

3-D ANIMATED ADVENTURE GAME

QUICK REFERENCE GUIDE FOR AMIGA/ ATARI ST

CBM AMIGA

English.....2

Français6

Deutsch.....10

Italiano14

ATARI ST

English.....19

Français23

Deutsch.....27

3-D ANIMATED ADVENTURE GAME

REFERENCE CARD FOR AMIGA

Sierra's 3-D animated adventures represent a totally new approach to computer gaming – a third generation in computer adventure. They feature detailed three dimensional background screens with life-like animated characters. The improved parser lets you talk to the computer in whole sentences.

Sierra's new series of adventures are interactive, changing as you explore and solve the puzzle. New facets are revealed as you delve into the game. In fact, because of random events, you can play the game many times over and never play the same game twice.

BEFORE GETTING STARTED

Before starting to play you should make back-up copies of your original disks.

LOADING INSTRUCTIONS

1. Power up the system, using KickStart 1.2 or greater, and/or Workbench 1.2 or greater.
2. Use the preference tool from the Workbench disk to set date and time information. This procedure is recommended but not required.
3. Insert the original program disk or a back-up copy you have made, into the drive and double click the left mouse button on the disk's icon to open the disk.
4. Double click the left mouse button on the "Sierra" icon.
5. To bypass the opening sequence, press any key.

FOR GAMES WITH MORE THAN ONE DISK

IMPORTANT: If your Amiga version of this game comes on more than one disk, please use the following instructions in addition to those on your reference card.

After making a copy of the program master disks, follow these instructions to run the game from the disk copies.

1. Insert the copy of Disk 1 into the drive.
2. Highlight the disk icon by clicking on it with the left mouse button.
3. Bring up the menu bar by clicking the upper left corner of the screen with the right mouse button.
4. Select **Rename** from the **Workbench** menu, using the right mouse button.
5. When the window with the disk name appears, use the DELETE key to remove the words "COPY OF" from the disk name. Press **Return**.
6. Repeat steps 1 through 5 for ALL remaining game disks.

PLEASE NOTE: If the words COPY OF are NOT removed from the disk name of ALL the disk copies, the system will continue to ask for the original disk and will not run the game.

BACKING UP YOUR PROGRAM MASTERS

From the Workbench, follow the procedure below to copy the original master disk to a back-up disk.

ONE DRIVE SYSTEMS:

1. Insert the original disk in the drive.
2. Place the mouse cursor (arrow) on the master program icon.

3. Highlight the icon by clicking on the left mouse button.
4. Place the mouse cursor on the menu bar. Hold down the right mouse button and pull down the **Workbench** menu.
5. Place the mouse cursor on **Duplicate** and release the right mouse button.
6. Follow the disk swap prompts to copy the program disk.
7. Do not rename your back-up copy.

TWO DRIVE SYSTEMS:

1. Insert the original and back-up disks in the drives.
2. Place the mouse cursor on the original program disk icon and hold down the left mouse button.
3. Drag the mouse cursor to the icon of the drive you're copying to and release the button.
4. Follow the prompts to complete the copy procedure.
5. Do not rename your back-up copy.

FORMATTING A DISK

(to be used as a saved game disk)

1. From the Workbench, insert a blank disk into any drive.
2. Place the mouse cursor on the menu bar at the top of the screen. Hold down the right mouse button and pull down the **Disk** menu.
3. Place the mouse cursor on **Initialise** and release the right mouse button. The blank disk is now being formatted. When formatting is complete, you will be returned to the Workbench.
4. Place the mouse cursor on the **Empty** icon and click the left mouse button. Place the mouse cursor on the **Workbench** menu, hold down the right mouse button, and select **Rename**. Follow the prompts to rename the "saved game" disk, its default name will be **Empty**.
5. When a formatted disk is used for saving games, the 3-D animated adventure automatically creates a saved game directory for saving 12 games. Creating additional directories on the disk (for saved games), will allow you to save more games on the formatted disk (12 per directory). Consult your system's DOS manual for creating directories on a formatted disk.

COMMANDS FOR THE HERO

A joystick, mouse or keyboard moves the main character north, south, east, west or diagonally. To halt your character's steps with the keyboard, press the last direction key again, or the 5 on the number pad. If you are using a mouse, start movement by single clicking the left mouse button. The character will move to the point where the left mouse button was last clicked and stop there, unless there is an obstruction in his path. During the game you can use any form of control at any time. Just click the mouse, press a direction key, or move the joystick. If the joystick was not plugged in before loading the game, press **Ctrl-J** and insert the joystick into joystick port #2. The joystick will now be active.

Talk to your computer in commands of one or two words, or even simple sentences. Unless otherwise instructed, follow all commands with the **Return** key.

You may meet others who have messages for you. Command them to speak. Type:

TALK TO THE GNOME

You may later need objects you see along the way. Type: **GET THE KEY**

Pay attention to details. To see an object closely, type: **LOOK AT THE PANEL**

Use the objects you find along the way. Type: **GIVE THE BASKET TO THE GIRL**

To fully savour a scene you enjoy watching or negotiate a narrow path, you can slow down the animation. Speed up the animation to make the main character walk faster. To change the speed type **Slow** or **Fast** and press **Return**. To return to the original speed, type **Normal** and press **Return**.

Function and control keys shortcut these common commands:

F1 or HELP	Shows list of control keys (including some specific to your game which may not be mentioned here).
F2	Toggle sound on/off
F3	Echo (repeat) previous command
F5	Save game
F7	Restore game
F9	Restart game
Ctrl-C or Ctrl-X	Cancel line
Ctrl-J	Select joystick mode
Alt-Z	Quit game
Tab	Inventory
Esc	Pause/resume game

SAVING AND RESTORING THE GAME

To allow for errors in judgement, and also for some pretty creative exploration, we make it possible for you to save and restore the game. Before you try something that looks dangerous, or just because you've been playing a while and you don't want to lose what progress you've made through some chance encounter, **SAVE YOUR GAME**.

At any time during the game, press **F5** to save your game. Follow the directions below to complete saving your game.

SINGLE USER DRIVE USERS

You have a choice of saving your game on your game disk (original or back-up), or to a formatted "saved game" disk. When you receive the prompt asking on which directory to save your game, press **Return** and follow the prompts if you're saving on your game disk. If you use a "saved game" disk, remove the game disk from the drive, insert the "saved game" disk followed by ":" and the name of the directory and press **Return**. Follow the prompts, using the up/down arrow keys to select a saved game space, to complete saving the game.

TWO DISK DRIVE USERS

When you receive the prompt asking on which directory to save your game, backspace through the suggested default name and type the name of your "saved game" disk with it in one of the drives, and press **Return**. This will allow your game to be saved onto your second disk drive. If you are using more than one directory for saved games, when prompted, type the name of the directory where you want the game to be saved. Follow the prompts using the up/down arrow keys to select a saved game space, to complete saving the game.

IN GENERAL

Although your game position is stored on disk as a normal Amiga DOS file, you are not required to follow Amiga DOS naming conventions in identifying your saved games. If the character is standing before a tree when you save a game, call your saved game "STANDING BEFORE A TREE" or whatever has meaning to you. You may save up to 12 different games per saved game directory.

If you "run out" of saved game spaces in your saved game directory, (and you don't want to create more saved game directories), you may reuse one of the 12 spaces. To change the name of a saved game, just enter **Ctrl-C** or **Ctrl-X** to clear the line, and type a new name.

RESTORING A GAME

Press **F7** to restore a previously saved game. You will be asked where you saved the game. To accept the default directory, press **Return**. Otherwise, clear the line, type the name of the "saved game" disk followed by ":" and the directory on which you saved the game, and press **Return**. Now choose the game you wish to restore by moving the pointer and selecting it by pressing **Return**.

CARTE DE REFERENCE DES JEUX D'ANIMATION ET D'AVENTURES 3D POUR AMIGA

Les jeux d'animation et d'aventures 3D de Sierra traduisent une nouvelle approche dans les jeux vidéo : ils représentent la troisième génération d'aventures sur ordinateur. Ces jeux se composent d'écrans d'arrière-plan détaillés en trois dimensions où évoluent des personnages plus vrais que nature. L'analyseur de syntaxe amélioré vous permet de dialoguer avec l'ordinateur en utilisant des phrases simples.

Ces nouveaux jeux d'aventures de Sierra sont interactifs et évoluent en fonction de vos découvertes et énigmes résolues. Au fil de votre progression, vous découvrez de nouveaux aspects du jeu. De plus, des événements imprévus rendent chaque partie unique en son genre.

AVANT LE DEMARRAGE DU JEU

Avant de démarrer votre jeu, effectuez des copies de vos disquettes originales.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Mettez le système sous tension en utilisant KickStart version 1.2 ou supérieure et/ou Workbench version 1.2 ou supérieure.
2. Utilisez les préférences de la disquette Workbench pour préciser la date et l'heure. Cette étape est recommandée mais pas indispensable.
3. Insérez la disquette originale ou une copie de sauvegarde dans le lecteur et cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de cette disquette pour l'ouvrir.
4. Cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris pour ouvrir l'icône "Sierra".
5. Pour passer à la séquence suivante, appuyez sur une touche.

JEUX SUR PLUSIEURS DISQUETTES

IMPORTANT : si la version Amiga occupe plusieurs disquettes, utilisez les instructions suivantes conjointement avec la carte de référence.

Une fois les copies de sauvegarde des disquettes originales effectuées, suivez ces instructions pour lancer le jeu à partir de ces copies.

1. Insérez la copie de la disquette 1 dans le lecteur.
2. Mettez en surbrillance l'icône du disque en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.
3. Affichez la barre de menu en cliquant dans le coin supérieur gauche de l'écran avec le bouton droit de la souris.
4. Sélectionnez **Rename** (renommer) dans le menu **Workbench** en utilisant le bouton droit de la souris.
5. Lorsque la fenêtre contenant le nom de la disquette s'affiche, utilisez la touche SUPPR pour effacer les mots "COPY OF" (copie de) du nom de la disquette, puis appuyez sur **Entrée**.
6. Répétez les étapes 1 à 5 pour toutes les disquettes de jeu restantes.

Remarque : si les mots "COPY OF" ne sont pas effacés du nom de toutes les disquettes de copie, le système continue à réclamer les disquettes originales et ne lance pas le jeu.

COPIE DE SAUVEGARDE DES DISQUETTES ORIGINALES

A partir du Workbench, suivez les étapes ci-après pour effectuer la copie de sauvegarde de la disquette originale.

SYSTEME À LECTEUR UNIQUE

1. Insérez la disquette originale dans le lecteur.
2. Placez le curseur (flèche) de la souris sur l'icône du programme original.
3. Mettez en surbrillance l'icône en cliquant sur le bouton gauche de la souris.
4. Placez le curseur de la souris sur la barre de menu. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour dérouler le menu **Workbench**.
5. Placez le curseur de la souris sur **Duplicate** et relâchez le bouton droit.
6. Suivez les messages d'échange de disquettes pour effectuer les opérations de copie.
7. Ne renommez pas votre disquette de copie.

SYSTEME À DEUX LECTEURS

1. Insérez l'original et la disquette de copie dans les lecteurs.
2. Placez le curseur sur l'icône de la disquette originale et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.
3. Faites glisser le curseur de la souris sur l'icône du lecteur vers lequel vous copiez et relâchez le bouton.
4. Suivez les invites pour finir les opérations de copie.
5. Ne renommez pas la disquette de copie.

FORMATAGE D'UNE DISQUETTE

(à utiliser pour effectuer la copie de sauvegarde)

1. A partir du Workbench, insérez une disquette vierge dans l'un des lecteurs.
2. Placez le curseur de la souris sur la barre de menu en haut de l'écran. Maintenez le bouton droit de la souris pour dérouler le menu **Disk** (disquette).
3. Placez le curseur sur **Initialise** et relâchez le bouton droit. La disquette vierge est maintenant en cours de formatage. Une fois cette opération terminée, vous retournez au Workbench.
4. Placez le curseur sur l'icône **Empty** (vide) et cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Placez le curseur sur le menu **Workbench** en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé et sélectionnez **Rename**. Suivez les invites pour renommer les disquettes de jeux sauvegardés (par défaut **Empty**).
5. Lorsque vous utilisez une disquette formatée pour les copies de sauvegarde, les jeux d'animation 3D créent automatiquement un répertoire qui pourra contenir jusqu'à 12 jeux sauvegardés. En créant d'autres répertoires sur la disquette (pour les jeux sauvegardés), vous pouvez sauvegarder plus de jeux (12 par répertoires). Reportez-vous au manuel du DOS de votre système pour créer des répertoires sur la disquette formatée.

COMMANDES DU HEROS

Déplacez votre personnage sur la droite/gauche, en haut/bas à l'aide du joystick, de la souris ou du clavier. Pour arrêter sa progression avec le clavier, appuyez une nouvelle fois sur la dernière touche directionnelle utilisée ou sur la touche 5 du pavé numérique. Si vous utilisez une souris, commencez à vous déplacer en cliquant une seule fois sur le bouton gauche de la souris. Le personnage va au dernier endroit où vous avez cliqué sur le bouton gauche de la souris et s'immobilise à moins qu'un obstacle n'entrave sa course.

Pendant le jeu, vous pouvez utiliser toutes les commandes voulues. Il vous suffit de cliquer sur la souris, d'appuyer sur une touche directionnelle ou de déplacer le joystick. Si le joystick n'était pas branché lors du chargement du jeu, appuyez sur **Ctrl-J** et branchez-le dans le port joystick n°2 pour l'activer.

Dialoguez avec votre ordinateur en utilisant des commandes d'un ou deux mots ou des phrases simples. Faites suivre toutes les commandes par la touche **Entrée**.

Vous pouvez rencontrer des personnages qui possèdent des messages. Ordonnez-leur de parler en tapant : **TALK TO THE GNOME**

Si vous avez besoin de récupérer des objets parsemés sur votre chemin, tapez : **GET THE KEY**

Concentrez-vous sur les détails et pour voir un objet de près, tapez : **LOOK AT THE PANEL**

Utilisez des objets parsemés sur votre chemin en tapant : **GIVE THE BASKET TO THE GIRL**

Pour profiter pleinement d'une scène ou pour passer plus facilement sur un chemin étroit, vous pouvez ralentir la vitesse de l'animation. Accélérez-la à nouveau pour que le personnage marche plus rapidement. Pour modifier la vitesse, tapez **Slow** (lent) ou **Fast** (rapide), puis appuyez sur **Entrée**. Pour retrouver votre vitesse initiale, tapez **Normal** puis appuyez sur **Entrée**.

FONCTIONS ET RACCOURCIS CLAVIER :

F1 ou HELP	Affiche une liste des touches de commande (y compris des commandes particulières à votre jeu qui ne sont pas mentionnées dans ce document).
F2	Son marche/arrêt
F3	Répéter la commande précédente
F5	Sauvegarder le jeu
F7	Restaurer le jeu
F9	Relancer le jeu
Ctrl-C ou Ctrl-X	Supprimer la ligne
Ctrl-J	Sélectionner le mode joystick
Alt-Z	Quitter le jeu
Tab	Inventaire
Echap	Interrompre/Reprendre le jeu

SAUVEGARDER ET RESTAURER LE JEU

Pour laisser de la place à l'erreur et à la création, il est possible de sauvegarder et de restaurer le jeu. Avant de foncer dans une aventure dangereuse ou pour interrompre momentanément une longue partie sans toutefois perdre les avantages acquis, **SAUVEGARDEZ VOTRE JEU**.

Appuyez sur **F5** à tout moment pour sauvegarder votre partie. Suivez les instructions ci-après pour effectuer une sauvegarde.

UTILISATEURS DE LECTEUR UNIQUE

Vous pouvez sauvegarder votre partie sur votre disquette de jeu (originale ou copie) ou sur une disquette formatée de jeux sauvegardés à l'invite vous demandant d'indiquer le répertoire de votre jeu. Ensuite appuyez sur **Entrée** et suivez les invites si vous sauvegardez sur votre disquette de jeu. Si vous utilisez une disquette de jeux sauvegardés, enlevez la disquette de jeu du lecteur et insérez la disquette de jeux sauvegardés suivie de ":" et du nom du répertoire, puis appuyez sur **Entrée**. Suivez les messages en utilisant les flèches vers le bas/haut pour sélectionner l'emplacement du jeu et achever l'opération de sauvegarde.

UTILISATEUR DE DEUX LECTEURS

A l'invite vous demandant d'indiquer le répertoire de sauvegarde du jeu, effacez le nom par défaut en utilisant la touche SUPPR et tapez le nom de la disquette de votre jeu sauvegardé qui se trouve dans l'un des lecteurs, puis appuyez sur **Entrée**. Cela permet de sauvegarder votre jeu sur votre deuxième lecteur de disquette. Si vous utilisez plusieurs répertoires, à l'invite tapez le nom du répertoire sur lequel vous voulez sauvegarder le jeu. Suivez les invites avec les flèches haut/bas pour sélectionner l'emplacement du jeu et achever l'opération de sauvegarde.

EN GENERAL

Bien que votre jeu soit sauvegardé sur un disque comme un fichier DOS Amiga courant, vous n'avez pas besoin d'adopter les conventions habituelles Amiga DOS pour nommer vos jeux sauvegardés. Si le personnage se trouve devant un arbre au moment de la sauvegarde, appelez votre jeu "arbre" ou donnez-lui un autre nom significatif. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 12 jeux différents par répertoire.

Si vous n'avez plus d'espace dans le répertoire (et que vous ne vouliez pas en créer de nouveau), vous pouvez réutiliser l'emplacement d'un jeu précédent. Pour modifier le nom d'un jeu sauvegardé, appuyez sur les touches Ctrl-C ou Ctrl-X pour effacer la ligne avant de réécrire un nouveau nom.

RESTAURER UN JEU

Appuyez sur **F7** pour restaurer un jeu précédemment sauvegardé. Une invite vous demande le répertoire correspondant. Appuyez sur **Entrée** pour valider le répertoire par défaut, sinon effacez la ligne et tapez le nom de la disquette de sauvegarde suivie de ":" et du répertoire en question, puis appuyez sur **Entrée**. A présent, choisissez le jeu à restaurer en amenant le curseur dessus, puis en appuyant sur **Entrée**.

ANIMIERTE 3D-ABENTEUER

REFERENZKARTE FÜR AMIGA

Mit Sierras animierten 3D-Abenteuern geht das Computerspiel völlig neuen Horizonten entgegen: die dritte Generation der Computerabenteuer. Auf dreidimensionalen Hintergrundbildern bewegen sich lebensechte Zeichentrickfiguren. Über den verbesserten Parser kann der Spieler mit dem Computer in ganzen Sätzen kommunizieren.

Die Spiele aus Sierras neuer Abenteuerreihe sind interaktiv und entwickeln sich unterschiedlich, wenn der Spieler der Lösung des Rätsels näher kommt. Je tiefer der Spieler in das Abenteuer eindringt, umso mehr neue Facetten werden sichtbar. Aufgrund der Zufallsabhängigkeit des Abenteuergeschehens kann das Spiel mehrmals gespielt werden, ohne daß sich der Spielverlauf wiederholt.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel Sicherungskopien der Originaldisketten anlegen.

LADEN DES SPIELS

1. Das System mit KickStart 1.2 oder höher bzw. Workbench 1.2 oder höher starten.
2. Mit dem Voreinstellungsprogramm „Preferences“ der Workbench-Diskette das aktuelle Datum und die Uhrzeit einstellen. (Dieser Schritt empfiehlt sich, ist aber nicht unbedingt erforderlich.)
3. Die Original-Programmdiskette oder eine Sicherungskopie in das Laufwerk einlegen und zum Öffnen mit der linken Maustaste auf das Diskettensymbol doppelklicken.
4. Mit der linken Maustaste auf das „Sierra“-Symbol doppelklicken.
5. Zum Überspringen des Vorspanns eine beliebige Taste drücken.

FÜR SPIELE MIT MEHR ALS EINER DISKETTE

WICHTIG: Wenn die Amiga-Version dieses Spiels auf mehr als einer Diskette geliefert wird, die folgenden Schritte zusätzlich zur Anleitung auf der Referenzkarte ausführen.

Nach Anfertigung einer Kopie der Original-Programmdisketten das Spiel nach der folgenden Anleitung von den Diskettenkopien betreiben.

1. Die Kopie der Diskette 1 in das Laufwerk einlegen.
2. Das Diskettensymbol mit der linken Maustaste anklicken, um es zu markieren.
3. Mit der rechten Maustaste in die linke obere Ecke des Bildschirms klicken, um die Menüleiste aufzurufen.
4. Im Menü **Workbench** mit der rechten Maustaste den Befehl **Rename** wählen.
5. Wenn das Fenster mit dem Diskettenamen erscheint, mit der Delete-Taste die Worte „Copy of“ aus dem Namen löschen. Die **Eingabetaste** drücken.
6. Schritte 1-5 für ALLE übrigen Spieldisketten wiederholen.

HINWEIS: Wenn die Worte „Copy of“ NICHT aus den Diskettenamen ALLER kopierter Spieldisketten gelöscht werden, fragt das System immer wieder nach der Originaldiskette, und das Spiel funktioniert nicht.

ANLEGEN EINER SICHERUNGSKOPIE DER ORIGINALDISKETTE

Von der Workbench aus mit dem folgenden Verfahren eine Sicherungskopie der Originaldiskette anlegen.

SYSTEME MIT EINEM LAUFWERK:

1. Die Originaldiskette in das Laufwerk einlegen.
2. Den Mauszeiger (Pfeil) auf das Symbol der Originaldiskette setzen.
3. Zum Markieren des Symbols mit der linken Maustaste klicken.
4. Den Mauszeiger auf die Menüleiste führen. Das Menü **Workbench** durch Hinunterziehen mit gedrückter rechter Maustaste öffnen.
5. Den Mauszeiger auf den Befehl **Duplicate** führen und die rechte Maustaste loslassen.
6. Zum Kopieren der Programmdiskette die Disketten nach Aufforderung wechseln.
7. Die Sicherungskopie nicht umbenennen.

SYSTEME MIT ZWEI LAUFWERKEN:

1. Die Originaldiskette und die Sicherungsdiskette in die Laufwerke einlegen.
2. Den Mauszeiger auf das Symbol der Originaldiskette führen und die linke Maustaste gedrückt halten.
3. Den Mauszeiger zum Symbol der Sicherungsdiskette verschieben und die linke Maustaste loslassen.
4. Zum Abschließen des Kopiervorgangs die Bildschirmanweisungen befolgen.
5. Die Sicherungskopie nicht umbenennen.

FORMATIEREN EINER DISKETTE

(Zur Verwendung als Diskette für gespeicherte Spiele)

1. Von der Workbench aus eine Leerdiskette in ein beliebiges Laufwerk einlegen.
2. Den Mauszeiger auf die Menüleiste am oberen Bildschirmrand führen. Das Menü **Disk** durch Hinunterziehen mit gedrückter rechter Maustaste öffnen.
3. Den Mauszeiger auf den Befehl **Initialise** führen und die rechte Maustaste loslassen. Die Leerdiskette wird nun formatiert. Nach Abschluß des Formatierungsvorgangs wird wieder die Workbench angezeigt.
4. Mit der linken Maustaste auf das Diskettensymbol **Empty** klicken. Den Mauszeiger auf das Menü **Workbench** führen, die rechte Maustaste gedrückt halten und den Befehl **Rename** wählen. Zum Umbenennen der Diskette die Bildschirmanweisungen befolgen. Wenn der Diskette kein neuer Name gegeben wird, behält sie ihren Standardnamen **Empty**.
5. Wenn eine formatierte Diskette zum Speichern von Spielen verwendet wird, richtet das Spielprogramm automatisch ein Verzeichnis für 12 gespeicherte Spiele ein. Durch Anlegen weiterer Verzeichnisse auf derselben Diskette können weitere Spiele gespeichert werden (12 pro Verzeichnis). Zum Anlegen von Verzeichnissen auf einer formatierten Diskette siehe Amiga-DOS-Benutzerhandbuch.

BEFEHLE FÜR DEN HELDEN DES ABENTEUERS

Die Spielfigur wird mit dem Joystick, der Maus oder der Tastatur nach Norden, Süden, Osten, Westen oder in eine diagonale Richtung gelenkt. Zum Anhalten der Spielfigur über die Tastatur die letzte Richtungstaste noch einmal oder die Taste 5 auf dem Ziffernblock

drücken. Bei Verwendung der Maus die Spielfigur durch einfaches Klicken mit der linken Maustaste in Bewegung setzen. Sofern es auf dem Weg kein Hindernis gibt, geht die Figur zu der Stelle, auf die mit der linken Maustaste geklickt wurde, und hält dort an.

Während des Spiels stehen alle Steuerungsarten jederzeit zur Verfügung: Einfach mit der Maus klicken, eine Richtungstaste drücken oder den Joystick bewegen. Wenn der Joystick beim Laden des Spiels nicht angeschlossen war, Strg-J drücken und ihn an Joystickbuchse 2 anschließen. Danach ist der Joystick aktiv.

Dem Computer können in englischer Sprache Anweisungen gegeben werden. Die Befehle können aus einem oder zwei Worten oder sogar einfachen Sätzen bestehen. Sofern nicht anders angegeben, sind alle Befehle mit der **Eingabetaste** abzuschließen.

Manchmal begegnen dem Spielhelden Personen, die eine Botschaft für ihn haben. Zum Sprechen lassen einen Befehl nach folgendem Muster eingeben: **TALK TO THE GNOME** (Mit dem Gnom sprechen.)

Manchmal benötigt die Spielfigur Gegenstände, die sie auf ihrem Weg gesehen hat. Befehl nach folgendem Muster eingeben: **GET THE KEY** (Den Schlüssel holen.)

Auf alle Details muß geachtet werden. Zum näheren Anschauen eines Objekts einen Befehl nach folgendem Muster eingeben: **LOOK AT THE PANEL.** (Die Platte anschauen.)

Die Spielfigur kann die auf dem Weg gefundenen Gegenstände verwenden. Befehl nach folgendem Muster eingeben: **GIVE THE BASKET TO THE GIRL** (Dem Mädchen den Korb geben.)

Damit der Spieler eine besonders interessante Szene ganz in Ruhe betrachten oder sich auf einem schwierigen Wegstück langsam vortasten kann, läßt sich die Animationsgeschwindigkeit herabsetzen. Durch Heraufsetzen der Geschwindigkeit werden die Bewegungen der Spielfigur schneller. Zum Ändern der Geschwindigkeit den Befehl **Slow** (Langsam) bzw. **Fast** (Schnell) eingeben und die **Eingabetaste** betätigen. Um zur ursprünglichen Geschwindigkeit zurückzukehren, **Normal** eingeben und die **Eingabetaste** drücken.

Mit den Funktions- und Steuertasten können folgende häufig gebrauchte Befehle abgekürzt werden:

F1 oder Help:	Zeigt Liste der Steuertasten (einschließlich der hier nicht erwähnten, nur in einem bestimmten Spiel belegten Tasten)
F2	Sound ein-/ausschalten
F3	Letzten Befehl wiederholen
F5	Spiel speichern
F7	Spiel wiederherstellen
F9	Spiel neu starten
Strg-C oder Strg-X	Zeile löschen
Strg-J	Joystickmodus wählen
Alt-Z	Spiel beenden
Tab	Inventar
Esc	Spiel unterbrechen/wiederaufnehmen

SPEICHERN UND WIEDERHERSTELLEN DES SPIELS

Damit sich Fehleinschätzungen nicht so schlimm auswirken und die Spielandschaft mutiger erkundet werden kann, besteht die Möglichkeit, das Spiel zu speichern und

wiederherzustellen. Ehe man etwas Gefährliches wagt oder wenn man schon einige Zeit gespielt hat und das bisher Erreichte nicht durch eine unglückliche Begegnung verlieren will, sollte man das Spiel speichern.

Während des Spiels besteht jederzeit die Möglichkeit, mit **F5** den aktuellen Spielstand zu speichern. Um den Speichervorgang abzuschließen, ist folgendermaßen vorzugehen:

COMPUTER MIT EINEM LAUFWERK

Das Spiel kann entweder auf der Programmdiskette (Original oder Sicherungskopie) oder auf einer formatierten Diskette gespeichert werden. Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das aktuelle Spiel gespeichert werden soll, die **Eingabetaste** betätigen und den Bildschirmanweisungen folgen, wenn auf die Programmdiskette gespeichert werden soll. Falls das Spiel auf einer anderen Diskette gespeichert werden soll, die Programmdiskette aus dem Laufwerk nehmen und die andere Diskette einlegen. Dann den Namen dieser Diskette, einen Doppelpunkt und den Namen des gewünschten Verzeichnisses eingeben und die **Eingabetaste** drücken. Den Anweisungen folgen und dabei mit der Auf-/Abwärtsfeiltaste einen Speicherplatz für das Spiel auswählen.

COMPUTER MIT ZWEI LAUFWERKEN

Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das Spiel gespeichert werden soll, den vorgeschlagenen Namen mit der Rücktaste löschen. Stattdessen den Namen der Spielspeicher-Diskette, die in einem der Laufwerke eingelegt sein muß, eingeben und die **Eingabetaste** drücken. Damit wird das Spiel auf dem zweiten Diskettenlaufwerk gespeichert. Falls mehr als ein Verzeichnis zum Speichern von Spielen genutzt wird, nach Aufforderung den Namen des gewünschten Verzeichnisses eingeben. Den Anweisungen folgen und dabei mit der Auf-/Abwärtsfeiltaste einen Speicherplatz für das Spiel auswählen. Damit ist das Speichern abgeschlossen.

ALLGEMEINES

Zwar wird ein gespeichertes Spiel als normale Amiga-DOS-Datei auf der Diskette bzw. Festplatte abgelegt, aber es ist nicht notwendig, beim Benennen die Amiga-DOS-Konventionen für Dateinamen einzuhalten. Wenn die Spielfigur zum Zeitpunkt des Speicherns vor einem Baum steht, kann das Spiel z. B. „Am Baum“ genannt werden. Es eignet sich jeder Name, der deutlich auf die Spielsituation hinweist. In jedem Verzeichnis können bis zu zwölf verschiedene Spiele gespeichert werden.

Wenn im Verzeichnis der gespeicherten Spiele kein Platz mehr frei ist (und kein neues Verzeichnis angelegt werden soll), kann einer der zwölf Speicherplätze wiederverwendet werden. Dazu wird mit **Strg-C** oder **Strg-X** der Name eines früher gespeicherten Spiels gelöscht und der Name des neuen Spiels eingegeben.

WIEDERHERSTELLEN DES SPIELS

Zum Wiederherstellen eines zuvor gespeicherten Spiels **F7** drücken. Es folgt die Frage, wo das Spiel gespeichert wurde. Die **Eingabetaste** drücken, um das vorgegebene Verzeichnis zu übernehmen. Anderenfalls die Zeile freimachen, den Namen der Spielspeicher-Diskette, einen Doppelpunkt und den Namen des gewünschten Verzeichnisses eingeben und die **Eingabetaste** drücken. Das wiederherzustellende Spiel mit dem Zeiger markieren und mit der **Eingabetaste** auswählen.

SCHEMA DI RIFERIMENTO DEL GIOCO DI AVVENTURA ANIMATO TRIDIMENSIONALE PER AMIGA

Le avventure animate tridimensionali della Sierra rappresentano un modo completamente nuovo di giocare con il computer: la terza generazione delle avventure per computer. Sono caratterizzate da schermi di sfondo tridimensionali con personaggi animati che sembrano veri. Il parser potenziato consente di comunicare con il computer mediante frasi intere.

Le nuove avventure della Sierra sono interattive e mutano man mano che esplorate e risolvete il rompicapo. Procedendo nel gioco, scoprirete nuovi elementi e, dato che gli eventi hanno luogo in modo casuale, potrete eseguire il gioco molte volte senza mai ripeterlo in modo identico.

PRIMA DI INIZIARE

Prima di eseguire il gioco, è opportuno eseguire copie di backup dei dischi originali.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

1. Avviare il sistema mediante KickStart 1.2 o superiore e/o Workbench 1.2 o superiore.
2. Utilizzare lo strumento di preferenza dal disco di Workbench per impostare data e ora. Questa procedura è consigliata ma non indispensabile.
3. Inserire nell'unità il disco del programma originale, o una copia di backup precedentemente eseguita, e fare doppio clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona del disco per aprire il disco.
4. Fare doppio clic sull'icona "Sierra" con il pulsante sinistro del mouse.
5. Per saltare la sequenza introduttiva, premere un tasto.

PER GIOCHI CON PIÙ DISCHI

IMPORTANTE: Se la versione per Amiga di questo gioco comprende più dischi, attenersi alle seguenti istruzioni oltre che a quelle contenute nella scheda di riferimento.

Dopo aver eseguito una copia dei dischi originali del programma, attenersi a queste istruzioni per eseguire il gioco dalle copie dei dischi.

1. Inserire la copia del Disco 1 nell'unità.
2. Evidenziare l'icona disco facendo clic su di essa con il pulsante sinistro del mouse.
3. Richiamare la barra dei menu facendo clic sull'angolo superiore sinistro dello schermo con il pulsante destro del mouse.
4. Selezionare **Rename** (Rinomina) dal menu **Workbench** mediante il pulsante destro del mouse.
5. Quando compare la finestra con il nome del disco, utilizzare il tasto CANC per rimuovere le parole "COPY OF" (copia di) dal nome del disco; quindi premere **Invio**.
6. Ripetere i punti da 1 a 5 con TUTTI gli altri dischi.

NOTA: Se le parole COPY OF non vengono rimosse dal nome del disco di TUTTE le copie dei dischi, il sistema continuerà a richiedere i dischi originali e non sarà possibile eseguire il gioco.

BACKUP DEI DISCHI ORIGINALI

Dal Workbench attenersi alla procedura illustrata sotto per eseguire copie di backup dei dischi originali.

SISTEMI DOTATI DI UNA SOLA UNITÀ

1. Inserire il disco originale nell'unità.
2. Posizionare il cursore (freccia) sull'icona del programma originale.
3. Evidenziare l'icona facendo clic con il pulsante sinistro del mouse.
4. Posizionare il cursore sulla barra dei menu. Tenere premuto il pulsante destro del mouse e visualizzare il menu **Workbench**.
5. Posizionare il cursore su **Duplicate** (Duplica) e rilasciare il pulsante destro del mouse.
6. Attenersi ai prompt di cambio del disco per copiare il disco del programma.
7. Non attribuire un nuovo nome alla copia di backup.

SISTEMI DOTATI DI DUE UNITÀ

1. Inserire il disco originale e quello di backup nelle unità.
2. Posizionare il cursore sull'icona del disco originale e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse.
3. Trascinare il cursore sull'icona dell'unità utilizzata per la copia e rilasciare il pulsante.
4. Attenersi ai prompt per completare la copia.
5. Non attribuire un nuovo nome alla copia di backup.

FORMATTAZIONE DI UN DISCO

(da utilizzare come disco dei giochi salvati)

1. Dal Workbench inserire un disco vuoto in un'unità.
2. Posizionare il cursore sulla barra dei menu nella parte superiore dello schermo. Tenere premuto il pulsante destro del mouse e visualizzare il menu **Disk**.
3. Posizionare il cursore su **Initialise** (Inizializza) e rilasciare il pulsante destro del mouse. Inizierà la formattazione del disco vuoto. Al termine, si torna automaticamente a Workbench.
4. Posizionare il cursore sull'icona **Empty** (Vuoto) e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Posizionare il cursore sul menu **Workbench**, tenere premuto il pulsante destro del mouse e selezionare **Rename** (Rinomina). Attenersi ai prompt per attribuire un nuovo nome al disco dei giochi salvati. Il nome predefinito è **Empty**.
5. Quando si utilizza un disco formattato per salvare i giochi, l'avventura animata tridimensionale crea automaticamente una directory dei giochi salvati in cui è possibile salvare 12 giochi. Se si creano altre directory sul disco (per i giochi salvati), sarà possibile salvare più giochi sul disco formattato (12 per ogni directory). Per istruzioni sulla creazione di directory su un disco formattato, consultare il manuale del DOS.

COMANDI PER AZIONARE L'EROE

È possibile utilizzare il joystick, il mouse o la tastiera per spostare il personaggio principale in alto, in basso, a destra, a sinistra o in diagonale. Per fermare il personaggio mediante la tastiera, premere ancora una volta l'ultimo tasto direzionale utilizzato oppure premere il tasto 5 sul tastierino numerico. Se si utilizza il mouse, facendo clic con il pulsante sinistro,

il personaggio inizierà a spostarsi e si fermerà nel punto in cui si è fatto clic l'ultima volta con il pulsante sinistro del mouse, a meno che non vi sia un ostacolo sul suo cammino.

Durante il gioco, si può utilizzare qualsiasi controllo in qualsiasi momento. Basta fare clic con il mouse, premere un tasto direzionale o spostare il joystick. Se il joystick non era già collegato prima di caricare il gioco, premere **Ctrl-J** e inserire il joystick nella porta del joystick 2. Il joystick verrà attivato.

Parlate con il computer mediante comandi di una o due parole, o addirittura con frasi semplici. Tranne se altrimenti indicato, premere **Invio** dopo ogni comando.

È possibile incontrare altri personaggi che hanno messaggi per voi. Chiedete loro di parlare. Digitate: **TALK TO THE GNOME** (Parla allo gnomo).

Potreste avere bisogno, più tardi, di oggetti che vedete lungo il percorso. Digitate: **GET THE KEY** (Prendi la chiave).

Prestate attenzione ai dettagli. Per vedere un oggetto da vicino, digitate: **LOOK AT THE PANEL** (Guarda il pannello).

Usate gli oggetti trovati lungo il percorso. Digitate: **GIVE THE BASKET TO THE GIRL** (Dai il cestino alla ragazza).

Per assaporare appieno una scena che si guarda volentieri o per superare un percorso stretto, è possibile rallentare l'animazione. Per far camminare più rapidamente il personaggio principale, accelerate l'animazione. Per variare la velocità, digitare **Slow** (lento) o **Fast** (veloce) e premere **Invio**. Per ripristinare la velocità originale, digitare **Normal** (normale) e premere **Invio**.

Alcuni comandi frequenti possono essere eseguiti mediante i seguenti tasti funzione o di controllo:

F1 o HELP (Guida)	Visualizza un elenco di tasti di controllo (inclusi alcuni specifici del gioco non menzionati qui).
F2	Attiva e disattiva il suono
F3	Ripete il comando precedente
F5	Salva il gioco
F7	Ripristina il gioco
F9	Riavvia il gioco
Ctrl-C o Ctrl-X	Cancella riga
Ctrl-J	Seleziona la modalità joystick
Ctrl-Z	Esce dal gioco
Tab	Inventario
Esc	Pausa/riprende il gioco

SALVATAGGIO E RIPRISTINO DEL GIOCO

Affinché sia possibile commettere errori ed esplorare in modo creativo, è consentito salvare e ripristinare il gioco. Prima di tentare un'impresa pericolosa, o se si vuole smettere di giocare senza perdere i progressi fatti grazie ad un incontro fortunato, **SALVATE IL GIOCO**.

Per salvare il gioco in qualsiasi momento, premere **F5**. Per completare il salvataggio, attenersi alle seguenti istruzioni.

UTENTI DOTATI DI UNA SOLA UNITÀ

Potete salvare il gioco sul disco del gioco (originale o backup) o su un disco dei "giochi salvati" formattato. Se si salva sul disco del gioco, al prompt che richiede in quale directory si vuole salvare il gioco, premere **Invio** e attenersi ai prompt. Se si utilizza un disco dei "giochi salvati", rimuovere il disco del gioco dall'unità, inserire il disco dei "giochi salvati" seguito da ":" e dal nome della directory e premere **Invio**. Per completare il salvataggio del gioco, attenersi ai prompt utilizzando i tasti freccia Su e Giù per selezionare uno spazio per il gioco salvato.

UTENTI DOTATI DI DUE UNITÀ

Al prompt che richiede in quale directory si vuole salvare il gioco, posizionarsi sul nome predefinito mediante il tasto di ritorno indietro, digitare il nome del disco del "gioco salvato" (tale disco deve trovarsi in una delle unità) e premere **Invio**. Il gioco verrà così salvato nella seconda unità. Se si utilizza più di una directory per i giochi salvati, quando richiesto digitare il nome della directory in cui il gioco deve essere salvato. Per completare il salvataggio del gioco, attenersi ai prompt utilizzando i tasti freccia Su e Giù per selezionare uno spazio per il gioco salvato.

INFORMAZIONI GENERALI

Anche se la posizione del vostro gioco viene memorizzata sul disco come un file DOS Amiga normale, non è necessario attenersi alle convenzioni di Amiga riguardanti l'attribuzione di nomi per identificare i giochi salvati. Ad esempio, se quando si salva un gioco il personaggio si trova davanti a un albero, potete chiamare il gioco salvato "SCENA CON ALBERO" o in qualsiasi altro modo che abbia per voi un significato. È possibile salvare fino a 12 giochi diversi per ogni directory di giochi salvati.

Se gli spazi per i giochi salvati si esauriscono nella directory corrispondente (e non si intende creare altre directory per i giochi salvati), è possibile riutilizzare uno dei 12 spazi. Per cambiare il nome di un gioco salvato, premere **Ctrl-C** o **Ctrl-X** per cancellare la riga, quindi digitare un nuovo nome.

RIPRISTINO DI UN GIOCO

Per ripristinare un gioco precedentemente salvato premere **F7**. Dovrete indicare dove avete salvato il gioco. Per accettare la directory predefinita, premere **Invio**. Altrimenti, cancellare la riga, digitare il nome del disco del "gioco salvato" seguito da ":" e la directory in cui è stato salvato il gioco; quindi premere **Invio**. Selezionare il gioco che si desidera ripristinare spostando il cursore e premendo **Invio**.

3-D ANIMATED ADVENTURE GAME

REFERENCE CARD FOR ATARI

Sierra's 3-D animated adventures represent a totally new approach to computer gaming a third generation in computer adventure. They feature detailed three dimensional background screens with life-like animated characters. The improved parser lets you talk to the computer in whole sentences.

Sierra's new series of adventures are interactive, changing as you explore and solve the puzzle. New facets are revealed as you delve into the game. In fact, because of random events, you can play the game many times over and never play the same game twice.

GETTING STARTED

Note: Before starting to play you should format one or more saved game disks and make back-up copies of your original disks.

LOADING INSTRUCTIONS

1. Power up the system with a disk that contains the control panel file (**control acc**) in the drive. The TOS desktop will appear on screen.
2. Use the **Control panel** option from the **Desk** menu to set date and time information. This procedure is recommended but not required.
3. While at the TOS desktop it is recommended that you change the **View** option to **View as text**. This will enable you to copy files more conveniently when making back-ups of your original disks.
4. Insert the original program disk (disk 1) into the drive and open the disk.
5. Open the file **SIERRA PRG** to begin the game. You will be prompted to insert your back-up copy of disk one. If you have created back-up copies it is recommended that you use them for the remainder of the game.
6. To bypass the opening sequence, press any key.

FORMATTING A DISK

(to be used as a saved game disk or to back-up your original disks)

1. Insert a blank disk into drive A.
2. Place the mouse cursor (arrow) on the **Floppy Disk A** icon and click the left mouse button.
3. Place the arrow on the **File** menu.
4. Place the arrow on **Format** and click the left mouse button.
5. Follow the prompts to the Format window, where you will name your formatted disk. For instance, if you intend to use the disk for saved games, type **SAVEGAME** at the disk label prompt. Use a name that will help you remember what is on the disk.
6. Place the arrow on the **Format** box and click the left mouse button.
7. When you have finished formatting, click the left mouse button on the **Exit** box.

BACKING UP YOUR PROGRAM MASTERS

Format a disk (described above). Then, from the TOS desktop, follow the procedure below to copy all files from the original master disk to the formatted disk. Do not use the regular disk copy procedure.

ONE DRIVE SYSTEMS:

1. Insert the original disk in the drive.
2. Place mouse cursor (arrow) on **Floppy Disk A**.
3. Double click the left mouse button to display the files.
4. Place the mouse cursor at the top left corner of the list of files.
5. Hold down the left mouse button and drag the cursor to the right bottom corner of the list of files.
6. Release the left mouse button. All of the files should now be highlighted.
7. Move the mouse arrow to the middle of the highlighted file area.
8. Hold down the left mouse button and drag the highlighted files to the **Floppy Disk B** icon.
9. When the **Floppy Disk B** icon is highlighted, release the left mouse button.
10. Follow the prompts for inserting disks.

TWO DRIVE SYSTEMS

1. Insert the original disk in drive A and your formatted disk in drive B.
2. Place the mouse arrow on the **Floppy Disk B** icon and click the left mouse button.
3. Highlight the **Options** menu and click the left mouse button on **Install Disk Drive**.
4. Follow steps 2 through 9 listed above for one drive systems.

Repeat the above procedure to copy all original program disks.

COMMANDS FOR YOUR HERO

A joystick, mouse or keyboard moves the main character north, south, east, west or diagonally. To halt your character's steps with the keyboard, press the last direction key again, or the **5** on the number pad. If you are using a mouse, start movement by clicking the left mouse button and halt movement by double clicking the left mouse button. When controlling the character using the keyboard, the mouse cursor will disappear from the screen. To recall the mouse cursor, press the left mouse button.

During the game you may change control modes by stopping the main character then resuming either joystick, mouse or keyboard control. (If you've never used the joystick before in the game, press **Ctrl-J** to activate it.)

Talk to your computer in commands of one or two words, or even simple sentences. Unless otherwise instructed, follow all commands with the **Return** key.

You may meet others who have messages for you. Command them to speak. Type: **TALK TO THE GNOME**.

You may later need objects you see along the way. Type: **GET THE KEY**.

Pay attention to details. To see an object closely, type: **LOOK AT THE PANEL**.

Use the objects you find along the way. Type: **GIVE THE BASKET TO THE GIRL**.

To fully savour a scene you enjoy watching or negotiate a narrow path, you can slow down the animation. Speed up the animation to make the main character walk faster. To change the speed type **Slow** or **Fast** and press **Return**. To return to the original speed, type **Normal** and press **Return**.

Function and control keys shortcut these common commands:

F1 or HELP	Shows list of control keys (including some specific to your game which may not be mentioned here.)
F2	Toggle sound on/off
F3	Echo (repeat) previous command
F5	Save game
F7	Restore game
Ctrl-C	Cancel line
Ctrl-J	Select joystick mode
Alt-Z	Quit game
Tab	Inventory
Esc	Pause/resume game

SAVING AND RESTORING THE GAME

To allow for errors in judgement, and also for some pretty creative exploration, we make it possible for you to save and restore the game. Before you try something that looks dangerous, or just because you've been playing a while and you don't want to lose what progress you've made through some chance encounter, save your game.

SAVE YOUR GAME

Type **Save game** and press **Return**, or press **F5** to save your current game location. This can be done at any time during your game.

SINGLE DISK DRIVE USERS

When you receive the prompt asking on which directory to save your game location, press **Return** and follow the prompts. You will be asked to substitute your game disk for a formatted disk on which your game location may be saved. Make sure you **FORMAT** a blank disk before you begin play.

TWO DISK DRIVE USERS

When you receive the prompt asking which directory to save your game location, backspace through the suggested \ and enter instead **b:**. This will cause your game location to be saved onto the disk in drive B. Make sure you **FORMAT** a blank disk and put it into drive B before you begin.

IN GENERAL

Although your game position is stored on disk as a normal TOS file, we do not require you to follow TOS file naming conventions in identifying your saved game position. If you are standing before a tree when you save a game, call your saved game "STANDING BEFORE A TREE" or whatever has meaning to you. You are permitted to save up to 12 different game locations per disk or directory.

If you "run out" of saved game positions (you want to save more than 12 games), just use a different "saved game disk", or reuse one of the 12 positions you've already saved. To change the name of a stored game, just enter **Ctrl-C** and type a new name.

RESTORING A NEW GAME

Type **Restore game** and press **Return** to restore a previously saved game. (You can also press **F-7**.)

You will be asked where you saved the game. To accept the default directory, press **Return**. Otherwise, clear the line with **Ctrl-C**, type the drive or directory on which you saved the game (example: "**B:**"), and press **Return**. Now select the game you wish to restore by moving the pointer and pressing **Return**.

READ ME FIRST

Since the first printing of our reference card for the Atari ST, Sierra's 3-D Animated Adventures support several new features described in the **README.1ST** file located on your game disk.

To read the **README.1ST** file from the desktop, highlight and open the **README.1ST** file and select the **Show** option to read the document. Press **Ctrl-C** to return to the TOS desktop.

If you want a hard copy, make sure your printer is on-line, open the **README.1ST** file, and select the **Print** option.

CARTE DE REFERENCE DES JEUX D'ANIMATION ET D'AVENTURES 3D POUR ATARI ST

Les jeux d'animation et d'aventures 3D de Sierra traduisent une nouvelle approche dans les jeux vidéo : ils représentent la troisième génération d'aventures sur ordinateur. Ces jeux se composent d'écrans d'arrière-plan détaillés en trois dimensions où évoluent des personnages plus vrais que nature. L'analyseur de syntaxe amélioré vous permet de dialoguer avec l'ordinateur par l'intermédiaire de phrases simples.

Ces nouveaux jeux d'aventures de Sierra sont interactifs et évoluent en fonction de vos découvertes et énigmes résolues. Au fil de votre progression, vous découvrez de nouveaux aspects du jeu. De plus, des événements imprévus rendent chaque partie unique en son genre.

DEMARRAGE

Remarque : avant de commencer à jouer, nous vous conseillons de formater une ou plusieurs disquettes pour enregistrer vos jeux et d'effectuer des copies de vos disquettes originales.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Mettez votre système sous tension en insérant la disquette contenant le fichier du tableau de commandes (control acc) dans le lecteur. Le bureau TOS s'affiche à l'écran.
2. Utilisez l'option **Control panel** à partir du menu **Desk** pour entrer la date et l'heure. Cette étape est recommandée mais pas indispensable.
3. Une fois au bureau TOS, nous vous recommandons de sélectionner l'option de visualisation **View as text** pour pouvoir copier les fichiers de vos disquettes originales plus facilement.
4. Insérez la disquette originale du programme (disquette 1) dans le lecteur et ouvrez la disquette.
5. Ouvrez le fichier **SIERRA PRG** pour commencer à jouer. A l'invite correspondante, insérez votre copie de la première disquette. Si vous avez créé des disquettes de sauvegarde, nous vous conseillons de les utiliser lors du jeu.
6. Pour sauter la séquence d'introduction suivante, appuyez sur une touche.

FORMATAGE D'UNE DISQUETTE

(à utiliser comme disquette de jeux sauvegardés ou comme copie de sauvegarde de vos disquettes originales)

1. Insérez une disquette vierge dans le lecteur A.
2. Placez le curseur (flèche) sur **Floppy Disk A** (disquette A) et cliquez avec le bouton gauche de la souris.
3. Placez le curseur sur le menu **File** (fichier).
4. Placez la flèche sur **Format** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
5. Suivez les invites pour aller à la fenêtre Format et nommer votre disquette formatée. Par exemple, si vous souhaitez utiliser cette disquette pour des jeux sauvegardés, tapez **JEUXSAUV** à l'invite du nom du disque. Utilisez un nom évocateur, facile à mémoriser.
6. Placez la flèche sur la case **Format** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

- Une fois le formatage terminé, cliquez sur le bouton gauche de la souris sur la case **Exit**.

COPIE DE SAUVEGARDE DE VOS PROGRAMMES ORIGINAUX

Formatez une disquette (comme indiqué précédemment). Puis à partir du bureau TOS, suivez les étapes ci-après pour copier tous les fichiers de la disquette originale sur cette nouvelle disquette. Ne suivez pas la procédure normale de copie des disquettes.

SYSTEMES A LECTEUR UNIQUE

- Insérez la disquette originale dans le lecteur.
- Placez le curseur (flèche) sur **Floppy Disk A** (disquette A).
- Cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris pour afficher les fichiers.
- Placez le curseur de la souris sur le coin supérieur gauche de la liste des fichiers.
- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le curseur dans le coin inférieur droit de la liste des fichiers.
- Relâchez le bouton gauche de la souris pour mettre en surbrillance tous les fichiers.
- Amenez le curseur au milieu des fichiers mis en surbrillance.
- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser les fichiers mis en surbrillance sur l'icône **Floppy Disk B** (disquette B).
- Lorsque l'icône **Floppy Disk B** est mise en surbrillance, relâchez le bouton gauche de la souris.
- Suivez les invites pour insérer les disquettes.

SYSTEME A LECTEUR DOUBLE

- Insérez la disquette originale dans le lecteur A et votre disquette formatée dans le lecteur B.
- Placez la flèche du curseur sur l'icône **Floppy Disk B** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
- Mettez en surbrillance le menu **Options** et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur **Install Disk Drive** (installer lecteur disquette).
- Répétez ensuite les étapes 2 à 9 du système à lecteur unique ci-dessus.

Répétez toutes les étapes ci-dessus pour copier toute disquette originale.

COMMANDES DU HEROS

Déplacez votre personnage sur la droite/gauche, en haut/bas à l'aide du joystick, de la souris ou du clavier. Pour ralentir ses pas avec le clavier, appuyez une nouvelle fois sur la dernière touche directionnelle utilisée ou sur la touche 5 du pavé numérique. Si vous utilisez une souris, commencez à vous déplacer en cliquant sur le bouton gauche de la souris et arrêtez les mouvements en double-cliquant sur le bouton gauche de la souris. Lorsque vous dirigez votre personnage avec le clavier, le curseur de la souris disparaît de l'écran. Pour le rappeler, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

En cours de partie, vous pouvez modifier le mode de commande en arrêtant le personnage principal, puis en resélectionnant le joystick, la souris ou le clavier. (Si vous utilisez le joystick pour la première fois, appuyez sur **Ctrl-J** pour l'activer).

Dialoguez avec votre ordinateur en utilisant des commandes de un ou deux mots ou des phrases simples. Faites suivre toutes les commandes par la touche **Retour**.

Vous pouvez rencontrer des personnages qui possèdent des messages. Ordonnez-leur de parler en tapant : **TALK TO THE GNOME**

Si vous avez besoin de récupérer des objets parsemés sur votre chemin, tapez : **GET THE KEY**

Concentrez-vous sur les détails et pour voir un objet de près, tapez : **LOOK AT THE PANEL**.

Utilisez des objets parsemés sur votre chemin en tapant : **GIVE THE BASKET TO THE GIRL**

Pour profiter pleinement d'une scène ou pour passer plus facilement sur un chemin étroit, vous pouvez ralentir la vitesse de l'animation. Accélérez l'animation pour que le personnage marche plus rapidement. Pour modifier la vitesse, tapez **Slow** (lent) ou **Fast** (rapide), puis appuyez sur **Retour**. Pour retrouver votre vitesse initiale, tapez **Normal**, puis appuyez sur **Retour**.

FONCTIONS ET RACCOURCIS CLAVIER

F1 ou HELP	Affiche une liste des touches de commande (y compris des commandes particulières à votre jeu qui ne sont pas mentionnées dans ce document).
F2	Son marche/arrêt
F3	Répéter la commande précédente
F5	Sauvegarder le jeu
F7	Restaurer le jeu
F9	Relancer le jeu
Ctrl-C ou Ctrl-X	Supprimer la ligne
Ctrl-J	Sélectionner le mode joystick
Alt-Z	Quitter le jeu
Tab	Inventaire
Echap	Interrompre/Reprendre le jeu

SAUVEGARDER ET RESTAURER LE JEU

Pour laisser de la place à l'erreur et à la création, il est possible de sauvegarder et de restaurer le jeu. Avant de foncer dans une aventure dangereuse ou pour interrompre une longue partie sans toutefois perdre les avantages acquis, **SAUVEGARDEZ VOTRE JEU**.

SAUVEGARDER VOTRE JEU

Tapez **Save game** et appuyez sur **Retour**, puis appuyez sur **F5** pour sauvegarder votre partie en cours à tout moment.

UTILISATEURS DE LECTEUR UNIQUE

A l'invite vous demandant le nom du répertoire de sauvegarde de votre jeu, appuyez sur **Retour** et suivez les invites. On vous demande de remplacer votre disquette de jeu par une disquette formatée pour sauvegarder votre partie en cours. Formatez une disquette vierge avant de commencer à jouer.

UTILISATEURS DE LECTEUR DOUBLE

A l'invite vous demandant d'indiquer le répertoire de sauvegarde de votre partie en cours, appuyez sur la touche SUPPR jusqu'au \ et entrez **b:** pour la sauvegarder sur la disquette se trouvant dans le lecteur B. Formatez une disquette vierge et placez-la dans le lecteur B avant de commencer.

EN GENERAL

Bien que votre jeu soit sauvegardé sur un disque comme un fichier TOS Amiga courant, vous n'avez pas besoin de suivre les conventions habituelles de TOS pour le nommer. Si le personnage se trouve devant un arbre au moment de la sauvegarde, appelez votre jeu "arbre" ou donnez-lui un autre nom évocateur. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 12 jeux différents par répertoire.

Si vous n'avez plus d'espace dans le répertoire (vous voulez sauvegarder plus de 12 jeux), vous pouvez utiliser une autre disquette de jeux sauvegardés ou réutiliser l'emplacement d'un jeu précédent. Pour modifier le nom d'un jeu sauvegardé, appuyez sur les touches **Ctrl-C** avant de réécrire un nouveau nom.

RESTAURER UN JEU

Tapez **Restore game** et appuyez sur **Retour** pour restaurer un jeu précédemment sauvegardé (vous pouvez aussi appuyer sur **F7**).

Précisez l'emplacement du jeu. Pour valider le répertoire par défaut, appuyez sur **Retour**. Sinon, effacez la ligne avec **Ctrl-C** et tapez le lecteur ou le répertoire de sauvegarde du jeu (exemple **b:**), puis appuyez sur **Retour**. A présent, sélectionnez le jeu à restaurer en déplaçant le curseur et en appuyant sur **Retour**.

LISEZ-MOI

Depuis la dernière publication de notre carte de référence pour l'Atari ST, les jeux Sierra 3D prennent en charge de nouvelles fonctions décrites dans le fichier **README .1ST** situé sur votre disquette de jeu.

Pour lire le fichier **README .1ST** à partir de votre bureau, mettez ce fichier en surbrillance et ouvrez-le, puis sélectionnez l'option **Show** (montrer). Appuyez sur **Ctrl-C** pour revenir au bureau TOS.

Pour imprimer ce fichier, vérifiez d'abord si votre imprimante est en ligne, ouvrez ce fichier puis sélectionnez l'option **Print** (imprimer).

ANIMIERTE 3D-ABENTEUER REFERENZKARTE FÜR ATARI ST

Mit Sierras animierten 3D-Abenteuern geht das Computerspiel völlig neuen Horizonten entgegen: die dritte Generation der Computerabenteuer. Auf dreidimensionalen Hintergrundbildern bewegen sich lebensechte Zeichentrickfiguren. Über den verbesserten Parser kann der Spieler mit dem Computer in ganzen Sätzen kommunizieren.

Die Spiele aus Sierras neuer Abenteurserie sind interaktiv und entwickeln sich unterschiedlich, wenn der Spieler der Lösung des Rätsels näher kommt. Je tiefer der Spieler in das Abenteuer eindringt, umso mehr neue Facetten werden sichtbar. Aufgrund der Zufallsabhängigkeit des Abenteuergeschehens kann das Spiel mehrmals gespielt werden, ohne daß sich der Spielverlauf wiederholt.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel eine oder mehrere Leerdisketten zum Speichern der Spiele formatieren und Sicherungskopien der Originaldisketten anlegen.

LADEN DES SPIELS

1. Die Diskette mit der Datei **CONTROL:ACC** in das Laufwerk einlegen und das System starten. Der TOS-Schreibtisch erscheint auf dem Bildschirm.
2. Im Menü **Desk** den Befehl **Control Panel** wählen und Datum und Uhrzeit einstellen. (Dieser Schritt empfiehlt sich, ist aber nicht unbedingt erforderlich.)
3. Es ist ratsam, auf dem TOS-Schreibtisch die Option **View** auf **View as text** zu stellen. Dadurch können beim Anlegen von Sicherungskopien der Originaldisketten die Dateien bequemer kopiert werden.
4. Die Original-Programmdiskette (Diskette 1) in das Laufwerk einlegen und öffnen.
5. Zum Spielstart die Datei **SIERRA.PRG** öffnen. Darauf erscheint die Aufforderung, die Sicherungskopie der Diskette 1 einzulegen. Zum Spielen ist die Verwendung einer Sicherungskopie sehr zu empfehlen.
6. Zum Überspringen des Vorspanns eine beliebige Taste drücken.

FORMATIEREN EINER DISKETTE

(Zur Verwendung als Diskette für gespeicherte Spiele oder als Sicherungskopie der Originaldiskette)

1. Eine Leerdiskette in Laufwerk A einlegen.
2. Den Mauszeiger (Pfeil) auf das Symbol **Floppy Disk A** führen und mit der linken Maustaste klicken.
3. Den Pfeil auf das Menü **File** führen.
4. Mit der linken Maustaste auf den Befehl **Format** klicken.
5. Den Anweisungen bis zum Format-Fenster folgen, wo der Name der zu formatierenden Diskette einzugeben ist. Wenn die Diskette z. B. für gespeicherte Spiele verwendet werden soll, in das Textfeld für den Diskettenamen **SPIELE** eintragen. Einen Namen verwenden, der eindeutig auf den Disketteninhalt hinweist.
6. Mit der linken Maustaste auf das Feld **Format** klicken.
7. Nach Abschluß des Formatierungsvorgangs mit der linken Maustaste auf das Feld **Exit** klicken.

ANLEGEN EINER SICHERUNGSKOPIE DER ORIGINAL-PROGRAMMDISKETTEN

Eine Diskette formatieren (Anleitung siehe oben). Dann vom TOS-Schreibtisch aus mit dem folgenden Verfahren alle Dateien der Originaldiskette auf die formatierte Diskette kopieren. Auf keinen Fall das normale Diskettenkopierverfahren anwenden.

SYSTEME MIT EINEM LAUFWERK:

1. Die Originaldiskette in das Laufwerk einlegen.
2. Den Mauszeiger (Pfeil) auf **Floppy Disk A** setzen.
3. Zum Anzeigen der Dateien mit der linken Maustaste doppelklicken.
4. Den Mauszeiger in die linke obere Ecke der Dateiliste setzen.
5. Die linke Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke der Dateiliste verschieben.
6. Die linke Maustaste loslassen. Alle Dateien sollten nun markiert sein.
7. Den Mauszeiger in die Mitte des markierten Dateibereichs führen.
8. Die linke Maustaste gedrückt halten und die markierten Dateien zum Symbol **Floppy Disk B** verschieben.
9. Sobald das Symbol **Floppy Disk B** markiert ist, die linke Maustaste loslassen.
10. Die Aufforderungen zum Einlegen der Disketten befolgen.

SYSTEME MIT ZWEI LAUFWERKEN:

1. Die Originaldiskette in Laufwerk A und die formatierte Diskette in Laufwerk B einlegen.
2. Den Mauszeiger auf das Symbol **Floppy Disk B** setzen und mit der linken Maustaste klicken.
3. Das Menü **Options** markieren und mit der linken Maustaste auf **Install Disk Drive** klicken.
4. Die oben für Systeme mit einem Laufwerk gegebenen Schritte 2-9 ausführen.

Dieses Kopierverfahren für alle Original-Programmdisketten wiederholen.

BEFEHLE FÜR DEN HELDEN DES ABENTEUERS

Die Spielfigur wird mit dem Joystick, der Maus oder der Tastatur nach Norden, Süden, Osten, Westen oder in eine diagonale Richtung gelenkt. Zum Anhalten der Spielfigur über die Tastatur die letzte Richtungstaste noch einmal oder die Taste **5** auf dem Ziffernblock drücken. Bei Verwendung der Maus durch Klicken mit der linken Maustaste die Spielfigur in Bewegung setzen und durch Doppelklicken mit der linken Maustaste anhalten. Bei Steuerung über die Tastatur verschwindet der Mauszeiger vom Bildschirm. Die linke Maustaste drücken, um den Mauszeiger wieder einzublenden.

Während des Spiels kann die Steuerungsart gewechselt werden, indem die Spielfigur angehalten und das Spiel mit Joystick-, Maus- oder Tastatursteuerung wieder aufgenommen wird. (Falls der Joystick im Spiel vorher noch nicht verwendet wurde, ihn mit **Strg-J** aktivieren.)

Dem Computer können in englischer Sprache Anweisungen gegeben werden. Die Befehle können aus einem oder zwei Worten oder sogar einfachen Sätzen bestehen. Sofern nicht anders angegeben, sind alle Befehle mit der **Eingabetaste** abzuschließen.

Manchmal begegnen dem Spielhelden Personen, die eine Botschaft für ihn haben. Zum Sprechen lassen einen Befehl nach folgendem Muster eingeben: **TALK TO THE GNOME**. (Mit dem Gnom sprechen.)

Manchmal benötigt die Spielfigur Gegenstände, die sie auf ihrem Weg gesehen hat. Befehl nach folgendem Muster eingeben: **GET THE KEY**. (Den Schlüssel holen.)

Auf alle Details muß geachtet werden. Zum näheren Anschauen eines Objekts einen Befehl nach folgendem Muster eingeben: **LOOK AT THE PANEL**. (Die Platte anschauen.)

Die Spielfigur kann die auf dem Weg gefundenen Gegenstände verwenden. Befehl nach folgendem Muster eingeben: **GIVE THE BASKET TO THE GIRL**. (Dem Mädchen den Korb geben.)

Damit der Spieler eine besonders interessante Szene ganz in Ruhe betrachten oder sich auf einem schwierigen Wegstück langsam vortasten kann, läßt sich die Animationsgeschwindigkeit herabsetzen. Durch Heraufsetzen der Geschwindigkeit werden die Bewegungen der Spielfigur schneller. Zum Ändern der Geschwindigkeit den Befehl **Slow** (Langsam) bzw. **Fast** (Schnell) eingeben und die **Eingabetaste** betätigen. Um zur ursprünglichen Geschwindigkeit zurückzukehren, **Normal** eingeben und die **Eingabetaste** drücken.

Mit den Funktions- und Steuertasten können folgende häufig gebrauchte Befehle abgekürzt werden:

F1 oder Help	Zeigt Liste der Steuertasten (einschließlich der hier nicht erwähnten, nur in einem bestimmten Spiel belegten Tasten)
F2	Sound ein-/ausschalten
F3	Letzten Befehl wiederholen
F5	Spiel speichern
F7	Spiel wiederherstellen
Strg-C	Zeile löschen
Strg-J	Joystickmodus wählen
Alt-Z	Spiel beenden
Tab	Inventar
ESC	Spiel unterbrechen/wieder aufnehmen

SPEICHERN UND WIEDERHERSTELLEN DES SPIELS

Damit sich Fehleinschätzungen nicht so schlimm auswirken und die Spielandschaft mutiger erkundet werden kann, besteht die Möglichkeit, das Spiel zu speichern und wiederherzustellen. Ehe man etwas Gefährliches wagt oder wenn man schon einige Zeit gespielt hat und das bisher Erreichte nicht durch eine unglückliche Begegnung verlieren will, sollte man das Spiel speichern.

SPEICHERN DES SPIELS

Während des Spiels besteht jederzeit die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand mit **F5** zu speichern. Wahlweise kann auch „Save Game“ eingegeben und die Return-Taste gedrückt werden.

COMPUTER MIT EINEM LAUFWERK

Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das aktuelle Spiel gespeichert werden soll, die **Eingabetaste** betätigen und den weiteren Bildschirmanweisungen folgen. Nach Aufforderung ist statt der Spielprogrammdiskette eine formatierte Diskette einzulegen, auf der das Spiel gespeichert wird. Nicht vergessen, vor Spielbeginn zu diesem Zweck eine Leerdiskette zu formatieren.

COMPUTER MIT ZWEI LAUFWERKEN

Nach Erscheinen der Frage, in welchem Verzeichnis das aktuelle Spiel gespeichert werden soll, die Vorgabe \ mit der Rücktaste löschen und stattdessen **B:** eingeben. Dadurch wird das Spiel auf der Diskette in Laufwerk B gespeichert. Nicht vergessen, vor Spielbeginn zu diesem Zweck eine Leerdiskette zu formatieren und in Laufwerk B einzulegen.

ALLGEMEINES

Zwar wird ein gespeichertes Spiel als normale TOS-Datei auf der Diskette bzw. Festplatte abgelegt, aber es ist nicht notwendig, beim Benennen die TOS-Konventionen für Dateinamen einzuhalten. Wenn die Spielfigur zum Zeitpunkt des Speicherns vor einem Baum steht, kann das Spiel z. B. „Am Baum“ genannt werden. Es eignet sich jeder Name, der deutlich auf die Spielsituation hinweist. Pro Diskette bzw. Verzeichnis können bis zu zwölf verschiedene Spiele gespeichert werden.

Wenn im Verzeichnis der gespeicherten Spiele kein Platz mehr frei ist (d. h. mehr als zwölf Spiele gespeichert werden sollen), kann einfach eine neue Diskette angelegt werden. Um stattdessen einen der zwölf Speicherplätze auf der alten Diskette wiederzuverwenden, wird mit **Strg-C** der Name eines früher gespeicherten Spiels gelöscht und der Name des neuen Spiels eingegeben.

WIEDERHERSTELLEN DES SPIELS

Restore Game eingeben und die **Eingabetaste** drücken. (Stattdessen kann auch **F7** gedrückt werden.)

Es folgt die Frage, wo das wiederherzustellende Spiel gespeichert wurde. Die Return-Taste drücken, um das vorgegebene Verzeichnis zu übernehmen. Anderenfalls die Zeile mit **Strg-C** freimachen, das gewünschte Laufwerk bzw. Verzeichnis eingeben (z. B. **B:**) und die **Eingabetaste** drücken. Das gewünschte Spiel mit dem Zeiger markieren und mit der **Eingabetaste** auswählen.

DATEI „README.1ST“

Seit der ersten Auflage der Referenzkarte für den Atari ST wurden Sierras 3D-Abenteuer zur Unterstützung neuerer Erweiterungen ergänzt. Diese werden in der Datei **README.1ST** auf der Spieldiskette beschrieben.

Zum Lesen der Datei **README.1ST** vom TOS-Schreibtisch aus die Datei markieren, öffnen und mit der Option **Show** anzeigen lassen. Zur Rückkehr zum TOS-Schreibtisch auf **Strg-C** drücken.

Wenn die Datei **README.1ST** ausgedruckt werden soll, zunächst die Betriebsbereitschaft des Druckers überprüfen. Danach die Datei öffnen und die Option **Print** wählen.

