type: **restore game** (Use the **Control** panel to **RESTORE** your game. – PC only)

This brings us back to the point at which you saved the game. Everything you did after saving your game is now gone. Let's try this again.

Use the cursor keys to move your hero to the right bar stool.

Type: **look at stool** (LOOK at the stool – **EYE** icon – PC only)

Maybe Spielberg really does need someone to clean up around here!

Now that you've been introduced to Spielberg and the world of *Quest for Glory*, press [F9] (select **RESTART** on the **Control** panel – PC only) to start the game over.

Now select **START NEW HERO**, and create the hero of your choice. Be sure to **SAVE GAME** frequently, and have fun!

© 1992, 1994 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

QUEST FOR GLORY I

MANUEL TECHNIQUE

COMMENT LIRE CE MANUEL

Les informations décrites dans ce manuel sont représentées comme suit :

Les **COMMANDES DE MENU** sont en lettres capitales.

Exemple : **SAVE, RESTORE, QUIT, PAUSE GAME**

Les **commandes entrées** sont en caractères gras.

Exemple : "tapez : **ask about brigands**" (informations sur les brigands)

"tapez : **cd \sierra**"

Seules les commandes à taper apparaissent en gras. Par exemple, dans la ligne : "tapez : **cd \sierra**", "tapez :" ne doit pas être entré.

[Les exemples] et [LES TOUCHES] apparaissent entre crochets afin de les distinguer du reste du texte.

Exemple : [nom du jeu] [nom du répertoire] et [BARRE D'ESPACEMENT], [TAB], [PAGE PREC]

Les crochets ne représentent pas des touches et ne doivent pas être entrés.

Si vous devez appuyer sur deux touches simultanément, celles-ci seront séparées par un tiret (-). Ce tiret ne représente pas une touche et ne doit pas être entré.

Exemple : "Appuyez sur [CTRL-I] pour afficher un inventaire."

Vous devez respecter les espaces.

Exemple : "tapez **cd \sierra**" (l'espace entre **cd** et **\sierra** fait partie intégrante de la commande et doit être tapé.)

Le terme de disquette fait référence à des modèles 3,5" ou 5,25".

REMARQUE : si votre disquette possède un fichier README, celui-ci peut contenir des informations et des instructions importantes qui n'étaient pas disponibles au moment de l'impression de la documentation.

DEMARRER : LECTEURS DE DISQUETTE

Nous vous recommandons fortement d'effectuer des copies de vos disquettes originales pour éviter de les endommager. Conformez-vous aux instructions de votre ordinateur pour effectuer cette opération.

Si vous jouez à partir des disquettes plutôt que du disque dur, vous devez disposer d'une disquette vierge formatée pour enregistrer vos parties. *Nous vous recommandons également d'enregistrer vos jeux sur disquettes même si vous jouez à partir du disque dur.* Suivez les instructions de votre ordinateur pour formater une disquette vierge que vous garderez à portée de main.

AMIGA

INSTALLER

Remarque : renommez les copies des disquettes originales pour effacer "COPIE DE" sinon le système continuera à vous réclamer les disquettes originales 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 cliquant une seule fois sur vos sélections à l'aide de la souris.
4. Le programme vous demande si vous souhaitez installer le jeu sur votre disque dur. Sélectionnez **NO** pour non ou **YES** pour oui.
5. Sélectionnez le disque dur où vous souhaitez installer le jeu à l'aide de la souris.
6. Suivez les invites à l'écran pour procéder à l'installation.

CHARGER

A partir des disquettes

1. Si vous possédez moins d'1 Mo de mémoire sur votre Amiga, déconnectez tout lecteur externe lorsque votre système est éteint.
2. Insérez la disquette 1 dans le lecteur DF0:.
3. Rallumez votre ordinateur.

A partir du disque dur

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

DEPLACER VOTRE HEROS

Vous pouvez déplacer votre personnage en utilisant les touches [FLECHES], le pavé numérique ou la souris. Pour interrompre sa progression avec le pavé, appuyez sur [5] ou sur la dernière touche activée. **N'essayez pas de déplacer votre personnage en maintenant les flèches directionnelles enfoncées car il se mettra à marcher et à s'arrêter successivement de façon inefficace.**

Placez la flèche à l'endroit d'arrivée à l'aide de la souris, puis cliquez sur le bouton gauche.

MENUS

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

Touches à utiliser dans les menus

- Utilisez les [FLECHES] droite et gauche pour ouvrir un menu et les [FLECHES] haut et bas pour mettre en surbrillance les éléments.
- Appuyez sur [ENTREE] 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. Vous pouvez aussi accroître la vitesse de jeu. Dans *Quest for Glory I*, la vitesse d'animation se commande avec les touches [+] et [-], ou à partir du menu **Speed (Vitesse)**, ou à l'aide de la souris ou des touches [FLECHES]. Vous pouvez également sélectionner **HIGH SPEED HERO (Rapide)** ou **NORMAL HERO SPEED (Normal)** à partir du menu **Game (Jeu)**. Sur des ordinateurs plus lents, utilisez la commande **HIGH SPEED HERO (Rapide)** pour marcher plus vite. Vous devriez probablement revenir à la vitesse normale pour progresser dans des zones difficiles ou pour entrer dans de nouvelles pièces.

RACCOURCIS CLAVIER DES COMMANDES COURANTES

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

[MAJ-CLIC]

[MAJ-CLIC] permet de regarder une personne ou un objet à l'aide de la souris. Placez le curseur sur la personne ou l'objet voulu, puis maintenez la touche [MAJ] enfoncée et cliquez sur le bouton de la souris. Un message s'affiche.

Remarque : les utilisateurs de souris à trois boutons doivent utiliser le bouton DROIT de la souris sans appuyer sur [MAJ].

[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

Ecran d'ouverture

Restart Game (Relancer jeu)

Quit Game (Quitter jeu)

Character Sheet (Ecran personnages)

Save Game (Enregistrer jeu)

Restore Game (Restaurer jeu)

Dead Hero (Héros mort)

Souris (en option)

La souris vous permet de déplacer votre personnage et d'obtenir des informations sur l'environnement. Pour déplacer votre personnage, placez le curseur sur l'endroit d'arrivée et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Dans de nombreuses scènes, vous pouvez découvrir des informations sur un personnage ou un objet en utilisant [MAJ-CLIC] décrit ci-avant.

DIALOGUER AVEC QUEST FOR GLORY I

De nombreux personnages possèdent des informations qui peuvent vous être utiles. Pour parler avec un personnage, tapez : **ask about** (se renseigner sur) [personnage, sujet ou objet] (par exemple : **ask about the brigands** (se renseigner sur les brigands) ou appuyez sur [CTRL-A], puis tapez **[personnage, sujet ou objet]**. Sélectionnez une commande du menu ASK ABOUT avec la souris. Ne vous contentez pas d'une source d'informations : parlez à tout le monde.

Pour sélectionner un objet présent sur votre chemin, tapez : **take** (prendre) [objet]. Par exemple, **take the note** (prendre le billet). Pour utiliser ces objets, tapez **use the** [objet] (utiliser [objet]), ou **give the** [objet] (donner [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** [objet] (regarder [objet]), (par exemple : **look at the table** (regarder table) ou appuyez sur [CTRL-L], puis entrez le nom de l'objet.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction [MAJ-CLIC] décrite dans la partie sur les raccourcis. Pour obtenir une description de la pièce ou de la scène présente, tapez **look** (regarder) ou utilisez la souris pour sélectionner LOOK à partir du menu.

Répéter des commandes

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

Inventaire

Si vous souhaitez voir les éléments que vous transportez, sélectionnez INVENTORY (Inventaire) à partir du menu Action, puis appuyez sur [CTRL-I] ou sur la touche [TAB] pour afficher la liste. Appuyez sur [ENTREE] ou sur [ECHAP] pour reprendre la partie.

Interrompre la partie

Pour interrompre la partie, sélectionnez PAUSE dans le menu Action ou appuyez sur [CTRL-P]. Appuyez sur [ECHAP] ou sur [ENTREE] pour reprendre la partie.

Enregistrer votre jeu

Pour enregistrer votre jeu, sélectionnez SAVE (Enregistrer) à partir du menu File (Fichier) ou appuyez sur [F5]. Pour vous donner une plus grande marge d'erreur, nous vous conseillons d'enregistrer fréquemment vos parties en cours et à partir de divers points du jeu. Nous vous recommandons fortement d'enregistrer 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 posséder une disquette formatée prête pour sauvegarder le jeu. Nous vous conseillons également de créer plusieurs répertoires ou dossiers sur votre disquette pour garantir un espace suffisant pour le stockage des jeux sauvegardés.

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 normaux. Par exemple, si vous 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 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 répertoire).

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

Quitter la partie

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 l'affiche "Hero Wanted" (Recherche héros).

Dialoguer avec Quest for Glory I

Pour dialoguer avec le jeu, il vous suffit de taper des commandes simples composées d'un nom et d'un verbe. Par exemple, la commande **sit in the chair** (s'asseoir sur une chaise) peut être écourtée par **sit in chair** (s'asseoir sur chaise) ou même par **sit** (s'asseoir). Faites suivre toutes les commandes par [ENTREE], sauf mention contraire.

Un message s'affiche une fois la commande entrée et à d'autres moments de la partie. Lorsque vous avez lu le message, appuyez sur [ENTREE] pour fermer la fenêtre et reprendre la partie.

Quest for Glory I comprend beaucoup de verbes d'usage courant dont les suivants :

ASK (demander)	DROP (lâcher)	SIT (s'asseoir)	TELL (dire)
BUY (acheter)	EAT (manger)	PLAY (jouer)	SEARCH (rechercher)
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. Etudiez soigneusement tous les objets qui se présentent sur votre chemin car ils peuvent s'avérer utiles.

Explorez chaque zone du jeu soigneusement. Fouillez dans tous les recoins de la ville de Spielburg et de la vallée adjacente. 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.

Renseignez-vous auprès des personnages. C'est le meilleur moyen de savoir ce qui se passe dans la vallée. Cependant soyez perspicace ! Certains personnages s'avéreront amicaux et utiles en vous fournissant de précieuses informations alors que d'autres chercheront à vous tromper.

Récupérez des objets nécessaires. Vous allez rencontrer des objets qui pourront s'avérer utiles mais ne vous surchargez pas. Le nombre d'objets que vous transportez dépend de votre force. 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 dans des endroits improbables.

Sauvegardez 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 sauvegardes à divers stades du jeu pour pouvoir revenir à un endroit précis et peut-être procéder différemment. Remarque : vous ne pouvez pas sauvegarder votre jeu lors d'un combat.

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 solution donnée 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.

QUEST FOR GLORY

Quest for Glory allie les caractéristiques du jeu de rôle, développement des personnages et scènes de combat classiques, avec celles du jeu d'aventure traditionnel qui consiste à explorer un monde et à résoudre des énigmes. "So You Want To Be A Hero..." est le premier scénario de *Quest for Glory*.

Dans le jeu de rôle, le joueur doit arriver à se mettre à la place du personnage et à réagir comme lui. Dans *Quest for Glory I*, vous pouvez choisir entre trois types de personnages : le puissant guerrier, le sorcier mystérieux et le voleur rusé. Chacun n'aspire qu'à une chose : obtenir le titre de héros de Spielburg. Cependant les moyens pour parvenir à ce but divergent. Le magicien peut jeter des sorts pour surmonter des obstacles mais peut ne pas survivre à un combat avec un monstre. Le voleur peut résoudre par un moyen détourné un problème que le guerrier ou le sorcier affronteraient directement.

L'expérience augmente considérablement les chances de votre héros. Vos qualités s'enrichissent au fur et à mesure de votre progression. Des tâches qui, dans un premier temps, vous paraissent impossibles peuvent devenir plus faciles avec plus d'expérience. Le dialogue représente un aspect fondamental de *Quest for Glory*. Vous rencontrerez de nombreuses personnes et créatures dans la vallée. Pour en apprendre plus sur la vallée et votre quête, vous devez parler à tout le monde. Tout comme votre personnage, les êtres que vous rencontrez ont des personnalités distinctes et des connaissances diverses. Vous devez leur poser des questions précises pour obtenir le renseignement souhaité.

Chaque héros doit un jour affronter sa part de monstres féroces. Si vous souhaitez devenir un héros, vous devez les combattre ou les éviter. En effet, ils n'aiment pas trop la discussion. Chaque combat vous permet d'acquérir une expérience précieuse et d'augmenter les richesses destinées à acheter de la nourriture ou du matériel.

La vie d'un héros n'est pas toujours aussi sérieuse. Des moments de légèreté, d'humour ponctuent les combats avec les méchants monstres et les questions de vie ou de mort. Spielburg est un endroit bizarre, à plusieurs facettes comme vous le verrez par vous-même.

CREER UN PERSONNAGE

Avant de vous lancer dans l'aventure, vous devez sélectionner l'un des trois types de personnage suivants : **The Fighter** (le guerrier), **The Magic User** (le sorcier) ou **The Thief** (le voleur). Votre choix définit le type d'obstacles que vous allez rencontrer et comment vous allez les affronter. A l'aide de la souris, du joystick ou des touches [FLECHEES], placez le curseur sur le type de personnage voulu et appuyez sur la touche [ENTREE]. Chaque sorte de personnage possède des capacités et compétences spécifiques à son personnage, et certaines communes à tous. Un nombre prédéfini de points correspondant aux capacités de votre personnage est attribué. En plus, en début de partie vous disposez de 50 points destinés à améliorer certaines compétences de votre personnage.

Une fois que vous avez sélectionné un personnage, vous pouvez utiliser la touche [Arrière] ou appuyer sur [CTRL-C] pour effacer le nom du personnage et inscrire un nom de votre choix.

The Fighter

La vie du guerrier repose sur son habileté à manier les armes, sa force et sa capacité à survivre à la rude vie de héros. Son arme de prédilection est son épée et son bouclier représente sa meilleure défense. Nous vous conseillons de jouer avec un guerrier lors de votre première partie de *Quest for Glory I*.

The Magic User

L'atout majeur du sorcier est son intelligence et son habileté à jeter des sorts. Il doit éviter les combats corps à corps.

The Thief

Le voleur compte sur ses compétences, sa ruse et son agilité. Son arme de prédilection est le poignard qu'il préfère lancer à distance. L'esquive représente son meilleur moyen de défense.

POINTS DES COMPETENCES

Pour mettre en surbrillance une compétence, utilisez la souris, les touches [FLECHEES] haut et bas, la touche [TAB] (et [MAJ-TAB] – *Amiga uniquement*) ou inclinez le joystick vers l'avant ou vers l'arrière. Pour attribuer des points à une compétence, appuyez sur la touche [FLECHEE] droite (le bouton droit de la souris ou inclinez le joystick vers la droite – *PC uniquement*). Chaque fois que vous effectuez cette opération, vous donnez 5 points au type de compétence mis en surbrillance. Appuyez sur la touche [FLECHEE] gauche (bouton gauche de la souris ou inclinez le joystick sur la gauche – *PC uniquement*) pour retirer 5 points à un type de compétence. (Vous ne pouvez pas soustraire des points en dessous de la valeur initiale donnée.) (Pour opérer point par point, utilisez les touches [+] et [-] – *Amiga uniquement*.)

Pour obtenir une compétence qui ne relève pas de votre type de personnage (par exemple, le crochetage pour un guerrier), sélectionnez la compétence voulue à partir du menu correspondant et complétez les points en utilisant la procédure décrite ci-dessus. Un niveau minimum égal à 5 requiert 15 points pris dans "Points Available", attribués automatiquement.

Vous ne pouvez pas modifier les points pour la santé, la vigueur ou la magie. Leurs valeurs sont modifiées automatiquement en fonction de votre expérience, et de vos blessures et elles modifient à leur tour certaines compétences.

CAPACITES

Strength (Force) remplit un rôle fondamental lors d'activités physiques, surtout pour les combats. De la force du guerrier dépend son efficacité.

Intelligence permet au sorcier d'avoir accès à la connaissance et de jeter des sorts. Sert à tous les personnages qui s'engagent dans des activités intellectuelles pour devancer les ripostes de l'ennemi.

Agility (Agilité) est importante lors des combats et vitale lors des opérations de crochetages. Sans un haut degré d'agilité, le voleur est un homme mort.

Vitality (Vitalité) définit le degré de dommages qu'un personnage peut endurer et sa vitesse de récupération. Une bonne vitalité s'avère très utile pour le guerrier.

Luck (Chance) peut mystérieusement vous venir en aide avec discernement, elle est particulièrement utile au voleur.

COMPETENCES

La compétence pour le maniement des armes définit la capacité du personnage à réussir un coup au combat.

Parry (Parer) consiste à arrêter l'adversaire en utilisant une arme ou un bouclier.

Dodge (Esquiver) consiste à éviter un coup en s'accroupissant ou en se déplaçant.

Stealth (Se glisser à pas de loup) est l'art de se déplacer en silence et discrètement, en exploitant les ombres et autres camouflages.

Pick Locks (Crocheter) est l'art d'ouvrir les portes, les coffres, etc. Un crochet ou la trousse à outils du voleur est nécessaire à cette opération.

Throw (Lancer) définit la capacité de votre personnage à lancer et à atteindre une cible avec un petit objet tel qu'une pierre ou un poignard.

Climb (Grimper) permet à votre personnage de négocier des surfaces difficiles.

Magic (Magie) est nécessaire à l'apprentissage des tours de magie.

Chaque personnage possède des qualités qui lui sont automatiquement attribuées en fonction de certaines compétences et capacités.

Health Points (Points de santé) détermine les blessures que peut endurer un personnage avant de mourir.

Stamina Points (Points de vigueur) détermine le niveau d'énergie que possède un personnage pour ses activités physiques. Lorsque le nombre de points est bas, le personnage est faible et par conséquent il se bat moins bien et peut être blessé plus rapidement.

Magic Points (Points de magie) mesure la magie à la disposition d'un personnage. Lorsque vous ne possédez plus de points, vous ne pouvez plus jeter de sorts – (*Amiga uniquement*).

Vous pouvez améliorer vos compétences et capacités avec de la pratique. Par contre, les compétences qui ne sont pas utilisées resteront à leur niveau d'origine. Votre personnage n'a à sa disposition que celles qu'il possédait à sa création. (*Compétences d'au moins 5 points - PC uniquement*.)

VOTRE ROLE

Vous commencez à jouer à *Quest for Glory* en tant que jeune diplômé des célèbres cours d'aventuriers par correspondance.

Sur l'affiche posée à votre confrérie locale des aventuriers, vous pouvez lire : "Recherche héros. Aucune expérience préalable nécessaire. Visitez la belle ville de Spielberg, affrontez les monstres, battez les brigands. Une récompense et le titre de "Héros de Spielberg" seront attribués au candidat idéal."

L'annonce était alléchante, surtout la mention "Aucune expérience préalable nécessaire." A présent, après un mois de voyage à travers des terres tortueuses, échappant de justesse à la mort à chaque tournant, vous n'êtes plus aussi positif. Mais vous vous trouvez aux portes de la ville et il est trop tard pour reculer. Vous vaincrez les monstres et brigands qui ont envahi Spielberg ou serez tué en essayant de le faire (ce qui semble plus probable à ce stade !).

A présent, vous devez devenir votre personnage et apprendre à penser, raisonner et résoudre les problèmes comme lui. Votre seule chance de réussir est d'utiliser sa personnalité pour le maintenir en vie.

Barre d'icônes spéciales – PC uniquement

Deux icônes supplémentaires apparaissent en plus des icônes présentes sur votre barre d'icônes normale. La première est l'icône Special Action (action spéciale) qui, une fois sélectionnée, affiche une barre d'icônes distincte.

Ces icônes commandent des actions particulières que vous voulez utiliser.

MARCHER permet à votre personnage de se remettre à marcher après avoir fini une action différente.

COURIR permet à votre héros de courir vite. (Repérez ce Saurus !)

SE FAUFILER permet à votre héros de se déplacer à pas de loup.

DORMIR permet à votre héros de faire un somme.

PERSONNAGE vous permet de lire la feuille des caractéristiques de votre héros.

SABLIER vous donne le temps du jeu.

COCHE indique que vous ne voulez pas sélectionner d'autres icônes. En la sélectionnant vous reviendrez à la barre d'icônes principale.

POINT D'INTERROGATION vous donne une définition des autres icônes de la barre en amenant le curseur en forme de point d'interrogation dessus.

VIVRE DANS CE MONDE DE DINGUES

Tout comme dans la vraie vie, il y a des règles élémentaires qui permettent de rester en vie. Vous devez manger quelques repas par jour. Si vous transportez de la nourriture, vous mangez automatiquement mais ne laissez pas vos réserves s'épuiser.

Vous avez besoin d'une certaine quantité de sommeil pour récupérer des points de santé, de vigueur et de magie. Sans sommeil vos points diminuent rapidement. Dormez la nuit et voyagez de jour. Méfiez-vous de l'endroit où vous dormez car vous pouvez servir de souper à une grosse bête.

Comme dans la vraie vie, les choses coûtent de l'argent que vous pouvez gagner en effectuant une quête (elles seront affichées dans le couloir de la confrérie), en battant de gros monstres fortunés ou (au pire) en obtenant du travail dans un château. Dans ce monde, 10 pièces d'argent équivalent à une pièce d'or. Vous pouvez acheter de la nourriture, du matériel, des sorts ou des remèdes au magasin du coin.

Vous transportez la plupart du matériel dans votre sac à dos. La quantité de matériel que vous pouvez transporter est définie par votre force et le poids de votre équipement.

Si vous êtes pressé (un monstre vous poursuit ou autre aléas de la vie), tapez **run** (courir) (ou sélectionnez l'icône Run (Courir) – pour PC uniquement) pour avancer plus vite. Ne courez pas trop loin sinon vous allez vous fatiguer. Tapez **walk** (marcher) (ou sélectionnez l'icône Walk) pour marcher normalement.

GAGNER

Lorsque vous êtes parvenu à la fin de *Quest for Glory I*, vous pouvez enregistrer votre personnage pour l'utiliser dans *Quest for Glory II: Trial by Fire*. Insérez une disquette formatée, sans protection en écriture et effectuez une sauvegarde pour vous permettre de commencer *Trial by Fire* en bénéficiant d'un avantage.

DIALOGUER AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

Vous allez rencontrer de bien étranges créatures dans la vallée de Spielberg : des humains et d'autres espèces. La plupart de ces êtres possèdent des connaissances que vous devez assimiler. En leur parlant, vous pouvez obtenir de précieux éléments.

Nous vous conseillons de parler avec toutes les personnes que vous rencontrez. (Cliquez sur leur icône **BOUCHE** – PC uniquement)

Chaque personne que vous rencontrez comprend des phrases du domaine de sa connaissance. Vous pouvez 'ask about magic' (se renseigner sur la magie) à Zara lorsque vous vous trouvez dans son magasin de produits magiques ou 'ask about heroes' (se renseigner sur les héros) lors de votre rencontre avec le shérif. Prenez des notes de tout élément vous semblant important, car la plupart de vos conversations vous aideront à devenir un héros.

La plupart des réponses à vos questions entraînent d'autres questions qui pourront vous apporter des éléments importants. Par exemple, lorsque vous posez des questions au shérif à propos des héros, il vous conseille de parler à Wolfgang dans les locaux de la confrérie ou d'obtenir des renseignements au Château de Spielberg. Ensuite, il se peut qu'il mentionne les brigands pour que vous cherchiez dans cette direction. Faites bien attention à toutes ses paroles et gardez les yeux ouverts.

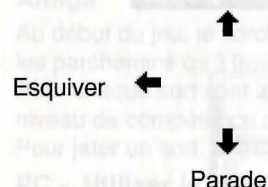
COMBAT

Le monde est plein de monstres et de méchants. Vous feriez donc bien d'apprendre à les vaincre si vous voulez vivre assez longtemps pour devenir un héros. La lutte s'engage dès qu'un monstre s'approche de votre personnage (ou quand vous tapez **fight** (combattre) – Amiga uniquement). Le duel peut avoir lieu là où vous rencontrez le monstre (vous pouvez alors bouger plus librement et établir une stratégie), ou l'écran effectue un zoom sur le monstre.

Si vous croisez un monstre, vous devez réagir promptement. Vous pouvez lancer des poignards ou jeter un sort approprié quand il se trouve encore à distance, ou taper **fight** pour engager le combat (commencez le duel à l'aide de votre épée quand le monstre est suffisamment proche – PC uniquement). Pendant la lutte, vous pouvez lancer des sorts, mais vous n'avez le temps d'utiliser ni remèdes ni potions.

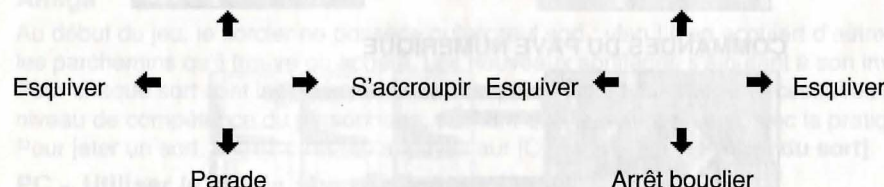
COMBAT A DISTANCE (Amiga)

Pointe ou tranchant



COMBAT RAPPROCHE (Amiga)

Pointe



MENUS PC

MENU COMBAT DU GUERRIER

Coup de tranchant

Consiste à découper votre adversaire.

Arrêt

Consiste à arrêter le coup porté par votre adversaire.



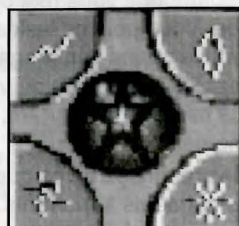
Menu alterné

Coup de pointe

Consiste à attaquer votre adversaire à la pointe de l'épée.

Esquive

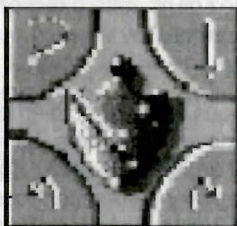
Consiste à éviter le coup de votre adversaire.



MENU COMBAT DU VOLEUR

Esquive gauche

Consiste à éviter le coup de votre adversaire d'un mouvement rapide vers la gauche.



Menu alterné

Esquive droite

Consiste à éviter le coup de votre adversaire d'un mouvement rapide vers la droite.



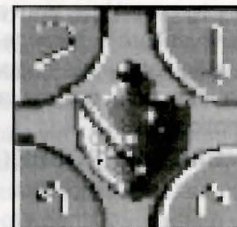
MENU COMBAT DU SORCIER

Zap (Vlan !)

Consiste à jeter un sort ZAP !

Courir

Consiste à prendre ses jambes à son cou.



Menu alterné

FLAME DART

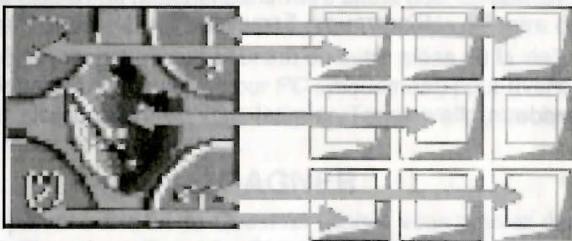
Consiste à lancer une flèche enflammée en guise de sort.

DAZZLE

Consiste à jeter un sort qui éblouit l'ennemi.



COMMANDES DU PAVE NUMERIQUE



La stratégie de combat dans *Quest for Glory* repose avant tout sur le discernement. Si possible, frappez l'ennemi quand il relâche ses défenses et renforcez les vôtres en anticipant ses attaques. Optez pour l'esquive ou l'arrêt en fonction de vos aptitudes et de votre équipement.

(Si vous affrontez un monstre, un menu Combat apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Il en existe trois variantes : un pour le guerrier (Sword), un pour le voleur (Dagger) et un pour le sorcier. Les menus Sword (Epée) et Dagger (Poignard) s'affichent automatiquement en fonction de l'arme que vous portez. Pour passer au menu Magic

(Magie), cliquez au centre du menu ou appuyez sur la touche [5] au centre du pavé numérique. – PC uniquement)

Si vous perdez le contrôle de la situation, tapez **escape** ou appuyez sur [CTRL-E] pour battre en retraite. (Ouvrez le menu Magic et sélectionnez l'icône RUN (Courir) pour "mettre les bouts" – PC uniquement)

Il est possible, voire avisé, d'éviter les escarmouches. Toutefois, le combat représente la meilleure école pour un héros en herbe de s'entraîner et d'améliorer ses capacités. Chaque fois que vous vainquez un monstre, vous acquérez une expérience précieuse et augmentez vos chances pour les rencontres à venir. N'oubliez pas de fouiller le corps (**search the body**) de votre adversaire après l'avoir terrassé (cliquez sur la dépouille avec l'icône MAIN – PC uniquement), car certaines créatures possèdent de l'argent ou des objets utiles.

Généralement, les barres d'état s'affichent pendant le combat pour vous informer sur l'état de votre personnage : Health (Santé), Stamina (Vigueur) et Mana (Energie magique). Si vous êtes blessé, votre santé diminue. Vous réduisez votre vigueur quand vous livrez un rude combat ou vous utilisez vos compétences. Quand vous avez épuisé votre vigueur, votre santé s'amenuise. Une fois tous les points santé consommés, le personnage meurt. Une barre de santé indique également la gravité des blessures de votre adversaire.

COMPETENCES DU VOLEUR

Les voleurs possèdent deux compétences spécifiques "Pick Locks" (Crocheter) et "Stealth" (Se glisser à pas de loup). Pour mettre en pratique ces dons, tapez **pick lock** pour faire céder une porte verrouillée (cliquez sur le crochet dans votre inventaire, puis sur la serrure à forcer – PC uniquement), ou **sneak** pour vous glisser en douce (sélectionnez l'icône SE FAUPLIER du menu Action – PC uniquement). Pour reprendre une démarche normale, tapez **walk** (sélectionnez l'icône MARCHER - PC uniquement). En vous faulant, vous n'êtes ni vu ni entendu des monstres et autres ennemis.

MAGIE

Amiga

Au début du jeu, le sorcier ne possède qu'un seul sort : vlan ! Il en acquiert d'autres dans les parchemins qu'il trouve ou achète. Les nouveaux sortilèges s'ajoutent à son inventaire. Pour chaque sort sont indiqués le nombre de points magiques (MPs) nécessaires et le niveau de compétence du personnage, sachant que la maîtrise vient avec la pratique. Pour jeter un sort, entrez **cast** (ou appuyez sur [CTRL-C]), puis le [nom du sort].

PC – Utiliser la magie : barre d'icônes Magic

Une icône Magic s'ajoute aux icônes habituelles et à celle Special Action (étoile) en haut de l'écran.

Si vous êtes un sorcier et que vous choisissiez l'icône Magic, une barre d'icônes et un inventaire Magic apparaissent.

Cette barre d'icône comporte quatre symboles.

REGARDER (curseur CEIL) permet de consulter les sorts présents dans votre inventaire. Sont indiqués le nom et la définition du sort, ainsi que le nombre de points magiques (MPs) nécessaires et la compétence du héros pour ce sort particulier.

FAIRE (curseur MAIN) permet de jeter le sort sur lequel vous avez cliqué avec le curseur MAIN.

COCHE signifie que vous ne voulez pas jeter de sort à ce moment-ci. Cette sélection vous reporte à la barre d'icônes principale.

POINT D'INTERROGATION donne une définition des icônes de la barre sur lesquelles vous cliquez.

Sous la barre d'icônes Magie se trouve votre inventaire magique. Le sorcier débutant ne dispose que d'un seul sort, vlan !, mais peut en acquérir sept autres au plus en cours de partie. Vous trouverez la liste complète des sorts dans le manuel des célèbres cours d'aventuriers par correspondance. Votre maîtrise s'améliore avec la pratique.

Pour jeter un sort, sélectionnez-en un dans votre inventaire magique à l'aide du curseur MAIN (FAIRE), puis cliquez avec l'icône du sort sur la personne ou l'objet à ensorceler.

Les flèches enflammées représentent le seul et unique sort directionnel. Les autres sortilèges agissent dès que vous cliquez dessus.

JOUER AU JEU DU SORCIER

Le jeu du sorcier, plus connu sous le nom de labyrinthe du mage, est un divertissement très prisé des enchanteurs. Chaque sorcier dispose de son propre environnement de jeu personnalisé. Selon la tradition, le jeu d'Erasmus connaît quelques variantes.

L'écran du labyrinthe comporte deux barres d'état (icônes), quatre boutons de sort et un labyrinthe parsemé de ponts, d'échelles et de rochers. Deux "bestioles" hyperactives tentent de ne pas tomber de la falaise. Votre créature est blanche (bleue), celle d'Erasmus est violette. Vous l'emportez si votre créature franchit la ligne d'arrivée la première.

Les barres d'état (icônes) indiquent les points magiques (MP) que vous avez ainsi que le chronomètre du sort en cours.

Vous devez jeter des sorts sur le parcours. Si vous utilisez une souris, pointez le curseur sur un bouton de sort et cliquez. Sinon, à l'aide des touches fléchées droite et gauche, placez le curseur en forme d'épée sur le bouton de sort souhaité, puis appuyez sur [ENTREE] pour jeter le sort. Ou bien, inclinez le joystick dans la direction appropriée et appuyez sur le bouton de [TIR] pour activer le sortilège.

À la sélection d'un sort, un chronomètre se met en marche. Le temps dont vous disposez dépend de votre compétence pour ce sort, à l'exception de *Trigger* (Provoquer) qui fonctionne toujours et se déclenche immédiatement.

Utilisez *Fetch* (Récupérer) pour mettre en place un pont ou une échelle. Pointez le curseur sur un pont ou une échelle, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris, placez l'objet à l'endroit souhaité avant de relâcher le bouton. Avec le clavier ou le joystick, appuyez sur [ENTREE] (ou sur le bouton de [TIR]) pour prendre un objet et le mettre à l'endroit voulu.

Utilisez *Open* (Ouvrir) pour dégager le chemin de votre créature. Mettez le curseur sur l'obstacle, cliquez sur la souris ou appuyez sur [ENTREE]. L'obstacle disparaît pour réapparaître ailleurs.

Trigger (Provoquer) permet de changer la taille de votre créature. À chaque utilisation de ce sort, la créature passe à la taille suivante : de petite à moyenne, de moyenne à grande et de grande à petite. Seules les petites créatures peuvent traverser les tunnels, et seules les moyennes peuvent monter aux échelles. Celles-ci apprécient le goût des petites et constituent elles-mêmes le plat favori des grandes. Toutes les créatures se laissent aisément distraire par de la nourriture, un prédateur ou un ami à proximité. Quant aux créatures de même taille, elles s'attirent mutuellement.

Le sort *Flame Dart* (Flèche enflammée) fait apparaître un soleil miniature dans le labyrinthe. Placez-le à l'endroit souhaité à l'aide de la souris ou du clavier. Les créatures n'apprécient pas le froid et sont donc attirées par les sources de chaleur.

Si une créature vient à mourir, une autre apparaît au début du labyrinthe.

Jouez au lancer de poignards – Amiga uniquement

À la confrérie des voleurs, vous pouvez jouer au lancer de poignards dont les règles sont assez simples.

Avec le chef des voleurs, vous lancez à tour de rôle des poignards sur une cible. Chaque héros tire trois poignards à trois reprises. Comme aux fléchettes, plus les poignards sont près du centre de la cible, plus le score est élevé. Le meilleur score l'emporte.

Réglez la force et l'angle de tir à l'aide des touches fléchées ou de la souris en fonction de la position de votre main. Appuyez sur Entrée ou cliquez sur la petite cible pour lancer.

Essayez, vous verrez que c'est facile.

QUEST FOR GLORY I : INITIATION

AVERTISSEMENT ! Le chapitre qui suit donne des indications que les joueurs expérimentés peuvent ne pas vouloir apprendre. Ne poursuivez la lecture que si vous rencontrez des difficultés de jeu.

(Utilisateurs d'Amiga : au début de Quest for Glory I, une affiche "Recherche héros" apparaît, de même que trois symboles. Le premier d'entre eux est entouré d'un rectangle bleu.)

Sélectionnez INTRODUCTION. Cliquez sur la souris, appuyez sur [ENTREE] ou sur le bouton de [TIR] pour afficher l'introduction et les remerciements. Ensuite, revêtez votre armure, saisissez épée et bouclier, et préparez-vous à la quête finale, celle de la gloire, en anglais *Quest for Glory*.

A l'écran "Choose a character" (Choisir un personnage), cliquez avec la souris sur l'image du guerrier, ou appuyez sur la touche [TAB] pour mettre le guerrier en surbrillance, et appuyez sur [ENTREE] ou le bouton de [TIR] pour valider votre sélection.

L'écran des personnages recense toutes leurs capacités.

Appuyez sur [TAB] pour mettre en surbrillance STRENGTH 25 (force 25).

Appuyez 10 fois sur la touche [FLECHEE] droite pour que votre force atteigne 75.

Donnez un nom à votre héros.

Sélectionnez START et cliquez sur la souris ou appuyez sur [ENTREE] ou le bouton de [TIR] pour commencer votre quête.

Un message apparaît après la plupart de vos actions. Après l'avoir lu, appuyez sur [ENTREE] pour fermer la fenêtre et reprendre le jeu.

Vous vous trouvez dans la ville de Spielberg. Lisez les messages.

Tapez : **look at sheriff** (regarder le shérif) *(ou cliquez avec l'icône CEIL sur le shérif – PC uniquement)*

Tapez : **look at otto** (regarder Otto) *(ou cliquez avec l'icône CEIL sur Otto – PC uniquement)*

Tapez : **ask about heroes** (se renseigner sur les héros) – Amiga uniquement

Tapez : **ask about brigands** (se renseigner sur les brigands) – Amiga uniquement *(Sélectionnez l'icône MARCHER – PC uniquement)* A l'aide de la souris ou des touches [FLECHEES], dirigez votre héros vers le coin supérieur droit de l'écran. Quittez l'écran par la droite.

Tapez : **look at fruit** (regarder les fruits) *(ou cliquez avec l'icône CEIL sur les fruits. – PC uniquement)*

(Raccourci : appuyez sur [CTRL-L] pour que l'ordinateur tape **look at** automatiquement. Puis tapez **fruit** et appuyez sur [ENTREE].)

Regardez la centauresse *(Cliquez avec l'icône CEIL sur la centauresse. – PC uniquement)*

Parlez-lui *(Cliquez avec l'icône BOUCHE sur la centauresse. Obtenez autant d'informations que possible. – PC uniquement.)*

A l'aide des touches [FLECHEES], quittez l'écran par la gauche.

(Amiga – Si le héros se déplace trop lentement, appuyez plusieurs fois sur la touche [+]. Sur les ordinateurs relativement lents, appuyez sur [ECHAP] pour afficher les menus et sélectionnez HIGH SPEED HERO (Rapide) dans le menu Games. NORMAL HERO SPEED (Normal) facilite la traversée des passages difficiles.)

(PC – Si le héros se déplace trop vite ou trop lentement, sélectionnez l'icône Commandes dans le menu en haut de l'écran. Au panneau de commandes, réglez la vitesse de votre héros.)

Tapez **look** *(ou regardez les environs à l'aide du curseur CEIL – PC uniquement)*

A l'aide des touches [FLECHEES], dirigez votre personnage vers la porte de la taverne (celle sur laquelle figure une chope de bière). La porte s'ouvre automatiquement quand vous vous trouvez devant.

(PC – Cliquez sur la porte avec l'icône MAIN pour l'ouvrir.)

Une fois dans la taverne *(observez les alentours avec l'icône CEIL – PC uniquement)*, lisez les messages.

Tapez : **save game** (enregistrer le jeu), puis : **dans la taverne** *(PC uniquement – utilisez le panneau de commandes pour enregistrer le jeu. Appelez-le "dans la taverne".)*

A l'aide des touches fléchées, approchez votre personnage du tabouret central.

Tapez : **sit** (s'asseoir) *(Cliquez avec l'icône MAIN sur le tabouret pour vous asseoir – PC uniquement.)*

Parlez au tenancier – *(icône BOUCHE – PC uniquement)*

Tapez : **ask about drinks** (se renseigner sur les boissons) *(PC – A l'affichage du menu de conversation, sélectionnez "Ask about DRINKS".)*

Tapez : **order dragon's breath** (commander le souffle du dragon) *(PC – Sélectionnez "ask about DRAGON'S BREATH".)*

Allez à votre INVENTAIRE, et sélectionnez votre ARGENT.

Faites glisser votre ARGENT sur le comptoir.)

Tapez : **drink breath** (boire le souffle) *(Sélectionnez DRAGON'S BREATH – PC uniquement)*

Oh là ! Heureusement que vous aviez enregistré le jeu !

Tapez : **restore game** (restaurer jeu) *(Sélectionnez RESTORE dans le panneau de commandes. – PC uniquement)*

Vous vous retrouvez à l'endroit où vous aviez enregistré le jeu. Tout ce qui a suivi est effacé. Vous n'avez plus qu'à recommencer.

A l'aide des touches [FLECHEES], dirigez votre personnage vers le tabouret de droite.

Tapez : **look at stool** *(Regardez le tabouret à l'aide de l'icône CEIL – PC uniquement)* Peut-être que Spielberg a vraiment besoin que quelqu'un y mette de l'ordre...

Maintenant que vous connaissez un peu mieux Spielberg et le monde de *Quest for Glory*, appuyez sur [F9] pour recommencer le jeu *(sélectionnez RESTART dans le panneau de commandes – PC uniquement)*. Puis sélectionnez START NEW HERO pour créer le héros de votre choix. Enregistrez votre jeu régulièrement (SAVE GAME) et amusez-vous bien !

© 1992, 1994 Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Licence accordée à Kixx. La copie, le prêt ou la revente sans autorisation sont strictement interdits.

QUEST FOR GLORY I

TECHNISCHES HANDBUCH

ZUR BENUTZUNG DIESES HANDBUCHS

Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen werden wie folgt gekennzeichnet:

MENÜBEFEHLE werden in Großbuchstaben geschrieben.

Beispiele: SAVE (speichern), RESTORE (wiederherstellen), QUIT (verlassen), PAUSE GAME (Spiel unterbrechen)

Einzugebende Befehle werden fett gedruckt.

Beispiel: „Geben Sie **ask about brigands** (Nach Banditen fragen) ein.“

„Geben Sie **cd \sierra** ein.“

Teile der Befehlszeile, die nicht eingegeben werden sollen, werden auch nicht fett gedruckt. In der Zeile

„Geben Sie **cd \sierra** ein“ soll „Geben Sie“ und „ein“ nicht eingegeben werden.

[Beispieltext] und [TASTEN] erscheinen in eckigen Klammern, um sie von dem umgebenden Text abzuheben.

Beispiel: [Name des Spiels], [Name des Verzeichnisses] und [LEERTASTE], [TAB], [BILD↑]

Die Klammern werden nicht eingegeben.

Zwei oder mehr Tasten, die gleichzeitig gedrückt werden sollen, werden durch einen Bindestrich (-) getrennt. Der Bindestrich wird nicht eingegeben.

Beispiel: „Zum Aufrufen des Inventars drücken Sie [STRG-I].“

Erscheint zwischen zwei Teilen eines Befehls ein Leerzeichen, so ist es einzugeben.

Beispiel: „Geben Sie **cd \sierra** ein.“ (Das Leerzeichen zwischen **cd** und **\sierra** wird als Teil des Befehls eingegeben.)

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

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

VORBEREITUNG: DISKETTENLAUFWERKE

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

Wird das Programm von Disketten und nicht von der Festplatte betrieben, muß zum Speichern der Spiele eine leere Diskette formatiert werden. *Das Speichern der Spiele auf Diskette rät sich auch dann, wenn das Programm von der Festplatte betrieben wird.* Befolgen Sie die computerspezifischen Anweisungen zum Formatieren einer leeren Diskette, und halten Sie diese zum Speichern der Spiele bereit.

AMIGA

Installieren des Spiels

Hinweis: BENENNEN Sie die Kopien aller Spieldisketten UM, um die Worte „COPY OF“ aus dem Namen der Disketten zu entfernen. Wenn „COPY OF“ nicht vom

Namen ALLER Kopien entfernt wird, fordert das System weiterhin die Originaldisketten an, und das Spiel kann nicht gestartet werden.

1. Starten Sie das System mit WorkBench, und legen Sie Disk 1 des Sierra-Spiels in das Laufwerk ein.
2. Doppelklicken Sie auf das Diskettensymbol und danach auf das INSTALL-Symbol.
3. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Die Auswahl von Menüpunkten und ähnlichem erfolgt mit einem Mausklick.
4. Es erscheint die Frage, ob das Spiel auf die Festplatte installiert werden soll. Wenn nein, wählen Sie NO; andernfalls wählen Sie YES.
5. Wählen Sie mit der Maus das Festplattenlaufwerk, auf welches das Spiel installiert werden soll.
6. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

LADEANWEISUNGEN

Von Disketten

1. Ist auf dem Amiga weniger als 1 MB Speicher verfügbar, entfernen Sie bei ausgeschaltetem System etwaige externe Laufwerke.
2. Legen Sie Disk 1 in das Laufwerk DF0: ein.
3. Schalten Sie das System ein.

Von der Festplatte

1. Laden Sie die WorkBench, und doppelklicken Sie auf das Festplattensymbol.
2. Doppelklicken Sie auf die Schublade SIERRA GAMES.
3. Klicken Sie auf die Schublade für das gewünschte Sierra-Spiel.
4. Klicken Sie auf das Symbol des Spiels.

BEWEGEN DER SPIELFIGUR

Die Spielfigur kann mit den [PFEILTASTEN], dem numerischen Tastenblock oder mit der Maus über den Bildschirm bewegt werden. Zum Anhalten der Figur mit dem Tastenblock drücken Sie die Zahl 5 oder die zuletzt verwendete Richtungstaste. **Halten Sie zum Bewegen der Spielfigur nicht die Richtungstaste gedrückt, da die Figur dadurch ständig losläuft und wieder anhält und somit nur ausgesprochen langsam vorankommt.**

Bei Verwendung der Maus bewegen Sie den Pfeil an die Stelle, zu der die Figur gehen soll, und drücken dann die linke Maustaste.

MENÜS

Durch Drücken von [ESC] wird am oberen Bildschirmrand eine Menüleiste angezeigt. Öffnen Sie die einzelnen Menüs, um die Befehlsoptionen einzublenden.

In den Menüs zu verwendende Tasten

- Mit der rechten und linken [PFEILTASTE] werden die Menüs geöffnet und mit der [AUFWÄRTS-] und [ABWÄRTSPFEILTASTE] die einzelnen Menüpunkte markiert.
- Zur Wahl eines markierten Befehls drücken Sie die [EINGABETASTE].
- Drücken Sie [ESC], um zum Spiel zurückzukehren, ohne einen Befehl zu wählen.

Steuerung des Spieltempo

Gelegentlich rät es sich, die Spielanimation zu verlangsamen, um etwa eine besonders knifflige Situation zu meistern oder eine Sache genauer zu betrachten. An anderen Stellen möchte man das Spiel dagegen vielleicht eher beschleunigen. In *Quest for Glory I* wird das

Animationstempo mit den Tasten [+] und [-] oder durch die Wahl einer Option im Menü „Speed“ mit der Maus oder den [PFEILTASTEN] gesteuert. Des weiteren kann im Menü „Game“ HIGH SPEED HERO oder NORMAL HERO SPEED gewählt werden. Auf langsameren Computern kann man sich mit der Einstellung HIGH SPEED HERO schneller fortbewegen. An besonders engen Stellen oder beim Betreten eines neuen Raums ist es jedoch mitunter erforderlich, wieder auf NORMAL HERO SPEED umzuschalten.

ABKÜRZUNGEN FÜR HÄUFIGE BEFEHLE

Mit den Funktions- und Steuerungstasten können Sie viele häufige Befehle abkürzen.

[UMSCHALTASTE-KLICK]

[UMSCHALTASTE-KLICK] dient dazu, sich mit Hilfe der Maus eine Person oder einen Gegenstand „anzusehen“. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Person bzw. den Gegenstand, drücken Sie die [UMSCHALTASTE], und klicken Sie dann die Maustaste. Auf dem Bildschirm wird eine Beschreibung eingeblendet.

Hinweis: Bei Mäusen mit mehreren Tasten wird die RECHTE Maustaste verwendet; das Drücken der [UMSCHALTASTE] erübrigt sich hier.

Verwendung der [TAB]-Taste

Die [TAB]-Taste erfüllt zwei wichtige Funktionen: Sie dient zum Einsehen des Inventars und (falls ohne Maus gespielt wird) zum Wählen der Optionen in bestimmten Menüs. Die folgenden Menüs erfordern zum Markieren der Optionen die Verwendung der [TAB]-Taste:

MENÜ	OPTIONEN
Opening Screen (Eröffnungsbildschirm)	Introduction (Einführung), Start New Hero (Neuen Helden starten), Continue Quest (Mit dem Abenteuer fortfahren)
Restart Game (Spiel wieder starten)	Restart (Neustarten), Continue (Fortfahren)
Quit Game (Spiel beenden)	Quit (Beenden), Don't Quit (Nicht beenden)
Character Sheet (Spielfigur)	Character setup choices (Konfigurieren der Spielfigur)
Save Game (Spiel speichern)	Save (Speichern), Change Directory (Verzeichnis wechseln), Cancel (Abbrechen), Replace (Ersetzen)
Restore Game (Spiel wiederherstellen)	Restore (Wiederherstellen), Change Directory (Verzeichnis wechseln), Cancel (Abbrechen)
Dead Hero (Toter Held)	Restore (Wiederherstellen), Restart (Neustarten), Quit (Beenden)

Verwendung der Maus (Wahlweise)

Die Maus ist besonders nützlich, um die Spielfigur zu bewegen und etwas über die Umgebung zu erfahren. Zum Bewegen der Spielfigur mit der Maus schieben Sie den Pfeil an die Stelle, zu der sich die Figur bewegen soll, und drücken dann die linke Maustaste. In vielen Szenen können Sie durch Verwendung der im Abschnitt „Abkürzungen für häufige Befehle“ beschriebenen Funktion [UMSCHALTASTE-KLICK] mehr über eine Person oder einen Gegenstand erfahren.

KOMMUNIZIEREN MIT QUEST FOR GLORY I

Viele Figuren haben Informationen für Sie. Um mit einer Spielfigur zu sprechen, geben Sie **ask about** [Spielfigur, Gegenstand oder Objekt] ein (z. B.: **ask about the brigands**) oder drücken [STRG-A] und geben dann **[Spielfigur, Gegenstand oder Objekt]** ein. Bei

Verwendung der Maus wählen Sie den Menübefehl ASK ABOUT. Probieren Sie verschiedene Vorgehensweisen aus, und sprechen Sie mit allen Figuren.

Im Verlauf des Abenteuers stoßen Sie auf benötigte Gegenstände. Zum Aufnehmen eines Gegenstands geben Sie **take** [Gegenstand] ein (z. B.: **take the note** (Den Zettel nehmen)). Während Ihrer Reise können Sie die aufgenommenen Gegenstände benutzen. Probieren Sie Verschiedenes aus, indem Sie z. B. **use the** [Gegenstand] (den Gegenstand benutzen) oder **give the** [Gegenstand] **to** [Spielfigur] (Gegenstand der Figur geben) eingeben. Unterschiedliche Vorgehensweisen können zu verschiedenen Lösungen eines Problems führen.

Achten Sie auf alle Einzelheiten. Zum genaueren Betrachten eines Gegenstands geben Sie **look at the** [Gegenstand] ein (z. B.: **look at the table** (Den Tisch ansehen)) oder drücken [STRG-L] und geben dann den Namen des Gegenstands ein.

Wenn Sie mit einer Maus spielen, können Sie auch die im Abschnitt „Abkürzungen für häufige Befehle“ beschriebenen Funktion [UMSCHALTASTE-KLICK] verwenden. Um eine allgemeine Beschreibung des aktuellen Raums oder der aktuellen Szene zu erhalten, geben Sie **look** ein oder wählen mit der Maus den Befehl LOOK.

Wiederholen von Befehlen

Zur Wiederholung eines Befehls wählen Sie im Menü „Action“ RETYPE oder drücken die [LEERTASTE] oder [F3].

Das Inventar

Zum Betrachten der mitgeführten Gegenstände wählen Sie im Menü „Action“ INVENTORY oder drücken [STRG-I] oder die [TAB]-Taste. Es erscheint eine Liste der mitgeführten Gegenstände. Zum Wiederaufnehmen des Spiels drücken Sie die [EINGABETASTE] oder [ESC].

Unterbrechen des Spiels

Zum Unterbrechen des Spiels wählen Sie im Menü „Action“ PAUSE oder drücken [STRG-P]. Betätigen Sie [ESC] oder die [EINGABETASTE], um das Spiel wiederaufzunehmen.

Speichern des Spiels

Zum Speichern des Spiels wählen Sie im Menü „File“ SAVE oder drücken [F5]. Um Raum für Fehleinschätzungen und kreative Erkundungen zu lassen, sollten Sie das aktuelle Spiel häufig speichern. Das Spiel sollte immer vor potentiell gefährlichen Situationen und nach wichtigen Errungenschaften gespeichert werden.

Hinweis: Beim Betreiben des Programms von Disketten sollten Sie zum Speichern der Spiele eine separate, formatierte Diskette bereithalten. Es rät sich, auf der Diskette verschiedene Verzeichnisse bzw. Ordner anzulegen, damit zum Speichern der Spiele genügend Platz vorhanden ist.

Sollen die Spiele auf die Festplatte gespeichert werden, empfiehlt es sich, zu diesem Zweck dort ein oder mehrere Verzeichnisse anzulegen. Hinweise zum Anlegen von Verzeichnissen finden Sie in den computerspezifischen Anleitungen.

Sie können den gespeicherten Spielen einfache, beschreibende Namen geben. Befindet sich die Spielfigur z. B. gerade an einem Sandstrand, könnten Sie das Spiel „am Sandstrand“ oder einfach nur „Strand“ nennen.

Wiederherstellen des Spiels

Wählen Sie im Menü „File“ RESTORE oder drücken Sie [F7]. Sie werden aufgefordert, das gewünschte Spiel zu wählen (bei Systemen mit nur einem Laufwerk werden Sie aufgefordert, die Diskette mit den gespeicherten Spielen einzulegen). Markieren Sie das

entsprechende Spiel und wählen Sie **RESTORE**. Befindet sich das Spiel in einem anderen Verzeichnis, müssen Sie zuerst **CHANGE DIRECTORY** wählen.

Hinweis: Wenn Sie ohne Maus spielen, verwenden Sie zum Umschalten zwischen **RESTORE** und **CHANGE DIRECTORY** die **[TAB]**-Taste.

Beenden des Spiels

Zum Beenden des Spiels wählen Sie im Menü „File“ **QUIT** oder drücken **[STRG-Q]**.

Neustarten des Spiels

Um das Spiel jederzeit neu zu starten, wählen Sie im Menü „File“ **RESTART** oder drücken **[F9]**. Das Spiel beginnt wieder beim Schild „Hero Wanted“ (Held gesucht).

INTERAGIEREN MIT QUEST FOR GLORY I

Zum Interagieren mit dem Spiel können Sie gewöhnlich einen einfachen Befehl eingeben, der oft nur aus einem Verb und einem Substantiv besteht. Der Befehl **sit in the chair** kann beispielsweise zu **sit in chair** oder gar **sit** abgekürzt werden. Sofern nicht anders angegeben ist nach dem Eintippen eines Befehls immer die **[EINGABETASTE]** zu drücken.

Wenn ein Befehl eingegeben wurde und auch zu anderen Gelegenheiten, erscheint auf dem Bildschirm ein Meldungsfenster. Drücken Sie nach dem Lesen der Meldung die **[EINGABETASTE]**, um das Fenster auszublenden und das Spiel wiederaufzunehmen.

Quest for Glory I versteht viele häufig verwendete Verben. Beispiele:

ASK (Fragen)	DROP (Ablegen)	SEARCH (Suchen)	TELL (Sagen)
BUY (Kaufen)	EAT (Essen)	PLAY (Spielen)	SIT (Setzen)
THROW (Werfen)	CLIMB (Klettern)	GET (Holen)	PUSH (Drücken)
SNEAK (Schleichen)	USE (Benutzen)	CLOSE (Schließen)	GIVE (Geben)
READ (Lesen)	STAND (Stehen)	WALK (Gehen)	DRINK (Trinken)
OPEN (Öffnen)	RUN (Renner)	TAKE (Nehmen)	

SEHEN Sie sich alles an. Erkunden Sie genau die Umgebung. Öffnen Sie Türen und Schublade, suchen Sie unter und hinter Objekten nach Wertgegenständen und Hinweisen. Betrachten Sie alle Gegenstände ganz genau, da Ihnen ansonsten leicht etwas entgehen könnte.

ERKUNDEN Sie sorgfältig alle Bereiche des Spiels. Durchsuchen Sie jeden Winkel von Spielburg und des die Stadt umgebenden Tals. Aber Vorsicht!! Überall lauern Gefahren!

ERSTELLEN SIE EINE KARTE während Ihrer Reise durch das Spiel. Machen Sie sich Notizen zu den besuchten Gegenden, den darin gefundenen Objekten und den gefährlichen Zonen in der Umgebung. Wenn Sie einen Bereich übersehen, fehlt Ihnen am Ende vielleicht ein wichtiger Hinweis!

STELLEN SIE FRAGEN zu allem, worüber eine Figur vielleicht Bescheid wissen könnte. Dadurch erfahren Sie am schnellsten, was im Tal vor sich geht. Aber versuchen Sie, die Leute einzuschätzen. Einige Figuren sind freundlich und hilfsbereit und geben Ihnen wertvolle Informationen und Ratschläge. Andere wollen Sie dagegen in die Irre treiben.

NEHMEN Sie sich nützliche Gegenstände. Sie werden auf eine Reihe von Objekten stoßen, die Sie vielleicht brauchen könnten. Laden Sie Ihrer Figur jedoch nicht zuviel auf. Wieviel Ihre Figur tragen kann, hängt von ihrer Kraft ab. Durch Drücken der **TAB**-Taste können Sie jederzeit Ihr Inventar einsehen.

VERWENDEN Sie die aufgenommenen Gegenstände zum Lösen von Problemen im Spiel und zum Vorankommen und Entdecken neuer Hinweise.

SEIEN SIE IMMER VORSICHTIG und wachsam. Das Schicksal schlägt immer und überall zu.

SPEICHERN SIE HÄUFIG IHR SPIEL, besonders wenn Sie etwas Neues oder potentiell Gefährliches ausprobieren. Sollte das Schlimmste eintreten, brauchen Sie nicht noch einmal von vorn zu beginnen, wenn Sie das Spiel zuvor gespeichert haben. Speichern Sie das Spiel an verschiedenen Stellen, so daß Sie immer wieder zu der gewünschten Stelle zurückkehren können. Dadurch können Sie auch die Zeit zurückdrehen und dann alles anders machen. **HINWEIS:** Sie können Ihr Spiel nicht während eines Gefechts speichern.

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

HOLEN SIE SICH HILFE. Manchmal hilft es (und macht auch noch Spaß), wenn Sie das Spiel mit einem Bekannten anpacken. Zwei (oder mehr) Leute können die Hinweise vielleicht eher verstehen und somit eine Lösung finden. Außerdem hatten Helden in der ganzen Geschichte oft einen treuen Helfer.

WAS IST QUEST FOR GLORY?

Quest for Glory kombiniert die für Fantasy-Rollenspiele typischen Merkmale der Figurenentwicklung und Kämpfe mit dem Konzept des Abenteuerspiels, bei dem die Welt erkundet wird und Rätsel gelöst werden. Das erste Szenario von *Quest for Glory* ist „So You Want To Be A Hero...“.

Das Wesentliche an einem Rollenspiel ist, daß Sie sich in Ihre Spielfigur hineinversetzen und in schwierigen Situationen wie sie denken. In *Quest for Glory I* haben Sie die Wahl zwischen drei Figurentypen: dem starken Kämpfer, dem mysteriösen Magier und dem gewieften Dieb. Jeder hat dasselbe Ziel: zum Helden von Spielburg ernannt zu werden. Jede Figur versucht jedoch, dieses Ziel auf unterschiedliche Art und Weise zu erreichen. Der Magier kann so manches Hindernis mit einem Zauberspruch überwinden, ob er aber auch den offenen Kampf mit einem Ungeheuer überlebt, ist eine andere Frage. Der Dieb muß sich schlau um ein Problem herumwinden, welches der Kämpfer oder der Magier direkt angehen würden.

Erfahrung ist für Sie als Held von großem Vorteil. Im Verlauf des Spiels verbessern sich Ihre Fähigkeiten, so daß Aufgaben, die Sie anfangs noch als zu schwierig empfanden, Ihnen später leichter fallen werden.

Gespräche sind ein ausgesprochen wichtiges Element von *Quest for Glory*. In dem Tal werden Ihnen viele seltsame Menschen und Geschöpfe begegnen. Um mehr über das Tal und Ihre Aufgabe zu erfahren, müssen Sie unbedingt mit jedem sprechen, der Ihnen begegnet. Die Wesen, die Sie treffen, haben genau wie Ihre eigene Spielfigur einen individuellen Charakter sowie unterschiedliche Kenntnisse und Fähigkeiten. Stellen Sie gezielte Fragen, und versuchen Sie, so viel wie möglich zu erfahren.

Jeder Held muß auch gegen eine Reihe von schrecklichen Ungeheuern antreten. Wenn Sie ein Held sein wollen, müssen Sie diese Kreaturen entweder bekämpfen oder meiden, da sie sich nur selten auf Diskussionen einlassen. Mit jeder ausgefochtenen Schlacht gewinnen Sie an wertvoller Erfahrung, und nach so manchem Sieg erhalten Sie einen Schatz, mit dem Sie sich Nahrungsmittel und Ausrüstungsgegenstände kaufen können.

Das Leben eines Helden besteht jedoch nicht nur aus verzweifelten Zusammenstößen mit schrecklichen Ungeheuern und lebenswichtigen Entscheidungen. Dazwischen gibt es auch unbeschwerte, heitere und sogar alberne Momente. Wie Sie noch bald merken werden, ist Spielburg ein seltsamer Ort mit vielerlei verschiedenen Gesichtern.

ERSTELLEN EINER SPIELFIGUR

Bevor Sie mit Ihrem Abenteuer beginnen, müssen Sie die gewünschte Spielfigur wählen, d. h. den Kämpfer (**Fighter**), den Magier (**The Magic User**) oder den Dieb (**Thief**). Ihre Wahl bestimmt weitgehend, auf welche Hindernisse Sie stoßen werden und wie Sie diese überwinden können. Bewegen Sie den Cursor mit der Maus, dem Joystick oder den [PFEILTASTEN] auf die gewünschte Figur und drücken Sie die [EINGABETASTE].

Jede Figur ist mit Fähigkeiten und Fertigkeiten ausgestattet, von denen manche für die Figurenart spezifisch und andere allen Figuren gemeinsam sind. Jeder Figurenart sind für die jeweiligen Fähigkeiten Punktwerte zugeordnet. Zusätzlich dazu beginnen Sie das Spiel mit einem „Topf“ mit 50 Punkten, die Sie Ihrer Figur für Bereiche zuordnen können, in denen diese besonders stark sein soll.

Nach der Wahl der Figur können Sie deren Namen mit der [RÜCKTASTE] oder durch Drücken von [STRG-C] löschen. Geben Sie dann den von Ihnen gewünschten Namen ein.

Der Kämpfer

Der Kämpfer verläßt sich auf seine Waffenkünste, seine Stärke und seine Vitalität, um die Härten des Lebens eines Helden zu überstehen. Seine Waffe ist sein Schwert und seine beste Verteidigung sein Schild. Bei Ihrem ersten Abenteuer in *Quest for Glory I* empfiehlt es sich, den Kämpfer zu wählen.

Der Magier

Der Magier verläßt sich auf seine Intelligenz und seine Zauberei. Er schützt sich am besten, indem er den Nahkampf meidet.

Der Dieb

Der Dieb verläßt sich auf sein Geschick, seine List und seine Behendigkeit. Die Waffe seiner Wahl ist der Dolch, den er vorzugsweise aus der Entfernung wirft. Seine beste Verteidigung im Nahkampf ist das Ausweichen.

ZUWEISEN VON FÄHIGKEITSPUNKTEN

Zum Hervorheben einer Fähigkeit verwenden Sie den Mauscursor, die [AUF-] und [ABWÄRTSPFEILTASTE], drücken die [TAB]-Taste (und [UMSCHALTASTE-TAB] – nur Amiga) oder bewegen den Joystick nach vorn und zurück. Zum Zuweisen von Fähigkeitenpunkten drücken Sie die rechte [PFEILTASTE] (die rechte Maustaste oder bewegen Sie den Joystick nach rechts – nur PC). Bei jedem Durchführen dieses Verfahrens werden der markierten Fähigkeit 5 Punkte zugewiesen. Drücken Sie die linke [PFEILTASTE], (linke Maustaste oder bewegen Sie den Joystick nach links – nur PC), um von einer Fähigkeit 5 Punkte abzuziehen (die ursprüngliche Punktzahl einer Fähigkeit darf jedoch nicht unterschritten werden). (Zur „Feineinstellung“ können Sie mit den Tasten [+] und [-] jeweils einen Punkt hinzufügen bzw. abziehen. – Nur Amiga)

Um einer Figur eine Fähigkeit zuzuweisen, die normalerweise nicht für diese verfügbar wäre (wie z. B. das Knacken von Schlössern für einen Kämpfer), wählen Sie in dem entsprechenden Menü die gewünschte Fähigkeit und weisen die Punkte nach dem oben angegebenen Verfahren zu. Für die Mindestfähigkeitsebene von 5 werden 15 Punkte aus dem Topf der verfügbaren Punkte genommen und automatisch zugewiesen.

Die Punkte für Gesundheit, Durchhaltevermögen und Magie können nicht direkt zugewiesen werden. Sie ändern sich automatisch, wenn Sie mehr Erfahrung gewinnen, verletzt werden oder bestimmte Fähigkeiten umwandeln.

EIGENSCHAFTEN

Strength (Stärke) ist besonders für körperliche Aktivitäten wie Kämpfe von Bedeutung. Der Kämpfer muß stark sein, um Erfolg zu haben.

Intelligence erlaubt dem Magier, Zauberei erfolgreich zu lernen und anzuwenden. Alle Figuren profitieren von ihrer Intelligenz, wenn es z. B. darum geht, den Gegner im Kampf geschickt auszunötvieren.

Agility (Behendigkeit) ist wichtig im Kampf, zum Knacken von Schlössern und für die List. Ohne Behendigkeit kommt der Dieb nicht weit.

Vitality bestimmt, wieviele Schläge eine Figur hinnehmen kann und wie schnell sie sich von Verletzungen und großen Anstrengungen erholt. Eine hohe Vitalität ist vor allem für den Kämpfer von Nutzen.

Luck (Glück) kann Ihnen auf die seltsamste Art und Weise zu Hilfe kommen. Besonders der Dieb braucht eine ganze Portion Glück.

FÄHIGKEITEN

Die Waffenkunst bestimmt die Fähigkeit der Spielfigur, im Kampf einen erfolgreichen Schlag auszuführen.

Parry (Abwehren) ist die Fähigkeit, mit einer Waffe oder einem Schild den Schlag des Gegners abzuwehren.

Dodge (Ausweichen) ist die Fähigkeit, sich bei einem Schlag rechtzeitig zu ducken oder ihm seitlich auszuweichen.

Stealth (List) betrifft die Fähigkeit, sich leise und unbemerkt unter Ausnutzung von Schatten und anderen Deckungen zu bewegen.

Pick Locks (Schlösser knacken) ist die Fähigkeit, verschlossene Türen, Truhen usw. im Nu zu öffnen. Um diese Fähigkeit zu nutzen, braucht man jedoch einen Satz Dietriche.

Throw (Werfen) legt die Begabung der Figur fest, einen kleinen Gegenstand, wie z. B. einen Stein oder einen Dolch, gezielt zu werfen.

Climb (Klettern) ist die Fähigkeit der Figur, an schwierigen Oberflächen hochzuklettern.

Magic ist die zum Erlernen und Anwenden von Zaubersprüchen benötigte Grundfähigkeit.

Jede Figur verfügt auch über Merkmale, die auf der Grundlage bestimmter Eigenschaften und Fähigkeiten automatisch festgelegt werden:

Health Points (Gesundheit) betrifft die Verletzungen, die eine Figur hinnehmen kann, bevor sie stirbt.

Stamina Points (Durchhaltevermögen) bestimmt, über wieviel Energie eine Figur verfügt. Bei niedrigem Durchhaltevermögen ist die Figur schwach. Im Kampf ist sie weniger effektiv und kann daher leichter verletzt werden.

Magic Points (Magie) bestimmt, wie häufig die Spielfigur zaubern kann. Ohne Magiepunkte keine Zauberei. – (Nur Amiga)

Für die Fähigkeiten und Fertigkeiten gilt: Übung macht den Meister. Häufig verwendete Fähigkeiten werden schneller verbessert, während nie ausgeübte Fähigkeiten auf ihrer ursprünglichen Stufe bleiben. Die Figur kann nur diejenigen Fähigkeiten verbessern, die Sie ihr mit in die Wiege gelegt haben (d. h. Fähigkeiten, denen Sie mindestens 5 Punkte zugewiesen haben – nur PC)

IHRE ROLLE

Sie beginnen *Quest for Glory* als frischgebackener Absolvent der Abenteuerfernuniversität für Helden.

In Ihrer Abenteuerzunft fanden Sie die folgende Anzeige: „Gesucht: Held. Keine Erfahrung erforderlich. Besuchen Sie das wunderschöne Spielburg, kämpfen Sie gegen Ungeheuer und Banditen. Der erfolgreiche Bewerber erhält eine Belohnung sowie den Titel „Held von Spielburg“.“

Es klang wirklich gut, besonders der Satz „Keine Erfahrung erforderlich“. Inzwischen jedoch, nach einer einmonatigen Reise durch unwegsames Gebiet, wo bei jeder Biegung eine andere Gefahr lauerte, hat Ihre Begeisterung etwas nachgelassen. Aber jetzt stehen Sie vor den Stadttoren, und zum Umkehren ist es zu spät. Sie werden die Ungeheuer und Banditen, die Spielburg verseuchen, schlagen, oder bei dem Versuch Ihr Leben lassen (und im Moment sieht es eher nach dem letzteren aus!).

Sie werden jetzt zu Ihrer Spielfigur und müssen so denken, argumentieren und Probleme lösen, wie diese es tun würde. Sie können nur gewinnen, wenn Sie beim Kampf ums Überleben die Fähigkeiten und Eigenschaften Ihrer Figur gezielt einsetzen.

Das Sonderhandlungssymbol – nur PC

Auf der Standardsymboleiste werden Sie zwei neue Symbole entdecken. Eines davon ist das Sonderhandlungssymbol. Wenn Sie dieses Symbol wählen, erscheint eine neue Symboleiste.

Über die Symbole werden besondere Handlungen der Spielfigur gesteuert.

GEHEN veranlaßt Ihren Helden, nach dem Durchführen einer Handlung weiterzugehen.

LAUFEN veranlaßt den Helden, schnell zu laufen (nehmen Sie sich vor dem Dinosaurier in acht!).

SCHLEICHEN veranlaßt den Helden zu vorsichtigen Bewegungen.

SCHLAFEN läßt den Helden ein Nickerchen einlegen.

Die **FIGUR** ermöglicht Ihnen, die Daten Ihrer Figur einzusehen.

Die **SANDUHR** zeigt die aktuelle Spielzeit an.

Der **HAKEN** bedeutet, daß Sie im Moment kein Symbol wählen möchten. Durch die Wahl dieses Symbols gelangen Sie zur Hauptmenüleiste zurück.

Das **FRAGEZEICHEN** liefert Ihnen eine Definition der anderen Symbole auf der Leiste, wenn Sie den Fragezeichencursor darauf bewegen.

DAS LEBEN IN DIESER VERRÜCKTEN WELT

Wie im wirklichen Leben müssen Sie auch in dieser Welt einige grundlegende Regeln beachten, um am Leben zu bleiben. Sie müssen z. B. täglich zwei Mahlzeiten zu sich nehmen. Wenn Sie Nahrungsmittel bei sich tragen, essen Sie automatisch. Achten Sie also darauf, daß Ihnen die Vorräte nicht ausgehen.

Außerdem brauchen Sie Ihren Schlaf, um Ihre Gesundheits-, Durchhaltevermögen- und Magiepunkte zu regenerieren. Ohne Schlaf schwinden die Punkte sehr schnell. Am besten schläft man in der Nacht, da das Reisen bei Tag weniger gefährlich ist. Außerdem sind Helden berühmt-berüchtigt für Ihren „Typ-A-Charakter“. Passen Sie jedoch auf, wo Sie sich hinlegen, damit Sie nicht als Mitternachtsschmaus enden.

Die Bedürfnisse des täglichen Lebens kosten natürlich auch Geld. Um Geld zu verdienen, können Sie eine Mission durchführen (im Zunfthaus ausgeschrieben), ein reiches Ungeheuer erledigen oder (o Graus) in der Burg arbeiten. Zehn Silberstücke der

Landeswährung entsprechen einem Goldstück. Nahrungsmittel, Ausrüstungsgegenstände, Zauber und Heiltränke können in den Läden von Spielburg erstanden werden.

Den Großteil Ihrer Ausrüstung tragen Sie in einem Rucksack mit sich. Wieviel Sie tragen können, hängt von Ihrer Kraft und dem Gewicht der Ausrüstung ab.

Sollten Sie es einmal eilig haben (weil Sie etwa von einem Ungeheuer verfolgt werden, geben Sie **run** ein (oder wählen das entsprechende Symbol – nur PC), um sich schneller fortzubewegen. Laufen Sie jedoch nicht zu weit, Sie ermüden sonst zu sehr. Geben Sie **walk** ein (oder wählen Sie das entsprechende Symbol), um wieder zu gehen.

GEWINNEN DES SPIELS

Wenn Sie *Quest for Glory I* erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie Ihre Spielfigur speichern, um sie in *Quest for Glory II: Trial by Fire* wiederzuverwenden. Sie werden aufgefordert, eine formatierte, beschreibbare Diskette einzulegen. Mit der Diskette beginnen Sie *Trial by Fire* mit einem Vorteil.

UNTERHALTUNG MIT ANDEREN SPIELFIGUREN

Im Tal von Spielburg Valley werden Sie auf recht seltsame menschliche und andere Wesen stoßen. Die meisten verfügen über Informationen, die Sie gut gebrauchen können. Sprechen Sie mit Ihnen, um so allerhand zu erfahren.

Sie sollten mit jedem sprechen (TALK). (Klicken Sie mit dem MUND-Symbol auf die Wesen – nur PC)

Alle diese Wesen verstehen Sätze, mit denen Sie sie nach etwas fragen (ask about), das in ihrem Fachgebiet liegt. Wenn Sie mit Zara in Ihrem Magiegeschäft sprechen, können Sie z. B. „ask about magic“ eingeben. Und den Sheriff können Sie nach den Helden fragen. Schreiben Sie alles auf, was Ihnen wichtig erscheint. Bei diesen Gesprächen erhalten Sie fast alle Hinweise, die Sie brauchen, um zu einem Helden zu werden.

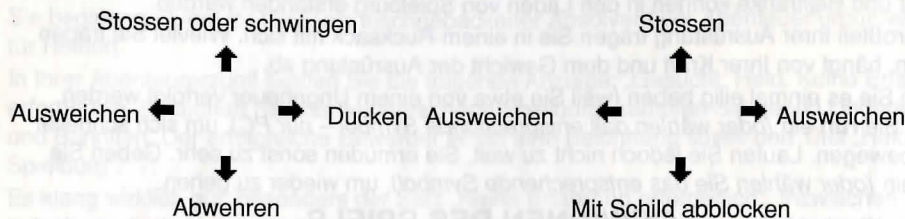
Viele der Antworten auf Ihre Fragen legen weitere Fragen nahe oder weisen auf Personen hin, die mehr wissen. Wenn Sie beispielsweise den Sheriff nach den Helden fragen, antwortet er Ihnen, daß Sie im Zunfthaus mit Wolfgang sprechen oder sich in der Burg Spielburg erkundigen sollen. Dann erwähnt er vielleicht noch die Banditen, um Sie in diese Richtung zu weisen. Hören Sie immer genau hin, und halten Sie die Augen offen!

KAMPF

Die Welt ist voller Ungeheuer und Bösewichte, und wenn Sie lange genug am Leben bleiben wollen, um zum Helden zu werden, sollten Sie lernen, wie man diese bekämpft. Wenn ein Ungeheuer Ihrer Figur nahe genug kommt, um sie anzugreifen (oder wenn Sie **fight** eingeben – nur Amiga), kommt es zu einem Zusammenstoß. Der Kampf findet entweder in dem Raum statt, in dem Sie dem Ungeheuer begegnen (so daß mehr Raum für Bewegungen und Strategie bleibt), oder es erscheint eine Nahaufnahme des Ungeheuers.

Beim Zusammentreffen mit einem Ungeheuer heißt es schnell reagieren. Ist das Ungeheuer noch etwas weiter entfernt, können Sie bereits mit Dolchen werfen oder einen Zauber sprechen. Um mit dem Kampf zu beginnen, können Sie auch **fight** eingeben. (Greifen Sie es mit dem Schwert an, wenn es sich nahe genug befindet. – Nur PC). Während des Kampfes können Sie einige Zauber sprechen, aber Sie haben nicht die Zeit zur Verwendung von Heil- oder anderen Tränken.

Kampf aus der Entfernung (Amiga)



Nahkampf (Amiga)

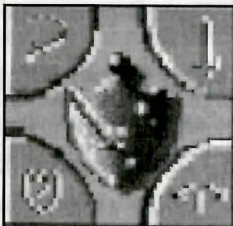


PC-MENÜS

KAMPFMENÜ DES KÄMPFERS

Schwingen
Veranlaßt Sie, nach Ihrem Gegner zu schlagen.

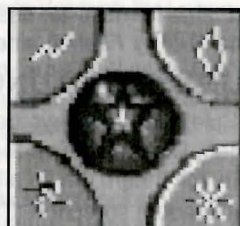
Abblocken
Veranlaßt Sie, die Schläge Ihres Gegners abzublocken.



Stossen
Veranlaßt Sie, auf Ihrem Gegner einzustechen.

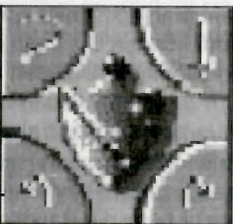
Ausweichen
Veranlaßt Sie, den Schlägen Ihres Gegners auszuweichen.

Alternatives Menü



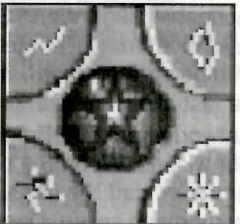
KAMPFMENÜ DES DIEBS

Nach links ausweichen
Veranlaßt Sie, den Schlägen Ihres Gegners nach links auszuweichen.



Nach rechts ausweichen
Veranlaßt Sie, den Schlägen Ihres Gegners nach rechts auszuweichen.

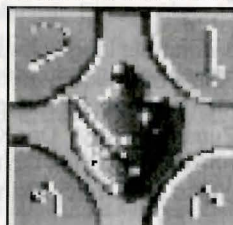
Alternatives Menü



KAMPFMENÜ DES MAGIERS

Zap
Veranlaßt Sie, einen ZAP-Zauber anzuwenden.

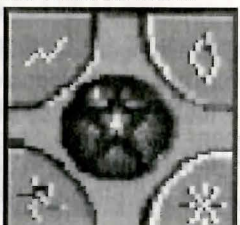
Run
Veranlaßt Sie, vor Ihrem Gegner davonzulaufen.



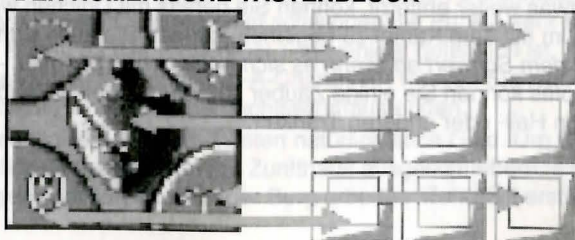
FLAME DART
Veranlaßt Sie, einen FLAME-DART-Zauber anzuwenden.

DAZZLE
Veranlaßt Sie, einen DAZZLE-Zauber anzuwenden.

Alternatives Menü



DER NUMERISCHE TASTENBLOCK



Timing ist das wichtigste Element der Kampfstrategie in *Quest for Glory*. Versuchen Sie, Ihren Schlag auszuführen, wenn der Gegner nicht geschützt ist. Versuchen Sie auch, seine Angriffe vorauszuahnen, um sich besser verteidigen zu können. Ob Sie einen Schlag abblocken oder ihm ausweichen sollten, hängt von Ihren Fähigkeiten und Ihrer Ausrüstung ab.

(Wenn Sie gegen ein Ungeheuer kämpfen, erscheint in der rechten unteren Bildschirmecke ein Kampfmenü. Von diesem Menü gibt es drei Varianten: eine für Kämpfer (Schwert), eine für Diebe (Dolch) und eine für Magier. Je nachdem, welche Waffe Sie benutzen, erscheint das Schwert- bzw. Dolchmenü automatisch. Wechseln Sie zwischen diesem und dem Zaubermenü, indem Sie auf die Mitte des Menüs klicken oder in der Mitte des numerischen Tastenblocks auf [5] drücken. – Nur PC)

Sollte Ihnen die Situation über den Kopf wachsen, können Sie **escape** (fliehen) eingeben oder [STRG-E] drücken, um sich zurückzuziehen (wechseln Sie zum Zaubermenü und wählen Sie das LAUFEN-Symbol, um „Spuren zu hinterlassen“. – Nur PC).

Viele Kämpfe können vermieden werden, was mitunter durchaus ratsam ist. Für einen angehenden Helden ist der Kampf jedoch eines der besten Mittel zum Ausbau seiner Fähigkeiten. Mit jedem Sieg über ein Ungeheuer gewinnen Sie an wertvoller Erfahrung, welche Ihre Chancen in zukünftigen Zusammenstößen verbessern. Denken Sie immer daran, nach gewonnener Schlacht die Leiche Ihres Gegners zu durchsuchen (geben Sie **search the body** ein bzw. klicken Sie das HAND-Symbol auf den Körper – nur PC), da manche Wesen Geld oder nützliche Gegenstände bei sich tragen.

In den meisten Fällen werden während des Kampfes Statusbalken eingeblendet, um Sie über die Gesundheits-, Durchhaltevermögen- und Mana- (magische Energie) Punkte Ihrer Spielfigur zu informieren. Beim Kampf und Einsatz Ihrer Fähigkeiten verbrauchen Sie Durchhaltevermögenspunkte. Ist das Durchhaltevermögen erschöpft, nimmt die Gesundheit ab. Sind alle Gesundheitspunkte aufgebraucht, ist die Figur tot. Für Ihren Gegner wird ebenfalls ein Gesundheitsbalken angezeigt, an dem Sie den Grad der Verletzungen Ihres Gegners ablesen können.

FÄHIGKEITEN DES DIEBS

Diebe verfügen über zwei besondere Fähigkeiten: das Knacken von Schlössern und List. Zum Einsetzen dieser Fähigkeiten geben Sie **pick lock** ein (klicken Sie mit dem Dietrich aus Ihrem Inventar auf das betreffende Schloß – nur PC), um eine verschlossene Tür zu öffnen, oder **sneak** (wählen Sie im Action-Menü das SCHLEICHEN-Symbol – nur PC), um zu schleichen. Wenn Sie mit dem „Schleichen“ fertig sind, geben Sie **walk** ein (wählen Sie das GEHEN-Symbol – nur PC), um normal weiterzugehen. Wenn Sie schleichen, werden Sie von Ungeheuern und anderen Gegnern nicht so leicht gesehen und gehört.

MAGIE

Amiga

Der Magier beginnt das Spiel mit einem Zauber: ZAP. Um mehr Zauber zu lernen, benötigt er Schriftrollen, die er entweder findet oder kauft. Die ihm bekannten Zauber werden gemeinsam mit den dafür benötigten Magiepunkten (MP) und seinem Können in bezug auf in diesen Zauber in seinem Inventar aufgelistet. Seine Zauberkünste verbessern sich mit der Erfahrung. Zum Anwenden eines Zaubers geben Sie **cast** (oder [STRG-C]) gefolgt vom [Namen des Zaubers] ein.

PC – Zaubern: Die Zaubersymbolleiste

Zusätzlich zu den Standardsymbolen und dem Sonderhandlungssymbol (einem Stern) finden Sie oben auf dem Bildschirm auch noch das Zaubersymbol.

Wählt ein Magier das Zaubersymbol, werden eine Zaubersymbolleiste und das Zauberinventar eingeblendet.

Auf der Zaubersymbolleiste befinden sich vier Symbole.

SEHEN (AUGEN-Cursor) dient zum Einsehen der Zauber in Ihrem Inventar. Sie erhalten Namen und Definition der einzelnen Zauber, die dafür benötigten MP sowie das Maß des Könnens in bezug auf den Zauber.

ANWENDEN (HAND-Cursor) dient zum Anwenden des mit dem Handcursor angeklickten Zaubers.

Der **HAKEN** bedeutet, daß Sie momentan keine Zauber anwenden wollen. Durch die Wahl dieses Symbols gelangen Sie zurück zur Hauptsymbolleiste.

Das **FRAGEZEICHEN** liefert Ihnen eine Definition der anderen Symbole auf der Leiste, wenn Sie diese damit anklicken.

Unter der Zaubersymbolleiste befindet sich Ihr Zauberinventar. Der junge Magier verfügt nur über einen Zauber: Zap. Im Verlauf des Spiels kann Ihr Held bis zu sieben weitere Zauber erlangen. Eine vollständige Liste der Zauber finden Sie in der Anleitung der Abenteuerfernuniversität. Die Zauberkünste Ihres Magiers werden durch Erfahrung immer besser.

Zum Anwenden eines Zaubers wählen Sie diesen mit dem HAND-Cursor in Ihrem Zauberinventar und klicken dann das Zaubersymbol auf die Person oder Sache, die Sie verzaubern wollen.

Flame Dart ist der einzige Richtungszauber. Alle anderen Zauber werden sofort nach dem Klicken wirksam.

DAS ZAUBERERSPIEL

Das Zauberspiel, auch unter dem Namen Magierirrgarten bekannt, ist ein beliebter Zeitvertreib der Zauberer. Jeder Zauber hat seine eigene, ganz persönliche Version des Spiels. Traditionsgemäß hat auch Erasmus' Spiel einige Variationen.

Der Irrgartenbildschirm besteht aus zwei Statusbalken (Symbole), vier Zauberschaltflächen und einem mit Brücken, Leitern und Felsblöcken übersäten Irrgarten. Zwei hyperaktive Käfer versuchen, nicht in den Abgrund zu fallen. Der weiße (blaue) Käfer gehört Ihnen und der lila Käfer Erasmus. Ihr Ziel ist es, Ihren Käfer dazu zu bringen, daß er das Spiel zuerst beendet.

Die Statusbalken (Symbole) zeigen Ihre aktuellen Magiepunkte (MP) und die für den aktuellen Zauber verbleibende Zeit.

Für dieses Spiel müssen Sie das Spielbrett verzaubern. Wenn Sie über eine Maus verfügen, klicken Sie einfach auf eine Zauberschaltfläche. Bei Verwendung der Tastatur bewegen Sie den Schwert-Cursor mit der rechten und linken Pfeiltaste auf die gewünschte Zauberschaltfläche und drücken dann die [EINGABETASTE]. Spielen Sie mit einem Joystick, so bewegen Sie diesen in die gewünschte Richtung und drücken die Feuertaste, um den Zauber anzuwenden.

Nach der Wahl des Zaubers läuft die Zeituhr. Wieviel Zeit Sie haben, hängt von Ihrem Können in bezug auf den gewählten Zauber ab. Die Ausnahme bildet der *Trigger*-Zauber, der immer funktioniert und sofort wirksam wird.

Verwenden Sie *Fetch*, um eine Brücke oder Leiter zu positionieren. Bewegen Sie die Maus auf eine Brücke oder Leiter, drücken Sie die linke Maustaste, bewegen Sie das Objekt an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Taste los. Bei Verwendung der Tastatur oder des Joysticks drücken Sie die [EINGABE-] bzw. Feuertaste, um das Objekt aufzunehmen und ein zweites Mal, um es zu plazieren.

Verwenden Sie *Open*, um einen Felsbrocken aus dem Weg zu räumen. Zeigen Sie auf den störenden Brocken und klicken Sie mit der Maus oder drücken Sie die [EINGABETASTE]. Der Brocken verschwindet und taucht an einer anderen, willkürlich bestimmten Stelle wieder auf.

Mit *Trigger* ändern Sie die Größe Ihres Käfers. Jeder *Trigger*-Zauber bewirkt eine Umwandlung in die nächste Größe, d. h. klein zu mittelgroß, mittelgroß zu groß und groß zu klein. Nur kleine Käfer können durch einen Tunnel gehen, nur mittelgroße Käfer auf Leitern klettern. Mittelgroße Käfer fressen kleine Käfer und werden von großen gefressen. Alle Käfer lassen sich leicht ablenken, wenn sie Nahrung, einen Feind oder Freund sehen. Käfer derselben Größe fühlen sich zueinander hingezogen.

Mit *Flame Dart* wird eine kleine Sonne in den Irrgarten gezaubert. Positionieren Sie diese mit der Maus oder den Pfeiltasten. Käfer mögen die Wärme und werden von einer nahen Sonne angezogen.

Stirbt einer der Käfer, erscheint am oberen Ende des Irrgarten ein neuer.

Das „Dag-Nab-It-Spiel“ Game – Nur Amiga

In der Diebeszunft ist das Messerwerfspiel „Dag-Nab-It“ besonders beliebt. Die Regeln sind ganz einfach:

Der Oberdieb und Sie werfen abwechselnd Messer auf eine Scheibe. Es gibt drei Runden, wobei jeweils drei Messer geworfen werden. Wie bei einer Dartsscheibe, gilt auch hier: je näher der Mitte, desto mehr Punkte. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Mit den Pfeiltasten oder der Maus legen Sie der Handposition entsprechend Wurfkraft und -winkel fest. Drücken Sie die [EINGABETASTE] oder klicken Sie auf die kleine Dag-Nab-It-Scheibe, um das Messer zu werfen.

Wenn Sie Dag-Nab-It spielen, werden Sie merken, daß es eigentlich ganz einfach ist.

EINFÜHRUNG IN QUEST FOR GLORY I

VORSICHT! Der folgende Abschnitt enthält Hinweise, die erfahrene Spieler vielleicht nicht sehen möchten. Lesen Sie NUR weiter, falls Sie am Anfang mit *Quest for Glory* Schwierigkeiten haben sollten.

(Amiga-Benutzer: Beim Starten von Quest for Glory I sehen Sie das Poster „Hero Wanted“ und drei Schilder. Das erste Schild ist mit einem blauen Rechteck hervorgehoben.)

Wählen Sie INTRODUCTION. Klicken Sie die Maus oder drücken Sie die [EINGABE-] oder [FEUERTASTE], um eine aufregende Einführung und eine Liste der Mitwirkenden zu sehen. Legen Sie sich danach Ihre Rüstung an, nehmen Sie Schwert und Schild und bereiten Sie sich auf das größte Abenteuer aller Zeiten vor: *Quest for Glory*. Auf dem Figurenauswahlbildschirm klicken Sie auf das Bild des Kämpfers oder drücken die [TAB]-Taste, um den Kämpfer zu markieren, und betätigen zu dessen Wahl dann die [EINGABE-] oder [FEUERTASTE].

Es erscheint das sogenannte Character Sheet, auf dem die Eigenschaften Ihrer Spielfigur beschrieben werden.

Drücken Sie [TAB], um STRENGTH (Stärke) 25 zu markieren.

Drücken Sie 10mal die rechte [PFEILTASTE]. Ihre Stärke beträgt jetzt 75.

Geben Sie Ihrem Helden einen Namen.

Wählen Sie START und klicken Sie die Maustaste oder drücken Sie die [EINGABE-] bzw. [FEUERTASTE], um mit Ihrem Abenteuer zu beginnen.

Wenn Sie eine Handlung ausführen, erscheint danach meist ein Meldungsfenster. Drücken Sie die [EINGABETASTE], wenn Sie die Meldung gelesen haben, um das Fenster auszublenden und mit dem Spiel fortzufahren.

Sie befinden sich jetzt in der Stadt Spielburg. Lesen Sie die Meldungen.

Geben Sie folgendes ein: **look at sheriff** (oder klicken Sie mit dem AUGEN-Symbol auf den Sheriff – nur PC)

Geben Sie folgendes ein: **look at otto** (oder klicken Sie mit dem AUGEN-Symbol auf Otto – nur PC)

Geben Sie folgendes ein: **ask about heroes** – nur Amiga

Geben Sie folgendes ein: **ask about brigands** – nur Amiga

(Wählen Sie das GEHEN-Symbol – nur PC)

Bewegen Sie Ihren Helden mit der Maus oder den [PFEILTASTEN] in die obere rechte Bildschirmecke. Verlassen Sie den Bildschirm nach rechts.

Geben Sie folgendes ein: **look at fruit** (oder klicken Sie mit dem AUGEN-Symbol auf die Frucht – nur PC)

(Abkürzung: Drücken Sie [STRG-L], damit der Computer **look at** für Sie schreibt. Geben Sie dann **fruit** ein, und drücken Sie die [EINGABETASTE].)

Sehen Sie sich die Zentaurin an. (Klicken Sie mit dem AUGEN-Symbol auf die Zentaurin – nur PC)

Sprechen Sie mit der Zentaurin. (Klicken Sie mit dem MUND-Symbol auf die Zentaurin. Versuchen Sie so viele Informationen wie möglich von ihr zu erhalten – nur PC)

Bewegen Sie Ihren Helden mit den Pfeiltasten links vom Bildschirm.

(Amiga – Wenn sich Ihr Held zu langsam bewegt, drücken Sie mehrmals die Taste [+]. Drücken Sie auf einem langsameren Computer [ESC], um die Menüs einzublenden. Wählen Sie im Games-Menü HIGH SPEED HERO. NORMAL HERO SPEED erleichtert die Fortbewegung auf engem Raum.)

(PC – Wenn sich Ihr Held zu schnell oder zu langsam bewegt, wählen Sie in dem Menü am oberen Bildschirmrand das Steuerungssymbol. Stellen Sie dann die Geschwindigkeit Ihres Helden nach Belieben ein.)

Geben Sie folgendes ein: **look** (oder sehen Sie sich mit Hilfe des AUGEN-Symbols um – nur PC)

Bewegen Sie Ihren Helden mit den Pfeiltasten zum Eingang der Taverne (Tür mit dem Bierkrug). Wenn Sie auf die Tür zugehen, öffnet sich diese automatisch. (PC – Klicken Sie mit dem HAND-Symbol auf die Tür, damit sie sich öffnet.)

Sie befinden sich jetzt in der Taverne (sehen Sie sich mit dem AUGEN-Symbol um – nur PC). Lesen Sie die Meldungen. Geben Sie **save game** und dann in der Taverne ein. (Nur PC- Verwenden Sie zum Speichern des Spiels die Systemsteuerung. Nennen Sie Ihr Spiel „in der Taverne“.)

Bewegen Sie Ihren Helden mit den Pfeiltasten zu dem mittleren Barhocker.

Geben Sie folgendes ein: **sit** (Klicken Sie mit dem HAND-Symbol auf den Hocker, um sich hinzusetzen – nur PC.)

(Sprechen Sie mit dem Barkeeper. (MUND-Symbol.) – nur PC)

Geben Sie folgendes ein: **ask about drinks** (PC-Wählen Sie auf dem Gesprächsmenü „Ask about DRINKS“.)

Geben Sie folgendes ein: **order dragon's breath** (PC – Wählen Sie „ask about DRAGON'S BREATH“.)

Wechseln Sie in Ihr INVENTAR und wählen Sie das GELD.

Klicken Sie mit dem GELD auf den Barkeeper.

Geben Sie folgendes ein: **drink breath** (Wählen Sie DRAGON'S BREATH – nur PC)

(Hoppla! Wie gut, daß Sie das Spiel vorher gespeichert hatten!)

Geben Sie folgendes ein: **restore game** (Stellen Sie Ihr Spiel über die Systemsteuerung wieder her – nur PC)

Sie gelangen zurück zu der Stelle, an der Sie das Spiel gespeichert haben. Alles, was Sie nach dem Speichern des Spiels getan haben, wurde gelöscht. Versuchen Sie es also noch einmal.

Bewegen Sie Ihren Helden mit den Pfeiltasten zum rechten Barhocker.

Geben Sie folgendes ein: **look at stool** (Sehen Sie sich mit dem AUGEN-Symbol den Hocker an – nur PC)

Vielleicht braucht Spielburg wirklich jemanden, der hier einmal so richtig aufräumt!

Nachdem Sie jetzt mit Spielburg und der Welt von *Quest for Glory* bekannt gemacht wurden, können Sie [F9] drücken (oder auf der Systemsteuerung RESTART wählen – nur PC), um das Spiel noch einmal von vorn zu beginnen. Wählen Sie jetzt START NEW HERO, und stellen Sie sich einen Helden nach Ihren Vorstellungen zusammen. Denken Sie daran, das Spiel häufig zu speichern. Viel Spaß!

© 1992, 1994 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an Kixx. Kopie, Verleih und Wiederverkauf jeglicher Art ohne vorherige Genehmigung sind streng untersagt.

QUEST FOR GLORY I

MANUALE TECNICO

COME LEGGERE QUESTO MANUALE

In tutto il manuale le informazioni verranno presentate nei modi seguenti:
I COMANDI dei MENU saranno in stampatello.

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

I comandi digitati appariranno in grassetto.

Esempio: 'type: **ask about brigands**' (digitare: chiedi informazioni sui briganti)

'type: **cd \sierra**' (digitare: cd \sierra)

Le parti della riga di comando che non devono essere digitate non appariranno in grassetto. Ad esempio, nella riga 'type: **cd \sierra**', la parola 'type:' (digitare:) non deve essere digitata.

[Il testo di esempio] e i [NOMI DEI TASTI] appariranno tra parentesi quadre per distinguersi dal resto del testo.

Esempio: [Nome del gioco] [Nome della directory] e [BARRA SPAZIATRICE], [TAB], [PGSU]

Le parentesi non rappresentano tasti e non devono essere digitate.

Due o più tasti che vanno premuti contemporaneamente sono separati da un trattino (-). Il trattino non rappresenta un tasto e non deve essere digitato.

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

Gli spazi che dividono diverse parti di un comando devono essere digitati.

Esempio: 'digitare **cd \sierra**'. Lo spazio tra **cd** e **\sierra** deve essere digitato come parte del comando.

Il termine dischetto indica dischi floppy da 3,5 o 5,25 pollici.

NOTA: se il disco di gioco contiene un file README (LEGGIMI), questo potrebbe contenere informazioni e istruzioni importanti che non erano disponibili quando la documentazione e il materiale relativi a questo gioco sono stati stampati.

AVVIO: UNITÀ PER DISCHETTI

Si consiglia di eseguire sempre copie di backup dei dischetti originali del gioco affinché questi durino più a lungo e siano protetti contro eventuali danni. Per l'esecuzione delle copie, attenersi alle istruzioni del proprio computer.

Se si gioca dai dischetti invece che dal disco rigido, è anche opportuno formattare un dischetto vuoto su cui salvare i giochi. *Salvare i giochi su dischetto è un'ottima idea, anche se il gioco viene eseguito dal disco rigido.* Per formattare un dischetto vuoto, attenersi alle istruzioni del proprio computer e tenerlo a portata di mano per salvare il gioco.

AMIGA

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

NOTA: RINOMINARE le copie di tutti i dischi di gioco per rimuovere le parole "COPIA DI" dal nome del disco. Se le parole "COPIA DI" non vengono rimosse dai nomi dei dischi di TUTTE le copie, il sistema continuerà a richiedere il disco originale e non sarà possibile eseguire il gioco.

1. Avviare il sistema con Workbench e inserire il Disco 1 del gioco Sierra.
2. Fare doppio clic sull'icona del disco, quindi fare doppio clic sull'icona di installazione.
3. Attenersi ai prompt che compaiono sullo schermo e confermare la selezione facendo clic con il mouse sull'elemento scelto.
4. Verrà chiesto se si desidera installare il gioco sul disco rigido. In caso negativo, selezionare NO. In caso affermativo, selezionare YES (Sì).
5. Con il mouse selezionare l'unità del disco rigido su cui si desidera installare il gioco.
6. Attenersi ai prompt che compaiono sullo schermo per completare l'installazione.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Dai dischetti

1. Se si dispone di meno di 1 megabyte di memoria per Amiga, scollegare tutte le unità esterne a sistema spento.
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.

SPOSTAMENTO DELL'EROE

È possibile spostare il personaggio sullo schermo mediante i tasti [FRECCIA], il tastierino numerico o il mouse. Per fermare il personaggio mediante il tastierino, premere il numero [5] oppure premere di nuovo l'ultimo tasto direzionale usato. **Non tentare di spostare il personaggio tenendo premuto il tasto direzionale, perché inizierà a muoversi e a fermarsi continuamente e il progresso sarà molto lento.**

Con il mouse, posizionare la freccia nel punto in cui si vuole spostare il personaggio, quindi fare clic con il pulsante sinistro del mouse.

Menu

Se si preme il tasto [ESC] apparirà un barra dei menu nella parte superiore dello schermo con diversi menu che possono essere aperti per visualizzare i comandi disponibili.

Tasti da usare nei menu

- Per aprire un menu usare i tasti [FRECCIA] sinistra e destra; per evidenziare un elemento all'interno di un menu, usare i tasti [FRECCIA] su e giù.
- Premere [INVIO] per selezionare un comando evidenziato.
- Premere [ESC] per tornare al gioco senza scegliere alcun comando.

Controllo della velocità del gioco

A volte può essere utile rallentare la velocità dell'animazione del gioco per affrontare una sezione difficile o per osservare qualcosa più attentamente. Altre volte, è utile accelerare le azioni del gioco. In *Quest for Glory I*, la velocità dell'animazione è controllata dai tasti [+] e [-], oppure selezionando una scelta dal menu Speed (Velocità) mediante il mouse o i tasti [FRECCIA]. È inoltre possibile scegliere HIGH SPEED HERO (eroe a velocità elevata) o NORMAL HERO SPEED (eroe a velocità normale) dal menu Game (Gioco). Se si dispone di un computer lento, usare il comando HIGH SPEED HERO (eroe a velocità elevata) per camminare più velocemente. Potrebbe essere necessario tornare a NORMAL HERO SPEED (eroe a velocità normale) per muoversi in zone strette ed entrare in nuove stanze.

SCORCIATOIE PER COMANDI FREQUENTI

Molti comandi frequenti possono essere eseguiti rapidamente mediante tasti funzione e di controllo.

[MAIUSC-CLIC]

La funzione [MAIUSC-CLIC] consente di "guardare" una persona o un oggetto usando il mouse. Posizionare la freccia del mouse sulla persona o sull'oggetto desiderato, quindi tenere premuto il tasto [MAIUSC] e fare clic con il pulsante del mouse. Comparirà un messaggio descrittivo.

Nota: gli utenti che dispongono di un mouse a più pulsanti dovrebbero usare il pulsante DESTRO e non occorre che premano il tasto [MAIUSC].

Tasto [TAB]

Durante l'esecuzione dei giochi Sierra, il tasto [TAB] consente di accedere a due funzioni molto importanti: la visualizzazione degli elementi presenti nell'inventario e, se non si utilizza il mouse, la selezione di opzioni da determinati menu. Sarà necessario usare il tasto [TAB] per evidenziare le opzioni nei seguenti menu:

Menu

Schermo introduttivo

Restart Game (Riavvia gioco)

Quit Game (Abbandona gioco)

Character Sheet (Descriz. personaggio)

Save Game (Salva gioco)

Restore Game (Ripristina gioco)

Dead Hero (Eroe morto)

Scegliere da

Introduction (Introduzione), Start New Hero (Inizia nuovo eroe), Continue Quest (Continua la ricerca)

Restart (Riavvia), Continue (Continua)

Quit (Abbandona), Don't Quit (Non abbandonare)

Character setup choices (Scelte di impostazione del personaggio)

Save (Salva), Change Directory (Cambia directory), Cancel (Annulla), Replace (Sostituisci)

Restore (Ripristina), Change Directory (Cambia directory), Cancel (Annulla)

Restore (Ripristina), Restart (Riavvia), Quit (Abbandona)

Mouse (facoltativo)

Il mouse è utile per spostare il personaggio e conoscere l'ambiente circostante. Per spostare il personaggio con il mouse, posizionare la freccia nel punto in cui deve spostarsi il personaggio, quindi fare clic con il pulsante sinistro del mouse. In molte scene è possibile ottenere informazioni su persone o oggetti mediante la funzione [MAIUSC-CLIC] descritta nella sezione "Scorciatoie per comandi frequenti" di questo manuale.

COMUNICARE CON QUEST FOR GLORY I

Molti personaggi del gioco potranno darvi informazioni di vario genere. Per comunicare con un personaggio, digitare **ask about** (chiedi informazioni su) [personaggio, soggetto o oggetto] (ad esempio: **ask about the brigands**) (chiedi informazioni sui briganti), oppure premere [CTRL-A], quindi digitare **[personaggio, soggetto o oggetto]**. Con il mouse, scegliere il comando di menu ASK ABOUT (chiedi informazioni su). Provate diverse tecniche e comunicate con tutte le persone che incontrate.

Lungo il percorso potrete trovare oggetti di cui avete bisogno. Per prendere un oggetto, digitare: **take** (prendi) [oggetto]. Ad esempio, **take the note** (prendi l'appunto). Man mano che progredite, dovrete usare gli oggetti acquisiti. Potete provare diverse tecniche, ad esempio digitare: **use the** [oggetto] (utilizza [oggetto]), o **give the** [oggetto] **to** [personaggio] (dai [oggetto] al [personaggio]). Modi diversi di affrontare la stessa situazione possono dare risultati diversi.

Esaminare attentamente i dettagli. Per esaminare gli oggetti, digitare **look at the** (guarda) [oggetto], (ad esempio: **look at the table**) (guarda il tavolo), oppure premere [CTRL-L], quindi digitare il nome dell'oggetto.

Se si dispone di un mouse, è possibile usare la funzione [MAIUSC-CLIC] descritta nella sezione "Scorciatoie per comandi frequenti" in questo manuale. Per ottenere una descrizione generale della stanza o scena corrente, digitare **look** (guarda), o scegliere LOOK dal menu con il mouse.

Ridigitare i comandi

Se si desidera ripetere un comando, selezionare RETYPE (RIDIGITA) dal menu Action (Azione) oppure premere la [BARRA SPAZIATRICE] o il tasto [F3].

Inventario

Per visualizzare gli elementi di cui si dispone, selezionare INVENTORY (Inventario) dal menu Action (Azione), premere [CTRL-I] o il tasto [TAB]. Comparirà un elenco degli elementi disponibili. Per riprendere il gioco, premere [INVIO] o [ESC].

Pausa del gioco

Per mettere il gioco in pausa, selezionare PAUSE (PAUSA) dal menu Action (Azione) o premere [CTRL-P]. Per riprendere il gioco, premere [ESC] o [INVIO].

Salvataggio del gioco

Per salvare il gioco, selezionare SAVE (Salva) dal menu File, o premere [F5]. Per consentire errori di valutazione e un'esplorazione creativa, si consiglia di salvare spesso il gioco e di salvare diversi giochi da diversi punti durante l'esecuzione. È sempre meglio salvare il gioco prima di accedere a situazioni potenzialmente pericolose. Si consiglia inoltre di salvare il gioco dopo un notevole progresso.

Nota: se si gioca da dischetti, occorre avere a disposizione un dischetto separato e formattato per salvare i giochi. Si consiglia anche di creare diverse directory e cartelle sul disco su cui verranno salvati i giochi al fine di assicurare uno spazio adeguato per la memorizzazione dei giochi.

Per salvare i giochi sul disco rigido, si consiglia di creare una o più directory o cartelle per i giochi salvati sul disco rigido. Per creare tali directory o cartelle, consultare le istruzioni del proprio computer.

Si possono attribuire nomi ai giochi salvati mediante frasi standard. Ad esempio, se ci si trova su una spiaggia, si può chiamare il gioco "fermo su una spiaggia", o semplicemente "spiaggia".

Ripristino del gioco

Selezionare RESTORE (Ripristina) dal menu File, o premere [F7]. Vi verrà richiesto di selezionare il gioco che si desidera ripristinare. (Agli utenti che dispongono di un sistema con una sola unità verrà richiesto di inserire il dischetto per i giochi salvati.) Evidenziare il gioco desiderato e selezionare RESTORE (Ripristina). Se il gioco da ripristinare si trova in una directory diversa, selezionare CHANGE DIRECTORY (Cambia directory).

Abbandono del gioco

Per smettere di giocare, selezionare QUIT (Abbandona) dal menu File, oppure premere [CTRL-Q].

Ripristino del gioco

Per ripristinare il gioco in qualsiasi momento, selezionare RESTART (Riavvia) dal menu File, oppure premere il tasto [F9]. Il gioco verrà ripristinato di fronte al cartello "Hero Wanted" (Eroe cercasi).

INTERAZIONE CON QUEST FOR GLORY I

In generale, è possibile interagire con il gioco digitando semplici comandi che consistono anche solo di un sostantivo o un verbo. Ad esempio, il comando **sit in the chair** (siediti sulla sedia) può essere abbreviato con **sit in chair** (siediti sedia) o addirittura con **sit** (siediti). Tranne se altrimenti indicato, premere [INVIO] dopo ciascun comando.

Dopo l'immissione di ogni comando, e in altri momenti durante il gioco, apparirà un riquadro di messaggio. Dopo aver letto il messaggio, premere [INVIO] per rimuovere il riquadro e riprendere il gioco.

Quest for Glory I è in grado di capire molti verbi comuni, ad esempio:

ASK (Chiedi)	SEARCH (Cerca)	TELL (Di)	DROP (Lascia andare)
BUY (Compra)	EAT (Mangia)	PLAY (Gioca)	SIT (Siediti)
THROW (Lancia)	CLIMB (Scala)	GET (Ottieni)	PUSH (Spingi)
SNEAK (Striscia)	USE (Usa)	CLOSE (Chiudi)	GIVE (Dai)
READ (Leggi)	WALK (Cammina)	DRINK (Bevi)	STAND (Alzati in piedi)
OPEN (Apri)	RUN (Corri)	TAKE (Prendi)	

GUARDATE dappertutto. Esplorate a fondo l'ambiente circostante; aprite porte e cassetti, guardate sotto e dietro gli oggetti alla ricerca di oggetti utili e suggerimenti. Osservate attentamente tutti gli oggetti che trovate altrimenti potreste lasciarvi sfuggire dettagli importanti.

ESPLORATE molto attentamente tutte le aree del gioco. Esaminate tutte le zone della città di Spielburg e la vallata circostante. Fate attenzione!! Molte insidie vi aspettano.

DISEGNATE UNA MAPPA man mano che progredite nel gioco. Annotate tutte le aree che visitate con informazioni sugli oggetti trovati e le zone pericolose vicine. Se si omette un'area, potrebbero sfuggire suggerimenti importanti.

CHIEDETE INFORMAZIONI su tutto quello che pensate che un personaggio possa sapere, dato che questo è il modo migliore per sapere cosa succede veramente nella vallata. Ma fatelo con discrezione. Alcuni personaggi saranno cordiali e disponibili e vi daranno informazioni e consigli preziosi; altri potrebbero mettervi sulla cattiva strada.

OTTENETE oggetti che pensate vi possano servire. Incontrerete diversi oggetti che potranno esservi utili in un secondo tempo, ma non sovraccaricate il personaggio. La quantità di oggetti che si può trasportare dipende dalla vostra forza. È possibile visualizzare gli elementi presenti nell'inventario premendo il tasto [TAB] in qualsiasi momento.

USATE gli oggetti raccolti per risolvere problemi durante il gioco o per progredire e scoprire nuovi indizi.

FATE ATTENZIONE e state sempre all'erta; potrebbe verificarsi un disastro nei luoghi più inaspettati.

SALVATE SPESSO IL GIOCO, soprattutto se state per provare qualcosa di nuovo o di potenzialmente pericoloso. In tal modo, se succede qualcosa di grave, non sarà necessario ricominciare tutto dall'inizio. Salvate il gioco in diversi punti in modo da poter ritornare in un punto desiderato. Ciò vi consente di viaggiare indietro nel tempo e procedere in modo diverso se lo si desidera. NOTA: non è possibile salvare il gioco durante un combattimento.

NON SCORAGGIATEVI. Se giungete ad un ostacolo che sembra insormontabile, non perdetevi d'animo. Iniziate ad esplorare un'altra area, e ritornate in un secondo tempo. Vi è almeno una soluzione per tutti i problemi del gioco, e per alcuni ve n'è più di una. A volte se si risolve un problema in un dato modo, sarà più difficile risolvere il successivo; mentre altre volte sarà più facile. Se si rimane bloccati, è possibile tornare indietro ad un punto precedente del gioco, quindi scegliere un percorso diverso.

AGITE IN COMPAGNIA. Potrebbe essere utile (e divertente) giocare con un amico. Due (o più) menti sono meglio di una per interpretare indizi e risolvere problemi, e tutti gli eroi della storia avevano un compagno.

COS'È QUEST FOR GLORY?

Quest for Glory combina lo sviluppo del personaggio e il combattimento tipici dei giochi di ruolo, che richiedono l'uso della fantasia, e il concetto fondamentale del gioco di avventura che consiste nell'esplorare un mondo e risolvere problemi. "E così volete diventare un eroe..." è la prima scena di *Quest for Glory*.

Il principio fondamentale del gioco di ruolo è che dovete mettervi nei panni del personaggio per risolvere un problema. In *Quest for Glory I*, potete scegliere fra tre tipi di personaggi: il forte combattente, il misterioso mago o l'astuto ladro. Ognuno persegue lo stesso obiettivo: essere nominato Eroe di Spielburg. Tuttavia, ciascun personaggio intraprenderà l'impresa in modo diverso. Il mago si servirà di incantesimi per superare gli ostacoli, ma potrebbe non sopravvivere in un combattimento diretto contro un mostro. Il ladro dovrà usare l'astuzia per risolvere un problema che il combattente o il mago affronterebbero in modo diretto.

L'esperienza può rappresentare un incredibile vantaggio per gli eroi. Gli attributi migliorano nel corso del gioco. Le imprese che all'inizio potrebbero essere impossibili, risulteranno meno difficili man mano che le abilità del personaggio aumentano.

La conversazione è un elemento molto importante di *Quest for Glory*. Incontrerete molte persone e creature strane nella vallata. Per saperne di più sulla vallata e l'impresa da compiere, sarà necessario parlare con tutte le persone che si incontrano. Come il vostro personaggio, le creature che incontrate avranno personalità distinte, con abilità e conoscenze in campi diversi. Cercate di fare domande specifiche e ottenere il maggior numero di informazioni possibile.

Tutti gli eroi dovranno affrontare un certo numero di mostri ripugnanti e feroci. Se volete essere un eroe, dovrete affrontarli o evitarli, perché non ammettono discussione. Ogni battaglia vi consentirà di acquisire esperienza preziosa e molte vittorie vi permetteranno di conquistare tesori necessari per acquistare cibo ed equipaggiamento.

La vita dell'eroe, però, non è sempre così seria. Tra incontri disperati con mostri terribili e decisioni da cui dipende la vita, vi sono molti momenti alquanto divertenti. Spielburg è uno strano luogo dotato di numerose sfaccettature, come avrete presto occasione di constatare.

CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO

Prima di iniziare l'avventura, dovrete scegliere fra tre tipi di personaggi: il Combattente, il Mago o il Ladro. Dalla selezione effettuata dipenderanno in gran parte i tipi di ostacoli che incontrerete e i modi in cui li supererete. Mediante il mouse, il joystick o i tasti [FRECCIA], posizionare il cursore sul tipo di personaggio desiderato e premere [INVIO].

Ogni tipo di personaggio è dotato di abilità e competenze particolari, alcune specifiche del personaggio, altre comuni a tutti e tre. Ogni tipo dispone di punti preassegnati in base alle abilità. Inoltre, all'inizio del gioco avrete a disposizione 50 punti da assegnare alle aree in cui il personaggio deve essere più forte.

Dopo aver scelto un personaggio, è possibile cancellarne il nome mediante il tasto di [RITORNO] indietro o premendo [CTRL-C], e quindi sostituirlo con qualsiasi altro nome.

Il Combattente

Il Combattente fa affidamento sulla destrezza con le armi, la forza e la vitalità per superare le difficoltà che caratterizzano la vita dell'eroe. La sua arma è la spada e la sua difesa migliore lo scudo. Si consiglia di giocare come Combattente durante la prima avventura di *Quest for Glory I*.

Il Mago

Il Mago fa affidamento sull'intelligenza e gli incantesimi. Può proteggersi meglio evitando gli scontri diretti.

Il Ladro

Il Ladro fa affidamento su abilità, clandestinità e agilità. La sua arma preferita è il pugnale, che ama lanciare da una certa distanza. La sua tecnica migliore per difendersi in combattimento è la schivata.

ASSEGNAZIONE DI PUNTI DI ABILITÀ

Per evidenziare un'abilità, usare il cursore del mouse, i tasti [FRECCIA] su e giù, oppure premere il tasto [TAB] (*e [MAIUSC-TAB] – solo Amiga*) oppure spostare il joystick verso l'alto o verso il basso. Per assegnare punti a un'abilità, premere il tasto [FRECCIA] destra (*il pulsante destro del mouse o spostare il joystick verso destra – solo PC*). Ogni volta che si esegue tale procedura, vengono assegnati 5 punti all'abilità evidenziata. Per sottrarre 5 punti da un'abilità, premere il tasto [FRECCIA] sinistra, (*il pulsante sinistro del mouse o spostare il joystick verso sinistra – solo PC*). Non è possibile cancellare punti al di sotto del valore originale di una determinata abilità. (*Per aggiungere o sottrarre un solo punto alla volta, usare i tasti [+] e [-] – solo Amiga*)

Per disporre di un'abilità generalmente non disponibile per il tipo di personaggio scelto (ad esempio, l'abilità di scassinare serrature per un combattente), scegliere l'abilità desiderata dal menu delle abilità e assegnarvi punti seguendo la procedura descritta sopra. Il livello di abilità minimo pari a 5 richiede 15 punti dall'insieme di punti disponibili. Questi verranno assegnati automaticamente.

I punti per Salute, Resistenza e Magia non possono essere cambiati direttamente dall'utente. I valori di questi attributi cambieranno automaticamente man mano che si acquisisce esperienza, si subiscono danni e si modificano determinate abilità.

CAPACITÀ

Strength (Forza) è importante per le attività fisiche, specialmente il combattimento. Il Combattente deve essere forte ed efficace.

Intelligence (Intelligenza) consentirà al Mago di imparare e lanciare con successo incantesimi, e sarà utile a tutti i personaggi coinvolti in attività mentali, ad esempio quando si tratta di sconfiggere gli avversari in combattimento con l'astuzia.

Agility (Agilità) è importante durante il combattimento ed è vitale quando si eseguono in modo furtivo operazioni di scasso. Il Ladro non ha molte possibilità se non è estremamente agile.

Vitality (Vitalità) determina la quantità di danno che il personaggio è in grado di tollerare e la rapidità con cui si riprende da lesioni e da pesante attività fisica. Una vitalità elevata è particolarmente utile al Combattente.

Luck (Fortuna) può essere utile in molti modi sottili e misteriosi ed è particolarmente importante per il Ladro.

ABILITÀ

La destrezza nel maneggiare le armi determina l'abilità del personaggio di mandare a segno un colpo durante un combattimento.

Parry (Parata) è l'abilità di bloccare un colpo dell'avversario con un'arma o uno scudo.

Dodge (Schivata) è un'abilità usata per evitare un colpo abbassando la testa o spostandola di lato.

Stealth (Clandestinità) è l'arte di muoversi silenziosamente e discretamente, sfruttando le ombre e le cose dietro cui nascondersi mentre ci si sposta strisciando.

Pick Locks (Scasso) è l'abilità che consente ad un personaggio di aprire porte chiuse a chiave, casse, ecc. Per mettere in pratica tale abilità, occorre un grimaldello o la cassetta degli strumenti del ladro.

Throw (Lancio) determina l'attitudine del personaggio a lanciare e colpire in modo preciso un bersaglio con un piccolo oggetto come una pietra o un pugnale.

Climb (Scalata) è l'abilità che consente al personaggio di scalare superfici che presentano difficoltà.

Magic (Magia) è l'abilità fondamentale necessaria per imparare e lanciare gli incantesimi.

Ogni personaggio possiede inoltre attributi che vengono impostati automaticamente in base a determinate capacità e abilità.

I punti della salute corrispondono alla quantità di danno che un personaggio può sopportare prima di morire.

Health Points (punti della resistenza) determinano la quantità di energia posseduta da un personaggio per svolgere attività fisiche. Quando i punti della resistenza sono bassi, il personaggio è debole; combatterà in modo meno efficace e potrà essere ferito più facilmente.

Magic Points (punti della magia) corrispondono alla quantità di magia che un personaggio può operare. Una volta esauriti i punti della magia, il personaggio non sarà più in grado di lanciare incantesimi. – (*solo Amiga*)

Le abilità e le capacità migliorano con la pratica. Le abilità che il personaggio allena spesso miglioreranno più rapidamente, mentre quelle non utilizzate rimarranno al livello iniziale. Il personaggio può migliorare solo nelle abilità assegnategli al momento della sua creazione (*le abilità a cui sono stati assegnati almeno 5 punti – solo PC*).

ESECUZIONE DI UN RUOLO

Inizierete *Quest for Glory* in qualità di neodiplomato della famosa Scuola per corrispondenza per Eroi di Avventurieri famosi. Su un annuncio esposto presso l'Associazione degli Avventurieri locale è scritto: "CERCASI EROE. NON È NECESSARIA ESPERIENZA.

VISITATE LA BELLA SPIELBURG, COMBATTETE CONTRO MOSTRI, SCONFIGGETE BRIGANTI. RICOMPENSA E TITOLO DI "EROE DI SPIELBURG" AL CANDIDATO DI SUCCESSO".

Sembrava una buona opportunità, soprattutto per la frase "non è necessaria esperienza". Ora, dopo aver viaggiato per un mese su un terreno tortuoso, evitando di poco la morte ad ogni passo, non siete più tanto entusiasti. Ma eccovi giunti alle porte della città, ed è troppo tardi per tornare indietro. Sconfiggerete i mostri e i briganti che infestano Spielberg, oppure morirete nell'impresa (a questo punto, la seconda ipotesi sembrerebbe più probabile!).

Ora dovete mettervi nei panni del personaggio e imparare a pensare, ragionare e risolvere i problemi come farebbe lui. Avrete successo solo se userete la personalità specifica del personaggio per mantenerlo in vita.

La barra delle icone delle azioni speciali – solo PC

Oltre alle icone della barra delle icone standard, ve ne sono altre due. Una di queste è l'icona delle azioni speciali. Quando la si seleziona, apparirà una barra delle icone distinta. Queste icone consentono di controllare azioni speciali che il personaggio può eseguire.

CAMMINA fa sì che l'Eroe riprenda a camminare normalmente dopo aver eseguito un'altra azione.

CORRI fa sì che l'Eroe corra velocemente. (Attenzione a Sauro!)

STRISCIA fa sì che l'Eroe strisci in modo furtivo.

DORMI fa sì che l'Eroe schiacci un sonnellino.

PERSONAGGIO consente di visualizzare la descrizione del personaggio che rappresenta l'Eroe.

CLESSIDRA indica il tempo del gioco corrente.

SEGNO DI SPUNTA significa che non si desidera selezionare nessun'altra icona per il momento. Se lo si facesse, si tornerebbe alla barra delle icone principale.

PUNTO INTERROGATIVO fornisce una definizione delle altre icone della barra quando si sposta il cursore a forma di punto interrogativo su di esse.

VITA IN QUESTO PAZZO MONDO

Proprio come nella vita reale, vi sono azioni fondamentali che permettono di rimanere in vita. Avrete bisogno di consumare un paio di pasti al giorno. Se trasportate cibo, mangerete automaticamente, ma fate attenzione a non esaurire le scorte.

Avrete anche bisogno di una certa quantità di sonno per recuperare punti di salute, resistenza e magia. Senza dormire consumerete tali punti rapidamente. È sempre meglio dormire durante la notte, dato che è molto più sicuro viaggiare di giorno. Inoltre, è noto che gli eroi hanno personalità del "Tipo A". Dovete comunque stare attenti a dove vi addormentate, perché potreste costituire lo spuntino di mezzanotte di qualcuno.

Come nella vita reale, per soddisfare i bisogni quotidiani serve denaro. Per ottenere denaro si può svolgere una missione (gli annunci sono esposti nell'ingresso dell'Associazione), sconfiggere un mostro facoltoso o (nel peggiore dei casi) ottenere un lavoro presso il castello. Nella valuta del regno, dieci monete d'argento equivalgono a una moneta d'oro. Beni come cibo, equipaggiamento, incantesimi e pozioni curative possono essere acquistati presso i negozi locali.

Trasporterete la maggior parte del vostro equipaggio in uno zaino. La quantità che potete trasportare è determinata dalla vostra forza e dal peso dell'equipaggiamento.

Se vi capita di essere di fretta (ad esempio, se avete un mostro alle calcagna), digitare **run** (corri) (o selezionare l'icona **Run – solo PC**) per spostarvi più rapidamente. Non correte però troppo lontano, altrimenti vi stancherete subito. Digitare **walk** (cammina) (o selezionare l'icona **Walk**) per riprendere l'andatura normale.

VITTORIA

Dopo aver completato con successo *Quest for Glory I*, potrete salvare il personaggio per *Quest for Glory II: Trial by Fire*. Vi verrà richiesto di inserire un dischetto formattato e non protetto dalla scrittura. Salvate tale dischetto poiché vi permetterà di iniziare *Trial by Fire* con un vantaggio.

COMUNICARE CON ALTRI PERSONAGGI

Incontrerete molte creature strane in Spielberg Valley, alcune umane altre no. La maggior parte di esse conosce cose a voi non note e che dovete sapere. Parlando con loro, potrete ottenere alcune informazioni utili.

È opportuno che **PARLIATE** con tutte le creature che incontrate. (Fare clic sull'icona **BOCCA – solo PC**)

Tutte le creature che incontrate sono in grado di capire domande in cui chiedete informazioni in materie di loro competenza. Potete fare domande sulla magia parlando con Zara nel suo negozio magico, o sugli eroi quando incontrate lo sceriffo. È opportuno che annotiate tutto quello che vi sembra importante, dato che tali conversazioni vi forniranno la maggior parte delle informazioni di cui avete bisogno per diventare un eroe.

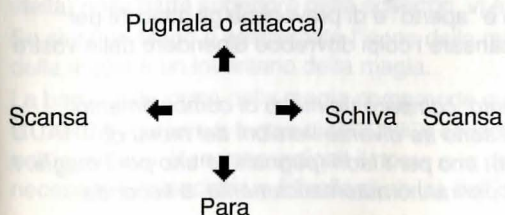
Molte delle risposte alle vostre domande vi spingeranno a fare altre domande, o vi guideranno verso altre creature in grado di fornirvi informazioni utili. Ad esempio, quando chiedete allo sceriffo informazioni sugli eroi, vi dirà di parlare con Wolfgang presso la sede dell'Associazione, o di recarvi al Castello di Spielberg. Quindi, potrebbe accennare ai briganti, spingendovi a esplorare in tale direzione. Prestate attenzione a tutto quello che vi viene detto, e tenete gli occhi aperti!

COMBATTIMENTO

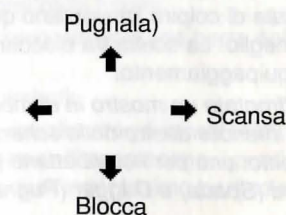
Il mondo è pieno di mostri e individui malvagi, e se volete rimanere in vita abbastanza a lungo per diventare un eroe, è indispensabile che impariate a combattere. Un combattimento si scatenerà ogni volta che un mostro è abbastanza vicino da colpire il vostro personaggio (o quando digitate **fight** (combatti) – solo Amiga). Il combattimento può svolgersi nella stanza in cui incontrate un mostro (con maggiori possibilità di spostamento e strategia), oppure lo schermo può cambiare mostrando un primo piano del mostro.

Quando incontrate un mostro, dovete reagire molto rapidamente. Potete lanciare pugnali o un incantesimo appropriato mentre il mostro si trova ancora ad una certa distanza, oppure potete digitare **fight** (combatti) per intraprendere un combattimento (*affrontatelo con la spada quando è abbastanza vicino – solo PC*). Durante il combattimento, potete lanciare alcuni incantesimi, ma non avrete tempo per usare le pozioni curative.

Combattimento a distanza (Amiga)



Combattimento diretto (Amiga)

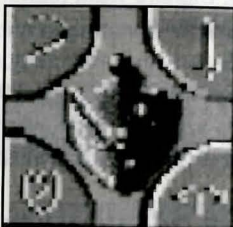


MENU PER PC

MENU DI COMBATTIMENTO DEL COMBATTENTE

Attacca
Consente di attaccare l'avversario.

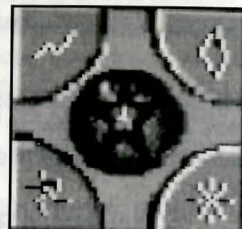
Blocca
Consente di bloccare i colpi dell'avversario.



Pugnala
Consente di pugnalarlo l'avversario.

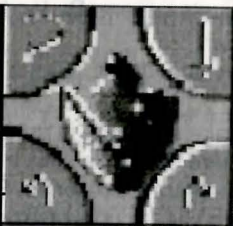
Scansa
Consente di eludere i colpi dell'avversario.

Menu alternativo



MENU DI COMBATTIMENTO DEL LADRO

Scansa a sinistra
Consente di eludere i colpi dell'avversario scansandosi a sinistra.



Scansa a destra
Consente di eludere i colpi dell'avversario scansandosi a destra.

Menu alternativo



MENU DI COMBATTIMENTO DEL MAGO

Zap
Consente di lanciare un incantesimo ZAP.

Corri
Consente di fuggire dall'avversario.

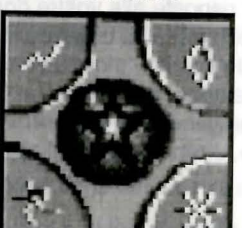


FLAME DART
Consente di lanciare un incantesimo FLAME DART.

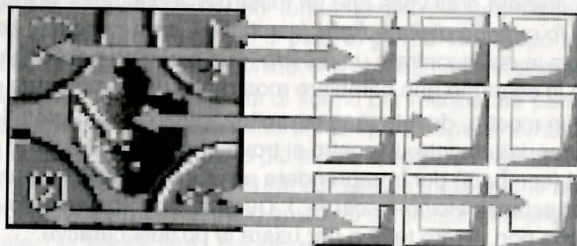
DAZZLE

Consente di lanciare un incantesimo DAZZLE.

Menu alternativo



AZIONE DEL TASTIERINO NUMERICO



La tempestività è l'elemento più importante della strategia di combattimento in *Quest for Glory*. Cercate di colpire l'avversario quando è "aperto" e di prevenirne gli attacchi per difendervi meglio. La scelta tra bloccare o scansare i colpi dovrebbe dipendere dalle vostre abilità ed equipaggiamento.

(Quando affrontate un mostro in combattimento, compare un menu di combattimento nell'angolo inferiore destro dello schermo. Vi sono tre diverse versioni del menu di combattimento: una per i combattenti (spada), uno per i ladri (pugnale) e uno per i maghi. I menu *Sword* (Spada) e *Dagger* (Pugnale) appariranno automaticamente, a seconda

dell'arma che state trasportando. Potete alternare tra quel menu e il menu del mago facendo clic al centro del menu, o premendo il tasto [5] al centro del tastierino numerico – solo PC.)

Se ritenete che la situazione non sia più sotto controllo, potete digitare **escape** (fuggi), o premere [CTRL-E] per ritirarvi (andate al menu del mago e selezionate l'icona **RUN** per fare dietro front – solo PC).

Molte battaglie possono essere evitate e, talvolta, è opportuno farlo. Tuttavia, il combattimento è uno dei modi migliori per praticare e migliorare le abilità per un aspirante eroe. Ogni volta che sconfiggete un mostro, acquistate esperienza preziosa che farà aumentare le possibilità di vittoria nelle battaglie successive. Ricordate di **perquisire sempre il corpo** dell'avversario (fare clic sull'icona **HAND** (mano) sul corpo – solo PC) dopo aver vinto una battaglia, perché alcune creature hanno con sé denaro o altri oggetti utili.

Nella maggior parte dei casi, durante il combattimento appaiono delle barre di stato in cui sono indicati i punti di salute, resistenza e mana (energia magica) riferiti al vostro personaggio. Se siete feriti, i punti di salute diminuiscono. Combattendo duramente e utilizzando le proprie abilità, si consumano punti di resistenza. Una volta esauriti i punti di resistenza, l'energia viene derivata dai punti di salute. Una volta esauriti i punti della salute, il personaggio è morto. Viene visualizzata anche una barra della salute dell'avversario per mostrare la gravità del danno da questi subito.

ABILITÀ DEL LADRO

I ladri hanno due abilità speciali: scasso e clandestinità. Per usare tali abilità, digitare **pick lock** (grimaldello) (fare clic sul grimaldello presente nell'inventario sulla serratura in questione – solo PC) per aprire una porta chiusa a chiave, oppure **sneak** (striscia) per spostarsi senza fare rumore (selezionare l'icona **SNEAK** dal menu *Action* – solo PC). Dopo aver terminato tale azione, digitare **walk** (cammina) per riprendere a camminare normalmente (selezionare l'icona **WALK** – Solo PC). (Strisciare vi aiuta a non essere visti o uditi da mostri e altri nemici.)

MAGO

Amiga

Il Mago inizia a giocare avendo a disposizione un solo incantesimo: lo ZAP. Può leggere e imparare più incantesimi man mano che trova o compra pergamene. Gli incantesimi di cui dispone compariranno nell'inventario, in cui comparirà anche il numero di punti di magia necessari per lanciare un incantesimo e il livello di abilità del personaggio relativamente a ciascun incantesimo. L'abilità nell'uso degli incantesimi migliora con la pratica. Per lanciare un incantesimo, digitare **cast** (lancia) (o premere [CTRL-C]), quindi digitare [Nome dell'incantesimo].

PC – Uso della magia: la barra delle icone della magia

Oltre alle icone standard e all'icona *Special Action* (azione speciale, rappresentata da una stella) nella parte superiore dello schermo, vi è un'icona della magia.

Se siete un Mago e selezionate l'icona della magia, compariranno una barra delle icone della magia e un inventario della magia.

La barra delle icone della magia comprende quattro simboli:

GUARDA (cursore a forma di OCCHIO) consente di visualizzare gli incantesimi presenti nell'inventario. Verranno indicati il nome e la definizione dell'incantesimo, i punti di magia necessari per lanciarlo e il livello di abilità dell'eroe in quell'incantesimo particolare.

LANCIA (cursore a forma di MANO) consente di lanciare l'incantesimo su cui avete fatto clic con il cursore a forma di mano.

SEGNO DI SPUNTA significa che non intendete lanciare alcun incantesimo al momento. Selezionandolo si ritorna alla barra delle icone principale.

PUNTO INTERROGATIVO fornisce una definizione delle altre icone della barra quando si fa clic su di esse.

Al di sotto della barra delle icone della magia vi è l'inventario della magia. Il Mago principiante disporrà solo di un incantesimo: lo Zap. Nel corso del gioco, l'eroe può acquisire fino a sette incantesimi supplementari. Un elenco completo degli incantesimi può essere consultato nell'opuscolo della Scuola per corrispondenza per Eroi di Avventurieri famosi. L'abilità di lanciare incantesimi del Mago migliora con la pratica.

Per lanciare un incantesimo, selezionare l'incantesimo desiderato dall'inventario della magia con il cursore a forma di MANO, quindi fare clic sull'icona dell'incantesimo sulla persona o sull'oggetto su cui si intende lanciare l'incantesimo.

Flame Dart è l'unico incantesimo direzionale. Tutti gli altri vengono lanciati non appena si fa clic su di essi.

IL GIOCO DEL MAGO

Il gioco del Mago è meglio conosciuto come Labirinto del Mago, un divertimento molto diffuso tra i maghi. Ogni mago ha il proprio ambiente di gioco personalizzato. Secondo la tradizione, il gioco di Erasmus presenta alcune varianti.

Lo schermo del labirinto comprende due barre di stato (icone), quattro pulsanti degli incantesimi e un labirinto pieno di ponti, scale e macigni. Due insetti iperattivi cercano di non precipitare dalle scogliere. La creatura bianca (blu) è la vostra, mentre quella viola appartiene a Erasmus. Dovete incitare il vostro insetto a terminare il gioco per primo.

Le barre di stato (icone) indicano i vostri punti di magia (MP) correnti e il tempo rimasto sull'incantesimo corrente.

Il gioco consiste nel lanciare incantesimi sulla tavola di gioco. Se si dispone di un mouse, fare clic posizionando il cursore sul pulsante dell'incantesimo. Dalla tastiera, usare i tasti cursore sinistra e destra per spostare il cursore a forma di spada sul pulsante dell'incantesimo desiderato, quindi premere [INVIO] per lanciare l'incantesimo. Con il joystick, spostare la leva nella direzione desiderata e premere il pulsante del fuoco per lanciare l'incantesimo.

Dopo aver selezionato un incantesimo, parte il cronometro. Il tempo a disposizione dipende dal livello di abilità nell'incantesimo scelto, ad eccezione di *Trigger* (Grilletto) che funziona sempre e ha un effetto immediato.

Usare *Fetch* (Attira) per spostare un ponte o una scala. Puntare il cursore su qualsiasi ponte o scala e premere il pulsante sinistro del mouse, spostare l'oggetto nel punto desiderato e rilasciare il pulsante del mouse. Con la tastiera o il joystick, premere [INVIO] (o il pulsante del fuoco) per raccogliere l'oggetto e posizionarlo nel luogo desiderato.

Usare *Open* (Apri) per rimuovere un macigno dal percorso del proprio insetto. Puntare in direzione del macigno e fare clic con il mouse o premere [INVIO]. Il macigno scomparirà e riapparirà in un altro luogo (a caso).

Usare *Trigger* (Grilletto) per variare le dimensioni della propria creatura. Ogni incantesimo *Trigger* consente di passare alla dimensione successiva: da piccolo a medio, da medio a grande, da grande a piccolo. Solo gli insetti piccoli sono in grado di attraversare gallerie, solo quelli medi possono arrampicarsi su scale. Gli insetti medi mangiano quelli piccoli e sono a loro volta mangiati da quelli grandi. Tutti e tre i tipi si distruggono facilmente in

presenza di cibo, predatori o amici. Gli insetti di uguali dimensioni sono attratti gli uni agli altri.

L'incantesimo *Flame Dart* (Dardo di fuoco) consente di posizionare un sole in miniatura nel labirinto. Usare il mouse o i tasti cursore per posizionarlo. Gli insetti amano il calore e verranno attratti dalle fonti di calore vicine.

Se un insetto muore, ne compare un altro all'inizio del labirinto.

Esecuzione del gioco "Dag-Nab-It" – Solo Amiga

Nell'Associazione dei Ladri potete fare il gioco del lancio del pugnale chiamato "Dag-Nab-It." Le regole sono semplici:

Si gioca a turno con il Ladro Capo lanciando pugnali verso il bersaglio. Ogni eroe ha tre turni e lancia tre pugnali ad ogni turno. Come nel gioco delle freccette, più ci si avvicina al centro del bersaglio, maggiore è il punteggio ottenuto. Vince chi totalizza il punteggio più alto.

Usare i tasti freccia o il mouse per regolare la forza e l'angolazione del lancio a seconda della posizione della mano. Per lanciare, premere Invio o fare clic sul piccolo bersaglio Dag-Nab-It.

Il gioco risulterà più facile una volta iniziato.

SUGGERIMENTI PER L'ESECUZIONE DI QUEST FOR GLORY I

AVVERTENZA! La sezione seguente contiene suggerimenti che potrebbero non interessare ai giocatori esperti. Si consiglia di continuare a leggere SOLO se si riscontrano problemi per iniziare ad eseguire *Quest for Glory*.

(Utenti Amiga: all'inizio di *Quest for Glory I*, comparirà un annuncio con la scritta "Hero Wanted" (Cercasi Eroe) e tre segni. Il primo segno è evidenziato da un rettangolo blu.)

Selezionare **INTRODUCTION** (Introduzione). Fare clic con il mouse, premere [INVIO] o [FUOCO] per visualizzare l'introduzione e gli autori; quindi indossate l'armatura, armatevi di spada e scudo e preparatevi per la missione *Quest for Glory*.

Nello schermo della scelta del personaggio, fare clic con il mouse sull'immagine del **COMBATTENTE**, oppure premere il tasto [TAB] per evidenziare il **COMBATTENTE**, quindi premere [INVIO] o [FUOCO] per selezionare il **COMBATTENTE**.

Comparirà quindi la descrizione del personaggio con le rispettive capacità.

Premere [TAB] per evidenziare **STRENGTH 25 (FORZA 25)**.

Premere il tasto [FRECCIA] destra 10 volte. La vostra forza è ora a livello 75.

Attribuite un nome all'eroe.

Selezionare **START** e fare clic con il mouse o premere [INVIO] o [FUOCO] per dare inizio alla missione.

Apparirà un riquadro di messaggio dopo la maggior parte delle azioni. Dopo aver letto il messaggio, premere [INVIO] per rimuovere il riquadro e riprendere il gioco.

Vi trovate ora nella città di Spielberg.

Leggete i messaggi.

Digitare: **look at sheriff** (guarda lo sceriffo) (o fare clic sull'icona **OCCHIO** sullo sceriffo – solo PC).

Digitare: **look at otto** (guarda Otto) (o fare clic sull'icona **OCCHIO** su Otto – solo PC).

Digitare: **ask about heroes** (chiedi informazioni sugli eroi) – solo Amiga.

Digitare: **ask about brigands** (chiedi informazioni sui briganti) – solo Amiga.

(Selezionare l'icona **WALK** – solo PC)

Usare il mouse o i tasti [FRECCIA] per posizionare l'eroe nell'angolo superiore destro dello schermo. Uscire dal lato destro dello schermo.

Digitare: **look at fruit** (guarda il frutto) (o fare clic sull'icona **OCCHIO** sul frutto – solo PC).

(Scorciatoia: Premere [CTRL-L] e il computer digiterà **look at** (guarda) al vostro posto. Quindi digitare: **fruit** (frutto) e premere [INVIO].)

GUARDA la Centaura. (Fare clic con l'**OCCHIO** sulla Centaura – solo PC)

PARLA alla Centaura. (Fare clic sull'icona **BOCCA** sulla Centaura. Ottenere il maggior numero di informazioni possibile – Solo PC)

Usare i tasti cursore per spostare l'eroe fuori dallo schermo a sinistra.

(Amiga – Se l'eroe si sposta troppo lentamente, premere più volte il tasto [+].

Se si dispone di un computer lento, premere **Escape** per visualizzare i menu e scegliere **HIGH SPEED HERO** (Eroe a velocità elevata) dal menu **Games** (Giochi). L'opzione **NORMAL HERO SPEED** (Eroe a velocità normale) faciliterà gli spostamenti in zone poco spaziose.)

(PC – Se l'eroe si sposta troppo velocemente o troppo lentamente, selezionare l'icona di controllo dal menu nella parte superiore dello schermo. Quando compare il pannello di controllo, regolare la velocità dell'eroe nel modo desiderato.)

Digitare: **look** (guarda) (o **LOOK at your surroundings** (**GUARDA** nei dintorni) – usare l'icona **OCCHIO** – Solo PC).

Usare i tasti cursore per posizionare l'eroe presso la porta della taverna (la porta con il boccale di birra) e camminare verso la porta. La porta si aprirà automaticamente.

(PC – Fare clic sulla **MANO** sulla porta; la porta si aprirà)

Vi trovate ora nella taverna (guardatevi intorno – icona **OCCHIO** – solo PC).

Leggere i messaggi.

Digitare: **save game** (salva gioco), quindi digitare: **nella taverna**. (Solo PC – usare il pannello di controllo per **SALVARE** il gioco. Attribuire al gioco **SALVATO** il nome "nella taverna".)

Usare i tasti cursore per posizionare l'eroe sullo sgabello centrale del bar.

Digitare: **sit** (siedi) (fare clic sull'icona **MANO** sullo sgabello per sedersi – solo PC).

(**PARLA** con il barista (icona **BOCCA**) – solo PC)

Digitare: **ask about drinks** (chiedi informazioni sulle bevande) (PC – Quando compare il menu della conversazione, selezionare "Ask about **DRINKS**").

Digitare: **order dragon's breath** (ordina soffio di drago) (PC – Selezionare "ask about **DRAGON'S BREATH**".

Andare all'**INVENTARIO** e selezionare il **DENARO**.

Fare clic sul **DENARO** sul barista.)

Digitare: **drink breath** (bevi il soffio) (Selezionare **DRAGON'S BREATH** – solo PC)

(Oops! Meno male che avevate salvato il gioco!)

Digitare: **restore game** (ripristina gioco) (usare il pannello di controllo per **RIPRISTINARE** il gioco – Solo PC).

Ciò vi riporta al punto in cui avete salvato il gioco. Tutto quello che avete fatto dopo aver salvato il gioco è scomparso. Occorre riprovare.

Usare i tasti cursore per spostare l'eroe sullo sgabello destro del bar.

Digitare: **look at stool** (guarda lo sgabello) (**GUARDA** lo sgabello – icona **OCCHIO** – solo PC).

Forse è proprio il caso che qualcuno pensi a ripulire Spielberg!

Ora che siete stati introdotti a Spielberg e nel mondo di *Quest for Glory*, premere [F9] (selezionare **RESTART** (Riavvia) dal pannello di controllo – solo PC) per ricominciare il gioco. Selezionare **START NEW HERO** (Iniziare con un nuovo eroe) e creare l'eroe di vostra scelta. Assicuratevi di **SALVARE IL GIOCO** spesso e buon divertimento!

© 1992, 1994 Sierra On-Line, Inc. Tutti i diritti riservati. Autorizzato a Kixx. La copia, il prestito e la rivendita non autorizzati sono rigorosamente vietati.

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

021 326 6418

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

ALTERNATIVELY
**If you want to access our
automated HINTS and TIPS line, call:**
0839 993302*

Available 24 hours a day, seven days a week.



KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.
Tel: 021 625 3311.

*Calls are charged at 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. (Correct at time of going to press November 1993). If you are under 18 years of age please get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U.S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 021 326 6418. (The maximum cost of a call is £2.40. This service is available only in the UK).