

# **QUEST FOR GLORY II**

**-TRIAL BY FIRE™**

**REFERENCE  
MANUAL**

**ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO**

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

## INDEX

ENGLISH .....	1
FRANÇAIS .....	22
DEUTSCH.....	34
ITALIANO .....	47

### Having Technical Problems?

Why not call our helpline on:

**021 326 6418**

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

### ALTERNATIVELY

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

**0839 993302\***

Available 24 hours a day, seven days a week.

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

Tel: 021 625 3311.

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

## WHAT IS QUEST FOR GLORY?

*Quest for Glory* combines the character development and combat of fantasy role playing games with the basic adventure game concept of exploring a world and solving its puzzles. *Trial By Fire* is the second *Quest for Glory* scenario.

The essence of role-playing is that you must try to think as your character would when faced with a dilemma. In *Quest for Glory II*, you can choose from three basic character types – the strong fighter, the mysterious magician, or the wily thief. Each has the same goal: to find Arus al-Din and restore him to the rank of Emir of Raseir. Each character will however, set about accomplishing that goal in a different way. The magician may use spells to overcome some obstacles, but might not survive a pitched battle with a monster. The thief must find a crafty way around the same problem that the fighter or magic user would approach directly.

Experience can be a tremendous asset to you as a hero. Your attributes will improve as you play the game. Tasks that are beyond your ability early on may become less difficult as your skills improve.

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

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

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

### Creating a Character

Before beginning your adventure, you'll choose from three basic character types – **The Fighter, The Magic User, or The Thief**. Your selection will determine much about the sorts of obstacles you will encounter, and the means by which you will overcome them. Choose CREATE CHARACTER from the starting screen. You will see the character selection screen. Choose the highlighted character from the character selection screen by pressing the [ENTER] key or by pointing with your mouse and clicking the button (multi-button mouse users will use the *left* button).

### Importing a Character From Spielberg

If you successfully completed *Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero*, your hero can travel to Shapeir by magic carpet and once again help you defeat evil.

Locate the diskette on which you saved your hero after the *QFGI* victory celebration.

Load *Trial By Fire*, insert the saved hero diskette into a drive and choose IMPORT CHARACTER. A file selector box will appear on the screen, listing the files on the disk in drive A:. If your Hero is in another disk or directory, choose CHANGE DIRECTORY.

Use your mouse or [Arrow] keys to highlight the name of the file containing your saved Hero, then click on the Import box or press [ENTER].

To go back to the initial selection screen, choose CANCEL or press [ENTER].

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

After you have chosen a character, you must name it. You may type in any name you like.

### The Fighter

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

### The Magic User

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

### The Thief

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

## Assigning Skill Points

To highlight a skill, use the mouse cursor or the up and down [Arrow] keys. To assign points to a skill, press the right [Arrow] key. Each time the right [Arrow] key is pressed, 5 points will be assigned to the highlighted skill. Press the left [Arrow] key to subtract 5 points from a skill. (You may not reduce the skill points below the original value of that skill.) For 'fine tuning' use the [+] and [-] keys to add or subtract one point at a time.

To attain a skill not normally available to your character type (such as lock-picking for a fighter), choose the desired skill from the skill menu and assign points using the procedure described above. Acquiring a new skill costs 10 points, which means the minimum skill level of 5 will require 15 points from the 'Points Available' pool. These will be assigned automatically.

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

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

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

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

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

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

**Honour** aids your interactions with those characters who live their lives by a code of honour. Honour points must be earned – they can not be assigned directly.

## Skills:

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

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

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

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

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

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

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

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

**Communication** is the skill of putting your thoughts in order and expressing yourself effectively to others.

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

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

**Stamina Points** determine how much energy a character has to perform physical activities. When

Stamina points are low, the character is tired. He will fight less effectively, and may be injured more easily.

**Magic Points** measure the amount of mana or magical energy a character has, and therefore how much magic he can perform. When magic points are gone, the character will be unable to cast spells.

Skills and abilities improve with practice. The skills your character exercises frequently will improve more rapidly, while those left unused will remain fixed at their original levels. Your character can only advance in skills in which he has at least five points.

## The Story Thus Far...

You begin *Trial By Fire* flush with the success of your last adventure (as depicted in *Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero*). As you recall, you arrived in Spielberg with little but your Famous Adventurers' Correspondence School diploma. But now you are the Hero of Spielberg, having defeated the brigands and driven Baba Yaga from the valley. You also made many important friends, including the Archmage Erasmus (and his faithful companion Fenrus), and the Baron Stefan von Spielberg. Your friendship with the Kattas Shema and Shameen, and Abdulla Doo the Merchant, has led to your current quest.

You are now riding with Abdulla and the Kattas on the merchant's magical carpet, recovered from the brigands' stolen treasures. After a long and harrowing journey, you at last arrive in the magnificent city of Shapeir. Unfortunately, just when you thought you could take a well-earned rest, you discover that Shapeir has problems of its own. A Hero is needed here, too!

Now you must become your character, and learn to think as he would, use his unique skills to experience the land of Shapeir, and be a Hero on your Quest for Glory.

## Living in this Crazy World

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

You'll also need a certain amount of rest or sleep to regain Health, Stamina and Magic points. Without rest or sleep you will use these points quickly. Sleep is best accomplished in the safety of an inn.

Also, as in real life, basic necessities often cost money. To earn money, you can fulfil a quest (thereby obtaining a reward), or defeat a wealthy monster. The thief has other options. The coin of the realm of Shapeir is unlike that of Spielberg. Here, **100 brass centimes = 1 golden dinar**. Supplies such as food, equipment, magical spells and healing potions can be purchased from the local merchants.

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

If for some reason you are in a hurry (a monster on your tail, or some such thing), type **run** to move more quickly. Don't run too far though, or you'll soon become tired. Type **walk** to resume walking normally. Characters with points assigned to STEALTH can also **sneak** when appropriate.

## Finding Your Way Around Shapeir

The city of Shapeir, in contrast to the quaint Alpine village of Spielberg, is an ancient and thriving metropolis. Many first-time visitors find Shapeir's dense maze of streets and alleyways almost overwhelming. Outside the gates is the seemingly endless Shapeir Desert.

The keys to keeping yourself orientated in this vast realm are proper use of a map and compass, taking advantage of such clues as street signs and the knowledge of local citizens.

## The Map

Purchasing a map in the game will help your character find his way around the streets of Shapeir without getting hopelessly lost. Once your character has a map, you can type "**use map**" anywhere in the streets and plazas of Shapeir. Then, simply place your cursor on a map location, click the mouse button or press [ENTER], and your character will walk directly there (unless, of course, something gets in his way). Until you have visited a location (such as a particular shop), it will not show up on the map. As you explore the city, you will discover more places and your map will become more useful. It's better than getting lost.

To exit the map, press [ESC].

## The Compass

A compass is a very useful item for navigating the trackless desert, or even finding your way around town.

## Street Signs

Even natives of Shapeir sometimes need a reminder as to where they are going and which way they are heading. (Wizards in particular are notorious for having difficulty in this area.) For this reason, street signs are prominently posted at all major intersections and in the plazas. Plaza signs also often include direction symbols.

## Asking Directions

One way to find locations you haven't yet visited is to talk to the locals. A clear, concise set of directions may be your reward. Of course, that rather depends on whom you ask!

## The Saurus and Desert Travel

Distances in the desert can be deceiving, and it is easy to lose your way. A well-trained desert Saurus purchased from a reliable dealer can mean the difference between exploring the desert in comfort and death from sunstroke or dehydration. Whether you are walking or riding, never travel in the desert without a full waterskin. Night travel is also a good way to avoid the blazing desert sun.

## Winning the Game

When you complete *Quest for Glory II* successfully, you will be given the opportunity to save your character for use in *Quest for Glory III: Shadows of Darkness*. You will be asked to insert a formatted, writable disk. Save this disk, as it will allow you to begin *Shadows of Darkness* with your character from *Trial by Fire*.

## Talking to Other Characters

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

Everyone you meet will understand sentences in which you **ask about** something in their areas of expertise. You might **ask about magic** when speaking with the Astrologer or the Enchantress, or **ask about heroes** when you visit the Adventurer's Guild Hall. You'll want to jot down anything that seems important, as your conversations will provide you with most of the clues you'll need to save the land and once more prove your worth as a Hero.

Many of the replies to your queries will suggest additional questions to ask, or lead you to others who can provide you with useful information. For example, when you ask Shameen about his inn, you will learn of the poet Omar.

### Combat

The world is full of monsters and villains, and if you want to stay alive long enough to become a Hero, you really ought to learn how to fight them. A clash will occur any time a monster comes near enough to strike your character, or when you type **fight**.

Combat can take place in the room where you encounter a monster (allowing more movement and strategy), or the screen may change to a close-up view of the monster.

When you encounter a monster, you will need to react quickly. You can throw daggers or cast an appropriate spell while the monster is still at a distance, or you can type **fight** to engage in battle. While in combat, you can cast some spells, but you won't have time to use healing or other potions.

In **Quest for Glory II** combat, you can **Attack, Parry, Dodge** or **Cast** spells (assuming your character has the appropriate skills). All combat moves are made with the numeric keypad (see chart). In general, the **top row** of keys (7,8,and 9) represent **Attacks**, the **middle row** (4, 5 and 6) represent **Parries**, and the **bottom row** (1, 2 and 3) cause your character to **Dodge**.

7 SWING HIGH	8 THRUST	9 SWING LOW
4 HIGH PARRY	5 MIDDLE PARRY	6 LOW PARRY
1 DODGE LEFT	2 DODGE BACK	3 DODGE RIGHT

A *Swing* is a powerful blow that generally does more damage than a *Thrust*. However, it takes slightly longer, giving your opponent a better chance to defend himself. Choose a *High Swing* or *Low Swing* to take advantage of weaknesses in your opponent's defence.

The direct *Thrust* is faster and harder to defend against, but leaves the attacker more open to a counterthrust. Use a *Thrust* when accuracy is more important than damage, as against a fast-moving but lightly-armoured opponent.

All attacks benefit from careful planning and timing. *Parry* or *Dodge* your opponent's attacks while preparing your next blow. Attacking too quickly will make you tire rapidly, and you will not hit as often as when you delay your thrusts.

The *Parry*, most often practiced by Fighters, is the art of blocking your opponent's attack with your weapon or shield. Parrying is quicker than dodging, and less tiring, but must be timed properly to stop the enemy attack.

*Dodging* is the art of physically avoiding your opponent's attacks. It is the only defensive skill available to most Thieves and Magic Users, and can also be crucial to Fighters when facing a clearly more dangerous opponent. Watch your enemy carefully - anticipate his moves, and choose the proper Dodge accordingly.

*Spells* which may ordinarily be used in close combat include: Flame Dart, Force Bolt, Zap and Dazzle. When in doubt, Run Away (but watch your backside!)

In terms of combat strategies, timing and defence are both important in **Quest for Glory II**. Try to strike when your opponent is 'open', and anticipate his attacks to better defend yourself.

If you feel that the situation has gotten out of hand, you can type **escape**, or press [CTRL-E] to retreat.

Many battles can be avoided, and it might be wise at times to do so. Combat, however, is one of the best ways for an aspiring Hero to practice and improve skills. Each time you defeat a monster, you'll gain valuable

experience that will increase your chances in future battles. Remember, always **search the body** of your opponent after winning a battle, for some creatures carry money or other useful items.

In most cases, Status Bars are displayed during combat, keeping you informed of Health, Stamina and Mana (magic energy) points for your character. As you become injured, Health points diminish. You will use Stamina points as you work hard at fighting or using your skills. When Stamina points are depleted, energy is drawn from Health. When Health points are gone, the character is dead. A Health bar is also displayed for your opponent, to show how badly it is injured. Your opponent's Stamina is not displayed, since it would not be obvious to you during combat.

### Thief Skills

Thief characters have two special skills: 'Pick Locks' and 'Stealth.' To use these skills type **pick lock** to gain entrance to a locked door, or **sneak** to move quietly. When you are finished 'sneaking,' type **walk** to resume walking normally.

### Magic

A Magic User begins the game with several spells. For a thorough discussion of these spells and their effects, see the **Famous Adventurer's Correspondence School Manual**. The spells he possesses will be listed in his inventory. Also listed will be the number of Magic Points needed to cast a spell, and the level of skill the character has in each spell. His spell casting will improve with practice. To use a spell, type **cast** (or press [Ctrl-C]), then type the name of the spell.

### Targeting Spells

In **Trial by Fire** some spells must be targetted. If you cast such a spell, a targeting cursor will appear onscreen. The targeting cursor is in the shape of crosshairs. Use the mouse or [Arrow] keys to move the cursor to where you want to cast the spell, then click your left mouse button or press [ENTER].

The spell's success will depend on your skill in magic in general, and your skill with that spell in particular.

### Practice paks.

### How to Read this Manual

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

MENU COMMANDS will be capitalised.

Example: SAVE, RESTORE, QUIT, PAUSE GAME

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

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

'type: **cd \sierra**'

Portions of the command line not meant to be typed will not appear in bold type. For example, in the line 'type: **cd \sierra**', 'type:' should not be typed.

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

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

Two or more keys that should be pressed at the same time will be separated by a hyphen (-). This hyphen is not a keystroke, and should not be typed.

Example: 'Press [CTRL-I] to view your inventory.'

If a space appears between parts of a command, it is meant to be typed.

Example: 'type **cd \sierra**' (the space between **cd** and **\sierra** should be typed as part of the command)

The terms 'disk', 'floppy disk', and 'diskette' are used interchangeably to refer to either 3.5" or 5.25" external data storage disks. The term 'hard disk' is used to refer to a fixed, non-removable data storage disk.

### ALL SYSTEMS

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

### GETTING STARTED: DISKETTE DRIVES

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

If you will be playing from diskettes rather than a hard disk, you will also want to format a blank diskette for saving games. *In fact, saving games to diskettes is a good idea, even if you are playing the game from your*

**hard disk.** Follow your computer's instructions to format a blank diskette and keep it handy for saving your game as you play. For some helpful tips on saving games, see the 'Saving Your Game' and 'Interacting with *Quest for Glory*' sections of this manual.

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

## MS-DOS

### INSTALL THE GAME

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

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

### HARD DISK INSTALLATION

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

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

### LOADING INSTRUCTIONS

After completing the INSTALL procedure:

#### From diskettes:

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

#### From hard disk:

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

### SAVING GAMES TO DISKETTES

Choose SAVE GAME or type **save** or press the [F5] key. The Save Game menu will appear.

Choose CHANGE DIRECTORY. Backspace or press [Ctrl-C] to clear the command line.

Type the letter of the drive you are using for saved games, followed by a colon (Example: a:) and press [ENTER]. Type the name of your saved game and press [ENTER] to complete the SAVE GAME procedure. If your disk for saving games is full, you may reformat it (this will erase the saved games on the disk) and use it over, or use another formatted blank disk.

### SAVING GAMES TO HARD DISK

If you choose to save games to the hard disk, the program will automatically try to save to the game's own directory, and name the games [NAME OF GAME DIRECTORY].SG.000, .SG.002 etc., through .SG.012 (SG stands for saved games). If you run out of space for saving games, try one of the following alternatives:

1. Save additional games to a diskette.
2. Save games to a different directory by choosing CHANGE DIRECTORY from the SAVE GAME menu (inside the game).
3. Delete the saved games and the saved game directory from your hard disk by following DOS instructions (outside the game). The program will create a new index file within the game directory.
4. Create a new hard disk directory from DOS, using DOS instructions.

## AMIGA

### INSTALLING THE GAME

**NOTE: RENAME your copies of all game disks to remove the words 'COPY OF' from the disk name. If the words 'COPY OF' are not removed from the disk names of ALL the copies, the system will continue to ask for the original disk, and will not run the game.**

1. Boot your system with WorkBench, and double-click on the INSTALL icon.
2. Follow the on-screen prompts, choosing your selection with the mouse by clicking once on the item.
3. You will be asked if you wish to install the game on your hard disk. If you do NOT wish the game to be installed on your hard disk, select NO. If you want to install the game on your hard disk, select YES.

4. Using your mouse, select which hard drive you wish to install the game onto.
5. Follow the onscreen prompts to complete the installation.

### LOADING INSTRUCTIONS

#### From Floppy Diskettes:

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

#### From Hard Disk:

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

## ALL SYSTEMS

### HOW TO PLAY

#### MOVING YOUR HERO

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

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

### SPECIAL CURSORS

*Quest for Glory II* uses special mouse cursors during certain modes of play. The shape of each cursor shows you what actions are available to your character at that time. If you are not using a mouse to play, the special cursor will usually appear in the lower right hand corner of the screen to inform you of the current mode.



When you see this cursor, you can move your character and/or type commands.



When you see this cursor, you can neither move your character nor type commands.



This cursor is for aiming targeted spells or when throwing something (see **Targeting Spells**). You will see this cursor when you cast a spell that must be targeted. Move the cursor to the place onscreen where you want to aim a spell.

### TRIAL BY FIRE MENUS

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

Use the left and right [Arrow] keys to open a menu, and the up and down [Arrow] keys to highlight items within a menu.

If the menu choice opens a screen with two or more choices, use the [Tab] key to move between the choices.

Press [ENTER] to select a highlighted command.

Press [ESC] to return to the game without choosing a command.

## Menu .....Shortcut Command Keys

<b>Sierra Menu</b>	
About Quest for Glory II.....	[Ctrl-G]
Help .....	[F1]
Silly Clowns .....	[Ctrl-Y]

<b>File Menu</b>	
Save Game .....	[F5]
Restore Game .....	[F7]
Restart Game .....	[F9]
Quit.....	[Ctrl-Q]

<b>Game Menu</b>	
Faster Animation.....+	
Normal Animation .....	=
Slower Animation.....-	
Sound Volume .....	[Ctrl-V]
Turn Sound on/off .....	[F2]
Arcade Difficulty .....	[F4]
Game Detail .....	[F6]
Game Time Scale .....	[F8]

<b>Action Menu</b>	
Cast Spell .....	[Ctrl-C]
Fight .....	[Ctrl-F]
Escape.....	[Ctrl-E]
Pause Game .....	[Ctrl-p]
Repeat Last Command.....	[F3]

<b>Information Menu</b>	
Inventory .....	[Ctrl-I]/[Tab]
Character Sheet.....	[Ctrl-S]
Time/Day .....	[Ctrl-D]
Ask About .....	[Ctrl-A]
Tell About.....	[Ctrl-T]
Look At .....	[Ctrl-L]
Read Map .....	[Ctrl-R]
Compass Heading .....	[Ctrl-H]/[Backspace]

<b>OTHER SHORTCUT KEYS</b>	
[Spacebar].....	Repeat last command
[Shift-Click].....	Look At

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

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

### GAME SPEED CONTROL

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

### GAME TIME SCALE

You can adjust the speed at which days and nights pass in the game by choosing GAME TIME SCALE from the Game menu.

### GAME DETAIL

If your computer system is running the game too slowly, you may want to adjust the amount of nonessential animation in the game. At the beginning of the game, Game Detail will be automatically set at the best level for your system's speed. This level will be shown on the Game Details screen as OPTIMAL. You can adjust the detail level at any time during game play by choosing Game Detail and making another selection from the Game Detail screen. **NOTE: WE DO NOT RECOMMEND SETTING THE DETAIL LEVEL HIGHER THAN THE OPTIMAL LEVEL FOR YOUR SYSTEM.**

### ARCADE LEVEL

You can set the difficulty level of arcade sequences (**combat and skill-based puzzles**) using the ARCADE LEVEL option in the Action menu.

### USING THE MOUSE (optional)

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

### EXAMPLES OF COMMON COMMANDS

#### Communicating with *Quest for Glory II*

Many characters in the game will have information of one kind or another for you. To talk with a character, type: **ask about** [character, subject or object]. Using a mouse, choose the menu command **ask about**. Try different approaches and remember: **talk to everyone you meet!**

You may encounter objects you need along the way. To take an object, type: **take** [object]. For example, **take the note**. You will need to use the objects you acquire as you explore. You can try different things such as typing: **use the** [object], or **give the** [object] **to** [character]. Different approaches to a puzzle may bring about a different outcome.

Pay close attention to details. To examine objects, type **look at the** [object], (for example: **look at the table**), or press [CTRL-L], then type the name of the object.

Using a mouse you can also use the 'Shift-Click' feature described above. To get a general description of the current room or scene, type **look**, or use your mouse to choose LOOK from the menu.

### RETYPING COMMANDS

If you wish to repeat a command select REPEAT LAST COMMAND from the ACTION menu or press the [SPACEBAR] or [F3].

### INVENTORY/SPELL LIST

If you wish to see the items you are carrying and/or the magic spells you have, select INVENTORY from the Action menu, press [CTRL-I], or press the [TAB] key.

You will see a list of the items you are carrying and the spells (if any). An asterisk (\*) will appear next to any spell that is currently active.

Press [ENTER] or [ESC] to resume play.

### PAUSING YOUR GAME

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

### SAVING YOUR GAME

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

**Please note: If you're playing from diskettes, you must have a separate formatted diskette ready before you can save a game.**

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

You may name your saved games using standard English phrases. for example, if you are standing by a fountain, you might call your game '**standing by fountain**', or simply '**fountain**'.

### RESTORING YOUR GAME

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

**Please note:** If you do not have a mouse, use the [TAB] key to toggle between RESTORE and CHANGE DIRECTORY.

### QUITTING YOUR GAME

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

## RESTARTING YOUR GAME

If you wish to restart your game at any time during play, select RESTART from the file menu, or type **restart**, or press the [F9] key. The game will begin again at the opening scroll.

## INTERACTING WITH QUEST FOR GLORY II

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

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

*Trial by Fire* understands many common verbs. Here are some you might try:

ASK	CLOSE	FIGHT	MOUNT	RIDE	STAND
BARGAIN	DISMOUNT	GET	MOVE	RUN	TELL
BET	DRINK	GIVE	OIL	SEARCH	THANK
BUY	DROP	GO	OPEN	SHOW	THROW
CAST	EAT	JUMP	PICK	SIT	USE
CLIMB	ESCAPE	LOOK	READ	SNEAK	WALK

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

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

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

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

Some Common Things to **Ask About**:

Shapeir	Raseir	Rumour	Money	Elemental	Monster
Weather	Name	Magic	Sultan	Emir	Guild

**GET** objects you think you will need. You will come across a number of objects that may be of use to you later, but don't overload your character. The amount that you can carry will vary depending on your strength. You can see an inventory of items on hand by pressing the TAB key at any time.

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

**BE CAREFUL**, and remain alert at all times -- disaster may strike in the most unlikely of places.

**SAVE YOUR GAME OFTEN**, especially when you are about to try something new or potentially dangerous. This way, if the worst should happen, you won't have to start all over again from the beginning. Save at different points of the game, so you will be able to return to a desired point in the game. In effect, this will enable you to travel backward through time and do things differently if you wish. **NOTE:** You cannot save your game during combat, or at certain other critical times, so **remember: SAVE EARLY, AND SAVE OFTEN!**

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

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

## PROBLEM DISK?

### TECHNICAL HELP (MS DOS ONLY)

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

1. If you receive any of the following messages:

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

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

'Disk Error'

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

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

### FORMATTING FROM A HARD DRIVE

A) Place a blank disk in drive a:

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

NOTE: If your A: drive is a high density drive and you are using double density disks, you will need to type:

**format a:/4/s** (for 5.25" disks) or

**format a:/n:9/s** (for 3.5" disks)

C) Be sure to switch to a blank disk when prompted by the FORMAT program.

D) Respond to DOS prompts.

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

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

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

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

D) Press [F6] [ENTER]

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

# FAMOUS ADVENTURER'S CORRESPONDENCE SCHOOL

## How to be an ADVANCED ADVENTURER

### What is an Advanced Adventurer?

When an adventurer becomes bored with bravery, fatigued with fighting, or ho-hummed about heroics, it's time to start thinking upward mobility. You're in the hero business now, and you can't just rest on your laurels. You must explore strange new worlds, seek out new life and new civilisations. A hero must boldly go where no man (or woman) has gone before – and come back alive.

### Advanced Fighting

Now that you've mastered the basics of combat - the trusty thrust, the brash slash, the ordinary parry, and the hodge-podge dodge - it's time to discuss the backbone of battle, the essence of the fracas, the gist of the joust, the peanut butter and jelly of true pugnacity - Strategy and Tactics. As the Old Adventurer would put it:

*"You got to know when to fight 'em  
Know when to be polite to 'em,  
Know when to dodge away and know when to run  
You've got to practice fighting  
Any time you're able,  
'Cause there ain't (sic) no time for practice,  
When the monsters come."*

Now it is true that some people confuse the strategy with tactics, and vice versa. Here is a simple mnemonic to help you keep straight which one is which:

*"If it is prophylactic and emphatically didactic, then it's not tactic."*

### Combat Careers

Career Paths for the Successful Fighter

Warlord  
Hero  
Paladin

Career Paths for the Not-Quite-So-Successful Fighter

Combat Instructor  
Security Guard  
Babysitter

### Warlord

This is the perfect job for the aggressive, gung-ho type fighter. If you have the moxie for mayhem, the obsession for aggression, the resolution for revolution, and a few friends, then you, too, can have a successful career in pillaging and looting. Imagine yourself at the head of an entire army, storming the countryside and leaving only havoc in your wake. If you love the smell of naphtha in the morning, this is the job for you.

*Remember - it's "Loot before pillage, sack before burn".*

### Hero

To be a Hero is, of course, one of the preferred occupations for Fighters of all times and climes. Receiving the adulation of a grateful peasantry (and often as not a few members of the fairer – which is to say, preferred – sex) can do wonders for your ego. The more substantial rewards from those of means can also be very useful when it comes time to advance one's education and career with our marvellous Famous Adventurers' Correspondence School supplementary materials.

### Paladin

The Paladin is the Goody-Two-Shoes of champions and the Dudley-Do-Right of defenders. This job is clearly not for everyone. If you are willing to be bold for no gold, risk your name without acclaim and campaign without gain, this could be the occupation for your emulation. A Paladin is a hero's hero (and he can have him). Frankly, Paladins constantly become involved in extremely dangerous quests like slaying Dragons, and rarely survive long enough (or earn enough) to purchase our all-important F.A.C.S. pamphlets.

### Combat Instructor

It has often been said that "Those who can, do, while those who teach, survive." Of course, this is generally repeated only by those who have never taught. Combat instructors, Drill Sergeants, Samurai Sensei and others of their ilk have two great advantages over most members of the violent vocations - they collect steady pay, and eventually Social Security.

### Security Guard

If you have pangs about pain, misgivings over martyrdom, and are terrified of torture, then the more modest monotony of being a watchman may be for you. The security guard's life is fairly free of strife, but sadly susceptible to ennui.

### Babysitter

There are few jobs more dangerous, or less rewarding, than that of the Combat Nanny. On the whole, you're better off charging Dragons than changing diapers.

### Advanced Magic Using

Having mastered the basics of magic and gained skill in a few spells, it comes the time for a fledgling Thaumaturge to figure out what he (or she) wants to do with him-(or her-) self. It is all very well and good going around impressing the rubes with a few trivial gestures of your hands, or broiling a few brigands with your Flame Darts, but merely showing off your magic is hardly the be-all, end-all for a professional. Besides, it doesn't pay particularly well.

Now is the time to go beyond what you learned in Spellcasting 101. If you are tired of low-paying jobs with no security, you need to quest for glory. You, too, can be upwardly mobile! It's time to start learning some real magic.

The best way to improve the status of your spells is to travel to a place where Wizards congregate. Through the city of Shapeir travel many experienced magic users on their way to the Wizard's Institute of Technocery. This city is thus a good source for advanced scrolls. Whether you wish to commit to the study and time it takes to become a true Wizard, or just pick up a few new incantations, a journey to Shapeir is definitely a step up the magical corporate ladder.

### Wizard's Institute of Technocery

The Wizard's Institute of Technocery, or WIT, is the ultimate University of the Occult. Within its ivory towers, the aspiring Wizard can learn the inner nature of magic. Of course, it takes time, dedication, and a true love of learning to master the many mysteries, to become the complete conjuror.

Naturally, the Wizards of WIT do not wish to be found by any riff-raff of a would-be wonder-worker. After all, any yahoo can hoodoo, but WIT's hallowed halls are reserved for the few, the proud, the elite – the true Wizards. While the entrance to WIT is reputed to be in Shapeir, the Institute itself is said to exist on another plane. The entrance is well-hidden from all but those meant to find it. If you are among them, careful application of your knowledge should soon point the way.

Before you can become a full-fledged student, you will be given a series of entrance examinations. Failure is not held against you - as long as you are willing to try again. These trials are a learning experience in themselves.

### Occult Occupations

Career Paths for the Successful Magic User

Royal Magician  
Wizard  
Archmage

Career Paths for the Not-Quite-So-Successful Magic User

Court Jester  
Computer Programmer  
Corporate Manager  
Royal Magician

While perhaps not the most prestigious of possible professions for the profound prestidigitator, the position of palace performer is preferable to pecuniary paupacy. More precisely, it pays.

### Wizard

Weigher of wonders, theorist of thaumaturgy, meditator on mysteries, the wandering Wizard is a savant of sorcery, a watcher of weird, and an academician of enchantments. Delving deep in mystical manuscripts, the Wizard seeks to know the True Meaning of Life, the Universe, and how to do the voodoo that the Zulu do to you.

## Archmage

The Archmage is the epitome of Power, the elite of enchanters, the creme de la creme of conjurers, the nonpareil of necromancers. Archmages are pretty hot stuff, in fact.

## Court Jester

While not as dignified as some of the other occupations, Court Jesters, Stage Magicians and street entertainers have one thing that makes them the envy of other professions - an audience. Having someone to appreciate the subtle spinning of a spell, the incalculable incoherence of your incantations, or just to laugh at your jokes, is well worth the price you pay in prestige.

## Computer Programmer

Just because you are incompetent at incantations, klutzy at conjurations, or a dud at divination does not mean you can't work magic. You, too, can have a successful career in computer programming. Just send away to our Famous Computer Programmer's Correspondence School for further details.

## Corporate Manager

If you prefer the power of the petty bureaucrat - having people constantly wait upon you, passing down directives on Wednesday which must be completed by Tuesday, and sitting in an air conditioned office while less clever Magic Users are flame-broiling fiends in the hot Summer sun - then the job of Corporate Manager is for you. Let others do your work for you. Even the simplest Calm spell is more than sufficient to make friends and influence people, encouraging those of lesser ability (such as Computer Programmers) to work long hours of unpaid overtime on your behalf.

## Basic Spell Usage

The more skill a Magic User has with a spell, the greater the effect and duration of the spell.

### Calm

This was developed for avoiding awkward situations, such as physical combat. It relaxes the natural aggressive tendencies of things in the area of the spell for a short duration. Once in actual combat, however, it is ineffective. A calmed opponent will just calmly eat you.

With advanced skills in this spell, it is possible to calm even non-living things.

### Dazzle

Erasmus's Razzle Dazzle produces a bright flash of magic which temporarily blinds an opponent. This, of course, presupposes that the opponent *has* eyes.

### Detect Magic

This spell is used to perceive the aura of magical power which surrounds objects which have had spells cast upon them. It can also be used to find invisible creatures and things.

### Flame Dart

This offensive spell projects a ball of magical fire towards an object.

### Open

This initially is useful for unlocking simple locks, but can be used to open doors when the caster is sufficiently skilled. Unfortunately, it will not affect most magical locks or doors, or those doors barred on the other side.

### Trigger

R. Rogers's Reactivating Ritual, or "Trigger", is used to 'set off' operating magical spells already cast upon some object. Thus a Magic User can avoid damage from magical traps. Trigger can sometimes be used to both 'turn on' and 'turn off' certain spells.

### Zap

The Leyden's Latent 'Lectrical Discharge spell, or 'Zap,' allows a caster to place magical energy upon a weapon. This is released when the weapon strikes an opponent, increasing the amount of damage.

## Advanced Spell Usage

### Force Bolt

Aronson's Arcane Arbalest of Action and Reaction, or 'Force Bolt', is a magical globe of energy which is used to push against something in the distance. Because it can 'bounce' off an object, it can be used against things not in direct line of sight. When properly aimed, a Force Bolt can be made to bounce several times before releasing all of its energy. It may be used as an offensive spell.

### Levitate

Ellen's Enchanted Elevator, or 'Levitate', spell allows the spell caster to move up and down at will. This is ideal for getting the book you need off the top shelf in your library or for dusting the top of your refrigerator. This spell continually drains the caster's Spell Points while in use.

### Reversal

Kirkov's Cosmic Karma Cookies or 'Reversal' reflects offensive spells back upon the caster. Cast this spell before entering magical combat. It should be noted that when two opposing Magic Users both use this spell, the results can be very dangerous to spectators.

## Advanced Thieving Techniques

**Warning: If you have not studied the F.A.C.S. Cutpurses' Curriculum, do NOT read this section! This contains classified, top-secret information for thieves' eyes only.**

You have your toolkit and the skill to unlock the securest safe, the stealth to sneak by the surliest security guards, and the dexterity to direct your dagger to your desired destination. You practice daily; honing your skills every chance you get to create that finely tuned machine that is your body. Now it is time to talk about the other tools of the trade.

**Rope** - In the words of the immortal Sam 'the Man' Ganges, "You gotta scope the rope if you wanta cope."

**Oil** - This is often overlooked as an essential part of the thief's equipment, but it happens to be very

handy. **Squeaky**

*hinges on cabinets and doors can create the creak that causes the cops to capture a crook. Oiling hinges reduces the*

*noise considerably. Oil is also useful for moving heavy objects.*

**Thief Sign** - The recognition signal used among Thieves is one of the most closely-held secrets of the Consolidated

*Thieves' Guilds. But you are a Thief, right? No peeking now, the rest of you!*

*O.K. To make the top-secret Thieves' sign, first place your thumb upon your nose with the hand held perpendicular to*

*your face, and the fingers out-spread. Then wiggle your fingers while focusing your eyes upon your thumb and*

*patting your belly with your free hand. You should make the sign whenever you believe yourself to be in the presence*

*of a fellow practitioner. However, you should be aware that not all politicians will recognise this symbol - some of*

*them are scabs.*

**Improvisation** - There does come a time when even the best of thieves gets caught without his equipment, and he really needs to open a lock. True, you may be standing before a locked door at the dead-end of a corridor of the castle of the black prince who has sworn an oath to torture all thieves, with his two near-derthal guards marching towards you, only to discover that you left your lockpick in the shirt pocket of the suit that you sent to the laundry this morning, but it is very important in this sort of situation not to panic. Analyse the situation. Is the door simply latched on the other side? If so, a simple insertion of your Thieves' Guild card should flip the latch. Is the door unlockable with a skeleton key? Then any thin, metal probe such as the pin that was in the black prince's

*feathered hat which you just happen to find in your backpack can be used to click the lock. Is the door firmly bolted on the other side and does it resist all your attempts at breaking it down? Then put the hat of the black prince on your head covering most of your face, stroll towards the guards, give them a lecture about their appearance, telling them not to slouch, letting them know that you will not tolerate sloppiness, and then push on past, leaving them to think that the black prince has poor taste in clothes combinations. All you need is a little imagination, and you can get through any situation.*

## Purloiner's Positions

Career Paths for the Successful Thief

*Playboy*  
*Chief Thief*  
*Godfather*

Career Paths for the Not-Quite-So-Successful Thief

*Tax Accountant*  
*Politician*  
*CEO*

*Playboy*

What thief can't imagine himself (or herself) in a fancy oceanside resort, gambling and gallivanting by day with beautiful (or handsome) members of the opposite (or whatever) sex unable to keep their hands off you, and stealthily sneaking by night into the cabins of the rich tourists and accumulating more wealth to fritter away the next day?

*Chief Thief*

Rising to the head of the Thieves' Guild is high status in this workaday world. To gain this coveted position, it is important to have contacts. Be sure to impress any Chief Thieves you meet and go out of your way to demonstrate your talents. Remember, it's not who you know, it's whether *they* know *you*.

*Godfather*

To really become a Godfather, it helps to have plenty of relatives. You must learn to use bad grammar and mumble when you speak. Above all, be generous. If someone has something you want, make him an offer he can't refuse.

*Tax Accountant*

If you think juggling figures and balancing budgets doesn't take a lot of agility, try it someday. For a real test of agility, try balancing two sets of books!

*Politician*

It's a dirty job, but somebody's got to do it.

*CEO*

See Politician.

## Professional Adventuring Organisations

### **Adventurers' Guild**

This place is where adventurers can get together, relax, and chat about monsters. It is a good place to catch up with the local gossip and to learn about local employment situations. Be sure to sign in when you first enter a strange town to give yourself official Adventurer Status. Otherwise, the locals might mistake you for a vagrant and have you arrested. It's an easy mistake.

### **Eternal Order of Fighters (EOF)**

This organisation is for real Heroes. This means no pansy Magic Users or slimy Thief scum will be admitted. Only the best and baddest can join the 'Eternal Order of Fighters'. You got to have true grit and heavy mettle. We're glad you're bad and we're keen you're mean. "EOF - The Guts, The Glory, The Greatest!" Membership by invitation only.

### **Thieves' Guild**

This benevolent organisation provides a thief with the comfort of a home away from home. Where else can you relax in public knowing no one is looking through the Wanted ads for you? Where else can you be certain the jolly stranger next to you is attempting to pick your pocket? How else can you be bailed out of a strange jail?

The way to locate the local Thieves' Guild is to contact a local thief by use of the Thieves' Sign. Once you have found the guild and identified yourself it is not uncommon to be asked to prove your identity. A simple test is often given to prove your worth to the organisation. Accomplishing this trial will improve your position in the guild. Failing the test will earn you the rank of 'convict'. It is recommended that you do not fail.

## SPECIAL SOUTHERN SUPPLEMENT

### **The Land of Shapeir**

Shapeir is a small Sultanate in the South. It consists of two major mountain ranges surrounding a desert of sand dunes. Its climate is arid and extremely hot in the Summer. It has two major cities: the capital Shapeir, in the north, and Raseir in the south. Shapeir's principal income is from imports and exports as it is along a major trade route. It is noted for its exotic scenery and fascinating bazaars.

### **Background and History**

The twin cities were built around Katta settlements (see Sentients of Shapeir) protected by mountain barriers. Magical springs which never run dry create the central fountains of the cities. Both Raseir and Shapeir were designed as mirrored cities, with the Sultan's Palace in Shapeir, and the Emir's in Raseir.

Some thousand years ago, a Marid called Iblis (see Djinn) attempted to rule the world and turn all men into slaves. He created a huge city in the desert and tried to summon the Djinn to his side. The Sultan Suleiman bin Daoud in turn summoned all the magical Djinn he could bind, and a great war occurred. Iblis was defeated and bound into the form of a statue. Ruins remain near Raseir of what is now called the 'Forbidden City.'

The Sultan is the absolute ruler of the realm. The current Sultan, Harun al-Rashid, is noted for his wisdom and judgement. The Emir is the governor of Raseir. During the past year, the Emir of Raseir is rumoured to have disappeared, and there have been disquieting tales about the current political situation.

### **Desert Survival**

**Water** - Without it, you are just a heap of bones covered with sand. It is best to carry several waterskins when travelling in the desert. Water is available in the cities and the occasional oasis.

**Saurus** - The friend you can depend on for roaming the dunes. This creature makes an excellent mount. It is fearless, loyal, and quick to defend its master against monsters. It is obedient and willing to go wherever its master wishes. Most critically, it can always find its way back to the place where it is stabled, so it never gets lost. A properly trained Saurus will understand such simple commands as "go home," "Stay," and "Get off my foot." Your Saurus - Don't leave home without it.

**Caravans** - For long distance travel of any sort, it is best to join a caravan.

### **Money**

The basic coin of the realm is the Dinar, a gold coin equal in value to the gold coin of Spielberg. The people of Shapeir also use centimes, which are small brass disks. The current rate of exchange is one of silver to ten centimes, and ten silvers (or one gold) to one dinar.

When visiting the city of Shapeir, it is wisest to seek out a Money Changer, who will exchange your coins. This person will usually retain a small percentage as an exchange fee.

### **Sentients of Shapeir**

There are several intelligent races associated with this region.

### **Humans**

Humans are a relatively new race to this area. They created the cities and towns which occasionally dot the landscape of Shapeir.

### **Gnomes**

Small humanoids with a frivolous outlook on life, Gnomes, as always, go anywhere they choose to go in order to have fun. Since mankind seems to be the butt of many of their jokes, wherever humans congregate, Gnomes are pests, as they frequently know magic. If you become the victim of one of their practical jokes, it is best to grin and bear it.

### **Katta**

Katta are small, feline-like humanoids which have adapted well to dealing with human society. They resided for centuries in the region around where Raseir was built, but are now found throughout the Southern regions. They are gifted artisans and talented merchants.

### **Centaur**

Half horse and half human, the Centaurs roam the deserts of Shapeir in nomadic herds. They make excellent guides for this region, since they take pride in knowing the desert like the tips of their tails. Centaurs are extremely honourable, but have no sense of humour. They do not get along well with Gnomes.

## **Liontaurs**

The Liontaur looks like a cross between a human and a lion. They reside primarily to the south of Shapeir in their great kingdom of Tarna. Occasionally a young male will wander into the Shapeir lands. Liontaurs are fierce fighters and very proud, so it is best not to annoy them.

## **THE LAND OF ENCHANTMENT**

When Shapeir is called the 'land of enchantment', it is not simply a motto. There are many magical beings residing here.

### **Djinn**

Djinn and their relatives, the Djann, Shaitan, Ifreet, and Marid, are magical creatures of high intelligence found primarily around the lands of Shapeir. They are all shape-changers, but most frequently take man-like forms. They are occasionally found trapped in items such as bottles and rings. Releasing a Djinni from such an item can be very dangerous.

*Djann take the shape of animals, live in the mountainous areas, and are seldom seen.*

*Djinn are commonly associated with air. Tales are told of wishes being granted to whomever releases a Djinni from an item. Tales are also told of the Djinni destroying the one who released him.*

*Shaitan prefer to live around streams and running water. As this is an extremely arid region, Shaitan are extremely rare.*

*Ifreet are fiery creatures that prefer the remote dunes of the desert.*

*Marid are the most powerful of all the Djinn.*

### **Enchanted Creatures**

Much of the magic in Shapeir has to do with shape-changing. It is not uncommon for humans to be turned into animals, animals into humans, and snakes into Trademark Lawyers. It is wise to be wary around Wizards and Djinn to avoid this occupational hazard.

### **Endemic Monsters of the Desert Regions**

Creatures endemic to the desert regions have one outstanding characteristic – they are tough to kill. The evolutionary reasons for this are rather obvious. A monster, as always, is defined as "that which attacks before asking questions."

### **Jackalman**

Jackalmen are jackal-like humanoids that travel in packs. They are cunning and prefer to attack things previously wounded.

### **Brigand**

Desert brigands roam the desert in search of unwary travellers to waylay. They are tough fighters and experts at desert survival. Tribes of brigands occasionally band together to attack caravans.

### **Griffin**

The griffin is a highly intelligent creature which seldom attacks humans. However, this cross between an eagle and a lion is a ferocious fighter, and is extremely tough. It is difficult to kill, and will retreat from battle if seriously injured. Once its anger has been aroused, however, it will not forget an enemy. Griffins can be found nesting on the rocky ledges of the mountains surrounding the desert regions.

### **Terrorsaurus**

This is an extremely quick-footed creature well adapted for racing down and disembowelling prey with the deadly claws upon its hind feet. Like most species of sauruses, this one is not noted for its brains.

### **Moose**

The rare southern desert Moose, a benevolent and fraternal creature, is frequently found congregating in groups around a drinking hole. It is extremely dangerous to approach at such time, since you will probably be forced to wear a silly hat and be dunked into the pool. It is also advised to avoid the stam-pede when the Moose discover that the only thing to drink is water.

### **Scorpion**

The giant black desert Scorpion is one of the deadliest creatures upon the sands. Its claws are capable of inflicting deep wounds. The tail has a stinger which contains a deadly poison. One sting brings death to the one stung. Anti-venom pills are available, but are of no avail against multiple stings. Unless a fighter has an extremely good defence against the tail, he or she should avoid this monster. Retreat from combat usually means a stab in the back.

## **Magical Creatures**

### **Elementals**

Elementals are created by magical spells placed upon the primal elements of Earth, Air, Water, Pizza and Fire (Some theoreticians suggest that there are only four real elements, but most modern scholars agree that fire is undoubtedly a basic element). The Elementals have the characteristics of their associated element.

### **Ghouls**

Supernatural creatures of the undead which prey upon the living. The very touch of one's claws has a chilling effect upon the victim similar to frostbite. The more wounds the ghoul makes, the more the victim's movements are slowed, until he finally collapses. It is best to avoid damage from Ghouls entirely.

### **Masikh**

This distant relative of the Djinn is frightening and dangerous to encounter. It is invisible, distinguished only by the movement in the sands and the fearful reactions of animals in their vicinity.

## QU'EST-CE QUE QUEST FOR GLORY?

**Quest for Glory** combine les personnages et les combats fantastiques des jeux de rôles avec le concept du jeu d'aventure de base qui consiste à explorer un monde et à résoudre ses énigmes. **Trial By Fire** est le deuxième scénario de **Quest for Glory**.

Dans les jeux de rôles, vous devez vous mettre à la place de votre personnage et réfléchir face aux dilemmes. Dans **Quest for Glory II**, vous avez le choix entre trois types de personnages: le combattant courageux, le magicien mystérieux, ou le voleur malin. Tous ces personnages ont un but commun: trouver Arus al-Din et lui restituer son titre d'Emir de Raseir. Cependant, chaque personnage parviendra à ses fins en employant des moyens différents. Le magicien peut utiliser des sortilèges pour se débarrasser de certains obstacles, mais ne survivra peut-être pas à un combat féroce avec un monstre. Le voleur doit trouver une façon originale pour résoudre le problème que le combattant ou le magicien approcherait directement.

En tant que héros, l'expérience peut vous être utile. Vos attributs s'amélioreront au cours du jeu. Certaines choses, impossibles à réaliser au début du jeu, vous sembleront plus faciles lorsque vos compétences se seront améliorées.

**La conversation est un élément crucial dans Trial By Fire. Vous allez rencontrer de nombreux personnages et créatures étranges à Shapeir. Pour obtenir des renseignements sur votre environnement et votre mission, il est nécessaire de parler à toutes les personnes que vous rencontrez. Comme votre personnage, les êtres que vous rencontrez ont des personnalités qui leur sont propres, et leurs compétences et connaissances peuvent couvrir des domaines différents de ceux de votre personnage. Posez des questions spécifiques et essayez d'obtenir le plus de renseignements possible.**

Chaque héros doit affronter d'horribles monstres féroces. Si vous voulez être un héros, vous serez obligé de vous battre ou de les éviter, car ils ne sont pas très enclins à la conversation. Chaque combat accroît votre expérience, et les nombreuses victoires vous apportent des trésors dont vous avez besoin pour acheter votre nourriture et votre équipement.

Mais la vie d'un héros n'est pas faite uniquement de choses sérieuses. Entre les rencontres fatales avec les terribles monstres et les décisions importantes mettant votre vie en jeu, vous aurez tout le loisir d'apprécier des moments de détente et de loisir, pleins de bonne humeur. Vous vous rendrez vite compte que Shapeir est un endroit étrange à plusieurs facettes.

### Créer un personnage

Avant de commencer votre aventure, vous devrez choisir entre trois types de personnages de base: le **combattant**, le **magicien** ou le **voleur**. Votre sélection déterminera le type d'obstacles que vous allez rencontrer, et la façon dont vous allez vous en débarrasser. Choisissez CREATE CHARACTER (Créer personnage) sur le premier écran. Vous verrez alors apparaître l'écran de sélection. Choisissez le personnage en surbrillance sur cet écran, en appuyant sur la touche [ENTER], ou en plaçant le pointeur de la souris sur le personnage désiré et en appuyant sur le bouton (pour les utilisateurs de souris à plusieurs boutons, utilisez le bouton gauche).

### Importer un personnage de Spielberg

Si vous avez réussi à terminer **Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero**, votre héros peut se rendre à Shapeir en tapis volant, et vous aider une fois de plus à combattre le mal.

Utilisez la disquette sur laquelle vous avez sauvegardé votre héros après avoir terminé **QFGI**.

Chargez **Trial By Fire**, insérez la disquette de sauvegarde du héros dans un lecteur et choisissez IMPORT CHARACTER (Importer personnage). Vous verrez apparaître une fenêtre de sélection de fichier, contenant la liste des fichiers de la disquette se trouvant dans le lecteur A:. Si votre héros est dans un autre lecteur ou répertoire, choisissez CHANGE DIRECTORY (Changer de répertoire).

Utilisez la souris ou les touches flèches directionnelles pour mettre en surbrillance le nom du fichier contenant votre héros, puis cliquez sur la fenêtre Import ou appuyez sur [ENTER]. Pour revenir à l'écran de sélection d'origine, choisissez CANCEL (Annuler) ou appuyez sur [ENTER]. Chaque type de personnage a ses compétences et ses techniques; certaines sont spécifiques au type de personnage, et d'autres sont communes aux trois. Des points pour chaque compétence sont attribués à tous les types. Vous commencerez également le jeu avec une réserve de 50 points à répartir pour renforcer les compétences de votre personnage (voir Attribuer les points de technique, ci-dessous). Lorsque vous avez choisi un personnage, vous devez lui donner un nom. Vous pouvez entrer celui de votre choix.

### Le combattant (Fighter)

Pour survivre aux aléas de la vie d'un héros, le combattant dépend de ses techniques de maniement d'armes, de sa force et de sa vitalité. Il est armé d'une épée, et son meilleur moyen de défense est le bouclier. Nous vous recommandons de choisir le combattant si c'est la première aventure de Quest for Glory à laquelle vous participez.

### Le magicien (Magic User)

Le magicien doit se fier à son intelligence et à la réussite de ses sortilèges. Sa meilleure protection est d'éviter les combats rapprochés.

### Le voleur (Thief)

Le voleur doit compter sur ses techniques, sa discrétion, et son agilité. La dague est son arme de prédilection, mais il préfère la lancer de loin. Sa meilleure façon de se défendre au combat est d'éviter les coups.

### Attribuer les points de technique

Pour mettre une technique en surbrillance, utilisez la souris ou les touches flèches directionnelles haut et bas. Pour attribuer des points à une technique, appuyez sur la flèche droite. Chaque fois que vous appuyez sur la flèche droite, vous attribuez 5 points à la technique en surbrillance. Appuyez sur la touche flèche gauche pour soustraire 5 points à une technique. (Vous ne pourrez pas réduire les points d'une technique au-dessous de la valeur originale de cette technique.) Pour faire des ajustements plus précis, utilisez les touches [+] et [-] pour ajouter ou soustraire un point à la fois.

Pour obtenir une technique qui n'est normalement pas disponible pour votre personnage, (le crochetage de serrures pour un combattant par exemple), choisissez la technique désirée sur le menu Techniques (Skills), et attribuez les points en utilisant la procédure ci-dessus. Il vous en coûtera 10 points pour acquérir de nouvelles techniques, ce qui implique que pour un minimum de 5 points de technique, vous utiliserez 15 points de la réserve de points (Points Available). Ceux-ci seront attribués automatiquement.

Vous ne pouvez pas modifier directement les points pour la santé (Health), l'endurance (Stamina) ou la magie (Magic). Les valeurs de ces attributs sont automatiquement modifiées en fonction de l'expérience acquise, des dommages subis et de la modification de certaines techniques.

**La force (Strength)** est importante pour effectuer certaines activités physiques, tout spécialement le combat. Le combattant doit être fort pour être efficace.

**L'intelligence** permet au magicien d'apprendre et de jeter des sorts, et est utile pour tous les personnages qui utilisent leur tête, soit pour essayer de déjouer les plans de l'adversaire lors des combats, soit pour réfléchir efficacement.

**L'agilité (Agility)** est importante durant le combat, et cruciale pour le crochetage de serrures et la discrétion. Le voleur ne peut pas faire grand-chose s'il manque d'agilité.

**La vitalité (Vitality)** détermine la quantité de dommages que peut subir un personnage, et la rapidité avec laquelle il se remet de ses blessures ou d'une activité physique fatigante. Le combattant a besoin d'une vitalité élevée.

**La chance (Luck)** peut également vous aider, parfois de façon mystérieuse et subtile, et elle est très importante pour le voleur.

**L'honneur (Honour)** vous aidera à interagir avec les personnages qui vivent selon un code d'honneur. Les points d'honneur doivent être gagnés, ils ne peuvent pas être attribués directement.

### Techniques (Skills)

**Technique d'armes (Weapon Skill):** elle détermine la capacité d'un personnage à réussir ses coups au combat.

**Parer (Parry):** correspond à la capacité à bloquer le coup de l'adversaire en utilisant une arme ou un bouclier.

**Esquiver (Dodge):** ceci permet d'éviter un coup en s'abaissant ou en faisant un pas de côté.

**Discrétion (Stealth):** c'est l'art de se déplacer sans bruit et vite, en utilisant l'ombre et les autres moyens de camouflage.

**Crocheter des serrures (Pick locks):** c'est la technique qui permet à un personnage d'ouvrir des portes, des coffres, etc... Il est nécessaire de posséder un crochet ou un kit de voleur pour pouvoir utiliser cette technique.

**Lancer (Throw):** ceci détermine l'aptitude de votre personnage à lancer et atteindre la cible avec un petit objet, comme une pierre ou une dague.

**Grimper (Climb):** c'est la technique qui permet à un personnage d'escalader les surfaces difficiles.

**Magie (Magic):** c'est la technique de base nécessaire pour apprendre et jeter des sorts.

**Communication:** cette technique consiste à mettre de l'ordre dans vos pensées, et à vous exprimer de façon compréhensible pour les autres.

Chaque personnage possède également des attributs, réglés automatiquement, et basés sur certaines techniques et compétences:

**Points de santé (Health Points):** ceci vous donne une idée de la quantité de dommages que peut subir un personnage avant de mourir.

**Points d'endurance (Stamina points):** ils déterminent la quantité d'énergie d'un personnage pour effectuer des activités physiques. Lorsque les points d'endurance sont bas, le personnage est fatigué. Il combattra moins efficacement et sera blessé plus facilement.

**Points de magie (Magic Points):** ils mesurent la quantité de mana ou d'énergie magique d'un personnage, et par conséquent, la magie qu'il peut utiliser. Lorsqu'il ne reste plus de points de magie, le personnage ne pourra plus jeter de sorts.

Les techniques et les compétences s'améliorent avec la pratique. Les techniques que votre personnage utilise fréquemment s'améliorent plus rapidement, alors que celles qui ne sont pas utilisées très souvent gardent leur niveau d'origine. Votre personnage ne peut améliorer que les techniques pour lesquelles il a au moins 5 points.

#### L'histoire....

Vous commencez *Trial By Fire* tout émoussillé par le succès de votre dernière aventure (celle de *Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero*). Vous étiez donc arrivé à Spielberg avec pas grand-chose d'autre en poche que votre diplôme d'Aventurier Célèbre, obtenu grâce à des cours par correspondance. Mais, maintenant, vous êtes le héros de Spielberg, celui qui a vaincu les brigands, et chassé Baba Yaga de la vallée. Vous vous êtes également fait des amis importants, y compris l'archimage Erasmus (et son fidèle compagnon Fenrus), et le baron Stefan von Spielberg. Votre amitié avec les Kattas, Shema et Shameen, et Abdulla Doo le marchand, vous a mené à votre nouvelle quête.

Vous êtes maintenant avec Abdulla et les Kattas, sur le tapis volant magique du marchand, retrouvé parmi les trésors volés des brigands. Après un long et périlleux voyage, vous arrivez finalement à la ville magnifique de Shapeir. Malheureusement, au moment où vous pensiez que vous alliez pouvoir vous reposer, vous découvrez que Shapeir a ses propres problèmes. Elle a également besoin d'un héros!

Vous devez donc vous mettre dans la peau de votre personnage, et apprendre à penser comme il le ferait, à utiliser ses techniques uniques pour découvrir la région de Shapeir, et devenir un héros dans votre quête pour la gloire.

#### Survivre dans ce monde de fous

Comme dans la vie réelle, il y a des choses fondamentales qu'une personne doit faire pour rester en vie. Il vous faudra prendre deux repas par jour. Si vous transportez de la nourriture, vous mangerez automatiquement, mais essayez de ne pas manquer de rations de nourriture. Faites surtout attention de ne pas manquer d'eau. Dans le désert, elle est cruciale.

Vous avez également besoin d'une certaine quantité de repos ou de sommeil pour recouvrer les points de santé, d'endurance et de magie. Sans repos ou sommeil, vous utiliserez rapidement ces points. Il vaut mieux rechercher le confort et la sécurité d'une auberge pour dormir.

Comme dans la vie réelle, les besoins élémentaires ont souvent un prix. Pour gagner de l'argent, vous devez accomplir une quête (et donc obtenir une récompense), ou vaincre un monstre fortuné. Le voleur a d'autres options. La monnaie du royaume de Shapeir n'est pas la même qu'à Spielberg. Ici, **100 centimes de lait = 1 dinar d'or**. Les réserves comme la nourriture, l'équipement, les sorts et les potions de guérison peuvent être achetées chez les marchands locaux.

Vous transporterez votre équipement dans un sac à dos. La quantité que vous pouvez transporter est déterminée par votre force et le poids de l'équipement. Si pour une raison quelconque, vous êtes pressé (vous êtes poursuivi par un monstre, ou quelque chose de ce genre), tapez "run" (courir) pour vous déplacer plus rapidement. Cependant, ne courez pas trop longtemps car vous vous fatigueriez vite. Tapez "walk" (marcher) pour recommencer à marcher normalement. Les personnages qui ont des points de discrétion (STEALTH) peuvent également se faufiler aux moments appropriés.

#### Vous déplacer dans Shapeir

La ville de Shapeir, contrairement au petit village montagnard tranquille de Spielberg, est une vieille métropole très prospère. Une grande partie des personnes qui visitent Shapeir, trouvent son labyrinthe de rues et ruelles presque rebutant. Au-delà des portes de la ville s'étend le désert infini de Shapeir.

Pour pouvoir vous orienter dans ce vaste royaume, vous devez savoir utiliser une carte et une boussole, et tirer parti d'indices tels que les noms des rues, ou la connaissance des habitants.

#### La carte

Si vous achetez une carte, vous aiderez votre personnage à trouver son chemin dans les rues de Shapeir, sans se perdre. Lorsque votre personnage est équipé d'une carte, vous pouvez taper "use map" (utiliser carte), n'importe où dans les rues ou sur les places de Shapeir. Ensuite, placez simplement votre curseur sur un point de la carte, cliquez le bouton de la souris ou appuyez sur [ENTER], et votre personnage s'y rendra

directement (à moins que quelque chose ne se mette sur son chemin). Les endroits apparaîtront sur la carte uniquement lorsque vous les aurez visités (les magasins par exemple). En explorant la ville, vous découvrirez de nouveaux endroits et votre carte vous sera de plus en plus utile. Il vaut mieux ça que de se perdre. Pour quitter la carte, appuyez sur [ESC].

#### La boussole

Une boussole est un objet utile pour vous repérer dans le désert, ou dans la ville.

#### Panneaux

Même les habitants de Shapeir ont parfois besoin qu'on leur rappelle où ils vont et dans quelle direction ils doivent se diriger. (Les magiciens sont particulièrement réputés pour avoir des problèmes dans ce domaine.) Pour cette raison, les panneaux sont placés à des endroits bien en vue à tous les croisements et sur les places. Les panneaux qui apparaissent sur les places comportent souvent des symboles de direction.

#### Demander son chemin

Pour savoir où se trouvent des endroits que vous n'avez pas encore visités, parlez aux habitants. Ils vous donneront peut-être des renseignements clairs et précis sur les directions à prendre. (Cela dépend bien sûr de la personne que vous interrogez!)

#### Le Saurus et voyager dans le désert

Dans le désert, les distances peuvent être trompeuses, et il est facile de perdre son chemin. Un Saurus du désert bien entraîné, et acheté à un marchand respectable, peut faire toute la différence entre explorer le désert confortablement, et mourir d'une insolation et de déshydratation. Que vous marchiez ou que vous utilisiez votre monture, ne voyagez jamais dans le désert sans une gourde d'eau pleine. Voyager la nuit est également un bon moyen d'éviter le soleil brûlant.

#### Gagner le jeu

Lorsque vous terminez *Quest For Glory II*, vous aurez la possibilité de sauvegarder votre personnage pour l'utiliser dans *Quest for Glory III: Shadows of Darkness*. On vous demandera d'insérer une disquette formatée non protégée contre l'écriture. Gardez cette disquette dans un endroit sûr car elle vous permettra de commencer *Shadows of Darkness* avec le personnage que vous aviez dans *Trial By Fire*.

#### Parler à d'autres personnages

Vous rencontrerez des êtres étranges à Shapeir, certains sont humains, d'autres pas. La plupart d'entre eux ont des connaissances que vous ne possédez pas. En leur parlant, vous obtiendrez une partie de ces connaissances.

Toutes les personnes que vous rencontrerez comprendront les questions se rapportant à leur domaine d'expertise. Vous pouvez poser des questions sur la magie lorsque vous rendez visite à l'astrologue ou à l'enchanteuse, ou bien sur les héros lorsque vous allez à la Guilde de l'aventurier. Vous devez noter tout ce qui vous semble important, car vos conversations vous fourniront la majorité des indices dont vous avez besoin pour sauver le pays et prouver une fois de plus que vous êtes un héros.

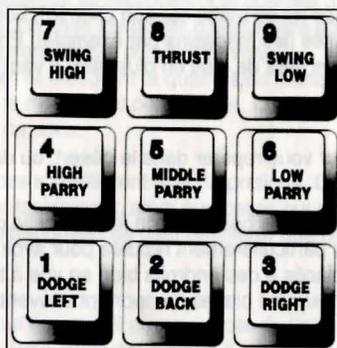
Une grande partie des réponses vous incitera à poser plus de questions, ou à rencontrer d'autres personnes qui pourront vous donner des renseignements utiles. Par exemple, lorsque vous posez une question à Shameen concernant son auberge, il vous donnera des informations sur le poète Omar.

#### Combat

Le monde est peuplé de monstres et de bandits, et si vous voulez vivre assez longtemps pour devenir un héros, vous devez apprendre à les combattre. Il y aura combat chaque fois qu'un monstre sera assez près pour frapper votre personnage, ou que vous entrez la commande "fight" (Combattre).

Le combat peut se dérouler dans la pièce où vous rencontrez un monstre (ce qui vous donne plus de liberté de mouvement et vous permet d'établir une stratégie), ou l'écran peut afficher une vue en gros plan du monstre. Lorsque vous rencontrez un monstre, vous devez agir rapidement. Vous pouvez lancer des dagues ou jeter un sort, lorsque le monstre est encore à une certaine distance, ou bien taper "fight" (Combattre) pour attaquer. Au cours du combat, vous pouvez jeter des sorts, mais vous n'avez pas le temps d'utiliser des potions de guérison ou autres.

Lors des combats dans *Quest for Glory II*, vous pouvez attaquer (Attack), parer (Parry), esquiver (Dodge) ou jeter des sorts (Cast Spells) (en supposant que votre personnage possède les techniques appropriées). Tous les mouvements de combat sont effectués avec le clavier numérique (voir graphique). En général, les touches de la rangée supérieure (7, 8 et 9) représentent les attaques, la rangée du milieu (4, 5 et 6) représente les parades, et la rangée inférieure (1, 2 et 3) permet à votre personnage d'esquiver les coups.



Le "Swing" est un coup puissant qui, en général, cause plus de dégâts qu'un "Thrust". Cependant, le "Swing" est un peu plus long à effectuer, ce qui donne à votre adversaire une meilleure chance de se défendre. Choisissez un "Swing" haut (High) ou bas (Low) pour tirer parti des faiblesses de votre adversaire.

Un "Thrust" direct est plus rapide et plus difficile à éviter, mais il laisse l'attaquant plus vulnérable à un contre-"Thrust". Utilisez un "Thrust" lorsque la précision est plus importante que les dommages, contre un adversaire rapide mais portant une armure légère.

Toutes les attaques bénéficient d'une bonne organisation et synchronisation. Vous pouvez parer ou esquiver les attaques de votre adversaire pendant que vous préparez votre prochain coup. Si vous attaquez trop rapidement, vous vous fatiguerez plus vite, et vous n'atteindrez pas votre adversaire aussi souvent si vous retardez vos "Thrusts".

La parade, le plus souvent pratiquée par les combattants, consiste à bloquer les attaques de votre adversaire avec votre arme ou votre bouclier. Il est plus rapide de parer que d'esquiver, et surtout, c'est moins fatigant; mais, la parade demande une bonne synchronisation pour arrêter l'attaque de l'ennemi.

Esquiver consiste à éviter physiquement les attaques de votre adversaire. C'est la seule technique défensive dont disposent la plupart des voleurs et des magiciens, et elle peut également être importante pour les combattants confrontés à un adversaire plus dangereux. Observez bien votre ennemi, anticipez ses mouvements, et choisissez la manière qui convient pour esquiver son attaque.

Les sorts qui peuvent être utilisés en combat rapproché sont: la fléchette enflammée (Flame Dart), l'éclair (Force Bolt), le zap et l'éblouissement (Dazzle). Si vous avez des doutes, fuyez (Run away) mais couvrez vos arrières!

En ce qui concerne les stratégies de combat, la synchronisation et la défense jouent une part importante dans **Quest for Glory II**. Essayez de frapper lorsque votre adversaire est vulnérable (Open), et anticipez ses attaques pour mieux vous défendre.

Si vous pensez que vous avez perdu le contrôle de la situation, vous pouvez taper "**escape**" (Fuir) ou appuyer sur [CTRL-E] pour battre en retraite.

De nombreux combats peuvent être évités, et il est parfois conseillé de le faire. Cependant, le combat est la meilleure façon de s'entraîner pour un futur héros, et lui permettre ainsi d'améliorer ses techniques. Chaque fois que vous triomphez d'un monstre, vous obtenez plus d'expérience, ce qui augmente vos chances dans les combats futurs. N'oubliez pas de fouiller le corps de l'adversaire après le combat, car certaines créatures portent de l'argent ou autres objets utiles.

Dans la plupart des cas, les barres de statut sont affichées pendant le combat, et vous indiquent les points de santé (Health), d'endurance (Stamina) et de mana (énergie magique) de votre personnage. Lorsque vous êtes blessé, les points de santé diminuent. Vous utilisez les points d'endurance lorsque vous combattez ou utilisez d'autres techniques. Lorsqu'il n'y a plus de points d'endurance, l'énergie est puisée dans la santé. Lorsque les points de santé disparaissent, le personnage meurt. Une barre de santé est également affichée pour votre adversaire, afin d'indiquer la gravité de ses blessures. L'endurance de votre adversaire n'est pas affichée, car elle ne vous apporterait rien de plus pendant le combat.

#### Techniques du voleur

Les voleurs ont deux techniques spéciales: le crochetage des serrures ("Pick Locks") et la discrétion ("Stealth"). Pour utiliser ces techniques, tapez "**pick lock**" (Crocheter serrure) pour ouvrir une porte verrouillée, ou tapez "**sneak**" (Se faufiler) pour vous déplacer en toute discrétion. Lorsque vous ne voulez plus vous déplacer discrètement, tapez "**walk**" (Marcher) pour marcher normalement.

#### Magie

Le magicien commence le jeu avec plusieurs sorts. Pour avoir plus de détails sur ces sorts et leurs effets, reportez-vous au Manuel de cours par correspondance de l'Aventurier Célèbre. Les sorts que possède le magicien apparaissent dans son inventaire. Vous verrez également le nombre de points de magie nécessaires pour jeter un sort, et le niveau technique de ce personnage pour chaque sort. Les sorts jetés par le magicien s'améliorent avec la pratique. Pour utiliser un sort, tapez "**cast**" (Jeter) (ou appuyez sur [Ctrl-C]), puis tapez le nom du sort.

#### Envoyer les sorts sur une cible

Dans **Trial By Fire**, certains sorts doivent avoir une cible. Si vous jetez un sort de ce type, un viseur apparaîtra à l'écran. Utilisez la souris ou les touches flèches pour placer le curseur à l'endroit où vous voulez jeter le sort, puis cliquez le bouton gauche de la souris, ou appuyez sur [ENTER].

La réussite du sort dépendra de vos techniques de magie, en général, et votre technique pour ce sort en particulier. Il est important de s'entraîner.

#### Comment lire ce manuel

Tout au long de ce manuel, nous allons vous présenter les informations de la façon suivante: les COMMANDES DE MENU sont en majuscules.

Ex: SAVE (SAUVEGARDER), RESTORE (CHARGER), QUIT (QUITTER), PAUSE GAME (PAUSER LE JEU). Les commandes à taper apparaissent en caractères gras.

Ex: "tapez: **ask about brigands**" (Demander des renseignements sur les brigands)  
"tapez: **cd \sierra**"

La partie de la ligne de commande qui ne doit pas être tapée n'apparaîtra pas en caractères gras. Par exemple, dans la ligne "tapez: **cd \sierra**", "tapez" ne doit pas être entré.

Les [touches] apparaissent entre crochets qui les séparent du texte. Les crochets ne correspondent pas à une touche et ne doivent pas être tapés.

Ex: [Barre d'espacement], [Tab], [PageUp]

Si vous devez appuyer sur deux ou plusieurs touches à la fois, celles-ci seront séparées par un tiret (-). Ce tiret ne correspond pas à une touche, et ne doit pas être tapé.

Ex: "Appuyez sur [CTRL-I] pour voir votre inventaire."

Si un espace apparaît entre les différentes parties d'une commande, il doit être tapé.

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

Le terme "disquette" se réfère à des disquettes de stockage de données de 3,5" ou 5,25". Le terme "disque dur" désigne un disque de stockage de données fixe.

#### TOUS LES SYSTEMES

**REMARQUE: si vous trouvez un fichier README sur votre disquette de jeu, il peut contenir des informations et des instructions importantes, qui n'étaient pas disponibles au moment où la documentation et autres composants de ce jeu étaient mis sous presse.**

**Si vous ne lisez pas le fichier README avant d'installer le programme, vous risquez d'avoir des surprises lors de l'installation et/ou du fonctionnement du programme.**

#### COMMENT COMMENCER: LECTEURS DE DISQUETTES

Il est toujours recommandé de faire des copies de sauvegarde des disquettes contenant votre programme d'origine, afin de prolonger la vie de ces dernières et de prévenir les accidents. Suivez les instructions de votre ordinateur pour faire des copies de toutes les disquettes de jeu. Si vous comptez jouer à partir des disquettes plutôt que du disque dur, vous devez également formater une disquette vierge sur laquelle vous allez sauvegarder les jeux. La sauvegarde des jeux sur disquette est conseillée, même si vous jouez à partir du disque dur. Suivez les instructions de votre ordinateur pour formater une disquette vierge, et gardez-la sous la main lorsque vous jouez. Si vous voulez quelques conseils sur la façon de sauvegarder les jeux, référez-vous aux sections "Sauvegarder le jeu" et "Interagir avec *Quest for Glory*" de ce manuel.

Lorsque vous installez votre programme, on vous demandera peut-être d'insérer une disquette "Drivers". Si ce prompt apparaît, insérez la disquette "Drivers" et appuyez sur [ENTER], de façon à ce que les drivers appropriés soient chargés. Certains jeux ne comprennent pas de disquette "Drivers".

## MS-DOS

### INSTALLER LE JEU

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

Répondez aux questions à l'écran à l'aide des touches flèches haut et bas, afin de mettre votre sélection en surbrillance, puis appuyez sur [ENTER] pour sélectionner.

### INSTALLATION SUR DISQUE DUR

On vous demandera si vous désirez installer le jeu sur votre disque dur. Si vous ne voulez pas installer le jeu sur disque dur, appuyez sur [ESC] pour passer cette étape. Si vous désirez effectuer cette opération, entrez la lettre correspondant à votre disque dur (en général C) et suivez les prompts.

**Remarque: la procédure d'installation crée un fichier nommé RESOURCE.CFG sur la disquette de DEMARRAGE (STARTUP). Pour que l'installation s'effectue correctement, LA DISQUETTE DE DEMARRAGE NE DOIT PAS ETRE PROTEGEE CONTRE LA COPIE. Aucun autre fichier de la disquette de DEMARRAGE n'est écrit ou modifié par la commande Install.**

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Lorsque la procédure d'INSTALLATION est terminée:

#### A partir des disquettes:

1. Placez la disquette de DEMARRAGE (STARTUP) dans le lecteur A:.
2. Tapez **a:** et appuyez sur [ENTER].
3. Tapez: **sierra** et appuyez sur [ENTER].

#### A partir du disque dur

1. A partir de votre répertoire racine, tapez: **cd \sierra** et appuyez sur [ENTER].
2. Tapez **trial** et appuyez sur [ENTER].

### SAUVEGARDER LES JEUX SUR DISQUETTES

Choisissez l'option SAVE GAME (SAUVEGARDER JEU) ou tapez **save** (sauvegarder) ou appuyez sur la touche [F5]. Le menu Save Game apparaîtra.

Choisissez CHANGE DIRECTORY (CHANGER DE REPERTOIRE). Utilisez la touche de retour arrière ou appuyez sur [CTRL-C] pour effacer ce qui est écrit sur la ligne de commande.

Tapez la lettre du lecteur que vous utilisez pour sauvegarder les jeux, suivie de deux points (exemple: a:) et appuyez sur [ENTER].

Tapez le nom de votre jeu sauvegardé, et appuyez sur [ENTER] pour terminer la procédure de sauvegarde du jeu (SAVE GAME). Si votre disquette de sauvegarde est pleine, vous pouvez la reformater (ceci effacera tous les jeux sauvegardés sur la disquette) pour l'utiliser à nouveau, ou formater une nouvelle disquette vierge.

### SAUVEGARDER LES JEUX SUR DISQUE DUR

Si vous choisissez de sauvegarder les jeux sur le disque dur, le programme essaiera automatiquement de sauvegarder sur le répertoire du jeu et de donner un nom à chaque jeu [NOM DU REPERTOIRE DU JEU]\SG.000, \SG.002, etc... jusqu'à \SG.012 (SG correspond à jeu sauvegardé). Si vous manquez d'espace pour sauvegarder les jeux, essayez l'une des alternatives suivantes.

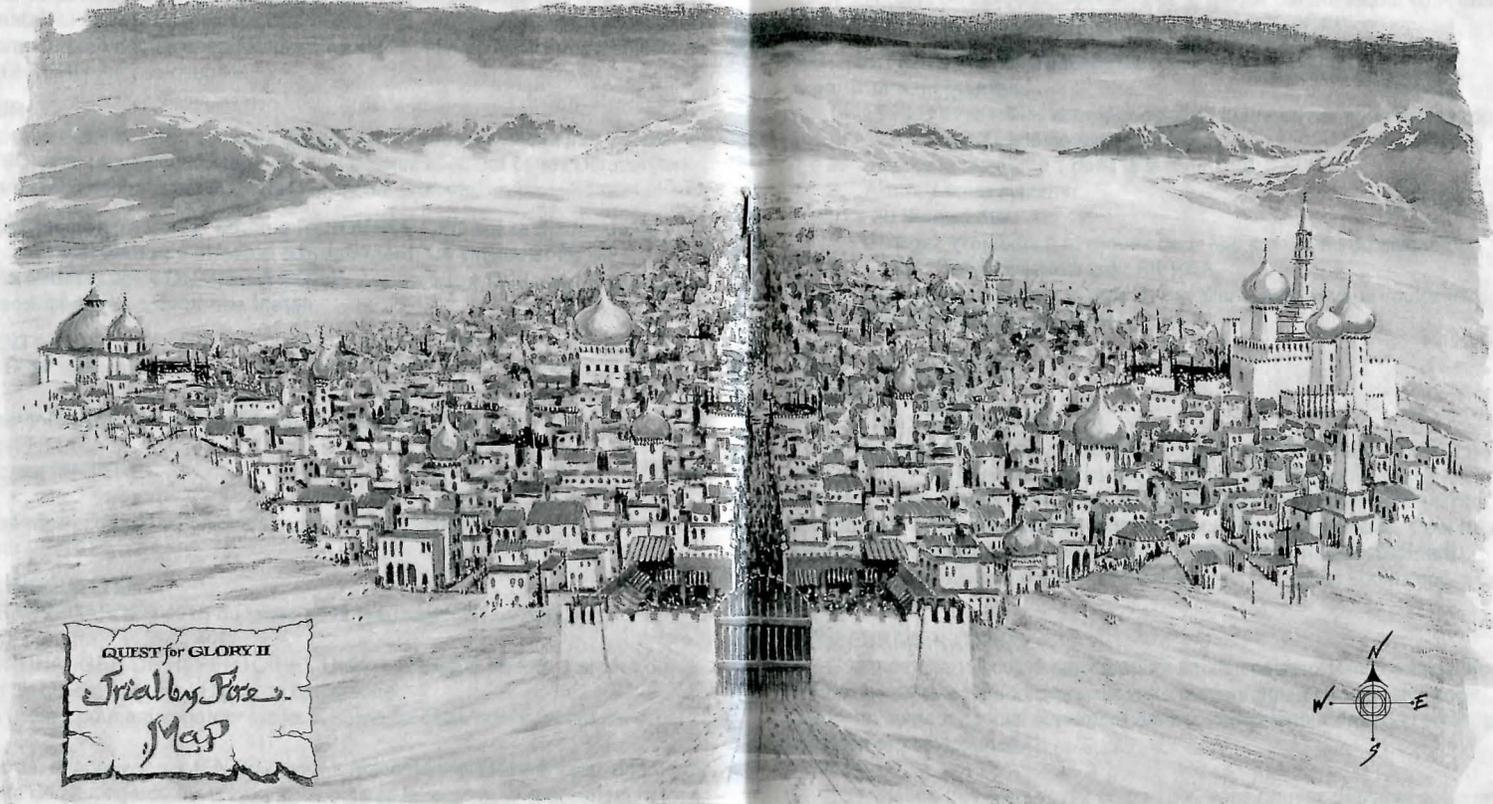
1. Sauvegardez les jeux supplémentaires sur disquette.
2. Sauvegardez les jeux sur un répertoire différent en choisissant CHANGE DIRECTORY (CHANGER DE REPERTOIRE) sur le menu SAVE GAME (SAUVEGARDER JEU) (à l'intérieur du jeu)
3. Effacez les jeux sauvegardés et le répertoire des jeux sauvegardés de votre disque dur, en suivant les instructions DOS (hors du jeu). Le programme créera un nouveau fichier index à l'intérieur du répertoire du jeu.
4. Créez un nouveau répertoire de disque dur à partir du DOS, et en utilisant les instructions DOS.

## AMIGA

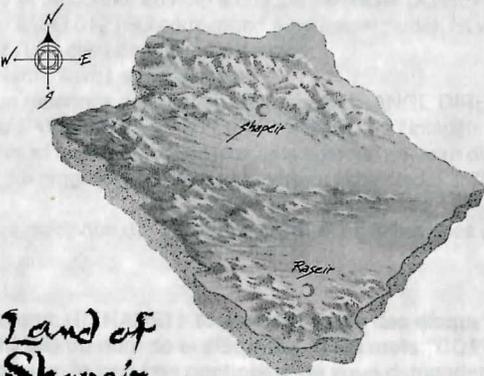
### INSTALLER LE JEU

**REMARQUE: donnez un nouveau nom (RENAME) à toutes les copies des disquettes de jeu, afin d'effacer les mots "COPY OF" (COPIE DE) du nom de la disquette. Si les mots "COPY OF" ne sont pas effacés des noms de toutes les copies, le système continuera de vous demander les disquettes originales, et le jeu ne fonctionnera pas.**

1. Bootez votre système avec Workbench, et cliquez deux fois sur l'icône INSTALL.
2. Suivez les prompts à l'écran, et choisissez votre sélection à l'aide de la souris en cliquant une fois sur l'option voulue.

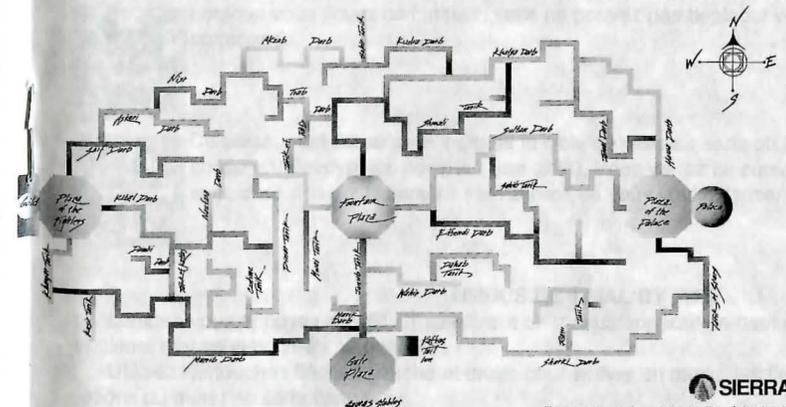


QUEST for GLORY II  
*Trial by Fire*  
 Map



Land of Shapur

Handwritten vertical text in a stylized script, likely representing the name of the region or a specific location.



SIERRA

TM designates trademark of Sierra On-Line, Inc. ©Sierra On-Line, Inc. 1990

00311403

3. On vous demandera si vous voulez installer le jeu sur votre disque dur. Si vous NE voulez PAS installer le jeu sur disque dur, sélectionnez NO (NON). Si vous désirez effectuer cette opération, sélectionnez YES (OUI).
4. A l'aide de la souris, sélectionnez le disque dur sur lequel vous désirez installer le jeu.
5. Suivez les prompts à l'écran pour terminer l'installation.

#### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

##### A partir des disquettes:

1. Si vous avez moins d'1 mégaoctet de mémoire sur votre Amiga, débranchez les lecteurs externes lorsque votre système est éteint.
2. Insérez la disquette 1 dans le lecteur DF0:.
3. Allumez votre système.

##### A partir du disque dur:

1. Chargez Workbench et cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.
2. Cliquez deux fois sur le tiroir SIERRA.
3. Cliquez deux fois sur le tiroir du jeu Sierra auquel vous voulez jouer.
4. Cliquez deux fois sur l'icône du jeu.

#### TOUS LES SYSTEMES

##### COMMENT JOUER

##### DEPLACER VOTRE HEROS

Vous pouvez déplacer votre personnage sur l'écran à l'aide des touches flèches, du clavier numérique ou de la souris. Pour que votre personnage s'arrête lorsque vous utilisez le clavier numérique, appuyez sur la touche 5 ou une deuxième fois sur la dernière touche directionnelle utilisée. **N'essayez pas de déplacer le personnage en maintenant la touche directionnelle enfoncée. Ceci lui ordonne d'avancer et de s'arrêter continuellement, ce qui vous ralentirait considérablement.**

A l'aide de la souris, placez la flèche à l'endroit où vous voulez que le personnage se rende, puis cliquez le bouton gauche.

##### CURSEURS SPECIAUX

*Quest for Glory II* utilise des curseurs souris spéciaux dans certains modes de jeu. La forme du curseur indique les actions disponibles pour votre personnage à ce moment précis. Si vous ne jouez pas avec la souris, un curseur spécial apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran, pour vous informer du mode actuellement sélectionné.



Lorsque vous voyez ce curseur, vous pouvez déplacer votre personnage et/ou taper des commandes.



Lorsque vous voyez ce curseur, vous ne pouvez pas déplacer votre personnage ou taper de commande.



Ce curseur est utilisé pour indiquer la cible de certains sorts ou lorsque vous lancez quelque chose (cf. Envoyer les sorts sur une cible). Vous verrez ce curseur lorsque vous lancerez un sort avec cible. Placez le curseur sur l'endroit où vous voulez lancer le sort.

#### MENUS DE TRIAL BY FIRE

Lorsque vous appuyez sur [ESC], une barre de menus apparaît en haut de l'écran, vous proposant plusieurs menus subdivisés en options.

Utilisez les touches flèches gauche et droite pour activer un menu, les flèches haut et bas pour mettre les options du menu en surbrillance.

Si l'option fait apparaître un autre écran avec deux ou plusieurs options, utilisez la touche [Tab] pour passer d'une option à l'autre.

Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner une commande en surbrillance.

Appuyez sur [ESC] pour retourner au jeu sans choisir de commande.

## Raccourcis clavier pour les menus

### Menu Sierra

About Quest for Glory II (Au sujet de Quest for Glory II).....	[Ctrl-G]
Help (Aide).....	[F1]
Silly Clowns (Clowns bêtes).....	[Ctrl-Y]

### Menu File (Fichier)

Save Game (Sauvegarder jeu).....	[F5]
Restore Game (Charger jeu).....	[F7]
Restart Game (Recommencer le jeu).....	[F9]
Quit (Quitter).....	[Ctrl-Q]

### Menu Game (Jeu)

Faster animation (Animation plus rapide).....	+
Normal Animation (Animation normale).....	=
Slower Animation (Animation plus lente).....	-
Sound Volume (Volume).....	[Ctrl-V]
Turn Sound on/off (Activer/Désactiver le son).....	[F2]
Arcade Difficulty (Difficulté d'arcade).....	[F4]
Game Detail (Niveau de détail).....	[F6]
Game Time Scale (Echelle du temps du jeu).....	[F8]

### Menu Action

Cast Spell (Jeter sort).....	[Ctrl-C]
Fight (Combattre).....	[Ctrl-F]
Escape (Fuir).....	[Ctrl-E]
Pause Game (Pauser le jeu).....	[Ctrl-P]
Repeat Last Command (Répéter dernière commande).....	[F3]

### Menu Information

Inventory (Inventaire).....	[Ctrl-I]/[Tab]
Character Sheet (Données du personnage).....	[Ctrl-S]
Time/Day (Temps/Jour).....	[Ctrl-D]
Ask About (Demander sur).....	[Ctrl-A]
Tell About (Parler de).....	[Ctrl-T]
Look At (Regarder).....	[Ctrl-L]
Read Map (Lire carte).....	[Ctrl-R]
Compass Heading (Cap de la boussole).....	[Ctrl-H]/[Retour arrière]

## AUTRES TOUCHES DE RACCOURCI

[Espace].....	Répéter dernière commande
[Shift-Click].....	Regarder

**SHIFT-CLICK\*** - Ceci est une fonction qui vous permet de regarder une personne ou un objet, en utilisant la souris. Placez le curseur sur la personne ou l'objet désiré, puis maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur le bouton de la souris. Vous allez recevoir un message descriptif

**\*Remarque: les utilisateurs de souris à plusieurs boutons doivent utiliser le bouton DROIT et n'ont pas besoin d'appuyer sur [SHIFT]**

## CONTROLE DE LA VITESSE DE JEU

Il est parfois utile de ralentir la vitesse du jeu, afin de pouvoir réussir à passer une section dangereuse, ou d'observer quelque chose plus en détail. Par contre, il y aura des fois où vous désirerez accélérer les actions du jeu. Dans Quest for Glory II, la vitesse des animations est contrôlée par les touches [+] et [-], ou en sélectionnant une option du menu Vitesse (Speed), à l'aide de la souris ou des touches flèches.

## ECHELLE DU TEMPS DU JEU

Vous pouvez ajuster la vitesse à laquelle passent les jours et les nuits en choisissant GAME TIME SCALE sur le menu Jeu (Game).

## NIVEAU DE DETAIL

Si le jeu fonctionne trop lentement sur votre système, vous pouvez ajuster la quantité d'animations qui ne sont pas nécessaires au jeu. Au début du jeu, le niveau de détail (Game Detail) sera automatiquement réglé au niveau qui convient à la vitesse de votre système. Ce niveau sera indiqué sur l'écran Game Detail par le mot OPTIMAL. Vous pouvez ajuster le niveau de détail à tout moment du jeu, en choisissant Game Detail (Niveau de détail), et en effectuant une autre sélection sur l'écran Game Detail. **REMARQUE: NOUS NE VOUS RECOMMANDONS PAS DE REGLER LES DETAILS A UN NIVEAU PLUS ELEVE QUE LE NIVEAU OPTIMAL POUR VOTRE SYSTEME.**

## NIVEAU ARCADE

Vous pouvez régler le niveau de difficulté des séquences d'arcade (combat et énigmes basées sur les techniques) en utilisant l'option ARCADE LEVEL (NIVEAU ARCADE) du menu Action.

## UTILISER LA SOURIS (Optionnel)

Votre souris vous sera utile pour déplacer votre personnage, et vous repérer dans votre environnement. Pour déplacer votre personnage en utilisant la souris, placez la flèche où vous voulez que le personnage se rende, et cliquez le bouton gauche de la souris. Vous pourrez parfois obtenir des renseignements sur une personne ou un objet en utilisant la fonction [SHIFT-CLICK] décrite ci-dessus.

## EXEMPLES DE COMMANDES COURANTES

### Communiquer avec Quest for Glory II

De nombreux personnages détiennent des informations qui vous intéressent. Pour parler avec un personnage, tapez: **ask about** [personnage, sujet ou objet]. Si vous utilisez une souris, sélectionnez l'option Ask About. Essayez différentes approches, et souvenez-vous: **parlez à toutes les personnes que vous rencontrez!**

Vous pourrez trouver des objets qui vous seront utiles. Pour prendre un objet, tapez: **take** [objet]. Par exemple, **take the note** (prendre la lettre). Vous aurez besoin d'utiliser les objets que vous avez acquis au cours de votre exploration. Vous pouvez faire des essais et taper: **use** (Utiliser) **the** [objet], ou **give** (donner) **the** [objet] **to** [personnage]. Une énigme abordée de différentes façons donnera des résultats différents.

Faites bien attention aux détails. Pour examiner les objets, tapez: **look at** (Regarder) **the** [objet], (par exemple: **look at the table** (regarder la table)), ou appuyez sur [CTRL-L], puis tapez le nom de l'objet.

Si vous utilisez une souris, vous pouvez également utiliser la fonction "Shift-Click" décrite ci-dessus. Pour obtenir une description générale de la pièce où vous vous trouvez ou de la scène actuelle, tapez **look** (regarder), ou utilisez votre souris pour choisir LOOK sur le menu.

## RETAPER LES COMMANDES

Si vous désirez répéter une commande, sélectionnez REPEAT LAST COMMAND (REPETER DERNIERE COMMANDE) sur le menu ACTION ou appuyez sur [ESPACE] ou [F3].

## INVENTAIRE/LISTE DES SORTS

Si vous voulez voir les objets que vous transportez et/ou les sorts que vous possédez, sélectionnez INVENTORY (INVENTAIRE) sur le menu Action, appuyez sur [CTRL-I], ou sur la touche [Tab].

Vous verrez une liste des objets que vous transportez et des sorts, si vous en avez. Un astérisque (\*) apparaîtra près de chaque sort actuellement activé.

Appuyez sur [ENTER] ou [ESC] pour reprendre le jeu.

## PAUSER LE JEU

Si vous désirez pauser le jeu, sélectionnez PAUSE sur le menu Action, appuyez sur [Ctrl-P] ou [ESC]. Appuyez sur [ESC] ou [ENTER] pour reprendre le jeu.

## SAUVEGARDER LE JEU

Si vous voulez sauvegarder le jeu, sélectionnez SAVE sur le menu File (Fichier), ou tapez **save** (Sauvegarder), ou appuyez sur [F5]. Nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre jeu, pour que vous puissiez explorer ou commettre des erreurs en toute sécurité. Il est également conseillé de sauvegarder différents jeux à différents moments. Il vaut mieux sauvegarder le jeu avant d'être confronté à des situations dangereuses. Vous devez également sauvegarder votre jeu lorsque vous avez fait des progrès importants.

**Remarque: si vous jouez à partir des disquettes, vous devez avoir une disquette déjà formatée pour pouvoir sauvegarder un jeu.**

Si vous choisissez de sauvegarder les jeux sur votre disque dur, nous vous suggérons de créer un ou plusieurs répertoires de jeu sur votre disque dur. Reportez-vous aux instructions de votre ordinateur pour créer des répertoires ou dossiers.

Vous pouvez donner un nom à vos jeux en utilisant des expressions standard. Par exemple, si vous êtes près d'une fontaine, vous pouvez appeler votre jeu "Près de la fontaine" ou simplement "Fontaine".

## CHARGER UN JEU

Sélectionnez RESTORE (CHARGER) sur le menu File (Fichier), ou tapez **restore**, ou appuyez sur [F7]. On vous demandera de sélectionner le jeu que vous voulez charger. (Dans un système à lecteur unique, on vous demandera d'insérer votre disquette de sauvegarde.) Mettez le jeu désiré en surbrillance et sélectionnez RESTORE. Si le jeu que vous voulez charger se trouve dans un répertoire différent, sélectionnez CHANGE DIRECTOY (CHANGER DE REPERTOIRE).

**Remarque:** si vous n'avez pas de souris, utilisez la touche [TAB] pour permuter entre RESTORE et CHANGE DIRECTORY.

## QUITTER LE JEU

Si vous voulez arrêter de jouer, sélectionner QUIT sur le menu File (Fichier), ou tapez **quit**, ou appuyez sur [CTRL-Q].

## RECOMMENCER LE JEU

Si vous voulez recommencer le jeu à tout moment, sélectionnez RESTART (RECOMMENCER) sur le menu File (Fichier), ou tapez **restart**, ou appuyez sur la touche [F9]. Le jeu recommencera à l'écran d'introduction.

## INTERAGIR AVEC QUEST FOR GLORY II

En général, vous pouvez interagir avec le jeu en tapant des commandes simples composées d'un nom et d'un verbe. Par exemple, la commande "sit in the chair" (s'asseoir sur la chaise) peut être raccourcie pour obtenir "sit in chair", ou même "sit".

Sauf indications contraires, appuyez sur [ENTER] après chaque commande.

Une fenêtre message apparaîtra après chaque commande et à d'autres moments du jeu. Lorsque vous avez lu le message, appuyez sur [ENTER] pour faire disparaître la fenêtre et reprendre le jeu.

Trial By Fire comprend les verbes les plus courants. Vous pouvez essayer ceux qui suivent:

ASK (DEMANDER)	CLOSE (FERMER)	FIGHT (COMBATTRE)
MOUNT (MONTER)	RIDE (MONTER A CHEVAL)	STAND (SE PLACER PRES DE)
BARGAIN (MARCHANDER)	DISMOUNT (DESCENDRE)	GET (OBTENIR)
MOVE (SE DEPLACER)	RUN (COURIR)	TELL (DIRE)
BET (PARIER)	DRINK (BOIRE)	GIVE (DONNER)
OIL (GRAISSER)	SEARCH (FOUILLER)	THANK (REMERCIER)
BUY (ACHETER)	DROP (LACHER)	GO (ALLER)
OPEN (OUVRIR)	SHOW (MONTRER)	THROW (LANCER)
CAST (JETER)	EAT (MANGER)	JUMP (SAUTER)
PICK (CROCHETER)	SIT (S'ASSEOIR)	USE (UTILISER)
CLIMB (GRIMPER)	ESCAPE (FUIR)	LOOK (REGARDER)
READ (LIRE)	SNEAK (SE FAUFILER)	WALK (MARCHER)

**REGARDEZ** partout. Explorez les alentours. Ouvrez les portes et les tiroirs, regardez sous et derrière les objets que vous trouvez, pour ne pas manquer d'indices importants.

**EXPLOREZ** toutes les zones du jeu soigneusement. Fouillez tous les coins et recoins de Shapeir. Mais soyez prudent! Beaucoup de pièges vous attendent.

**DESSINEZ UNE CARTE** pour représenter votre progression pendant le jeu. Notez chaque endroit que vous visitez, ainsi que les informations concernant les objets que vous y avez trouvés, et les zones dangereuses des alentours. Si vous manquez un endroit, vous risquez de passer à côté d'un indice important!

**POSEZ DES QUESTIONS** lorsque vous pensez qu'un personnage a des connaissances dans un domaine particulier. C'est de loin la meilleure façon de savoir ce qui se passe à Shapeir. Mais soyez discret! Certains personnages seront sympathiques et vous aideront en vous donnant des informations et des conseils précieux. D'autres, par contre, pourront vous donner de fausses informations.

Les choses les plus courantes sur lesquelles vous pouvez **poser des questions**:

Shapeir	Raseir	Rumour (Rumeur)	Money (Argent)
Elemental (Eléments)	Monster (Monstre)	Weather (Temps)	Name (Nom)
Magic (Magie)	Sultan	Emir	Guild (Guilde).

Essayez d'**OBTENIR** des objets dont vous pensez avoir besoin. Vous trouverez plusieurs objets que vous pourrez utiliser plus tard, mais ne surchargez pas votre personnage. La quantité d'objets que vous pouvez transporter varie en fonction de votre force. Vous pouvez voir le contenu de votre inventaire en appuyant à tout moment sur la touche [TAB].

**UTILISEZ** les objets que vous possédez, afin de résoudre les problèmes du jeu, ou pour vous aider à progresser et découvrir plus d'indices.

**SOYEZ PRUDENT** et restez sur vos gardes en permanence; les désastres peuvent arriver n'importe où.

**SAUVEGARDEZ** souvent votre jeu, tout spécialement lorsque vous allez essayer quelque chose de nouveau ou de potentiellement dangereux. Même si le pire survenait, vous ne seriez pas obligé de recommencer depuis le début. Sauvegardez à différents endroits du jeu, de façon à pouvoir retourner à un point désiré. En fait, ceci vous permettra de revenir en arrière et de faire les choses d'une façon différente, si vous le désirez.

**REMARQUE:** vous ne pouvez pas sauvegarder votre jeu pendant le combat, ou à certains autres moments critiques, donc souvenez-vous: **SAUVEGARDEZ ASSEZ TOT ET SOUVENT!**

**NE VOUS DECOURAGEZ PAS.** Si vous rencontrez un obstacle qui vous semble insurmontable, ne désespérez pas. Allez explorer une autre zone, et revenez plus tard. Tous les problèmes du jeu ont au moins une solution, et certains en ont plus d'une. Parfois, la façon de résoudre un problème affecte la solution du problème suivant, la rendant plus facile ou plus difficile. Si vous êtes coincé, vous pouvez essayer de revenir en arrière dans le jeu, et de choisir une voie différente.

**FAITES-VOUS AIDER.** Il est parfois utile (et amusant) de jouer avec un ami. Deux têtes ou même plus, c'est mieux qu'une, pour interpréter les indices et résoudre les problèmes; tous les héros de l'histoire ont travaillé en équipe.

## VOUS AVEZ DES PROBLEMES DE DISQUETTE?

### ASSISTANCE TECHNIQUE (MS DOS SEULEMENT)

Si vous avez des problèmes avec une disquette de jeu, essayez les suggestions suivantes avant de déclarer la disquette défectueuse:

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

"Insert Disk # \_\_\_" (Insérez disquette X) alors que vous avez déjà inséré cette disquette ou installé le jeu sur le disque dur.

"Out of Handles" ou "Out of Heap" (Hors de contrôle), ou si le jeu se bloque à tout moment.

"Disk Error" (Erreur de disquette).

Vous avez peut-être des TSR dans votre mémoire RAM. Vous devez booter votre système à partir d'une disquette contenant uniquement votre système d'exploitation. Suivez ces instructions pour créer une disquette de boot Sierra.

Formatez une disquette vierge avec les fichiers systèmes DOS (utilisant /s) pour faire une disquette bootable.

### FORMATER A PARTIR DU DISQUE DUR

A) Placez une disquette vierge dans le lecteur a:

B) Au prompt C, tapez: **format a:/s**

REMARQUE: si votre lecteur A: est un lecteur haute densité, et que vous utilisez des disquettes double densité, vous devez taper:

**format a:/4/s** (pour les disquettes 5,25") ou

**format a:/n:9/s** (pour les disquettes 3,5")

C) Vérifiez que votre disquette est bien une disquette vierge lorsque vous recevez le prompt du programme FORMAT.

D) Répondez aux prompts du DOS.

Vous devez maintenant créer un fichier CONFIG.SYS sur votre disquette de boot Sierra, avec la ligne de commande Files=20. Suivez ces instructions pour créer ce fichier:

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

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

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

D) Appuyez sur [F6] [ENTER]

Vous devriez voir le message: "1 File(s) copied" (1 fichier(s) copié(s)). Vous devrez ensuite rebooter votre ordinateur avec votre nouvelle disquette de boot Sierra dans le lecteur. Eteignez votre ordinateur puis rallumez-le, ou appuyez sur [Ctrl-Alt-Del].

© 1990, 1994 Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Accordé sous licence à Kixx.

## Was ist Quest for Glory?

**Quest for Glory** verbindet die Figurenentwicklung und das Kampfgeschehen eines Fantasy-Rollenspiels mit dem Abenteuerspiel-Grundkonzept der Erforschung einer Welt, deren Rätsel gelöst werden müssen. **Trial by Fire** (Feuertaufe) ist das zweite **Quest for Glory**-Szenario.

Das Grundprinzip des Rollenspiels besteht darin, sich in die Gedanken einer Figur hineinzusetzen, wenn sie vor einem Problem steht. In **Quest for Glory II** können Sie aus drei verschiedenen Figurentypen wählen: dem starken Krieger, dem geheimnisvollen Zauberer oder dem gerissenen Dieb. Jeder von ihnen hat dasselbe Ziel, nämlich Arus Al-Din zu finden und ihn wieder als Emir von Raseir einzusetzen. Jede Figur wird jedoch auf andere Art versuchen, diese Aufgabe zu erfüllen. Der Zauberer kann mit Hilfe seiner Zaubersprüche Hindernisse aus dem Weg schaffen, überlebt aber vielleicht den Zweikampf mit einem Ungeheuer nicht. Der Dieb muß auf Umwegen ein Problem lösen, das der Krieger oder der Magier direkt angehen würden.

Erfahrung kann Ihrem Helden unschätzbare Dienste leisten. Ihre Eigenschaften verbessern sich im Verlauf des Spiels. Aufgaben, die Sie am Anfang noch nicht bewältigen können, bereiten Ihnen daher später, mit zunehmendem Geschick, viel weniger Schwierigkeiten.

**Konversation ist ein sehr wichtiges Element in Trial by Fire. Sie werden in Shapeir vielen seltsamen Menschen und Kreaturen begegnen. Um sich mit Ihrer Umgebung vertraut zu machen, müssen Sie mit jedem sprechen, dem Sie begegnen. Wie Ihre eigene Figur haben auch die Wesen, die Sie treffen, individuelle Persönlichkeiten und Wissen oder Fähigkeiten auf verschiedenen Gebieten. Stellen Sie gezielte Fragen, und versuchen Sie, soviel wie möglich herauszufinden.**

Jeder Held begegnet wilden, furchteinflößenden Ungeheuern. Wenn Sie ein Held werden möchten, müssen Sie entweder kämpfen oder ihnen aus dem Weg gehen, da die Ungeheuer Argumenten kaum zugänglich sind. Jeder Kampf wird Ihnen wertvolle Erfahrungen bringen, und viele Siege werden durch Schätze belohnt, mit denen Sie Nahrungsmittel und Ausrüstungsgegenstände kaufen können.

Aber das Leben eines Helden besteht nicht nur aus ernsten Dingen. Zwischen den gefährlichen Auseinandersetzungen mit schrecklichen Ungeheuern und Entscheidungen über Leben und Tod gibt es auch viele unbeschwerte, lustige und sogar alberne Momente. Shapeir ist ein merkwürdiger Ort mit einer facettenreichen Gesellschaft, wie Sie bald selbst feststellen werden.

### Erschaffung einer Figur

Bevor Sie Ihr Abenteuer beginnen, wählen Sie aus drei Figuren-Grundtypen: dem **Krieger (Fighter)**, dem **Zauberer (Magic User)** oder dem **Dieb (Thief)**. Ihre Wahl hat große Bedeutung für die Art der Hindernisse, die Ihnen begegnen werden, und die Mittel, mit denen Sie sie aus dem Weg räumen. Wählen Sie auf dem Startbildschirm CREATE CHARACTER (Figur erschaffen). Daraufhin erscheint der Figurenauswahlbildschirm. Wählen Sie dort die markierte Figur, indem Sie die [Enter]-Taste drücken oder mit Ihrer Maus darauf zeigen und den Mausknopf drücken (bei mehreren Knöpfen wird der linke Mausknopf verwendet).

### Importieren einer Figur aus Spielbox

Wenn Sie *Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero* erfolgreich abgeschlossen haben, kann Ihr Held mit einem fliegenden Teppich nach Shapeir reisen und Ihnen dabei helfen, das Böse zu besiegen.

Finden Sie die Diskette, auf der Sie Ihren Helden nach der Siegesfeier von QFGI gesichert haben.

Laden Sie *Trial by Fire*, legen Sie die Diskette mit dem gesicherten Helden in ein Laufwerk, und wählen Sie IMPORT CHARACTER (Figur importieren). Daraufhin erscheint auf dem Bildschirm ein Dateiauswahlbildschirm, in dem die Dateien auf der in Laufwerk A: befindlichen Diskette aufgelistet werden. Befindet sich Ihr Held in einem anderen Laufwerk oder Verzeichnis, wählen Sie CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln).

Benutzen Sie Ihre Maus oder die [Pfeiltasten], um den Namen der Datei zu markieren, in der sich Ihr gesicherter Held befindet, und klicken Sie den Import-Kasten an, oder drücken Sie [Enter]. Um zum ursprünglichen Auswahlbildschirm zurückzukehren, wählen Sie CANCEL (Abbrechen), oder drücken Sie [Enter]. Jeder Figurentyp hat seine eigenen Fähigkeiten und Kenntnisse, teils spezifisch für einen Typ, teils in allen dreien vorhanden. Jeder Figur sind gewisse Punkte für die jeweiligen Eigenschaften zugeordnet. Zusätzlich dazu beginnen Sie das Spiel mit einem "Konto" von 50 Punkten, die Sie auf Eigenschaften verteilen können, in denen Ihre Figur besonders stark sein soll (siehe unten, "Zuordnung von Fähigkeitspunkten").

Nachdem Sie eine Figur ausgewählt haben, müssen Sie ihr einen Namen geben. Welchen Sie eingeben, ist Ihnen völlig freigestellt.

### Der Krieger (The Fighter)

Der Krieger verläßt sich auf sein kämpferisches Können, auf seine Körperkraft und auf seine Vitalität, um die Strapazen des Heldenlebens zu überstehen. Seine Waffe ist das Schwert, zur Verteidigung dient ihm sein Schild. Wir empfehlen Ihnen, als Krieger zu beginnen, wenn Sie *Quest for Glory* zum ersten Mal spielen.

### Der Zauberer (The Magic User)

Der Zauberer muß sich auf seine Intelligenz und die erfolgreiche Anwendung von Zaubersprüchen verlassen. Seine beste Verteidigung besteht darin, Kämpfen aus dem Weg zu gehen.

### Der Dieb (The Thief)

Der Dieb setzt die Fähigkeiten des Schleichens und der Beweglichkeit ein. Die Waffe seiner Wahl ist der Dolch, den er gern aus der Entfernung wirft. Im Kampf verteidigt er sich am besten durch Ausweichen.

### Zuordnung von Fähigkeitspunkten

Um eine Fähigkeit zu markieren, benutzen Sie die Maus oder die [Pfeiltasten] oben und unten. Um einer Fähigkeit Punkte zuzuordnen, drücken Sie die rechte [Pfeiltaste]. Mit jedem Drücken der rechten [Pfeiltaste] werden der markierten Fähigkeit 5 Punkte zugeordnet. Drücken Sie die linke [Pfeiltaste], um von einer Fähigkeit 5 Punkte abzuziehen. (Sie können jedoch keine Fähigkeit unter ihren ursprünglichen Punktwert reduzieren.) Die Feineinstellung nehmen Sie dann mit der Plus- oder Minustaste [+]/[-] vor, mit der jeweils ein Punkt hinzugefügt oder abgezogen wird.

Um Ihrer Figur eine Fähigkeit zu verleihen, die dieser Typ normalerweise nicht besitzt (z.B. Schlösserknacken für einen Krieger), wählen Sie die gewünschte Fähigkeit aus dem Fähigkeitenmenü und weisen ihr Punkte zu, wie oben beschrieben. Das Erwerben einer neuen Fähigkeit kostet 10 Punkte, was bedeutet, daß für den Minimalwert von 5 Punkten für eine Fähigkeit 15 Punkte aus dem Punktekonto ausgegeben werden müssen. Diese werden automatisch zugeteilt.

Punkte für Gesundheit (Health), Ausdauer (Stamina) oder Magie (Magic) können Sie nicht direkt verändern. Die Werte für diese Eigenschaften ändern sich automatisch, wenn Sie Erfahrungen sammeln, Verletzungen davontragen und bestimmte Fähigkeiten modifizieren.

**Körperkraft (Strength)** ist wichtig bei der Ausübung körperlicher Aktivitäten, besonders im Kampf. Ein Krieger muß stark sein, um Erfolg zu haben.

**Intelligenz (Intelligence)** ermöglicht dem Zauberer das erfolgreiche Erlernen und Anwenden von Zaubersprüchen und nützt allen Figuren, wenn sie geistig aktiv werden müssen, um z.B. im Kampf den Gegner auszutricksen oder Probleme zu lösen.

**Beweglichkeit (Agility)** ist nicht nur im Kampf wichtig, sondern auch entscheidend beim Schlösserknacken und Schleichen. Ohne große Beweglichkeit kommt der Dieb daher nicht weit.

**Vitalität (Vitality)** bestimmt, wie gut eine Figur Verletzungen übersteht und wie schnell sie sich von Wunden und anstrengenden körperlichen Aktivitäten erholt. Hohe Vitalität ist vor allem für den Krieger sehr nützlich.

**Glück (Luck)** kann Ihnen auf unauffällige und geheimnisvolle Weise helfen und ist besonders wichtig für den Dieb.

**Ehre (Honour)** hilft Ihnen beim Umgang mit Personen, die nach einem Ehrenkodex leben. Ehrenpunkte muß man sich verdienen, sie können nicht direkt zugeteilt werden.

### Fähigkeiten

**Umgang mit Waffen (Weapon Skill)** bestimmt die Fähigkeit der Figur, den Gegner im Kampf zu treffen.

**Parieren (Parry)** ist die Fähigkeit, mit einem Schild oder einer Waffe Schläge des Gegners abzuwehren.

**Ausweichen (Dodge)** wird benutzt, um einem Schlag auszuweichen, indem man sich duckt oder zur Seite springt.

**Schleichen (Stealth)** ist die Kunst, sich leise und unauffällig zu bewegen und dabei Schatten und andere Deckung zu nutzen, wenn man sich heimlich umsehen möchte.

**Schlösserknacken (Pick Locks)** ist die Fähigkeit, die eine Figur über verschlossene Türen, Truhen usw. triumphieren läßt. Um diese Fähigkeit anzuwenden, braucht man allerdings einen Dietrich (lock pick) oder eine Werkzeugtasche für Diebe (thief's tool kit).

**Werfen (Throw)** legt die Geschicklichkeit Ihrer Figur beim Werfen und genauen Zielen mit einem kleinen Gegenstand, wie einem Stein oder Dolch, fest.

**Klettern (Climb)** ist die Fähigkeit, mit deren Hilfe eine Figur schwieriges Gelände überwinden kann.

**Magie (Magic)** ist die Grundfähigkeit, die man zum Erlernen von Zaubersprüchen benötigt.

**Kommunikation (Communication)** ist die Fähigkeit, Ihre Gedanken zu ordnen und sie anderen gegenüber wirkungsvoll auszudrücken.

Jede Figur hat außerdem bestimmte Attribute, die aufgrund gewisser Fähigkeiten und Kenntnisse automatisch festgelegt werden:

**Gesundheitspunkte (Health Points)** geben die Stärke der Verletzungen an, die eine Figur aushalten kann, ohne zu sterben.

**Ausdauerpunkte (Stamina Points)** legen fest, wieviel Energie eine Figur zum Ausüben körperlicher Aktivitäten besitzt. Wenn die Ausdauerpunkte niedrig sind, ist die Figur müde. Sie kämpft dann weniger erfolgreich und erleidet leichter Verletzungen.

**Magiepunkte (Magic Points)** messen das Mana, d.h. die magische Energie einer Figur und bestimmen damit, wieviel Zauberei sie ausführen kann. Sind die Magiepunkte verbraucht, kann die Figur keine Zaubersprüche mehr anwenden.

Fähigkeiten und Geschicklichkeit erhöhen sich durch Übung. Fähigkeiten, die Ihre Figur ständig einsetzt, verbessern sich besonders rasch, während solche, die nie benutzt werden, auf dem ursprünglichen Niveau stehenbleiben. Ihre Figur kann nur die Fähigkeiten ausbauen, in denen sie mindestens fünf Punkte besitzt.

#### Was bisher geschah...

Sie beginnen *Trial by Fire*, während Sie sich noch im Erfolg Ihres letzten Abenteurers sonnen (das Sie in *Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero* erlebt haben). Wie Sie sich erinnern werden, kamen Sie nur mit Ihrem Diplom des "Fernlehrinstituts für Berühmte Abenteurer" (Famous Adventurers' Correspondence School) in Spielburg an. Doch jetzt, wo Sie die Banditen besiegt und Baba Yaga aus dem Tal vertrieben haben, sind Sie der Held von Spielburg. Sie haben außerdem wichtige Freunde gewonnen, z.B. den Erzmagier Erasmus (und seinen treuen Begleiter Fenrus) sowie den Baron Stefan von Spielburg. Ihre Freundschaft mit den Kattas Shema und Shameen sowie Abdulla Doo, dem Kaufmann, hat Sie in Ihr neues Abenteuer geführt.

Jetzt sind Sie mit Abdulla und den Kattas auf dem fliegenden Teppich des Kaufmanns unterwegs, den Sie aus den gestohlenen Schätzen der Banditen wiederbeschafft haben. Nach einer langen, anstrengenden Reise erreichen Sie schließlich die prächtige Stadt Shapeir. Doch gerade als Sie hoffen, jetzt endlich Ihre verdiente Ruhe genießen zu können, stellen Sie fest, daß auch Shapeir seine Probleme hat. Auch diese Stadt braucht einen Helden!

Jetzt müssen Sie die Rolle Ihrer Hauptfigur übernehmen, sich in ihre Gedanken hineinversetzen, bei den Reisen durch das Land Shapeir ihre Fähigkeiten einsetzen und ein Held auf dem Weg zum Ruhm sein!

#### Das Leben in dieser verrückten Welt

Genau wie in der richtigen Welt braucht hier jede Person bestimmte Dinge zum Leben. So müssen Sie jeden Tag mehrere Mahlzeiten zu sich nehmen. Wenn Sie Nahrung bei sich tragen, essen Sie automatisch, sofern Ihnen nicht die Rationen ausgehen. Achten Sie vor allem darauf, daß Sie immer genug Wasser haben. In der Wüste ist Wasser gleichbedeutend mit Überleben.

Außerdem brauchen Sie genügend Schlaf oder Ruhepausen, um Ihre Gesundheits-, Ausdauer- und Magiepunkte wieder aufzufüllen. Ohne Ruhepausen oder Schlaf verbrauchen sich diese Punkte zu schnell. Ihren Schlaf bekommen sie am ehesten im sicheren Gasthaus.

Die Notwendigkeiten des täglichen Lebens kosten, wie in der richtigen Welt, auch Geld. Um Geld zu verdienen, können Sie eine Aufgabe erfüllen (für die Sie eine Belohnung erhalten) oder ein Ungeheuer besiegen und dessen Schätze an sich nehmen. Der Dieb hat andere Möglichkeiten. Die Währung im Reich Shapeir unterscheidet sich von der Spielburgs. Hier zahlt man mit **Messinggroschen** (centimes), von denen 100 auf einen **Golddinar** gehen.

Güter wie Nahrungsmittel, Ausrüstungsgegenstände, Zaubersprüche und Heiltränke können bei ortsansässigen Händlern erworben werden.

Den Großteil Ihrer Ausrüstung tragen Sie in einem Rucksack bei sich. Wieviel Sie mitnehmen können, hängt von Ihrer Körperkraft und dem Gewicht der Gegenstände ab.

Wenn Sie es einmal besonders eilig haben (weil Sie z.B. ein Ungeheuer verfolgt), dann geben Sie **run** (Rennen) ein, um schneller vorwärtszukommen. Laufen Sie aber nicht zu weit, sonst werden Sie bald müde. Geben Sie **walk** ein, um sich wieder mit normaler Geschwindigkeit zu bewegen. Figuren mit SCHLEICH-Punkten können sich in geeigneten Situationen auch heimlich fortbewegen (**sneak**).

#### Wie Sie Shapeir kennenlernen

Die Stadt Shapeir ist im Gegensatz zum verschlafenen Alpenstädtchen Spielburg eine alte, blühende Metropole. Viele Besucher, die sich zum ersten Mal in Shapeir aufhalten, sind von dem dichten Gewirr der Straßen und Gassen geradezu überwältigt. Vor den Stadttoren erstreckt sich die scheinbar endlose Shapeir-Wüste.

Damit Sie in diesem gewaltigen Reich nicht die Orientierung verlieren, müssen Sie mit einer Karte und einem Kompaß umgehen können. Richten Sie sich außerdem nach Straßenschildern und den Hinweisen der Bevölkerung.

#### Die Karte

Der Kauf einer Karte bewahrt Ihren Helden im Spiel davor, sich in den Straßen Shapeirs hoffnungslos zu verirren. Sobald Ihre Figur eine Karte besitzt, können Sie in jeder Straße und auf jedem Platz Shapeirs **use map** (Karte benutzen) eintippen. Setzen Sie dann einfach Ihren Cursor auf eine Stelle der Karte, drücken Sie den Mausknopf oder [Enter], und Ihre Figur begibt sich direkt dorthin (es sei denn, etwas kommt ihr in die Quere). Konkrete Orte (wie z.B. ein bestimmter Laden) erscheinen erst dann auf der Karte, wenn Sie dort gewesen sind. Je länger Sie die Stadt erforschen, desto mehr Plätze werden Ihnen offenbart, und desto nützlicher wird die Karte für Sie. Denn Verlaufen muß doch nicht sein!

Um die Karte zu verlassen, drücken Sie [ESC].

#### Der Kompaß

Ein Kompaß ist ein äußerst nützliches Gerät beim Durchqueren der unwegsamen Wüste oder sogar innerhalb der Stadt.

#### Straßenschilder

Selbst die Einwohner von Shapeir müssen manchmal daran erinnert werden, wo sie sich befinden und wohin sie gehen. (Vor allem Zauberer sind für ihre Orientierungslosigkeit berüchtigt.) Aus diesem Grund sind an allen wichtigen Kreuzungen und auf den Plätzen deutlich sichtbare Straßenschilder angebracht. Die Schilder auf den Plätzen zeigen oft auch Richtungssymbole.

#### Nach dem Weg fragen

Eine Möglichkeit, Orte zu finden, an denen Sie noch nicht gewesen sind, besteht darin, mit den Einwohnern zu sprechen. Wenn Sie Glück haben, erhalten Sie dabei eine genaue Wegbeschreibung. (Das hängt natürlich immer davon ab, wen Sie fragen!)

#### Der Saurier und das Reisen durch die Wüste

Die Entfernungen in der Wüste können oft täuschen, und man verliert leicht die Orientierung. Ein gut ausgebildeter Wüstensaurier, den man bei einem zuverlässigen Händler kauft, kann den Unterschied zwischen einer komfortablen Erforschung der Wüste und dem Tod durch einen Sonnenstich oder durch Verdursten ausmachen. Aber ob Sie nun reiten oder zu Fuß gehen, Ihre Wasserflasche sollte immer gut gefüllt sein. Auch Reisen bei Nacht sind eine gute Möglichkeit, der brennenden Wüstensonne zu entgehen.

#### Gewinnen des Spiels

Wenn Sie *Quest for Glory* erfolgreich abgeschlossen haben, erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Figur für den Einsatz in *Quest for Glory III: Shadows of Darkness* zu sichern. Sie werden aufgefordert, eine formatierte, nicht schreibgeschützte Leerdiskette einzulegen. Bewahren Sie diese Diskette gut auf, dann können Sie *Shadows of Darkness* mit Ihrer Figur aus *Trial by Fire* beginnen.

#### Gespräche mit anderen Figuren

Sie werden in Shapeir vielen Fremden begegnen - sowohl Menschen als auch anderen Wesen. Die meisten von ihnen wissen etwas, das Sie nicht wissen. Wenn Sie mit ihnen sprechen, können Sie von diesen Kenntnissen profitieren.

Jeder, den Sie treffen, versteht die Sätze, mit denen Sie ihnen Fragen zu ihrem Wissensgebiet stellen (**ask about**). Sie können also nach Magie fragen (**ask about magic**), wenn Sie mit dem Astrologen oder der Zauberin sprechen, oder sich im Saal der Abenteurergilde (Adventurers' Guild Hall) nach Helden erkundigen (**ask about heroes**). Sie sollten sich alles notieren, was Ihnen wichtig erscheint, da Sie in den Gesprächen fast alle Hinweise erhalten, die Sie brauchen, um das Land zu retten und wieder einmal Ihren unschätzbaren Wert unter Beweis zu stellen.

Viele Antworten, die Sie auf Ihre Fragen erhalten, führen zu weiteren Fragen oder geben Hinweise auf Personen, die Ihnen nützliche Informationen geben können. Wenn Sie z.B. Shameen nach seinem Gasthaus fragen, erzählt er Ihnen vom Dichter Omar.

#### Kampf

Die Welt ist voller Ungeheuer und Banditen, und wenn Sie lange genug am Leben bleiben wollen, um ein Held zu werden, dann müssen Sie lernen, diese zu besiegen. Zum Kampf kommt es immer dann, wenn ein Ungeheuer sich Ihnen soweit nähert, daß es Ihrer Figur einen Schlag versetzen kann, oder wenn Sie **fight** (Kämpfen) eingeben.

Der Kampf kann in dem Raum stattfinden, in dem Ihnen das Ungeheuer begegnet (wo Ihre Bewegungen und Strategien weniger eingeschränkt sind), oder der Bildschirm kann zu einer Nahansicht des Ungeheuers wechseln. Wenn Sie einem Ungeheuer begegnen, müssen Sie schnell reagieren. Sie können Dolche werfen oder einen geeigneten Zauberspruch anwenden, bevor Ihnen das Ungeheuer zu nahe kommt, oder Sie tippen **fight**, um es anzugreifen. Auch während des Kampfes können Sie Zaubersprüche anwenden, doch Sie haben keine Zeit, Heiltränke oder andere Mittel einzusetzen.

Im *Quest for Glory II*-Kampf können Sie **angreifen (attack)**, **parieren (parry)**, **ausweichen (dodge)** oder **Zaubersprüche anwenden (cast)**, falls Ihre Figur die entsprechenden Fähigkeiten besitzt. Alle Kampfaktionen werden mit dem Ziffernblock ausgeführt (siehe Tabelle). Als Faustregel gilt, daß die **obere Tastenreihe** (7,8 und 9) für **Angriff**, die **mittlere Reihe** (4, 5 und 6) für **Parieren** und die **untere Reihe** (1, 2 und 3) für **Ausweichbewegungen** steht.

7 SWING HIGH	8 THRUST	9 SWING LOW
4 HIGH PARRY	5 MIDDLE PARRY	6 LOW PARRY
1 DODGE LEFT	2 DODGE BACK	3 DODGE RIGHT

Ein *Schwinger (Swing)* ist ein mächtiger Schlag, der im allgemeinen mehr Schaden anrichtet als ein *Stoß*. Er dauert jedoch etwas länger, da Ihr Gegner eine bessere Chance hat, sich dagegen zu verteidigen. Wählen Sie einen *Hohen (High)* oder *Niedrigen Schwinger (Low Swing)*, um Schwächen in der Verteidigung Ihres Gegners auszunutzen.

Der direkte *Stoß (Thrust)* ist schneller und schwerer abzuwehren, doch er läßt dem Gegner mehr Möglichkeiten zum Gegenschlag. Setzen Sie den *Stoß* ein, wenn Genauigkeit wichtiger ist als die Stärke des Schläges, wie bei einem schnellen, aber nur leicht gepanzerten Gegner.

Alle Angriffe profitieren von sorgfältiger Planung und zeitlich genauer Abstimmung. *Parieren* Sie die Schläge des Gegners, oder *weichen Sie ihnen aus*, während Sie zum nächsten Schlag ausholen. Ein zu schneller Angriff läßt Sie rasch ermüden, und Sie treffen nicht so oft, als wenn Sie Ihre Stöße verzögern.

*Parieren (Parry)*, eine besonders von Krieger häufig eingesetzte Technik, ist die Kunst, den Angriff des Gegners mit dem Schild oder der Waffe abzuwehren. Parieren geht schneller als Ausweichen und ist weniger ermüdend, muß jedoch zeitlich genau abgestimmt werden, um den Angriff des Gegners zu stoppen.

*Ausweichen (Dodging)* ist die Kunst, den Angriffen Ihres Gegners zu entgehen. Es ist die einzige Verteidigungstechnik, die den meisten Dieben und Zauberern zu Gebote steht. Sie kann aber auch einem Krieger gute Dienste leisten, wenn er einem deutlich stärkeren Gegner gegenübersteht.

Beobachten Sie Ihren Gegner sorgfältig, ahnen Sie seine Angriffe voraus, und wählen Sie die entsprechende Ausweichbewegung.

Zu den *Zaubersprüchen (Spells)*, die normalerweise im Nahkampf eingesetzt werden können, gehören: Flame Dart (Flammenpfeil), Force Bolt (Energiestoß), Zap (Knall) und Dazzle (Blender). Im Zweifelsfalle können Sie immer noch weglaufen (Run Away) - aber achten Sie auf Ihre Rückendeckung!

Was die Kampfstrategien angeht, kommt es in *Quest for Glory II* sowohl auf das Timing als auch auf die Verteidigung an. Versuchen Sie zuzuschlagen, wenn Ihr Gegner "offen" dasteht, und sehen Sie seine Angriffe voraus, damit Sie sich besser verteidigen können.

Wenn Sie das Gefühl haben, daß Sie der Situation nicht mehr gewachsen sind, können Sie **escape** eingeben oder [Strg-E] drücken, um sich aus dem Staub zu machen.

Viele Kämpfe können vermieden werden, und manchmal ist dies das Klügste. Andererseits bieten Kämpfe dem hoffnungsvollen Helden die beste Gelegenheit, seine Fähigkeiten zu trainieren und zu verbessern. Immer wenn Sie ein Ungeheuer besiegen, gewinnen Sie an wertvoller Erfahrung, die Ihre Chancen in zukünftigen Kämpfen verbessert. Denken Sie daran, nach jedem gewonnenen Kampf den gefallenen Gegner zu durchsuchen (**search the body**), denn viele Wesen tragen Geld oder andere nützliche Dinge bei sich.

In den meisten Fällen werden während des Kampfes Statusleisten gezeigt, die Sie über die Punkte Ihrer Figur für Gesundheit (Health), Ausdauer (Stamina) und Mana (die magische Energie) auf dem laufenden halten. Wenn Sie verletzt werden, verringern sich die Gesundheitspunkte. Die Ausdauerpunkte werden verbraucht, wenn Sie sich im Kampf und beim Anwenden Ihrer Fähigkeiten besonders anstrengen. Mit dem Absinken der Ausdauerpunkte geht Ihnen auch Gesundheit verloren. Sind alle Gesundheitspunkte verbraucht, stirbt die Figur. Auch für Ihren Gegner wird eine Gesundheitsleiste angezeigt, damit Sie sehen können, wie schwer er verletzt ist. Die Ausdauer des Gegners wird jedoch nicht gezeigt, da sie im Kampf für Sie nicht erkennbar ist.

## Diebstahlfähigkeiten

Diebe haben zwei besondere Fähigkeiten: "Schlösserknacken" (Pick Locks) und "Schleichen" (Stealth). Wenn Sie diese Fähigkeiten einsetzen wollen, geben Sie **pick lock** ein, um eine verschlossene Tür zu öffnen, oder **sneak**, um sich lautlos fortzubewegen. Brauchen Sie nicht mehr zu "schleichen", geben Sie **walk** ein, um wieder normal zu gehen.

## Magie

Ein Zauberer beginnt das Spiel mit mehreren Zaubersprüchen. Eine genaue Beschreibung dieser Zaubersprüche und ihrer Wirkungen finden Sie im Handbuch des **Fernlehrintituts für Berühmte Abenteurer (Famous Adventurers' Correspondence School Manual)**. Sein Repertoire an Zaubersprüchen wird im Inventar des Zauberers aufgeführt. Dort steht außerdem, wie viele Zauberpunkte (Magic Points) zum Ausüben jedes Zaubers benötigt werden und welches Fähigkeitslevel die Figur dafür benötigt. Die Zauberkraft wird durch ständige Übung verbessert. Um einen Zauberspruch anzuwenden, geben Sie **cast** (Zaubern) ein (oder drücken [Strg-C]) und tippen dann den Namen des Zauberspruches.

## Gezielte Zaubersprüche

In *Trial by Fire* müssen einige Zaubersprüche gezielt auf das Opfer gerichtet werden. Wenn Sie solch einen Zauberspruch anwenden, erscheint ein Zielcursor auf dem Bildschirm. Er hat die Form eines Fadenkreuzes. Benutzen Sie die Maus oder die [Pfeiltasten], um den Cursor auf den Empfänger des Zaubers zu richten, und drücken Sie dann den linken Mausknopf oder [Enter].

Der Erfolg des Zauberspruches hängt von Ihren allgemeinen Fähigkeiten auf dem Gebiet der Magie und denen speziell für den jeweiligen Zauberspruch ab. **Übung macht den Meister.**

## Die Benutzung dieses Handbuchs

Im gesamten Handbuch werden die Informationen folgendermaßen dargestellt: MENÜBEFEHLE werden in Großbuchstaben geschrieben.

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

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

Beispiel: Geben Sie **ask about brigands** ein.

Geben Sie **cd \sierra** ein.

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

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

Beispiel: [Leertaste], [Tab], [Strg]

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

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

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

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

Der hier benutzte Begriff "Diskette" bezieht sich entweder auf 3,5"- oder 5,25"-Disketten zum Speichern außerhalb des Computers. Der Begriff "Festplatte" dagegen bezeichnet eine feste Speicherplatte, die nicht aus dem Computer entfernt werden kann.

## ALLE SYSTEME

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

## ZU BEGINN: DISKETTENLAUFWERKE

Es ist grundsätzlich ratsam, Sicherungsdisketten von den Programmdisketten zu erstellen, um die Lebensdauer der Originaldisketten zu erhöhen und sich vor Unfällen zu schützen. Befolgen Sie die Anleitungen Ihres Computers zur Erstellung von Sicherungsdisketten. Wenn Sie von der Diskette statt von der Festplatte spielen, werden Sie zusätzlich eine Leerdiskette zum Sichern der Spiele formatieren müssen. *Selbst beim Spielen von der Festplatte ist es eine gute Idee, Spiele auf Diskette zu sichern.* Folgen Sie den Anleitungen Ihres Computers zum Formatieren einer Diskette, und halten Sie die Leerdiskette während des Spiels griffbereit. Nützliche Hinweise zum Sichern des Spiels finden Sie in den Handbuchabschnitten "Das Spiel sichern" und "Kommunikation mit *Quest for Glory II*".

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

## MS-DOS

### Das Spiel installieren

Legen Sie die von Ihrer STARTUP-Diskette erstellte Sicherungsdiskette in Ihr Laufwerk ein. Geben Sie den Kennbuchstaben des Laufwerks ein, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. a:), und drücken Sie [ENTER]. Geben Sie nun **install:** ein, und drücken Sie [ENTER]. Beantworten Sie die Bildschirmfragen, indem Sie Ihre Wahlen mit den [Pfeiltasten] oben und unten markieren und mit [ENTER] bestätigen.

### Installation auf der Festplatte

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

**Hinweis: Das Installationsprogramm erstellt eine Datei namens RESOURCE.CFG auf der STARTUP-Diskette. Daher darf die STARTUP-Diskette keinen Schreibschutz haben, wenn die Installation erfolgreich abgeschlossen werden soll. Die anderen Dateien auf der STARTUP-Diskette werden durch diesen Befehl nicht geändert.**

### Ladeanleitung

Nach Abschluß des Installationsvorgangs:

#### Beim Spielen von der Diskette:

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

#### Beim Spielen von der Festplatte:

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

## SPIELE AUF DISKETTE SICHERN

Wählen Sie SAVE GAME (Spiel sichern), geben Sie **save** ein, oder drücken Sie [F5]. Das Spielsicherungs Menü erscheint.

Wählen Sie die Option CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln). Mit der Rücktaste oder [Strg-C] löschen Sie die Befehlszeile.

Geben Sie nun den Kennbuchstaben des zum Sichern benutzten Laufwerks ein, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. a:), und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie den Namen Ihres gesicherten Spiels ein, und drücken Sie [ENTER], um den Sicherungsvorgang abzuschließen. Wenn Ihre Sicherungsdiskette voll ist, kann sie erneut formatiert (und somit gelöscht) oder aber durch eine neue formatierte Diskette ersetzt werden.

## SPIELE AUF DER FESTPLATTE SICHERN

Wenn Sie Ihre Spiele auf der Festplatte sichern möchten, wird das Programm automatisch versuchen, in das spezielle Spielverzeichnis zu sichern. In diesem Fall werden die Spiele automatisch benannt: [Name des Spielverzeichnisses]\SG.000, \SG.002 usw., bis \SG.012 (SG steht für "Saved Games", gesicherte Spiele). Wenn Ihnen der Speicherplatz für gesicherte Spiel ausgeht, können Sie es mit einer der folgenden Alternativen versuchen:

1. Sichern Sie alle weiteren Spiel auf Diskette.
2. Sichern Sie Spiele in einem anderen Verzeichnis, indem Sie CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln) auf dem Spielsicherungs Menü wählen, auf das Sie während des Spiels zugreifen können.
3. Löschen Sie die gesicherten Spiele und das Verzeichnis von Ihrer Festplatte, indem Sie den DOS-Anweisungen folgen. Dazu müssen Sie allerdings zuerst das Spiel verlassen. Das Programm wird dann eine neue Index-Datei im Spielverzeichnis erstellen.
4. Folgen Sie den DOS-Anweisungen zur Erstellung eines neuen Verzeichnisses auf Ihrer Festplatte.

## AMIGA

### INSTALLATIONSANLEITUNG

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

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

### LADEANLEITUNG

#### Von der Diskette:

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

#### Von der Festplatte:

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

## ALLE COMPUTER

### SPIELANLEITUNG

#### IHREN HELDEN STEuern

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

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

#### Spezialcursor

*Quest for Glory II* verwendet in bestimmten Spielmodi Spezialcursor für die Maussteuerung. Die Form der Cursor zeigt Ihnen, welche Handlungen Ihrer Figur zur Zeit zur Verfügung stehen. Wenn Sie keine Maus benutzen, erscheint der Sondercursor in der Regel in der unteren rechten Bildschirmecke, damit Sie den aktuellen Modus erkennen können.



Wenn dieser Cursor erscheint, können Sie Ihre Figur bewegen und/oder Befehle eingeben.



Wenn dieser Cursor erscheint, können Sie weder Ihre Figur bewegen, noch Befehle eingeben.



Dieser Cursor dient zum Ausrichten gezielter Zaubersprüche und zum Zielen bei Würfeln (siehe "Gezielte Zaubersprüche"). Er erscheint immer dann, wenn Sie einen gezielten Zauberspruch einsetzen. Bewegen Sie den Cursor auf die Stelle, gegen die der Zauberspruch gerichtet werden soll.

#### TRIAL BY FIRE-Menüs

Wenn Sie [ESC] drücken, erscheint ein Menübalken oben auf dem Bildschirm. Er enthält mehrere Menüs, in denen Sie die verschiedenen Befehloptionen finden.

Mit den [Pfeiltasten] links und rechts öffnen Sie ein Menü, mit den [Pfeiltasten] oben und unten markieren Sie die Optionen.

Wenn die Menüoption einen Bildschirm mit zwei oder mehr Befehlen aufruft, markieren Sie Ihre Wahl mit der [Tab]-Taste.

Drücken Sie [ENTER], um einen markierten Befehl zu wählen.

Mit [ESC] können Sie zum Spiel zurückkehren, ohne einen Befehl zu wählen.

## Menü.....Befehlstasten

### Sierra-Menü

About *Quest for Glory II* (Über *Quest for Glory II*) .....[Strg-G]  
Help (Hilfe) .....[F1]  
Silly Clowns (Dumme Clowns) .....[Strg-Y]

### File Menu (Dateimenü)

Save Game (Spiel sichern) .....[F5]  
Restore Game (Spiel laden) .....[F7]  
Restart game (Spiel wieder starten) .....[F9]  
Quit (Abbrechen) .....[Strg-Q]

### Game Menu (Spielmenü)

Faster Animation (Schnellere Animation) .....[+]  
Normal Animation (Normale Animation) .....[=]  
Slower Animation (Langsamere Animation) .....[-]  
Sound Volume (Lautstärke) .....[Strg-V]  
Turn Sound on/off (Sound ein/aus) .....[F2]  
Arcade Difficulty (Arcade-Level) .....[F4]  
Game Detail (Auflösung) .....[F6]  
Game Time Scale (Spielzeit) .....[F8]

### Action Menu (Handlungsmenü)

Cast Spell (Zauberspruch anwenden) .....[Strg-C]  
Fight (Kämpfen) .....[Strg-F]  
Escape (Flüchten) .....[Strg-E]  
Pause Game (Spielpause) .....[Strg-P]  
Repeat Last Command (Letzten Befehl wiederholen) .....[F3]

### Information Menu (Informationsmenü)

Inventory (Inventar) .....[Strg-I]/[Tab]  
Character Sheet (Figurenbericht) .....[Strg-S]  
Time/Day (Zeit/Tag) .....[Strg-D]  
Ask About (Fragen zu) .....[Strg-A]  
Tell About (Informationen über) .....[Strg-T]  
Look At (Ansehen) .....[Strg-L]  
Read Map (Karte lesen) .....[Strg-R]  
Compass Heading (Himmelsrichtung) .....[Strg-H]/[Rücktaste]

### Andere Befehlstasten

[Leertaste] .....Letzten Befehl wiederholen  
[Shift-Klick] .....Ansehen

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

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

**Benutzen Sie stattdessen einfach den RECHTEN Mausknopf.**

### SPIELGESCHWINDIGKEIT (GAME SPEED CONTROL)

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

### SPIELZEIT (GAME TIME SCALE)

In diesem Spiel können Sie die Geschwindigkeit des Ablaufs der Tage und Nächte einstellen, indem Sie GAME TIME SCALE (Spielzeit) vom Spielmenü wählen.

### AUFLÖSUNG (GAME DETAIL)

Wenn das Spiel auf Ihrem Computer nur relativ langsam läuft, können Sie die Auflösung der unwesentlichen Animationen verändern. Zu Beginn des Spiels stellt sich die Auflösung automatisch auf Ihren Computer ein. Diese Einstellung erscheint auf dem Auflösungsbildschirm als OPTIMAL. Sie ändern die Auflösung während des Spiels, indem Sie "Game Detail" (Auflösung) wählen und auf dem daraufhin erscheinenden Bildschirm eine neue Wahl treffen. **HINWEIS: ES IST NICHT EMPFEHLENSWERT, EINE HÖHERE AUFLÖSUNG ALS DIE FÜR IHREN COMPUTER MIT OPTIMAL BEWERTETE ZU WÄHLEN.**

### ARCADE-LEVEL

Der Schwierigkeitsgrad der Arcade-Sequenzen (**Kampf und auf Fähigkeiten basierende Rätsel**) wird mit der Option ARCADE LEVEL im Handlungsmenü (Action Menu) gewählt.

### MAUSSTEUERUNG (wenn gewünscht)

Ihre Maus ist nützlich zur Bewegung Ihrer Figur und Erforschung Ihrer Umgebung. Bewegen Sie den Mauszeiger an den Ort, zu dem die Figur gehen soll, und drücken Sie den linken Mausknopf. Häufig können Sie mit der oben beschriebenen [SHIFT-KLICK]-Funktion mehr über eine Person oder einen Gegenstand herausfinden.

### HÄUFIG EINGESETZTE BEFEHLE

#### Kommunikation mit *Quest for Glory II*

Viele der Figuren sind im Besitz von Informationen, die Ihnen helfen können. Um mit einer Figur zu reden, geben Sie **ask about** (Fragen zu) und den Namen einer Figur oder eines Gegenstandes ein. Mit der Maus wählen Sie den Menübefehl ASK ABOUT. Versuchen Sie immer mehrere Ansätze, und **sprechen Sie mit allen Leuten, die Ihnen begegnen!**

Manchmal finden Sie auf Ihrer Reise nützliche Gegenstände. Um einen Gegenstand aufzuheben, geben Sie **take** (nehmen) und den Namen des Gegenstandes ein (z.B. **take the note**). Die aufgenommenen Gegenstände werden Sie zur Erforschung Ihrer Umgebung brauchen. Sie können verschiedenen Handlungen vornehmen, indem Sie zum Beispiel **use the** [Gegenstand] (Gegenstand benutzen) oder **give the** [Gegenstand] **to** [Figur] (Gegenstand Figur überreichen) eingeben. Die Art und Weise, in der Sie ein Problem angehen, kann zu verschiedenen Lösungen führen.

Achten Sie ganz genau auf Einzelheiten. Um Gegenstände zu untersuchen, geben Sie entweder **look at the** [Gegenstand] (Gegenstand ansehen) ein, oder Sie drücken [Strg-L] und geben dann den Namen des Gegenstandes ein.

Mit der Maus können Sie auch die oben beschriebene [SHIFT-KLICK]-Funktion einsetzen. Um eine allgemeine Beschreibung der aktuellen Örtlichkeit zu erhalten, geben Sie **look** ein oder wählen mit der Maus LOOK vom Menü.

### BEFEHLE WIEDERHOLEN

Wenn Sie einen Befehl wiederholen möchten, wählen Sie REPEAT LAST COMMAND (Letzten Befehl wiederholen) vom Handlungsmenü (ACTION), drücken die [Leertaste] oder [F3].

### INVENTAR/ZAUBERSPRÜCHE (Inventory/SPELL LIST)

Um einen mitgeführten Gegenstand oder einen der Zaubersprüche aus Ihrem Repertoire zu wählen, benutzen Sie die Option INVENTORY (Inventar) auf dem Handlungsmenü (ACTION), drücken [Strg-I] oder drücken die [Tab]-Taste.

Daraufhin erscheint eine Liste aller mitgeführten Gegenstände und gemeisterten Zaubersprüche (sofern vorhanden). Ein Sternchen (\*) markiert alle zur Zeit aktiven Zaubersprüche.

Drücken Sie [ENTER] oder [ESC], um das Spiel fortzusetzen.

### SPIELPAUSE

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

### DAS SPIEL SICHERN

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

**Hinweis: Wenn Sie von der Diskette spielen, brauchen Sie eine zusätzliche formatierte Diskette, auf der Spiele gesichert werden können.**

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

Sie könne gesicherte Spiel nach Belieben benennen. Es ist sinnvoll, im Namen einen Hinweis auf die Spielsituation einzuschließen. Wenn Ihre Figur zum Beispiel an einem Brunnen steht, könnten Sie das Spiel unter dem Namen "Brunner" sichern.

### SPIEL LADEN (Restore)

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

**Hinweis:** Wenn Sie ohne Maus spielen, benutzen Sie die [Tab]-Taste, um zwischen RESTORE und CHANGE DIRECTORY umzuschalten.

### SPIEL ABBRECHEN (Quit)

Wenn Sie nicht länger spielen möchten, wählen Sie QUIT (Abbrechen) vom Dateimenü (FILE), geben **Quit** ein oder drücken [Strg-Q].

### SPIEL NEU BEGINNEN (Restart)

Ein laufendes Spiel können Sie jederzeit neu beginnen, indem Sie RESTART vom Dateimenü wählen, **restart** eingeben oder [F9] drücken. Das Spiel beginnt dann erneut mit der Einleitung.

### KOMMUNIKATION MIT QUEST FOR GLORY II

Sie "reden" mit dem Spiel, indem Sie einfache Befehle aus Hauptwort und Verb eingeben. Der Befehl **sit on chair (Auf den Stuhl setzen)** kann so zum Beispiel zu **sit chair (Stuhl setzen)** oder sogar zu **sit (Setzen)** verkürzt werden. Wenn Sie nicht ausdrücklich anderweitig instruiert werden, drücken Sie nach jedem Befehl [ENTER].

Nach Befehlen und zu anderen Gelegenheiten erscheint ein Fenster mit einer Botschaft. Wenn Sie die Botschaft gelesen haben, drücken Sie [ENTER]. Das Fenster verschwindet, und Sie können das Spiel fortsetzen. *Trial by Fire* versteht die meisten häufig verwendeten englischen Verben. Die folgende Vokabelliste sollte Ihnen helfen:

ASK (fragen)	BARGAIN (handeln, feilschen)	BET (wetten)
BUY (kaufen)	CAST (Zauberspruch) anwenden	CLIMB (auf etwas) klettern
CLOSE (schließen)	DISMOUNT (absteigen)	DRINK (trinken)
DROP (fallen lassen)	EAT (essen)	ESCAPE (flüchten)
FIGHT (kämpfen)	GET(holen, nehmen)	GIVE (geben, überreichen)
GO (gehen)	JUMP (springen)	LOOK (ansehen, umschauen)
MOUNT (aufsteigen)	MOVE (bewegen)	OIL (ölen)
OPEN (öffnen)	PICK (ein Schloß) knacken	READ (lesen)
RIDE (reiten)	RUN (rennen)	SEARCH (suchen)
SHOW (zeigen)	SIT (sitzen, setzen)	SNEAK (schleichen)
STAND (stehen)	TELL (sagen, erzählen)	THANK (bedanken)
THROW (werfen)	USE (benutzen, anwenden)	WALK (gehen, wandern)

Umschauen (**LOOK**) sollten Sie sich überall. Erforschen Sie Ihre Umgebung gründlich. Öffnen Sie Türen (Doors) und Schubladen (Drawers), suchen Sie unter und hinter Dingen nach wertvollen Gegenständen und Hinweisen. Sehen Sie sich alle Gegenstände genau an, oder wichtige Einzelheiten könnten Ihnen entgehen.

Erforschen Sie alle Spielorte (**EXPLORE**). Durchsuchen Sie alle Ecken von Shapeir, aber vorsichtig - zahlreiche Gefahren lauern auf Sie!

Zeichnen Sie eine Landkarte (**DRAW A MAP**), auf der Ihre Fortschritte im Spiel, alle gefundenen Gegenstände, erforschte Gebiete und gefährliche Gegenden verzeichnet sind. Wenn Sie ein Gebiet übersehen, könnte Ihnen ein wichtiger Hinweis entgehen.

Fragen Sie alle Figuren aus (**ASK ABOUT**). Das ist zweifellos die beste Methode, um zu ergünden, was in Shapeir vor sich geht. Aber vertrauen Sie Ihrem Instinkt - manche Figuren sind freundlich und hilfsbereit und geben Ihnen wertvolle Informationen und Ratschläge, während andere versuchen werden, Sie in die Irre zu führen.

Dies sind eine Liste der Dinge, nach denen Sie fragen könnten (**ASK ABOUT**):

ELEMENTE	EMIR	GUILD (Gilde)	MAGIC (Magie)
MONEY (Geld)	MONSTER (Ungeheuer)	NAME	RASEIR
RUMOUR (Gerücht)	SHAPEIR	SULTAN	WEATHER (Wetter)

Nehmen Sie alle Gegenstände mit (**GET**), die Ihnen nützlich erscheinen. Manchmal finden Sie Gegenstände, die erst später von Nutzen sein werden. Überladen Sie Ihre Figur jedoch nicht.

Die Stärke der Figur bestimmt, wie viele Gegenstände sie mitführen kann. Durch Drücken der [Tab]-Taste können Sie jederzeit ein Inventar der mitgeführten Gegenstände aufrufen.

Benutzen Sie die Gegenstände (**USE**), um Probleme zu überwinden, Fortschritte zu machen oder weitere Hinweise zu entdecken.

**SEIEN SIE VORSICHTIG** und allzeit bereit - Katastrophen ereignen sich häufig dort, wo man sie nicht erwartet.

**SICHERN SIE IHR SPIEL REGELMÄßIG**, besonders wenn Sie sich in eine neue oder gefährliche Situation begeben. Wenn Sie Ihr Spiel an verschiedenen Punkten sichern, können Sie immer an den gewünschten Punkt eines Spiels zurückkehren. Das bedeutet, daß Sie wie mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit zurückkehren können, um spätere Fehler zu vermeiden oder andere Lösungen auszuprobieren.

**Hinweis:** Während eines Kampfes und zu bestimmten anderen Zeitpunkten können Sie das Spiel nicht sichern, also sichern Sie beizeiten, und sichern Sie oft!

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

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

### Probleme mit der Diskette?

#### Technischer Rat (Nur für MS-DOS)

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

1. Wenn eine der folgenden Meldungen erscheint:

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

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

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

#### Von der Festplatte formatieren

- A) Legen Sie die Diskette in Laufwerk a: ein.
- B) Wenn das Systemzeichen C erscheint, geben Sie **format a:/s** ein.

Hinweis: Wenn Ihr Laufwerk a: für einseitige Disketten ausgelegt ist und Sie doppelseitige Disketten benutzen, geben Sie bitte folgendes ein:

- format a:/4/s** (für 5.25"-Disketten) oder
- format a:/n:9/s** (für 3.5"-Disketten)

- C) Stellen Sie sicher, daß Sie der Aufforderung des FORMAT-Programms zum Einlegen einer Leerdiskette nachkommen.
- D) Folgen Sie den DOS-Anleitungen.

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

- A) Geben Sie **a:** ein, und drücken Sie [ENTER]
- B) Geben Sie **copy con config.sys** ein, und drücken Sie [ENTER]
- C) Geben Sie **files=20** ein, und drücken Sie [ENTER]
- D) Drücken Sie [F6] und [ENTER].

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

**Quest for Glory** è un gioco di ruolo in cui oltre ad esplorare un mondo e risolvere rompicapi dovrai creare un personaggio per affrontare combattimenti. **Trial By Fire** è il secondo scenario di **Quest for Glory II**.

L'aspetto fondamentale del gioco di ruolo è di pensare con la testa del tuo personaggio quando ti trovi di fronte ad un problema. In Quest for Glory II puoi scegliere tra tre tipi diversi di personaggi: il forte Guerriero, il mago misterioso e il ladro astuto. Tutt'e tre hanno lo stesso scopo: trovare Arus al-Din e ridargli il titolo di Emiro del Raseir. Tuttavia ogni personaggio cercherà di portare a termine il proprio scopo in modo diverso. Il mago potrà utilizzare degli incantesimi per superare gli ostacoli, ma potrebbe non sopravvivere a uno scontro diretto con un mostro. Il ladro deve trovare il modo di risolvere i problemi che il guerriero o il mago affronterebbero direttamente utilizzando la furbizia.

Fare esperienza sarà di vitale importanza per essere un eroe. Le tue qualità miglioreranno andando avanti nel gioco. Dei compiti che all'inizio potrebbero sembrare irraggiungibili, potenziando le tue abilità, potranno diventare meno difficili.

**Dialogare con i personaggi è molto importante nel Trial By Fire. A Shapeir incontrerai tanta gente e tante creature strane. Per conoscere l'area in cui ti trovi e la tua missione, dovrai parlare con tutti quelli che incontrerai. Così come il tuo personaggio, gli esseri che incontrerai avranno personalità diverse e con specifiche abilità e capacità. Dovrai fare delle domande e scoprire tutto quello che potrai.**

Ogni eroe deve affrontare una dose di folli e feroci mostri. Se vuoi essere un eroe dovrai combatterli o evitarli, perché con le parole non otterrai dei grandi risultati. Ogni battaglia che affronterai ti fornirà della preziosa esperienza e in caso di vittoria otterrai i tesori necessari ad acquistare cibo e equipaggiamento.

Ma la vita dell'eroe non è sempre così seria. Tra incontri con mostri terribili e decisioni che possono costare la vita, ci sono anche dei momenti di vera e propria allegria. Shapeir è un luogo molto strano con dei personaggi molto particolari e ben presto te ne accorgerai.

**Come creare un personaggio**

Prima di cominciare la tua avventura, scegli uno dei tre personaggi di base: il guerriero (**The Fighter**), il mago (**The Magic User**) o il ladro (**The Thief**). La tua scelta determinerà la natura degli ostacoli che incontrerai e il modo in cui superarli. Scegli CREATE CHARACTER (CREA PERSONAGGIO) dalla videata di avvio e vedrai apparire la videata di selezione del personaggio. Scegli il personaggio evidenziato dalla videata di selezione del personaggio premendo il tasto [INVIO] oppure puntando con il mouse e cliccando con il pulsante (gli utenti che possiedono un mouse a più pulsanti utilizzeranno il pulsante sinistro).

**Importare un personaggio da Spielburg**

Se riuscirai a portare a termine con successo **Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero**, il tuo eroe potrà andare a Shapeir a bordo di un tappeto magico, per aiutarti ancora una volta a sconfiggere il male.

Individua il dischetto sul quale hai salvato il tuo eroe dopo i festeggiamenti per aver vinto a **QFGI**.

Carica **Trial By Fire**, inserisci il dischetto dell'eroe salvato nell'unità a disco e scegli IMPORT CHARACTER (IMPORTA PERSONAGGIO). Sulla videata apparirà una casella-selettore file che elencherà i file che si trovano nell'unità a disco A:. Se il tuo eroe si trova su un altro dischetto o su un'altra directory, scegli CHANGE DIRECTORY (CAMBIA DIRECTORY).

Utilizza il mouse o i tasti [Freccia] per evidenziare il nome del file che contiene l'eroe salvato, quindi clicca sulla casella Import (Importa) o premi [INVIO].

Per ritornare sulla videata di selezione iniziale, scegli CANCEL [ANNULLA] o premi [INVIO].

Ogni personaggio possiede una serie di abilità e capacità, alcune specifiche di un personaggio, altre comuni a tutt'e tre. Ogni tipo di personaggio ha dei valori in punti prestabiliti a seconda delle diverse abilità. Inoltre comincerai il gioco con un 'gruzzolo' di 50 punti da assegnare alle abilità nelle quali vuoi che il tuo personaggio sia più forte (vedi Come assegnare i punti abilità).

Dopo aver scelto un personaggio devi dargli un nome. Puoi digitare un nome qualsiasi.

**Il Guerriero**

La capacità del Guerriero di sopravvivere alla dura vita dell'eroe dipende dalla sua dimestichezza con le armi, la sua forza e la sua energia. La sua arma è la spada e la sua migliore difesa è lo scudo. Se stai giocando **Quest for Glory** per la prima volta ti consigliamo di giocare come un guerriero.

**Il Mago**

Il Mago per poter lanciare gli incantesimi deve contare sulla propria intelligenza. Il modo migliore per proteggersi è evitare gli scontri diretti.

## Il Ladro

Il Ladro conta sulle proprie abilità, sulla capacità di muoversi furtivamente e sull'agilità. La sua arma è il pugnale, che preferisce lanciare a distanza. Il modo migliore per difendersi nei combattimenti è cercare di schivare i colpi.

### Come assegnare i punti abilità

Per evidenziare un'abilità, utilizza il cursore del mouse o i tasti [Freccia] su e giù. Per assegnare dei punti a un'abilità, premi il tasto [Freccia] destra. Ogni volta che premerai il tasto [Freccia] destro, all'abilità evidenziata verranno assegnati 5 punti. Premi il tasto [Freccia] sinistro per sottrarre 5 punti da un'abilità (non potrai portare i punti abilità al di sotto del valore originale per quella abilità). Per una "regolazione di precisione" utilizza i tasti [+] e [-] per aggiungere o sottrarre un punto alla volta.

Per fornire un'abilità non normalmente disponibile al tuo personaggio (come scassinare per un guerriero) scegli l'abilità desiderata dal menu delle abilità e assegna i punti utilizzando il procedimento precedentemente spiegato. Acquisire una nuova abilità costa 10 punti; ciò vuol dire che il livello minimo di abilità di 5 richiederà 15 punti dal 'gruzzolo dei punti disponibili'. Questi verranno assegnati automaticamente.

Non potrai cambiare direttamente i punti della Salute (Health), Resistenza (Stamina) o Magia (Magic). I valori per queste caratteristiche cambieranno automaticamente a mano a mano che guadagnerai esperienza, subirai danni e modificherai alcune abilità.

La **Forza (Strength)** è importante per eseguire delle attività fisiche, soprattutto per i combattimenti. Il guerriero deve essere forte per poter essere efficace.

L'**Intelligenza (Intelligence)** permetterà al Mago di imparare e di lanciare gli incantesimi e avrà effetti benefici anche sugli altri personaggi quando dovranno svolgere delle attività mentali, come superare in astuzia gli avversari in combattimento o pensare come risolvere problemi.

L'**Agilità (Agility)** è molto importante durante un combattimento e di vitale importanza per scassinare e muoversi furtivamente. Il ladro non riuscirà ad avere successo senza un'alta agilità.

L'**Energia (Vitality)** determina la quantità dei danni che possono essere sostenuti da un personaggio e il tempo necessario per guarire o per riprendersi da delle attività fisiche estenuanti. Un livello alto di Energia (Vitality) è particolarmente utile per il guerriero.

La **Fortuna (Luck)** può venirti in aiuto in molti modi misteriosi e imprevedibili; è particolarmente importante per il ladro.

L'**Onore (Honour)** facilita le tue interazioni con quei personaggi che vivono la loro esistenza rispettando un codice di onore. I punti Onore possono solo essere guadagnati e non potranno essere assegnati direttamente.

### Abilità (Skills):

**Maneggiare le armi (Weapon Skill)** determina l'abilità di effettuare un tiro con successo in combattimento.

**Parare (Parry)** è l'abilità di bloccare un colpo avversario utilizzando un'arma o uno scudo.

**Schivare (Dodge)** è un'abilità utilizzata per evitare un colpo abbassandosi o spostandosi di lato.

**Muoversi furtivamente (Stealth)** è l'arte di muoversi con cautela e con discrezione, approfittando delle ombre e di altri modi per nascondersi ed aggirarsi senza farsi vedere.

**Scassinare (Pick Locks)** è l'abilità che permette a un personaggio di aprire le porte chiuse, forzieri, etc. Per utilizzare questa abilità è necessario un grimaldello o una cassetta degli attrezzi da ladro.

**Lanciare (Throw)** determina la capacità del tuo personaggio di lanciare e la precisione del lancio per colpire un bersaglio con un piccolo oggetto come una pietra o un pugnale.

**Arrampicarsi (Climb)** è l'abilità che permette a un personaggio di arrampicarsi su delle superfici difficili.

**Magia (Magic)** è la capacità di base necessaria per imparare e lanciare incantesimi magici.

**Comunicazione (Communication)** è la capacità di ordinare i tuoi pensieri ed esprimerti con gli altri.

Ogni personaggio possiede anche delle capacità che vengono regolate automaticamente che si basano su certe capacità e abilità:

**I Punti Salute (Health Points)** indicano l'ammontare dei danni che può essere sostenuto da un personaggio prima che questo muoia.

**I Punti Resistenza (Stamina Points)** determinano la quantità di energia posseduta da un personaggio per eseguire delle attività fisiche. Quando i Punti Resistenza sono bassi il personaggio sarà stanco. Le sue prestazioni saranno meno efficaci e si farà del male più facilmente.

**I Punti Magia (Magic Points)** misurano l'ammontare di mana o dell'energia magica posseduta da un personaggio e quindi la quantità di magia che può eseguire. Quando i punti magici saranno terminati, il personaggio non potrà lanciare nessun incantesimo.

Le abilità e le capacità miglioreranno con la pratica. Le abilità che il tuo personaggio utilizzerà di frequente miglioreranno più rapidamente, mentre quelle che non verranno utilizzate rimarranno ai livelli originali. Il tuo personaggio potrà migliorare nelle abilità nelle quali possiede almeno cinque punti.

### La storia

Cominci Trial By Fire forte del successo conseguito nella tua ultima avventura (come descritto in Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero). Appena cominci arrivi a Spielberg solo con il tuo diploma della Famosa Scuola per corrispondenza degli Avventurieri. Ma adesso, dopo aver sconfitto i briganti e riportato Baba Yaga dalla vallata, sei diventato l'eroe di Spielberg. Hai degli amici molto importanti, come l'Arcimago Erasmus (ed il suo fido compagno Fenrus) e il Barone Stefan von Spielberg. La tua amicizia con Kattas Shema e Shameen e Abdulla Doo il Mercante, ti ha portato a vivere questa avventura.

Sei insieme a Abdulla e i Kattas sul tappeto magico del mercante, recuperato dai tesori rubati dei briganti. Dopo un lungo e tormentoso viaggio, arrivi finalmente nella magnifica città di Shapeir. Sfortunatamente proprio quando pensavi di poterti fare un sospiro riposino, scopri che anche Shapeir ha dei problemi. Anche qui ci vuole proprio un eroe!

Adesso devi diventare il tuo personaggio e imparare a pensare con la sua testa, utilizzare le sue abilità speciali per conoscere la terra di Shapeir e diventare un eroe in Quest for Glory.

### Vivere in questo pazzo mondo

Proprio come nella vita reale, per poter rimanere in vita una persona deve svolgere delle funzioni primarie. Dovrai mangiare un paio di volte al giorno. Se hai del cibo con te, lo mangerai automaticamente, ma cerca di non rimanere senza cibo. Stai particolarmente attento a non rimanere senza acqua. Nel deserto l'acqua è la vita.

Avrai bisogno anche di riposare e di dormire per recuperare Salute, Resistenza e Punti magici. Se non riposerai o non dormirai, utilizzerai questi punti velocemente. Per dormire il luogo migliore è la locanda. Inoltre, come nella vita reale, le necessità primarie costano del denaro. Per guadagnare denaro puoi portare a termine una missione (e per questo ottenere un premio) o sconfiggere un potente mostro. Il ladro ha a disposizione delle altre opzioni. La moneta del regno di Shapeir probabilmente è diversa da quella di Spielberg. Qui **100 centesimi = 1 denaro d'oro**. Rifornimenti, come il cibo, l'equipaggiamento, gli incantesimi magici e le pozioni salutari, possono essere acquistati dai mercanti locali.

Porterai la maggior parte del tuo equipaggiamento in uno zaino. L'ammontare che potrai portare con te dipende dalla tua forza e dal peso dell'equipaggiamento.

Se per un qualche motivo sei di fretta (un mostro alle calcagna o qualcosa del genere), digita **run** (corri) per muoverti più velocemente. Ma non correre troppo lontano altrimenti presto sarai stanco. Digita **cammina walk** (cammina) per ritornare a camminare normalmente. I personaggi con i punti assegnati a MUOVERSI FURTIVAMENTE possono muoversi di soppiatto (**sneak**) quando necessario.

### Come orientarsi a Shapeir

La città di Shapeir, al contrario del pittoresco villaggio alpino di Spielberg, è una metropoli antica e prospera. Per coloro che visitano Shapeir per la prima volta, la città appare come un labirinto quasi opprimente di strade e di vicoli. Al di là delle porte si distende il Deserto, che pare infinito, di Shapeir.

Per non perdere l'orientamento in questo vasto reame, il trucco è utilizzare bene la mappa, approfittando degli indizi forniti dai cartelli stradali e dalle informazioni fornite dagli abitanti.

### La mappa

Acquistare una mappa nel gioco aiuterà il tuo personaggio a orientarsi per le strade di Shapeir senza perdersi. Quando il tuo personaggio sarà in possesso della mappa, potrai digitare "use map" (usa la mappa) per le strade e nelle piazze di Shapeir. Quindi, posiziona semplicemente il cursore su un luogo della mappa, clicca con il pulsante del mouse, o premi [INVIO], e il tuo personaggio si dirigerà direttamente su quel luogo (a meno che, ovviamente, non incontri un ostacolo sul suo cammino). Fino a quando non avrai visitato un luogo (come un negozio), questo non verrà mostrato sulla mappa. Esplorando la città, scoprirai ulteriori luoghi e la mappa diventerà sempre più utile. Molto meglio che perdersi!

Per lasciare la mappa, premi [ESC].

### La bussola

La bussola è un oggetto molto utile per attraversare il deserto senza piste o anche per orientarti nella città.

### Cartelli stradali

Talvolta anche gli abitanti di Shapeir hanno bisogno di qualche indizio per capire dove si trovano o dove si stanno dirigendo (i maghi in particolare sono rinomati per avere problemi in quest'area). Per questo motivo i cartelli stradali si trovano a tutti gli incroci e nelle piazze principali. I cartelli delle piazze spesso mostreranno dei simboli che indicano le direzioni.

## Come farsi indicare la strada

Un modo per trovare i luoghi che non hai ancora visitato è parlare con gli abitanti del luogo. In cambio potresti avere delle indicazioni semplici e chiare. Ovviamente, dipende soprattutto dalla persona alla quale hai fatto la domanda.

## Il Sauro e viaggiare nel deserto

Calcolare le distanze nel deserto può essere difficile ed è facile perdere la strada. Un buon Sauro da deserto acquistato da un mercante affidabile potrebbe segnare la differenza tra esplorare il deserto in modo confortevole o morire per insolazione o per disidratazione. Sia che tu stia camminando o cavalcando, non attraversare mai il deserto senza riempire la ghirba. Viaggiare di notte è un modo per evitare il caldo sole del deserto.

## Come vincere un gioco

Se porterai a termine con successo **Quest for Glory II**, ti verrà offerta la possibilità di salvare il tuo personaggio per utilizzarlo in **Quest for Glory III: Shadows of Darkness**. Ti verrà chiesto di inserire un dischetto formattato su cui poter registrare. Salva questo dischetto; in questo modo potrai cominciare **Shadows of Darkness** con il tuo personaggio dal **Trial by Fire**.

## Parlare con altri personaggi

Incontrerai molti strani personaggi, umani e non, a Shapeir. La maggior parte di questi personaggi conosce delle cose che tu non sai; parla con loro per avere queste informazioni.

Coloro che incontrerai capiranno le frasi con le quali chiederai informazioni (**ask about**) su un argomento che conoscono bene. Potrai fare domande sulla magia (**ask about magic**) quando parlerai con l'Astrologo o l'Incantatrice, o chiedere informazioni sugli eroi (**ask about heroes**) quando visiterai la Sala della Gilda degli Avventurieri. Prendi nota di tutto quello che ti sembra importante, poiché le conversazioni ti forniranno la maggior parte degli indizi di cui avrai bisogno per salvare la città e provare ancora una volta che sei un vero eroe.

Molte delle risposte alle tue domande stimoleranno altre domande o ti porteranno in altri luoghi dove potrai trovare informazioni utili. Per esempio quando farai una domanda a Shameen sulla sua locanda verrai a conoscenza del poeta Omar.

## Combattimento

Il mondo è pieno di mostri e di delinquenti e se vuoi vivere abbastanza per diventare un eroe, devi davvero imparare a combatterli. Tutte le volte che un mostro arriverà così vicino al personaggio da poterlo colpire o quando digiterai **fight** (combatti).

Il combattimento può svolgersi nella stanza dove incontri un mostro (consentendo più movimenti e strategie) oppure la videata potrebbe risolversi in un primo piano del mostro.

Quando incontri un mostro dovrai reagire velocemente. Potrai lanciare pugnali o un incantesimo mentre il mostro è ancora lontano, oppure puoi digitare **fight** (combatti) per cominciare uno scontro. Mentre stai combattendo potrai lanciare incantesimi ma non avrai tempo per utilizzare le pozioni salubri o le altre.

Nel combattimento di **Quest for Glory II**, potrai Attaccare (**Attack**), Parare (**Parry**), Schivare (**Dodge**) o Lanciare (**Cast**) incantesimi (sempre che il tuo personaggio possieda le capacità necessarie). Tutti i movimenti del combattimento sono effettuati con il tastierino numerico (vedi tabella). In generale la **riga in cima** dei tasti (7, 8 e 9) rappresenta gli Attacchi (**Attacks**), quella **centrale** (4, 5 e 6) rappresenta le Parate (**Parries**) e quella **in fondo** (1, 2 e 3) aiuterà il personaggio a Schivare i colpi (**Dodge**).

7 SWING HIGH	8 THRUST	9 SWING LOW
4 HIGH PARRY	5 MIDDLE PARRY	6 LOW PARRY
1 DODGE LEFT	2 DODGE BACK	3 DODGE RIGHT

Con un **Colpo rotatorio (Swing)** generalmente infliggi più danni di un **Colpo (Thrust)**. Tuttavia avrà bisogno di più tempo ed in questo modo il tuo avversario avrà più possibilità di difendersi. Scegli un **Colpo rotatorio Potente (High Swing)** o **Debole (Low Swing)** per approfittare dei punti deboli della difesa del tuo avversario.

Il **Colpo (Thrust)** diretto è più veloce ed è più difficile da parare, ma lascia colui che attacca più esposto al contraccolpo. Utilizza un **Colpo (Thrust)** quando è più importante la precisione dell'entità del danno, come per esempio contro avversari che si muovono velocemente ma con un armatura leggera.

Tutti gli attacchi hanno bisogno di una pianificazione accurata e di tempismo. **Para (Parry)** o **Schiva (Dodge)** i colpi dell'avversario mentre stai preparando il tuo prossimo colpo. Attaccare troppo velocemente ti stancherà rapidamente ed inoltre non ti consentirà di colpire così di frequente come quando lasci passare del tempo tra un colpo e l'altro.

L'arte di **Parare (Parry)**, eseguita più di frequente dai Guerrieri, consiste nel bloccare l'attacco del tuo avversario utilizzando l'arma e lo scudo. Parare è più veloce che schivare, e anche meno stancante, ma deve essere scelto con cura il momento opportuno per fermare l'attacco del nemico.

L'arte di **Schivare (Dodging)** consiste nell'evitare fisicamente gli attacchi dell'avversario. È la sola abilità di difesa a disposizione della maggior parte dei Ladri e dei Maghi e potrebbe essere di cruciale importanza anche per i Guerrieri quando si trovano davanti ad un avversario molto pericoloso. Tieni d'occhio il tuo nemico, cerca di prevedere i suoi movimenti e scegli di conseguenza il modo migliore per schivarlo.

Gli **Incantesimi (Spells)** che potranno essere utilizzati in uno scontro diretto comprendono: Dardo infiammato (Flame Dart), Forzare catenaccio (Force Bolt), Bombardare (Zap) e Abbagliare (Dazzle). Quando non sei sicuro, Scappa (Run Away), ma guardati alle spalle!

Per quanto riguarda le strategie di combattimento, la scelta del momento giusto e la difesa è molto importante per **Quest for Glory II**. Prova a colpire il tuo avversario quando è "scoperto" e cerca di prevedere le sue mosse di attacco per provare a difenderti meglio.

Se credi di aver perso il controllo della situazione, potrai digitare scappa (**escape**) o premere il [CONTR.-E] per arrendersi.

Potrai evitare molte battaglie e alle volte potrebbe essere una cosa veramente saggia. Combattere tuttavia è uno dei modi migliori per un aspirante eroe di fare pratica e di migliorare le proprie abilità. Ogni volta che sconfiggerai un mostro, guadagnerai della preziosa esperienza che incrementerà le tue possibilità di vittoria nelle battaglie future. Ricordati sempre di perquisire il corpo (**search the body**) del tuo avversario dopo che avrai vinto la battaglia, dato che alcune creature avranno con sé del denaro o altri oggetti utili.

Nella maggior parte dei casi nel corso del combattimento verranno mostrate delle Barre Status che ti forniranno informazioni sui punti Salute (Health), Resistenza (Stamina) e Mana (energia magica) per il tuo personaggio. Quando verrai ferito i punti Salute diminuiranno. Utilizzerai i punti Resistenza quando sarai impegnato a combattere o quando utilizzerai le tue abilità. Quando i punti Resistenza saranno terminati, l'energia verrà estratta dalla Salute. Quando avrai terminato i punti Salute, il personaggio morirà. Verrà mostrata una barra Salute anche per il tuo avversario, per mostrare quanto gravemente è stato ferito. La Resistenza del tuo avversario non verrà mostrata, dato che non risulterà evidente nel corso del combattimento.

## Abilità del ladro

I personaggi ladro hanno due abilità speciali: "Scassinare" e "Muoversi furtivamente". Per utilizzare queste abilità digita **pick lock** (scassinare) per poter aprire una porta chiusa oppure **sneak** (muoversi furtivamente) per spostarsi di nascosto. Quando avrai finito di "muoverti furtivamente", digita **walk** (cammina) per riprendere a camminare.

## Il mago

I maghi cominciano il gioco con molti incantesimi. Per ulteriori informazioni su questi incantesimi e sui loro effetti, consulta il **manuale della Famosa Scuola per corrispondenza degli Avventurieri**. Gli incantesimi a sua disposizione saranno elencati nel suo inventario. Verranno anche elencati i Punti magici necessari per lanciare l'incantesimo e il livello di abilità per ogni incantesimo del personaggio. La sua abilità nel lanciare incantesimi aumenterà con la pratica. Per utilizzare un incantesimo, digita lancia (cast) oppure premi [Contr.-C], quindi digita il nome dell'incantesimo.

## Incantesimi mirati

In **Trial of Fire** alcuni incantesimi devono essere mirati. Se lancerai uno di questi incantesimi, sullo schermo apparirà il cursore-mirino. Il cursore-mirino ha la forma di un mirino a reticolo. Utilizza il mouse o i tasti [Freccia] per spostare il cursore sul luogo dove vuoi lanciare l'incantesimo, quindi clicca sul pulsante sinistro del mouse o premi [INVIO]. Il successo di un incantesimo dipenderà dall'abilità nella magia in generale e le tue abilità per quell'incantesimo specifico. **Sbagliando s'impara.**

## Come leggere questo manuale

Nel manuale, per rappresentare le informazioni utilizzeremo:

I COMANDI DEL MENU saranno in maiuscolo.

Esempio: SALVA (SAVE), RIPRISTINA(RESTORE), ESCI (QUIT), METTERE IL GIOCO IN PAUSA (PAUSE GAME)

I **comandi da digitare** appariranno in grassetto:

Esempio: "digita: **ask about brigands**" (chiedi informazioni sui briganti)

'digita: **cd\sierra**'

Le parti della frase di comando che non devono essere digitate non appariranno in grassetto. Per esempio, nella linea 'digita: **cd\sierra**'. 'digita:' non dovrà essere digitato. I [Tasti] appariranno tra parentesi per metterli in risalto nel testo. Le parentesi non rappresentano i relativi tasti e non dovranno essere digitate.

Esempio: [Spazio], [Tabulatore], [PagUp]

I tasti che dovranno essere premuti contemporaneamente saranno separati da un trattino (-). Questo trattino non è un tasto e non dovrà essere digitato.

Esempio: 'Premi [CONTR.-I] per visualizzare il tuo inventario'

Se tra le due parti di un comando dovesse apparire uno spazio, questo dovrà essere digitato.

Esempio: 'digita **cd\sierra**' (lo spazio tra **cd** e **\sierra** dovrà essere digitato come parte del comando).

I termini 'disco' e 'dischetto' vengono utilizzati in modo intercambiabile per riferirsi sia ai dischetti esterni di registrazione 3.5" o 5.25". Il termine "disco fisso" è utilizzato per riferirsi a un dischetto di registrazione non estraibile.

## TUTTI I SISTEMI

**IMPORTANTE: Se sul tuo dischetto di gioco troverai un file README, in questo potrebbero esservi contenute delle informazioni e delle istruzioni importanti che non erano disponibili al momento in cui sono stati stampati la documentazione e gli altri materiali di questo gioco. Se non consulterai il file README prima di installare il programma, durante l'installazione o durante l'esecuzione del gioco potrebbero verificarsi delle conseguenze inattese.**

### AVVIO: UNITÀ A DISCO

Si consiglia di fare una copia di riserva dei dischetti originali del programma per aumentare la durata degli originali e salvaguardarsi contro gli incidenti. Segui le istruzioni del computer per fare delle copie di tutti i dischetti di gioco.

Se giochi dai dischetti invece che dal disco fisso, dovrai anche formattare un dischetto vuoto per salvare i giochi. *Infatti, è una buona idea salvare i giochi su un dischetto anche se stai giocando dal disco fisso.* Segui le istruzioni del computer per formattare un dischetto vuoto e tienilo a portata di mano per salvare i giochi. Per ulteriori informazioni al riguardo, consulta le sezioni di questo manuale "Salvare i giochi" e "Interagire con Quest for Glory II".

Nel corso dell'installazione del programma, ti potrà venire chiesto di inserire un dischetto 'Drivers'. In questo caso, inserisci il dischetto chiamato 'Drivers' e premi [INVIO], così verranno caricati i driver appropriati. Alcuni giochi non hanno un dischetto 'Drivers' separato.

## MS-DOS

### INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Inserisci la copia di riserva del dischetto AVVIO (STARTUP) nell'unità a disco. Digita la lettera dell'unità a disco in cui hai inserito il dischetto seguita dai due punti (per esempio: **a:**) e premi [INVIO]. Digita: **install** e premi [INVIO].

Rispondi alle domande sullo schermo utilizzando i tasti [Freccia] su e giù per evidenziare la tua selezione, quindi premi [INVIO] per selezionarla.

### INSTALLAZIONE SUL DISCO FISSO

Ti verrà chiesto se desideri installare il gioco sul disco fisso. Se non desideri installare il gioco sul disco fisso, premi [ESC] per saltare questa fase. Se desideri installare il gioco sul disco fisso, invia la lettera del disco fisso (generalmente C) e segui le istruzioni.

**Importante: Il processo di installazione scriverà un file chiamato RESOURCE.CFG sul dischetto AVVIO. Affinché l'installazione venga completata, IL DISCHETTO DI AVVIO NON DEVE ESSERE PROTETTO CONTRO LA SCRITTURA. Nessun altro file sul dischetto AVVIO verrà scritto o cambiato dal comando install.**

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Dopo aver completato il processo INSTALL:

### Dai dischetti:

1. Inserisci il dischetto AVVIO (STARTUP) nell'unità A:.
2. Digita: **a:** e premi [INVIO].
3. Digita: **sierra** e premi [INVIO].

### Dal disco fisso:

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

## SALVARE I GIOCHI SU DISCHETTI

Scegli SAVE GAME (SALVA GIOCO) o digita **save** o premi il tasto [F5]. Apparirà il menu Save Game (Salva Gioco).

Scegli CHANGE DIRECTORY (CAMBIA DIRECTORY). Premi il tasto Indietro o premi [Contr.-C] per annullare la frase di comando.

Digita la lettera dell'unità che stai utilizzando per i giochi salvati, seguita dai due punti (Esempio: **a:**) e premi [INVIO].

Digita il nome del gioco salvato e premi [INVIO] per completare il processo SALVA GIOCO. Se il dischetto per i giochi salvati è pieno, puoi riformattarlo, (in questo modo verranno cancellati tutti i giochi salvati sul dischetto) e utilizzarlo di nuovo, altrimenti potrai utilizzare un altro dischetto formattato vuoto.

## SALVARE I GIOCHI SUL DISCO FISSO

Se decidi di salvare i giochi sul disco fisso, il programma tenterà automaticamente di salvarli sulla directory del gioco [NOME DIRECTORY DEL GIOCO]\SG.000. \SG.002, ecc., fino a \SG.012 (SG significa saved games/giochi salvati). Se non hai più spazio per salvare i giochi, prova una delle seguenti alternative:

1. Salva gli altri giochi su un dischetto.
2. Salva i giochi su una directory diversa scegliendo CHANGE DIRECTORY (CAMBIA DIRECTORY) dal menu SALVA GIOCO (nel gioco).
3. Cancella i giochi salvati e la loro directory dal disco fisso seguendo le istruzioni di DOS (fuori dal gioco). Il programma creerà un nuovo indice dei file all'interno della directory di gioco.
4. Crea una nuova directory del disco fisso dal DOS utilizzando le istruzioni di DOS.

## AMIGA

### INSTALLAZIONE DEL GIOCO

**IMPORTANTE: DAI UN NUOVO NOME alla copie di tutti i dischetti di gioco per rimuovere le parole 'COPY OF' (COPIA DI) dal nome dei dischetti. Se le parole 'COPY OF' non vengono rimosse dai nomi dei dischetti di TUTTE le copie, il sistema continuerà a chiedere il disco originale e non eseguirà il gioco.**

1. Carica il sistema con Workbench e clicca due volte sull'icona INSTALL.
2. Segui le istruzioni sullo schermo, scegliendo la selezione con il mouse cliccando una volta sull'elemento.
3. Ti verrà chiesto se desideri installare il gioco sul disco fisso. Se NON desideri installare il gioco sul disco fisso, seleziona NO. Se desideri installare il gioco sul disco fisso, seleziona YES (SI).
4. Utilizzando il mouse, seleziona l'unità sulla quale vuoi installare il gioco.
5. Segui le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### Dai dischetti:

1. Se possiedi meno di 1 megabyte di memoria per l'Amiga, sconnetti tutte le unità esterne mentre il sistema è spento.
2. Inserisci il Dischetto #1 nell'unità DF0:.
3. Accendi il computer.

### Dal disco fisso:

1. Carica il Workbench e clicca due volte sull'icona del disco fisso.
2. Clicca due volte sul cassetto SIERRA.
3. Clicca due volte sul cassetto per il gioco Sierra desiderato.
4. Clicca due volte sull'icona del gioco.

## TUTTI I SISTEMI

### COME GIOCARE

#### MUOVERE IL TUO EROE

Puoi muovere il tuo personaggio sullo schermo con i tasti [Freccia], i numeri del tastierino numerico o con il mouse. Per fermare il tuo personaggio mentre sta camminando, premi il numero 5 o premi il tasto dell'ultima direzione utilizzata. **Non tentare di muovere il personaggio premendo il pulsante direzionale in giù, altrimenti lo farai muovere e fermare ripetutamente, facendolo andare avanti molto lentamente.**

Utilizzando il mouse, posiziona la freccia dove vuoi far andare il tuo personaggio e poi clicca con il pulsante sinistro del mouse.

#### CURSORI SPECIALI

*Quest for Glory II*, nel corso di certe modalità di gioco, utilizza degli speciali cursori del mouse. La forma di ciascun cursore mostra quali azioni sono disponibili al tuo personaggio in quel momento. Se non stai utilizzando un mouse, i cursori speciali appariranno nell'angolo in fondo a destra della videata per informarti della modalità attuale.



Quando vedrai questo cursore, potrai muovere il personaggio e/o digitare i comandi.



Quando vedrai questo cursore, non potrai muovere il personaggio o digitare i comandi.



Questo cursore serve per lanciare gli incantesimi mirati o per tirare qualcosa (Vedi **Incantesimi mirati**). Vedrai questo cursore quando lancerai un incantesimo che deve essere mirato. Muovi il cursore sul punto dello schermo dove vuoi lanciare l'incantesimo.

#### MENU TRIAL BY FIRE

Quando premerai [ESC], in cima della videata apparirà una barra dei menu che può essere aperta per mostrare la scelta dei comandi disponibili.

Utilizza i tasti [Freccia] sinistra e destra per aprire un menu e i tasti [Freccia] su e giù per evidenziare gli elementi del menu.

Se il menu opzioni apre una videata con due o più opzioni, utilizza il tasto [Tabulatore] per spostarti tra le opzioni.

Premi [INVIO] per selezionare un comando evidenziato.

Premi [ESC] per ritornare sul gioco senza scegliere un comando.

#### Menu .....Tasti scorciatoia

##### Sierra Menu (Menu Sierra)

About Quest for Glory II (A proposito di Quest for Glory II) .....	[Contr.-G]
Help (Aiuto) .....	[F1]
Silly Clowns (Clown sciocchi) .....	[F5]

##### File Menu (Menu file)

Save Game (Salva Gioco) .....	[F5]
Restore Game (Ripristina Gioco) .....	[F7]
Restart Game (Riprendi Gioco) .....	[F9]
Quit (Esci) .....	[Contr.-Q]

##### Game Menu (Menu gioco)

Faster Animation (Animazione più veloce) .....	+
Normal Animation (Animazione normale) .....	=
Slower Animation (Animazione meno veloce) .....	-
Sound Volume (Volume sonoro) .....	[Contr.-V]
Turn Sound on/off (Accendere/spengere sonoro) .....	[F2]
Arcade Difficulty (Livello di difficoltà Arcade) .....	[F4]
Game Detail (Dettagli di gioco) .....	[F6]
Game Time Scale (Tempo nel gioco) [ .....	[F8]

#### Action Menu (Menu azioni)

Cast Spell (Lancia incantesimo) .....	[Contr.-C]
Fight (Combatti) .....	[Contr.-F]
Escape (Scappa) .....	[Contr.-E]
Pause Game (Metti il gioco in pausa) .....	[Contr.-p]
Repeat Last Command (Ripeti ultimo comando) .....	[F3]

#### Information Menu (Menu informazioni)

Inventory (Inventario) .....	[Contr.-I]/[Tab]
Character Sheet (Scheda personaggio) .....	[Contr.-S]
Time/Day (Ora/Data) .....	[Contr.-D]
Ask About (Chiedi informazioni su) .....	[Contr.-A]
Tell About (Parla di) .....	[Contr.-T]
Look At (Guarda) .....	[Contr.-L]
Read Map (Leggi mappa) .....	[Contr.-R]
Compass Reading (Leggi bussola) .....	[Contr.-H]/[Indietro]

#### ALTRI TASTI SCORCIATOIA

[Barra spaziatrice] .....	Ripeti ultimo comando
[Mauscole-clicca] .....	Guarda

**MAIUSCOLE-CLICCA\*** è una funzione che ti permetterà di "esaminare" una persona o un oggetto utilizzando il mouse. Posiziona la freccia del mouse sulla persona o sull'oggetto desiderato, quindi tieni premuto il tasto delle [MAIUSCOLE] e premi il pulsante del mouse. Adesso apparirà un messaggio.

**\*Importante: coloro che utilizzano il mouse a più pulsanti dovrebbero utilizzare il pulsante DESTRO del mouse e non devono premere il tasto delle [MAIUSCOLE].**

#### CONTROLLO DELLA VELOCITÀ DI GIOCO

In alcune fasi del gioco sarà utile diminuire la velocità delle animazioni del gioco per poter superare una sezione difficile o per osservare qualcosa più attentamente. In altri casi potrai aumentare la velocità delle azioni del gioco. In *Quest for Glory II*, la velocità delle animazioni è controllata dai tasti [+ ] e [- ] o selezionando un'opzione dal menu Velocità (Speed menu) utilizzando il mouse o i tasti [Freccia].

#### TEMPO NEL GIOCO

Puoi regolare la velocità con cui i giorni e le notti trascorrono nel gioco scegliendo GAME TIME SCALE (TEMPO NEL GIOCO) dal menu di gioco.

#### DETTAGLI DI GIOCO

Se il computer sta eseguendo il gioco troppo lentamente, puoi regolare la quantità di animazioni non essenziali nel gioco. All'inizio del gioco, i dettagli di gioco (Game Detail) verranno regolati automaticamente sul livello migliore per la velocità del tuo sistema. Questo livello verrà mostrato sulla videata Dettagli di gioco come OPTIMAL (OTTIMALE). Puoi regolare la quantità dei dettagli nel corso del gioco selezionando Game Detail e scegliendo un'altra opzione dalla videata Game Detail. **IMPORTANTE: CONSIGLIAMO DI NON REGOLARE SU UN LIVELLO DI DETTAGLI SUPERIORE A QUELLO OTTIMALE.**

#### LIVELLO ARCADE

Puoi regolare il livello di difficoltà delle sequenze arcade, (rompicapo basati su combattimento e abilità), che utilizzano l'opzione LIVELLO ARCADE sul menu Azioni.

#### UTILIZZARE IL MOUSE (facoltativo)

Il mouse sarà utile per muovere il tuo personaggio e per avere delle informazioni su luoghi circostanti. Per muovere il personaggio utilizzando il mouse, posiziona la freccia sul punto dove vuoi farlo camminare, quindi clicca con il pulsante sinistro del mouse. In molte scene, potrai avere delle informazioni su una persona o un oggetto utilizzando la funzione [MAIUSCOLE-CLICCA] come descritto precedentemente.

#### ESEMPI DI COMANDI

##### Comunicare con Quest for Glory II

Molti personaggi avranno delle informazioni di varia natura. Per parlare con un personaggio, digita: **ask about** (chiedere informazioni su) [personaggio od oggetto]. Se stai utilizzando un mouse, scegli il comando **ask about** (Chiedi informazioni su). Prova metodi diversi e ricorda: **parla con tutti quelli che incontri!**

Nel tuo cammino potrai trovare degli oggetti che ti servono. Per prendere un oggetto, digita: **take** (raccogli) [oggetto]. Per esempio, **take the note** (raccogli il foglietto). Avrai bisogno di utilizzare gli oggetti raccolti nel corso della tua esplorazione. Puoi provare a fare cose diverse digitando: **Use the** (Utilizza) [oggetto] o **give the** (dai) [oggetto] **to** (al) [personaggio]. Se risolverai un rompicapo in modi diversi, potrai avere dei risultati diversi.

Stai molto attento ai dettagli. Per esaminare gli oggetti, digita **look at the** (esamina) [oggetto], per esempio **look at the table** (esamina il tavolo), oppure premi [CONTR.-L] e poi digita il nome dell'oggetto.

Se stai utilizzando un mouse puoi utilizzare la funzione 'Maiuscole-Clicca' descritta precedentemente. Per una descrizione generale della stanza o della scena in cui ti trovi, digita **look** (esamina) o utilizza il mouse per scegliere LOOK (ESAMINA) dal menu.

### RIDIGITARE I COMANDI

Se desideri ripetere un comando seleziona REPEAT LAST COMMAND (RIPETI ULTIMO COMANDO) dal menu ACTION (AZIONE) o premi la [BARRA SPAZIATRICE] o [F3].

### INVENTARIO/LISTA INCANTESIMI

Se desideri vedere gli oggetti e/o gli incantesimi magici posseduti, seleziona INVENTORY (INVENTARIO) dal menu Azioni, premi [CONTR.-I] o premi il tasto [TAB].

Vedrai la lista degli oggetti e degli incantesimi posseduti.

Un asterisco (\*) apparirà accanto all'incantesimo attivo in quel momento. Premi [INVIO] o [ESC] per riprendere il gioco.

### METTERE IL GIOCO IN PAUSA

Se desideri mettere il gioco in pausa, seleziona PAUSE (PAUSA) dal menu Azioni, premi [Contr.-P] o [ESC]. Premi [ESC] o [INVIO] per riprendere il gioco.

### SALVARE I GIOCHI

Se desideri salvare il gioco, seleziona SAVE (SALVA) dal menu File o digita **save** o premi [F5]. Per tutelarsi contro gli errori e per permettere una libera esplorazione, si consiglia di salvare il gioco in corso frequentemente e di salvare differenti giochi in punti diversi mentre stai giocando. Dovrai sempre salvare il gioco prima di situazioni che potrebbero essere pericolose. Inoltre, dovrai salvare il gioco dopo aver fatto dei progressi nel gioco.

**Importante: Se stai giocando dai dischetti, prima di salvare un gioco devi avere pronto un altro dischetto formattato.**

Se scegli di salvare i giochi sul disco fisso, ti consigliamo di creare una o più directory o cartelle. Per avere informazioni su come creare una directory o una cartella consulta il manuale di istruzioni del computer.

Puoi dare i nomi ai giochi salvati con frasi in italiano. Per esempio, se sei in piedi davanti a una fontana, puoi chiamare il gioco 'vicino alla fontana' o semplicemente 'fontana'.

### RIPRISTINARE IL GIOCO

Seleziona RESTORE (RIPRISTINA) dal menu file o digita **restore** o premi [F7]. Ti verrà chiesto di selezionare il gioco che desideri ripristinare. Su un sistema a una sola unità, ti verrà chiesto di inserire il dischetto di gioco. Evidenzia il gioco desiderato e seleziona RESTORE. Se il gioco che desideri ripristinare si trova in una directory diversa, seleziona CHANGE DIRECTORY (CAMBIA DIRECTORY).

**Importante:** Se non hai un mouse, utilizza il tasto [TAB] per passare da RESTORE a CHANGE DIRECTORY.

### USCIRE DAL GIOCO

Se vuoi smettere di giocare, seleziona QUIT (ESCI) dal menu File o digita **quit** o premi [CONTR.-Q].

### RIPRENDERE IL GIOCO

Se vuoi riprendere il gioco, seleziona RESTART (RIPRENDI) dal menu file o digita **restart** o premi il tasto [F9]. Il gioco ricomincerà di nuovo dall'inizio.

### INTERAGIRE CON QUEST FOR GLORY II

Generalmente puoi interagire con il gioco digitando semplici comandi che possono essere un sostantivo o un verbo. Per esempio, il comando **sit in the chair** (siedi sulla sedia) può essere abbreviato a **sit chair** o perfino **sit**. A meno che non sia indicato diversamente, dopo aver digitato i comandi premi [INVIO]. Quando avrai digitato un comando o in altre occasioni nel corso gioco, apparirà una finestra con un messaggio. Quando avrai letto il messaggio, premi [INVIO] per rimuovere la finestra e riprendere il gioco.

*Trial by fire* capisce molti verbi comuni. Ecco altri che potrai trovare:

ASK (DOMANDA)	CLOSE	FIGHT (SCONTRO DIRETTO)
MOUNT (SALI A CAVALLO)	RIDE (CAVALCA)	STAND (STAI IN PIEDI)
BARGAIN (MERCANTEGGIA)	DISMOUNT (SCENDI DA CAVALLO)	GET (PRENDI)
MOVE (MUOVI)	RUN (CORRI)	TELL (PARLA)
BET (SCOMMETTI)	DRINK (BEVI)	GIVE (DAI)
OIL (UNGI)	SEARCH (CERCA)	THANK (RINGRAZIA)
BUY (COMPRA)	DROP (ABBANDONA)	GO (VAI)
OPEN (APRI)	SHOW (MOSTRA)	THROW (LANCIA)
CAST (LANCIA INCANTESIMI)	EAT (MANGIA)	JUMP (SALTA)
PICK (RACCOGLI)	SIT (SIEDI)	USE (UTILIZZA)
CLIMB (SCALA)	ESCAPE (SCAPPA)	LOOK (GUARDA)
READ (LEGGI)	SNEAK (MUOVITI FURTIVAMENTE)	WALK (CAMMINA)

ESAMINA (**LOOK**) tutto. Esplora completamente i dintorni. Apri le porte e i cassetti, guarda sotto e dietro alle cose in cerca di oggetti preziosi ed indizi. Guarda da vicino tutti gli oggetti che trovi o potresti tralasciare dei dettagli importanti.

ESPLORA (**EXPLORE**) attentamente ovunque. Esplora tutte le aree di Shapeir. Stai attento!! Ti attendono molti pericoli!

DISEGNA UNA CARTINA (**DRAW A MAP**) mentre vai avanti nel gioco. Prendi nota di tutte le aree che visiti, comprese le informazioni sugli oggetti trovati e delle aree pericolose dei dintorni. Se tralasci un'area, potresti perdere un indizio importante!

CHIEDI INFORMAZIONI SU (**ASK ABOUT**) tutto quello che pensi un personaggio possa sapere. Questo è il miglior modo per sapere tutto quello che succede a Shapeir. Ma sii discreto! Alcuni personaggi sono gentili e disponibili. Potranno darti delle informazioni e dei consigli preziosi. Altri ti svieranno.

Ecco alcuni argomenti su cui puoi chiedere informazioni (**Ask About**):

Shapeir	Raseir	Rumour (Diceria)	Money (Soldi)
Monster (Mostro)	Weather (Tempo)	Elemental (Forze naturali)	Name (Nome)
Magic (Magia)	Sultan (Sultano)	Emir (Emiro)	Guild (Gilda)

PRENDI (**GET**) gli oggetti che ritieni ti saranno di aiuto. Troverai molti oggetti che potrai utilizzare più tardi, ma non sovraccaricare il tuo personaggio.

Il numero di oggetti che puoi portare dipende dalla tua forza. Puoi vedere l'inventario degli oggetti premendo il tasto TAB.

UTILIZZA (**USE**) gli oggetti che hai raccolto per risolvere i problemi che ti si presenteranno nel corso del gioco, per andare avanti e trovare degli altri indizi.

**STAI ATTENTO** e rimani sempre in stato di allerta: potrebbero accadere degli imprevisti nei posti più impensabili.

**SALVA SPESSO IL GIOCO**, specialmente se stai per intraprendere qualcosa di nuovo o pericoloso. In questo modo, se succede qualcosa, non dovrai ricominciare tutto dall'inizio. Salva il gioco in punti diversi, così sarai in grado di ritornare sul punto desiderato del gioco. In realtà, questo ti permetterà di tornare indietro nel tempo e, se lo desideri, fare delle cose in modo diverso. **IMPORTANTE:** Non puoi salvare il gioco durante un combattimento o nel mezzo di momenti critici. Quindi, ricorda: SALVA PRIMA E SPESSO!

**NON SCORAGGIARTI.** Se incontrerai un ostacolo che sembra insormontabile, non disperarti. Esplora un'altra area e ritornaci più tardi. Tutti i problemi del gioco hanno almeno una soluzione, altri ne hanno più di una. Qualche volta risolvendo un problema in un modo piuttosto che un altro, potrai rendere la soluzione di quello seguente più difficile; altre volte la renderai più facile. Se non riesci ad andare avanti, prova a tornare indietro e scegli una strada differente.

**FATTI DARE UNA MANO.** Potrà essere utile (e divertente) giocare con un amico. Due (o più) cervelli sono meglio di uno per interpretare gli indizi e risolvere i problemi: gli eroi della storia hanno sempre lavorato in gruppo.

## PROBLEMI CON I DISCHETTI?

### ASSISTENZA TECNICA (MS DOS SOLTANTO)

Se avrai dei problemi con il dischetto di gioco, prova i seguenti suggerimenti prima di concludere che il dischetto è difettoso:

1. Se ricevi uno dei seguenti messaggi:

'Insert Disk #—' (Inserisci il dischetto) quando l'avrai già inserito o avrai già installato il gioco sul disco fisso.

'Out of Handles' o 'Out of Heap' o se il gioco si blocca in punto qualsiasi.

'Disk Error' (Errore di dischetto)

potresti avere i programmi residenti di memoria caricati sulla memoria RAM. Dovrai ricaricare il sistema da un dischetto contenente soltanto il sistema operativo. Segui le seguenti istruzioni per creare un dischetto di caricamento Sierra (Sierra Boot Disk).

Formatta un disco vuoto con i file dei sistemi DOS (utilizzando /s) per creare un dischetto caricabile.

### FORMATTARE DAL DISCO FISSO

**A)** Inserisci un dischetto vuoto nell'unità a:

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

**IMPORTANTE:** Se l'unità A: è ad alta densità e stai utilizzando dischetti ad alta densità, dovrai digitare:

**format a:/4/s** (per dischetti da 5.25") o

**format a:/n:9/s** (per dischetti da 3.5")

**C)** Accertati di inserire un dischetto vuoto quando il programma FORMAT te lo chiederà.

**D)** Rispondi ai solleciti di DOS

Adesso dovresti creare un file CONFIG.SYS sul dischetto di caricamento Sierra con un'istruzione file=20. Per creare questo file segui le seguenti istruzioni:

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

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

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

**D)** Premi [F6] [INVIO]

Dovresti vedere questo messaggio: '1 File(s) copied' (1 File copiato/i). Adesso dovrai ricaricare il computer con il nuovo dischetto di caricamento Sierra nell'unità. Spegni il computer o premi [Contr...Alt-Calcella].