

# **3-D ANIMATED ADVENTURE GAME REFERENCE MANUAL FOR MS DOS**

<b>English .....</b>	<b>1</b>
<b>Français .....</b>	<b>5</b>
<b>Deutsch .....</b>	<b>10</b>
<b>Italiano .....</b>	<b>15</b>

Sierra's 3-D animated adventures represent a totally new approach to computer gaming – a third generation in computer adventure. They feature colourful hi-res graphics, with animated characters moving through three dimensional background screens. 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 puzzles. New facets are revealed as you delve into the game. In fact, you can play the game many times over and never play the same game twice.

**NOTE: If the game shows up on a colour system in black and white:**

Inside your computer you have a graphics card installed known as the Colour Graphics Adaptor. With an RGB monitor, you will be unable to produce 16 colour graphics. (A composite colour monitor will produce 16 colour graphics with a CGA card.) The most your CGA/RGB configuration can produce is 4 colour graphics. To toggle graphics modes enter [CTRL-R] at any point during play. An alternate graphics card, the Enhanced Graphics Adaptor, is now available from many sources. This will upgrade your computer to 16 colour capability. This EGA card is definitely recommended for Sierra games and you will find it also has advantages with other software.

## GETTING STARTED: FLOPPY DRIVE(S)

**NOTE:** If you will be playing from floppy disks (not hard disk), before starting to play you should format one or more saved game disks and make backup copies of your program masters. Sierra's 3-D animated adventures support both 5.25" and 3.5" disk drives.

### Formatting a Disk

1. Load MS-DOS.
2. At the prompt, with the DOS disk in drive a:, type **format b:** (even if you have one drive) and press ENTER (some systems may respond only to the command "format"). When prompted, insert the disk you want to format into the drive indicated and press [ENTER].

**NOTE:** Formatting will destroy any data that may be on the disk.

### Backing up your Program Masters

1. Format a disk using MS-DOS (described above).
2. At the prompt, type **copy a:.\* b:** and press [ENTER].
3. If you have one drive, insert the source disk first, then enter the copy command. If you have two drives, insert the source disk in drive a: and the formatted disk in drive b:, then enter the **copy** command.
4. Repeat procedure to copy all program masters.
5. If you are using a 5.25" drive and a 3.5" drive, you may copy the contents of two 5.25" disks onto one 3.5" disk.

### Loading Instructions (from floppy disk)

1. Load MS-DOS. It is recommended that you enter the current date and time information.
2. At the prompt, insert your backup program disk 1, label side up, into the drive. Close the door to the drive.
3. Type **sierra** and press [ENTER].
4. You will be prompted to briefly swap the backup disk with your original program master so that authenticity may be verified.
5. To bypass the opening sequence, press any key.
6. If the picture isn't centred on your screen, hold down the [CTRL] and [ALT] keys and press the left or right arrow keys (on number pad) to centre the graphic display.

## GETTING STARTED: HARD DISK

### Installation and Loading

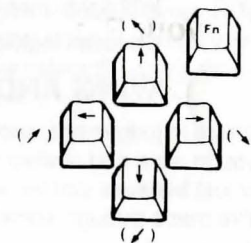
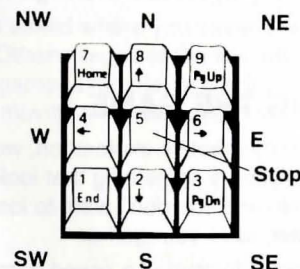
1. Turn on the computer and allow DOS to boot.
2. Insert the original program disk 1 in a floppy drive. Change the DOS prompt to the letter of the floppy drive containing the original program disk 1 by typing the letter followed by a ":" and press [ENTER].
3. From the floppy drive containing your original disk 1, enter the command **installh c:** where your hard disk is designated as drive c:. If you hard disk has a letter other than c:, use it instead.
4. Follow the screen prompts to begin the hard disk installation. You will be prompted to insert subsequent game disks, one at a time, to complete the transfer.
5. You will receive booting instructions on screen after the installation. Please note those instructions for later use.

### Special note for PCjr users with extended memory

IBM PCjrs with memory expansion beyond 128K require special instructions to run a Sierra 3-D animated adventure. We have included these utilities as part of our normal start-up program. If you boot your machine with a "special" version of DOS (one provided by the manufacturer of the memory expansion), you may experience problems. If this is the case, please try booting your machine with the standard *unmodified* DOS disk that came with your system, and attempt to run our program again.

## COMMANDS FOR YOUR HERO

A joystick or the number pad/arrow keys on your keyboard moves the main character, north, south, east, west or diagonally. PCjr adventurers may move diagonally by holding down the [FN] key and pressing the appropriate arrow key (see below). Tandy users must depress their [NUM LOCK] key to use the number pad. To halt your character's steps with the keypad, press the last direction key again or the number [5].



During the game you may change control modes by stopping the main character (see above) and resuming either joystick 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 [ENTER] 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 ship**



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 [ENTER]. To return to the original speed, type **normal** and press [ENTER]. Function and control keys shortcut these common commands:

[F1]	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]	Cancel typed input
[CTRL-J]	Reset joystick
[CTRL-R]	Toggle RGB/composite graphics mode (most MS DOS machines)
[ALT-Z]	Quit game
[TAB]	Inventory
[CTRL-ALT-←] or [CTRL-ALT-→]	Shift display (right or left)

## Pop up Menus

Press [ESC] and a menu bar will appear at the top of your screen. Use the left or right arrow keys to choose a menu. Use the up or down arrow keys to highlight a menu item. Press [ENTER] to select a highlighted item or press [ESC] to go back to the game.

[ESC]	Pop up menus
[ARROW KEYS]	Highlights menus/menu items
[ENTER]	Chooses highlighted item

## 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.

If you're playing from floppy disks, you must already have formatted a saved game disk before you can save a game.

## Saving a Game

Type **save game** and press [ENTER], 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 which directory to save your game location, press [ENTER] 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 path and enter **b:** instead. 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 in your drive before you begin. You may save to any valid drive on your system. If you want to save more than 12 games, create additional saved game directories on your saved game disk (or just start another saved game disk). Consult your DOS manual to make multiple directories on your saved game disk.

## Hard Disk Users

You need only to press [ENTER] when prompted about the directory in which to save your game position. If you want to save more than 12 games, create additional saved game directories. Consult your DOS manual to make new directories on your hard disk.

## IN GENERAL

Although your game position is stored on disk as a normal DOS file, we do not require you to follow MS DOS 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 directory.

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

## Restoring a Game

Type **restore game** and press [ENTER] (You can also press [F7].)

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



# CARTE DE REFERENCE DES JEUX D'ANIMATION ET D'AVENTURES 3D POUR MS-DOS

Les jeux d'animation et d'aventures 3D de Sierra traduisent une approche radicalement nouvelle dans les jeux vidéo : ils représentent la troisième génération d'aventures sur ordinateur. Ces jeux se composent de graphiques haute résolution pleins de couleurs aux 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 de véritables phrases.

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.

**REMARQUE : si le jeu s'affiche en noir et blanc sur un système couleur :**

A l'intérieur de votre ordinateur est installée une carte graphique appelée CGA. Avec un moniteur RVB, vous ne pourrez pas produire des graphiques 16 couleurs (un moniteur couleur *composite* peut produire des graphiques 16 couleurs avec une carte CGA). Votre configuration CGA/RVB peut produire au maximum des graphiques 4 couleurs. Pour passer d'un mode graphique à un autre à n'importe quel moment du jeu, tapez [CTRL-R]. Il existe à présent une nouvelle carte graphique appelée EGA. Elle vous permet d'utiliser les 16 couleurs disponibles. Nous vous recommandons l'usage de cette carte pour les jeux Sierra ainsi que pour d'autres programmes.

## DEMARRAGE : DISQUETTES

**REMARQUE :** si vous jouez à partir de disquettes (par opposition au disque dur), nous vous conseillons de formater une ou plusieurs disquettes de jeux de sauvegarde pour effectuer des copies de vos disquettes originales. Les jeux d'animation Sierra 3D acceptent à la fois les lecteurs de disquette 3,5" et 5,25".

### Formatage d'une disquette

1. Chargez MS-DOS.
2. A l'invite, avec la disquette DOS placée dans le lecteur a:, tapez **format b:** (même si vous ne possédez qu'un lecteur unique) et appuyez sur [ENTREE] (certains systèmes ne répondent qu'à la commande "format"). A l'invite correspondante, insérez la disquette à formater dans le lecteur indiqué et appuyez sur [ENTREE].

**REMARQUE :** l'opération de formatage détruit toute donnée présente sur la disquette.

### Copie de sauvegarde des disquettes originales

1. Formatez une disquette en utilisant MS-DOS (décrit ci-dessus).
2. A l'invite, tapez **copy a:.\* b:** puis appuyez sur [ENTREE].
3. Si vous possédez un lecteur unique, insérez d'abord la disquette d'origine en premier, puis entrez la commande de copie. Si vous possédez deux lecteurs, insérez la disquette d'origine dans le lecteur a: et la disquette formatée dans le lecteur b:, puis entrez la commande de copie.
4. Répétez cette procédure pour copier les autres disquettes originales.
5. Si vous utilisez un lecteur 5,25" et un lecteur 3,5", vous pouvez copier le contenu des deux disquettes de 5,25" sur la disquette 3,5".

## Instructions de chargement (à partir des disquettes)

1. Chargez MS-DOS. Nous vous conseillons d'entrer la date et l'heure.
2. A l'invite, insérez la disquette 1 de copie du programme, étiquette vers le haut, dans le lecteur. Fermez le battant du lecteur.
3. Tapez **sierra**, puis appuyez sur [ENTREE].
4. A l'invite correspondante, insérez momentanément la disquette originale pour permettre au programme de vérifier l'authenticité du jeu.
5. Pour passer outre la séquence d'ouverture, appuyez sur une touche.
6. Si l'image n'est pas centrée sur l'écran, maintenez les touches [CTRL] et [ALT] enfoncées et appuyez sur les flèches droite ou gauche (du pavé numérique) pour la recentrer.

## DEMARRAGE : DISQUE DUR

### Installation et chargement

1. Mettez l'ordinateur sous tension et attendez que le DOS s'initialise.
2. Insérez la disquette 1 originale dans le lecteur de disquette. Entrez le nom du lecteur contenant cette disquette à l'invite du DOS en entrant la lettre correspondante suivie par ":", puis appuyez sur [ENTREE].
3. A partir du lecteur contenant la disquette 1 originale, entrez la commande **installh c:**, c: représentant votre disque dur. Si ce dernier est installé sur un autre lecteur, changez de lettre en conséquence.
4. Suivez les invites à l'écran pour commencer l'installation sur disque dur et insérez les disquettes demandées, une par une.
5. Une fois l'installation effectuée, des instructions d'initialisation s'affichent à l'écran. Prenez note de ces instructions pour la suite.

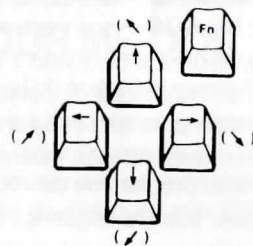
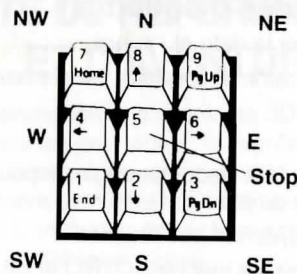
### Remarque particulière pour les utilisateurs de PCjr avec mémoire étendue

Les utilisateurs de PCjr IBM qui possèdent une expansion de mémoire supérieure à 128 Ko doivent suivre des instructions particulières pour lancer un jeu d'animation Sierra 3D. Nous avons inclus ces utilitaires dans le programme normal de démarrage. Si vous initialisez votre machine avec une version particulière du DOS (fournie par le fabricant de l'expansion de mémoire), vous pouvez être confrontés à des problèmes. Le cas échéant, réinitialisez votre machine avec la disquette DOS classique fournie avec le système, puis essayez de relancer le programme.

## DEPLACEMENT DE VOTRE HEROS

Déplacez votre personnage vers la gauche/droite ou en haut/bas à l'aide du joystick, du pavé numérique ou des touches fléchées du clavier. Les aventuriers possédant un PCjr peuvent le déplacer en diagonale en maintenant la touche de fonction enfoncée et en appuyant sur la touche appropriée (voir ci-dessous). Les utilisateurs de Tandy doivent relâcher la touche [VERR. NUM] pour utiliser le pavé numérique. Pour interrompre la progression de votre personnage en utilisant le pavé numérique, appuyez sur la dernière touche de déplacement utilisée ou sur le chiffre [5].





Lors de la partie, vous pouvez modifier le mode de commande en arrêtant le personnage principal (cf. ci-dessus) et en sélectionnant le joystick ou le clavier. (Si vous n'avez pas encore utilisé le joystick dans ce jeu, appuyez sur les touches [CTRL-J] pour l'activer.)

Dialoguez avec votre ordinateur à l'aide de commandes formées de un ou deux mots ou même de phrases simples. Sauf mention contraire, faites suivre toutes les commandes de la touche [ENTREE].

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 ship**

Utilisez des objets ramassés en 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 [ENTREE]. Pour retrouver votre vitesse initiale, tapez **normal** puis appuyez sur [ENTREE].

## FONCTIONS ET RACCOURCIS CLAVIER

[F1]	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]	Enregistrer le jeu
[F7]	Restaurer le jeu
[F9]	Relancer le jeu
[CTRL-C]	Supprimer l'[ENTREE]
[CTRL-J]	Sélectionner le mode joystick
[CTRL-R]	Passe du mode VRB/ au mode graphique composite (sur la plupart des machines MS DOS)
[ALT-Z]	Quitter le jeu
[TAB]	Inventaire
[CTRL-ALT-←] ou [CTRL-ALT-→]	Déplacer l'affichage sur la droite ou la gauche.

## Menus déroulants

Appuyez sur [ECHAP] pour afficher une barre de menu en haut de l'écran. Utilisez la flèche gauche/droite pour sélectionner un menu. Utilisez les flèches haut/bas pour mettre en surbrillance un élément de menu. Appuyez sur [ENTREE] pour sélectionner un élément mis en surbrillance ou appuyez sur [ECHAP] pour retourner au jeu.

[ECHAP] Menus déroulants.

Touches fléchées Mettre un menu ou des éléments de menu en surbrillance.

[ENTREE] Sélectionner des éléments mis en surbrillance.

## ENREGISTRER ET RESTAURER LE JEU

Pour laisser de la place à l'erreur et à la création, il est possible d'enregistrer 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, enregistrez votre partie.

Si vous jouez à partir d'une disquette, vous devez avoir formaté une disquette avant d'enregistrer votre partie.

### Enregistrer un jeu

Tapez **save game**, puis appuyez sur [ENTREE] ou sur [F5] pour enregistrer votre partie au moment voulu.

### Utilisateurs de lecteur unique

A l'invite vous demandant de préciser le répertoire de sauvegarde du jeu, appuyez sur [ENTREE] et suivez les invites. A un certain point, vous devez retirer votre disquette de jeu et insérer la disquette formatée de sauvegarde de jeux. N'oubliez pas de FORMATER une disquette vierge avant de commencer à jouer.

### Utilisateurs de double lecteurs

A l'invite vous demandant d'indiquer le répertoire de sauvegarde du jeu, effacez le texte à l'aide de la touche [SUPPR] jusqu'à \ et entrez **b:**. Cela permet d'enregistrer votre jeu sur la disquette présente dans le lecteur b. Insérez une disquette FORMATEE dans votre lecteur au préalable. Vous pouvez enregistrer sur tout lecteur valide de votre système. Si vous souhaitez enregistrer plus de 12 jeux, créez des répertoires de jeux sauvegardés supplémentaires sur votre disquette (ou commencez une autre disquette de sauvegarde). Pour créer plusieurs répertoires sur votre disquette de jeux sauvegardés, reportez-vous à votre manuel DOS.

### Utilisateurs de disque dur

Il vous suffit d'appuyer sur [ENTREE] à l'invite vous demandant de préciser le répertoire de sauvegarde de votre jeu. Si vous souhaitez enregistrer plus de 12 jeux, créez des répertoires supplémentaires. Reportez-vous à votre manuel DOS pour créer ces répertoires sur votre disque dur.

## GENERALITES

Bien que votre jeu soit sauvegardé sur un disque comme un fichier DOS courant, vous n'avez pas besoin d'adopter les conventions habituelles MS 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 enregistrer jusqu'à 12 jeux différents par répertoire.



Si vous n'avez plus d'espace pour enregistrer un jeu (si vous voulez en enregistrer plus de 12), vous pouvez utiliser un nouveau répertoire, une autre disquette de sauvegarde ou écraser un jeu précédent. Pour modifier le nom d'un jeu sauvegardé, appuyez sur les touches [CTRL-C] et entrez un nouveau nom.

### Restaurer un jeu

Tapez **restore game** puis appuyez sur [ENTREE] (vous pouvez aussi appuyer sur [F7]). Une invite vous demande de préciser le répertoire correspondant. Appuyez sur [ENTREE] pour valider le répertoire par défaut, sinon effacez la ligne avec Ctrl-C et tapez le nom du lecteur ou du répertoire en question (par exemple, b:), puis appuyez sur [ENTREE]. A présent, amenez le curseur sur le jeu à restaurer, puis appuyez sur [ENTREE].

## ANIMIERTE 3D-ABENTEUER REFERENZKARTE FÜR MS DOS

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

Die Spiele aus Sierras neuer Abenteuerserie sind interaktiv, d.h. der Spielverlauf ändert sich dynamisch, je nachdem, was Sie gerade erkunden und wie Sie die Rätsel lösen. 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.

### HINWEIS: Falls das Spiel auf einem Farbsystem nur in SchwarzWeiss erscheint:

Im Computer ist eine CGA-Karte (Color Graphics Adaptor) installiert. Bei Verwendung eines RGB-Monitors können keine 16 Farben dargestellt werden. (Ein *Composite*-Farbmonitor kann mit einer CGA-Karte die 16 Farben wiedergeben.) Mit der Hardware-Kombination CGA/RGB lassen sich lediglich 4 Farben darstellen. Zum Umstellen der Grafik-Arten zu einem beliebigen Spielzeitpunkt Strg-R eingeben. Mittlerweile sind leistungsfähigere Grafikkarten wie die EGA-Karte (Enhanced Graphics Adaptor) überall erhältlich. Damit wird ein Rechner auf 16-Farb-Tauglichkeit aufgerüstet. Für Sierra-Spiele wird die Verwendung einer EGA-Karte dringend empfohlen. Auch für den Betrieb anderer Programme bringt diese Grafikkarte erhebliche Vorteile.

### STARTEN DES SPIELS VON DISKETTE(N)

**HINWEIS:** Falls das Spiel von Disketten (nicht von der Festplatte) gespielt wird, sollten vor dem ersten Spiel eine oder mehrere Leerdisketten zum Speichern der Spiele formatiert und Sicherungskopien der Originaldisketten angelegt werden. Sierras animierte 3D-Abenteuer können sowohl von 5,25"- wie auch von 3,5"-Diskettenlaufwerken betrieben werden.

### Formatieren einer Diskette

1. MS-DOS laden.
2. Wenn die DOS-Diskette noch in Laufwerk A: liegt, bei der DOS-Eingabeaufforderung **format b:** eingeben (auch wenn nur ein einziges Laufwerk vorhanden ist) und die [EINGABETASTE] drücken. (Manche Systeme reagieren nur auf den Befehl „FORMAT“.) Nach Aufforderung die zu formatierende Diskette in das angegebene Laufwerk einlegen und die [EINGABETASTE] betätigen.

**ACHTUNG:** Durch das Formatieren werden sämtliche auf der Diskette befindlichen Daten gelöscht!

### Eine Sicherungskopie der Originalprogrammdisketten anlegen

1. Eine MS-DOS-Diskette formatieren (siehe Anleitung oben).
2. Bei der Eingabeaufforderung **copy a: \*.\* b:** eingeben und die [EINGABETASTE] betätigen.
3. Bei Geräten mit nur einem Laufwerk die Quelldiskette zuerst einlegen, dann den Kopierbefehl eingeben. Bei Geräten mit zwei Laufwerken die Quelldiskette in Laufwerk A: und die formatierte Zieldiskette in Laufwerk B: einlegen und dann den Kopierbefehl geben.



4. Dieses Verfahren für alle Originaldisketten wiederholen.
5. Bei Verwendung eines 5,25"- und eines 3,5"-Laufwerks läßt sich möglicherweise der Inhalt zweier 5,25"-Disketten auf eine einzige 3,5"-Diskette kopieren.

### Anleitung zum Laden des Spiels (von Disketten)

1. MS-DOS laden. Es empfiehlt sich, das aktuelle Datum und die Uhrzeit einzugeben.
2. Nach Erscheinen der DOS-Eingabeaufforderung die Sicherungskopie der Programmdiskette 1 mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einlegen. Das Laufwerk verriegeln.
3. **Sierra** eingeben und die [EINGABETASTE] betätigen.
4. Auf Aufforderung anstelle der Sicherungskopie kurz die Original-Programmdiskette einlegen, damit die Echtheit geprüft werden kann.
5. Zum Überspringen des Vorspanns eine beliebige Taste drücken.
6. Wenn das Bild nicht auf die Mitte des Bildschirms ausgerichtet ist, die [STRG]- und [ALT]-Taste festhalten und das angezeigte Bild mit den Rechts- und Links-Pfeiltasten (oder den entsprechenden Tasten des Ziffernblocks) zentrieren.

## STARTEN DES SPIELS VON DER FESTPLATTE

### Installation und Laden

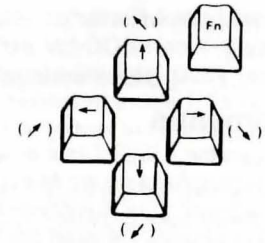
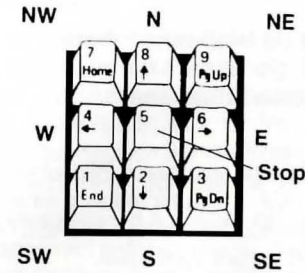
1. Den Computer einschalten und das Starten von DOS abwarten.
2. Die Original-Programmdiskette 1 in ein Diskettenlaufwerk einlegen. Auf dieses Diskettenlaufwerk wechseln. Dazu bei der DOS-Eingabeaufforderung den Kennbuchstaben des Laufwerks und einen Doppelpunkt eingeben (z. B. **a:**) und die [EINGABETASTE] betätigen.
3. Vom Diskettenlaufwerk aus den Befehl **install c:** eingeben. Falls die Festplatte nicht den Kennbuchstaben C: trägt, den entsprechenden Buchstaben einsetzen.
4. Zur Installation des Spiels auf der Festplatte den Bildschirmanweisungen folgen. Auf Aufforderung die weiteren Spieldisketten einlegen.
5. Nach Abschluß der Installation werden auf dem Bildschirm Anweisungen für die Startroutine angezeigt. Diese Anweisungen zum späteren Gebrauch aufschreiben.

### Besonderer Hinweis für PCjr mit Erweiterungsspeicher

Bei IBM PCjr mit Erweiterungsspeicher über 128 KB sind zum Starten eines 3D-animierten Sierra-Abenteuers besondere Anweisungen zu befolgen. Daher ist ein entsprechendes Dienstprogramm in der normalen Startroutine des Spiels eingebaut. Wenn der Rechner mit einer „besonderen“ DOS-Version (in der Regel vom Hersteller des Erweiterungsspeichers geliefert) gestartet wird, könnten Probleme auftreten. In diesem Fall den Computer mit der Original-DOS-Systemdiskette (ohne Änderungen oder Zusätze) starten und noch einmal versuchen, das Sierra-Programm zu starten.

## BEFEHLE FÜR DEN HELDEN DES ABENTEUERS

Die Spielfigur wird mit dem Joystick, dem Ziffernblock oder den Pfeiltasten nach Norden, Süden, Osten, Westen oder in eine diagonale Richtung gelenkt. Abenteurer auf dem PCjr bewegen die Figur in diagonalen Richtung, indem sie die entsprechende Pfeiltaste bei festgehaltener [FN]-Taste drücken. Bei der Tandy-Tastatur muß die [NUM LOCK]-Taste gedrückt sein, damit der Ziffernblock zum Steuern verwendet werden kann. Zum Anhalten der Spielfigur über den Ziffernblock die letzte Richtungstaste noch einmal oder die Zifferntaste [5] drücken.



Während des Spiels kann die Steuerungsart gewechselt werden, indem die Spielfigur angehalten (siehe oben) und das Spiel mit Joystick-, Maus- oder Tastatursteuerung wiederaufgenommen 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 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)

Achten Sie auf jedes Detail. Zum näheren Anschauen eines Objekts einen Befehl nach folgendem Muster eingeben: **look at the ship** (Das Schiff 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 vorstasten kann, läßt sich die Animations-Geschwindigkeit 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]	Hilfe: 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]	Eingabe löschen
[STRG-J]	Joystick zurücksetzen
[STRG-R]	Zwischen RGB und Composite-Grafik umschalten (bei den meisten MS-DOS-Rechnern)



[ALT-Z] Spiel beenden  
 [TAB] Inventar  
 [STRG-ALT-←] oder [STRG-ALT-→] Bildschirmanzeige nach rechts/links schwenken

## Einblendmenüs

Nach Betätigen der [ESC]-Taste erscheint eine Menüleiste am oberen Bildschirmrand. Mit der Links-/Rechtspfeiltaste ein Menü wählen. Mit der Auf-/Abwärtspfeiltaste einen Menüpunkt wählen. Zum Ausführen des markierten Menüpunkts die [EINGABETASTE] betätigen. Das erneute Drücken der [ESC]-Taste führt zurück zum Spiel.

[ESC] Menüleiste aufrufen/zum Spiel zurückkehren  
 PEILTASTEN Menüs und Menüpunkte markieren  
 [EINGABETASTE] Markierten Menüpunkt ausführen

## DAS SPIEL SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN

Damit sich Fehleinschätzungen nicht so schlimm auswirken und die Spiellandschaft 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.

Beim Betreiben des Spiels von Diskette muß vor dem Speichern schon eine Diskette, auf der die Spiele gespeichert werden können, formatiert worden sein.

## Speichern eines Spiels

Während des Spiels besteht jederzeit die Möglichkeit, durch Eingeben von **save game** (Spiel speichern) oder Drücken von [F5] den aktuellen Spielstand zu speichern.

## 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. Jedes gültige Laufwerk des Systems kann zum Speichern gewählt werden. Wenn mehr als zwölf Spiele gespeichert werden sollen, müssen weitere Spielspeicher-Verzeichnisse auf der Diskette angelegt werden (oder beginnen Sie eine neue Diskette). Im DOS-Handbuch nachschlagen, wie man mehrere Verzeichnisse auf einer Diskette anlegt.

## Spiel von der Festplatte

Auf die Frage, in welchem Verzeichnis das Spiel gespeichert werden soll, einfach die [EINGABETASTE] betätigen. Wenn mehr als zwölf Spiele gespeichert werden sollen, müssen weitere Spielspeicher-Verzeichnisse angelegt werden. Im DOS-Handbuch nachschlagen, wie man neue Verzeichnisse auf der Festplatte anlegt.

## Allgemeines

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

Wenn im Verzeichnis der gespeicherten Spiele kein Platz mehr frei ist (und wenn über 12 Spiele gespeichert werden sollen), dann kann ein anderes Spielspeicher-Verzeichnis oder eine andere Spielspeicher-Diskette verwendet werden, oder einer der 12 Speicherplätze wird wiederverwendet (überschrieben). Dazu wird mit Strg-C der Name eines früheren Spiels gelöscht und der Name des neuen Spielstandes eingegeben.

## Wiederherstellen eines Spiels

**Restore Game** eingeben und die [EINGABETASTE] drücken (stattdessen kann auch [F7] gedrückt werden).

Sie werden gefragt, wo das wiederherzustellende Spiel gespeichert wurde. Die [EINGABETASTE] drücken, um das vorgegebene Verzeichnis zu übernehmen. Andernfalls 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.



# SCHEMA DI RIFERIMENTO DEL GIOCO DI AVVENTURA ANIMATO TRIDIMENSIONALE PER MS DOS

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 grafica a colori ad alta risoluzione, con personaggi animati che si muovono in schermi di sfondo tridimensionali. 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 potrete eseguire il gioco molte volte senza mai ripeterlo in modo identico.

**NOTA: se il gioco viene visualizzato in bianco e nero su un sistema a colori**

Il computer dispone di una scheda grafica installata come adattatore grafico a colori. Con un monitor RGB, non si potrà produrre grafica a 16 colori. (Un monitor a colori *composito* produrrà grafica a 16 colori con una scheda CGA.) Il massimo che la configurazione CGA/RGB può produrre è grafica a 4 colori. Per attivare e disattivare le modalità della grafica digitare CTRL-R in qualsiasi momento del gioco. Un'altra scheda grafica, Enhanced Graphics Adaptor (Adattatore grafica avanzata), è ora disponibile da molti rivenditori. Essa potenzierà il computer fino ad una capacità di 16 colori. Questa scheda EGA viene consigliata per giochi Sierra e presenta vantaggi con altro software.

## AVVIO: UNITÀ FLOPPY

**NOTA:** se si gioca da unità floppy (non da un disco rigido), prima di iniziare a giocare è necessario formattare uno o più dischi dei giochi salvati ed effettuare copie di backup dei dischi originali del programma. Le avventure animate tridimensionali Sierra supportano le unità disco da 5,25 e 3,5 pollici.

## Formattazione di un disco

1. Caricare MS-DOS.
2. Al prompt, con il disco DOS nell'unità a:, digitare **format b:** (anche se si dispone di una unità) e premere INVIO (alcuni sistemi rispondono solo al comando "format"). Al prompt, inserire il disco che si desidera formattare nell'unità indicata e premere [INVIO].

**NOTA:** la formattazione distruggerà tutti i dati che si trovano sul disco.

## Backup dei dischi originali

1. Formattare un disco usando MS-DOS (descritto sopra).
2. Al prompt, digitare **copy a:.\* b:** poi premer [INVIO].
3. Se si dispone di una sola unità, inserire prima il disco sorgente, quindi digitare il comando **copy**. Se si dispone di due unità, inserire il disco sorgente nell'unità a e il disco formattato nell'unità b, quindi digitare il comando **copy**.
4. Ripetere la procedura per copiare tutti i dischi originali del programma.
5. Se si usa un'unità da 5,25 pollici e un'unità da 3,5 pollici, si può copiare il contenuto di due dischi da 5,25 su un disco da 3,5 pollici.

## Istruzioni di caricamento (dal disco floppy)

1. Caricare MS-DOS. È consigliabile digitare data e ora correnti.
2. Al prompt, inserire nell'unità il disco 1 di backup, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Chiudere l'unità.
3. Digitare **sierra** e premere INVIO.
4. Si chiederà di scambiare velocemente il disco di backup con il disco originale del programma in modo da verificare l'autenticità.
5. Per saltare la sequenza introduttiva, premere un tasto qualsiasi.
6. Se l'immagine non è centrata sullo schermo, tenere premuti i tasti [CTRL] e [ALT] e premere i tasti freccia sinistra e destra (sul tastierino numerico) per centrare la visualizzazione grafica.

## AVVIO: UNITÀ DISCO RIGIDO

### Installazione e caricamento

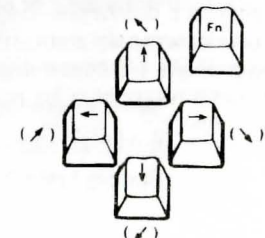
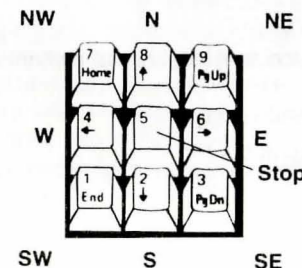
1. Accendere il computer e fare avviare DOS.
2. Inserire il disco 1 del programma originale in un'unità floppy. Passare dal prompt DOS alla lettera dell'unità floppy che contiene il disco 1 del programma originale digitando la lettera seguita da ":" e [INVIO].
3. Dall'unità floppy che contiene il disco 1 originale, immettere il comando **installh c:** in cui il disco rigido viene chiamato unità c:. Se il disco rigido ha una lettera diversa da c:, usare quella.
4. Seguire i prompt sullo schermo per iniziare l'installazione sul disco rigido. Si chiederà di inserire i successivi dischi del gioco, uno alla volta, per completare il trasferimento.
5. Si ricevono istruzioni di avvio sullo schermo dopo l'installazione. Annotare queste istruzioni per un uso successivo.

## Nota speciale per utenti di PCJR con memoria estesa

PCjr IBM con espansione di memoria oltre i 128 K richiedono istruzioni speciali per eseguire avventure animate tridimensionali Sierra. Queste utility sono state incluse come parte del normale programma di avvio. Se si avvia il computer con una versione "speciale" di DOS (una fornita dal produttore dell'espansione della memoria), si possono riscontrare problemi. In tal caso, provare ad avviare il computer con il disco DOS standard *non modificato* che è stato fornito con il sistema e provare a eseguire di nuovo il programma.

## COMANDI PER AZIONARE L'EROE

È possibile utilizzare il joystick o il tastierino numerico/tasti freccia per spostare il personaggio principale in alto, in basso, a destra, a sinistra o in diagonale. Gli avventurieri di PCjr possono spostarsi diagonalmente tenendo premuto il tasto [FN] e premendo il tasto freccia giusto (vedere sotto). Gli utenti Tandy devono premere il tasto [BLOC MAIUSC] per usare il tastierino numerico. Per fermare il personaggio mediante il tastierino numerico, premere ancora una volta l'ultimo tasto direzionale utilizzato oppure premere il tasto [5].





Durante il gioco si può cambiare la modalità di controllo fermando il personaggio principale (vedere sopra) e ripristinando il controllo con joystick o tastiera. (Se non si è mai usato il joystick prima nel gioco, premere [CTRL-J] per attivarlo.)

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 ship** (Guarda la nave).

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]	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]	Cancella l'informazione digitata
[CTRL-J]	Reimposta il joystick
[CTRL-R]	Attiva o disattiva la modalità grafica RGB/composita (quasi tutti i computer MS DOS)
[ALT-Z]	Abbandona il gioco
[TAB]	Inventario
[CTRL-ALT-←]	Cambia visualizzazione (destra o sinistra)
o [CTRL-ALT-→]	

## Menu a comparsa

Premere ESC e apparirà una barra dei menu nella parte superiore dello schermo. Usare i tasti freccia sinistra o destra per scegliere un menu. Usare i tasti freccia su e giù per evidenziare un elemento del menu. Premere [INVIO] per selezionare un elemento evidenziato o premere ESC per tornare al gioco.

ESC	Menu a comparsa
tasti freccia	Evidenzia menu/elementi del menu
[INVIO]	Sceglie l'elemento evidenziato

## 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.

Se si gioca dai dischi floppy, è necessario avere già formattato un disco dei giochi salvati prima di potere salvare un gioco.

### Salvataggio del gioco

Digitare **save game** (salva gioco) e premere [INVIO] o premere F5 per salvare la posizione corrente del gioco. È possibile farlo in qualsiasi momento del gioco.

### Utenti dotati di una sola unità

Al prompt che chiede in quale directory si vuole salvare il gioco, premere [INVIO] e attenersi al prompt. Verrà chiesto di sostituire il disco del gioco con un disco formattato su cui è possibile salvare la posizione del gioco. Accertarsi di FORMATTARE un disco vuoto prima di iniziare a giocare.

### Utenti dotati di due unità

Al prompt che chiede in quale directory si vuole salvare il gioco, mediante il tasto di ritorno indietro arrivare a \ e digitare b:. Il gioco verrà così salvato sul disco nell'unità b. Accertarsi di FORMATTARE un disco vuoto e collocarlo nell'unità prima di iniziare. È possibile salvarlo su qualsiasi unità valida nel sistema. Se si desidera salvare più di 12 giochi, creare ulteriori directory per i giochi salvati sul disco dei giochi salvati (o avviare un altro disco per i giochi salvati). Consultare il manuale del DOS per creare più directory sul disco dei giochi salvati.

### Utenti di disco rigido

Basta premere [INVIO] quando viene chiesto in quale directory si desidera salvare il gioco. Se si desidera salvare più di 12 giochi, creare ulteriori directory per i giochi salvati. Consultare il manuale del DOS per creare nuove directory sul disco rigido.

## INFORMAZIONI GENERALI

Anche se la posizione del gioco viene memorizzata sul disco come un file DOS normale, non è necessario attenersi alle convenzioni di MS DOS 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 (se si desidera salvare più di 12 giochi), basta usare una directory di giochi salvati o un disco di giochi salvati diversi, o riutilizzare (salvare sopra) una delle 12 posizioni che sono state già utilizzate. Per cambiare il nome di un gioco precedentemente salvato, basta premere Control-C e digitare un nuovo nome.



## Ripristino di un gioco

Digitare **restore game** (ripristina gioco) e premere [INVIO] (oppure premere F7).

Dovrete indicare dove avete salvato il gioco. Per accettare la directory predefinita, premere [INVIO]. Altrimenti, cancellare la riga con Control-C, digitare l'unità o la directory in cui è stato salvato il gioco (esempio: "b:") e premere [INVIO]. Selezionare il gioco che si desidera ripristinare spostando il cursore e premendo [INVIO].