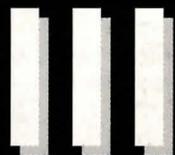


SPACE QUEST®



REFERENCE MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

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

SPACE QUEST III

At the end of Roger's adventure in Space Quest II, he had narrowly escaped death aboard Sludge Vohaul's asteroid fortress. Entering an escape pod, he rocketed away seconds before it burned up in the Labionian atmosphere.

Shortly after blasting away, he discovered his oxygen supply near depletion. Making a last ditch effort to survive, he climbed into the hibernatic sleep chamber with the hope that someone would find him soon.

Now, an indeterminate amount of time has passed, and the small pod drifts aimlessly through deep space. Time stands still for our hero in suspended animation.

ALL SYSTEMS

GETTING STARTED: FLOPPY DRIVES

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

If you will be playing from floppy disks, rather than a hard disk, you will also want to format a blank disk for saving games. Follow your computer's instructions to format a blank disk and keep it handy for saving your game as you play.

MS-DOS

INSTALL THE GAME

Place your disk 1 (or its back-up) into your floppy disk drive. Type the letter of the disk drive you just placed the disk into followed by a colon and press ENTER (eg. A:). Type INSTALL and press ENTER. Answer the onscreen questions using the up and down arrow keys to highlight your selections. 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, then press ESC (to skip this step). Otherwise 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 disk 1. For the installation to be completed correctly, DISK 1 MUST NOT BE WRITE PROTECTED. No other files on disk 1 are written or changed by the INSTALL command.

LOADING INSTRUCTIONS

1. If you are starting the game from floppy disk: Place disk 1 into the drive, type SIERRA and press ENTER.
2. If you are starting the game from hard disk: Type CD \SIERRA and press ENTER. Next type SQ3 and press ENTER.

ATARI ST

LOADING INSTRUCTIONS

Please Note: If you are using an Atari 520 ST without memory expansion, you should not run your Sierra game with any desk accessories installed.

1. If you are playing the game from floppy disk: Place disk 1 in drive A, open the disk by double-clicking on its icon, then start the game by double-clicking on SIERRA.PRG.
2. If you are playing the game from a hard disk: Open the disk by double-clicking on its icon, then open the game folder by double-clicking on the game folder icon. Start the game by double-clicking on SIERRA.PRG.

HARD DISK INSTALLATION

1. If you are playing from a hard disk, first make sure you have enough space on the hard disk for the game - single-click on the disk icon, then select Show Info. . from the File menu. Bytes Available should be at least 800,000 times the number of floppy disks included with the game.
2. Open the hard disk by double-clicking on its icon.
3. Create a game folder by choosing New Folder... from the File menu. Open the new folder by double-clicking on its icon.
4. Place the first game disk in drive A.
5. Copy the game disk into the new folder by dragging the drive A icon into the window you opened in Step 3. (Click on the drive A icon, while holding the mouse button down, move the mouse arrow over the open window, then release the button.)
6. Repeat steps 4 and 5 for each of the other game disks.
7. Put the master disks away in a safe place.

CHOOSE A MUSIC DEVICE (Optional)

Your Sierra game is initially set up to play music and sounds through the Atari ST's internal speaker. If you have one of the supported MIDI synthesisers, you may run the MUSIC program to have the game play music through the synthesiser.

1. Open the game disk/folder by double-clicking on its icon.
2. Run the MUSIC program by double-clicking on the MUSIC.PRG icon.
3. Select "Music Device" from the Options menu.
4. Select your synthesiser (or "Atari ST Internal Sound") by clicking on the appropriate button. Then click on OK.
5. Select "Install Game" from the File menu. This will replace the RESOURCE.CFG file on your disk.
Please Note: It is important to turn your synthesiser on before playing the game.

AMIGA

LOADING INSTRUCTIONS

From Floppy Disks:

1. Boot your system with Workbench, then insert the game disk in any drive.
2. Position the mouse pointer over the game disk icon and double click.

Please Note: If your game has more than one disk, 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.

From Hard Disk:

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

MOVING YOUR CHARACTER

You may move your character on the screen with the arrow keys, the numeric keypad, or the mouse. To halt your characters steps with the keypad, press the number 5, or press the last used direction key again. Using the mouse, start movement by clicking the left mouse button where you want the character to move.

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. In Space Quest III, speed is controlled by the + and - keys, or by selecting a choice from the Speed menu, using the mouse or arrow keys.

SHORT CUTS FOR COMMON COMMANDS

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

F1	Help
F2	Toggle sound on/off
F3	Repeat previous command
F5	Save Game
F7	Restore (saved) Game
F9	Restart Game (from beginning)
CTRL-C	Cancel typed command line
CTRL-I	Inventory
CTRL-J	Reset Joystick
CTRL-P	Pause Game
CTRL-Q	Quit Game
CTRL-R	Toggle RGB/Composite graphics mode
CTRL-S	Change Speed
CTRL-V	Change Volume
+	Increase Volume
-	Decrease Volume
=	Normal Volume

MENUS

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

USING KEYS IN THE MENUS

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

Press ENTER to select a highlighted command.

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

INTERACTING WITH THE GAME

You interact with the game by typing in commands of one or two words, or in complete sentences. Unless otherwise instructed, follow all commands with ENTER.

EXAMPLES OF COMMON COMMANDS

You may meet characters who have messages for you. Start a conversation with them. Type: TALK TO (whoever you wish to talk to). For example, TALK TO THE PIRATE.

You may encounter objects you need along the way. To take an object type: TAKE (the object you want to take). For example, TAKE THE SILVER CHALICE.

Pay close attention to details. Take a close look at objects. Type: LOOK (the object you wish to examine). For example, LOOK AT THE TREASURE CHEST.

You will need to use the objects you acquire on your journey. Type: GIVE THE (object) to (the person or thing you wish to have the object). For example, GIVE THE BONE TO THE HUNGRY TIGER.

RETYPING COMMANDS

If you wish to repeat a command select RETYPE from the ACTION menu or press the SPACEBAR.

INVENTORY

If you wish to see the items you are carrying, select INVENTORY from the ACTION menu or press the TAB key. A list of the items you are carrying will be displayed. To view an object, click on its name with the mouse, or use the arrow keys to highlight the name and press ENTER. Select OK or press ESC to resume play.

PAUSING YOUR GAME

If you wish to pause the game, select PAUSE from the ACTION menu. Press ESC or ENTER to continue play.

SAVING YOUR GAMES

If you wish to save your game, select SAVE from the FILE menu. To allow for errors in judgement and creative exploration, it is recommended that you frequently save your game in progress. You will always want to save your game before encountering dangerous situations. You should also save your game after you have made significant progress in the game.

Please Note: If you're playing from floppy disks, you must have a formatted save game disk before you can save a game.

You may name your saved games using standard English phrases. For example, if you are standing on a sandy beach, call your saved game "STANDING ON A SANDY BEACH", or whatever seems appropriate.

RESTORING YOUR GAME

Select RESTORE from the FILE menu. 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 you do not have a mouse, use the TAB key to highlight games.) If the game you wish to restore is on a different directory, select CHANGE DIRECTORY.

QUITTING YOUR GAME

If you wish to stop playing, select QUIT from the FILE menu.

TIPS FOR THE BEGINNING ADVENTURER

If you've never played one of Sierra's adventure games before, here are a few suggestions to get you started.

INTERACTING WITH SPACE QUEST III

You can interact with the game by typing in simple commands consisting of as little as a verb and an object. For instance, the command "get into the rail grabber" can be shortened to "get in grabber." The command "give six buckazoids to the clerk" could be expressed as "give money to clerk."

Space Quest III will understand many common verbs. Here is a list of some you might want to try:

LOOK	DROP	EXAMINE	USE	CLIMB	GET	READ
TALK	HIT	PICK UP	PLAY	KICK	PUNCH	PUSH
PULL	MOVE	OPEN	CLOSE	JUMP	SIT	STAND
GIVE	PUT ON	TAKE	TAKE OFF			

LOOK everywhere. When you go somewhere you haven't been before, or where you think you may have missed something the first time, the first thing you should do is look around. When you type "look" on entering an area, you will receive a description of the general area. Read this description carefully - often there is a clue to the game or an indication that something in the scene bears further investigation.

If you are standing close enough to a particular object you can take a closer look at that specific thing. EXAMPLE: "look at spaceship." Press ENTER each time to enter that command.

A comment window will appear each time you enter a command, and at other times during the game. When you have read the comment, press ENTER to remove the window and resume play.

EXPLORE each area of the game very carefully. Search every area of the garbage freighter for a way to escape. Search each area of each planet you voyage to, but carefully! There are a lot of hazards out here in space.

DRAW A MAP that includes each place you visit, objects found, dangerous areas, any and every landmark you see along the way. If you miss an area, you may miss an important item or clue you will need to complete your quest.

TALK to almost everyone you meet, but use discretion! Some characters will be friendly and helpful. They will give you valuable information and advice. Others may mislead, capture, or even kill you. At times it may be necessary to fight, at others to run away, hide or try to outwit your opponent.

PICK UP anything that isn't nailed down. You'll come across a number of objects that will be of use later in the game. Some of these can be picked up, others may have to be bought or traded for. 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. Some problems have obvious solutions; if you're thirsty, take a drink of water. To purchase an item, you'll need some buckazoids. Other problems require more imagination to solve.

BE CAREFUL. 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. That way, if the worst should happen, you won't have to start all over again from the beginning. (See your reference card for instructions on saving your game.)

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

(WALKTHROUGH) WARNING

The following documentation is for *beginning* adventure game players only. The contents include answers to some game puzzles and hints that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading *only* if you are having difficulty getting started with Space Quest III.

When the character has stepped out of the escape pod and the door closes, you will have control of the character and the game will begin.

Press ENTER to remove the comment screen that appears after the pod door closes.

Use mouse, keyboard or joystick to walk south (down) to the next area, where several junk spaceships are stored.

While you are here, try looking around at your surroundings:

Type "look"

Walk to the spaceships.

Type "look at ship" at each one.

Walk to a pile of junk.

Type "look at junk"

Walk to the crate in the left foreground.

Type "look at crate"

From this area, walk east (right) to the next room.

Walk to the large gear in the left foreground.

Type "look at gear"

Walk to the giant arm in the background.

Type "look at arm"

When you have explored all you want, walk to the right side of the room until you come to a vertical conveyer that is lifting buckets up and out of the screen. If you stand close enough, in front of the conveyer, it will catch you and carry you to a horizontal conveyer belt which leads to the shredding machine. At this point it would be a good idea to save your game.

To keep from being thrown in the shredder, type "stand". Immediately type "jump" to reach the rail above the conveyer. Now you will be able to walk along the rail to begin your exploration of the ship, but BE CAREFUL! It is still possible to slip and fall to your death. NOTE: If you have been using a mouse or joystick to move the character, you might want to switch to the ARROW keys for tricky sequences like this one.

When you are up on the rail, walk west (left) until you come to an opening in the ship's bulkhead. On the other side, hanging from the rail, is a rail-grabber car. Walk close to it and type "get in grabber". You are now on your way to exploring your new environment.

Good luck, and remember, those Two Guys are counting on you!

PROBLEM DISK?

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

1. If you receive the message "Insert Disk #_" when you have already inserted that disk, then you may need to change your config.sys file to include the command "files = 15". If you are not familiar with changing your config.sys file, see your DOS manual.
2. If you receive the message "Out of Handles" or "Out of Heap" or if the game locks up at any point, you may have memory resident programs loaded on your hard drive. Boot your system from a floppy disk containing DOS only. You may need to add the config.sys file described above.
3. If you receive the message "Disk Error" follow instructions 1. or 2. above.

SPACE QUEST III

À la fin des aventures de Roger dans Space Quest II, il avait échappé de peu à la mort à bord de la forteresse-astéroïde de Sludge Vohaul. En sautant in extremis dans une nacelle de sauvetage, il put échapper, à quelques secondes près, à l'explosion du vaisseau dans l'atmosphère labionienne.

Peu après sa fuite, il s'aperçut que ses réserves d'oxygène étaient presque épuisées. Dans un ultime effort pour survivre, il grimpa dans la chambre d'hibernation dans l'espoir que quelqu'un le trouverait bientôt.

Aujourd'hui, un temps indéterminé s'est écoulé, et la petite nacelle spatiale continue à dériver au plus profond de l'espace. Le temps s'est arrêté pour notre héros en animation suspendue.

POUR TOUS LES SYSTÈMES DÉMARRAGE : DISQUETTES

Il est toujours préférable de faire des copies de sauvegarde de vos disquettes de programmes originales, pour augmenter leur durée de vie et les mettre à l'abri des accidents. Pour faire des copies, suivez les instructions qui accompagnent votre ordinateur.

Si vous jouez à partir de disquettes, vous devrez aussi formater une disquette vierge pour sauvegarder vos jeux. Suivez les instructions de votre ordinateur pour savoir comment formater une disquette et gardez celle-ci à portée de la main pour sauvegarder votre jeu à mesure de votre progression.

MS-DOS

INSTALLATION DU JEU

Introduisez la disquette 1 (ou la copie que vous en avez faite) dans votre lecteur 1. Tapez la lettre correspondant au lecteur utilisé suivi de deux-points (ex : A:), et appuyez sur ENTRÉE. Tapez INSTALL et appuyez sur ENTRÉE. Répondez aux questions en utilisant les flèches directionnelles haut et bas pour mettre en surbrillance les réponses à sélectionner. Au message vous demandant si vous souhaitez installer le jeu sur votre disque dur, appuyez sur ESC si vous ne le souhaitez pas, pour passer cette étape, ou entrez la lettre correspondant à votre disque dur (C en général). Suivez ensuite les instructions à l'écran.

Remarque : la procédure d'installation écrit un fichier appelé RESOURCE.CFG sur la disquette 1. Pour que l'installation s'effectue correctement, la DISQUETTE 1 NE DOIT PAS ÊTRE PROTÉGÉE EN ÉCRITURE. La commande INSTALL ne modifie ni n'écrit aucun autre fichier de la disquette 1.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Si vous lancez le jeu à partir d'une disquette : introduisez la disquette 1 dans le lecteur, tapez Sierra et appuyez sur ENTRÉE.
2. Si vous lancez le jeu à partir du disque dur, tapez CD\SIERRA et appuyez sur ENTRÉE. Tapez ensuite SQ3 et appuyez sur ENTRÉE.

ATARI ST

Instructions de chargement

Remarque : si vous utilisez un Atari 520 ST sans mémoire d'extension, n'utilisez pas votre jeu Sierra avec des accessoires de bureau installés.

1. Si vous jouez à partir d'une disquette : introduisez la disquette 1 dans le lecteur A, ouvrez la disquette en cliquant deux fois sur son icône, et commencez le jeu en cliquant deux fois sur SIERRA.PRG.
2. Si vous jouez à partir du disque dur : ouvrez le disque en cliquant deux fois sur son icône, puis ouvrez le dossier de jeu en cliquant deux fois sur l'icône correspondante. Pour commencer le jeu, cliquez deux fois sur SIERRA.PRG.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

1. Si vous jouez à partir d'un disque dur, vérifiez si vous avez suffisamment de place libre sur le disque pour lancer le jeu. Pour cela, cliquez une fois sur l'icône du disque, puis sélectionnez Show Info... dans le menu File (Fichier). Le nombre d'octets disponibles doit correspondre au moins à 800 000 fois le nombre de disquettes incluses dans le jeu.
2. Ouvrez le disque dur en cliquant deux fois sur son icône.
3. Créez un dossier de jeu en choisissant New Folder (Nouveau dossier...) dans le menu Fichier. Ouvrez le nouveau dossier en cliquant deux fois sur son icône.
4. Mettez la première disquette de jeu dans le lecteur A.
5. Copiez la disquette de jeu dans le nouveau dossier en faisant glisser l'icône du lecteur A pour la placer dans la fenêtre ouverte à l'étape 3. (Cliquez sur l'icône du lecteur A, et, en maintenant le bouton de la souris enfoncé, placez le pointeur de la souris sur la fenêtre ouverte, puis relâchez le bouton.)
6. Répétez les étapes 4 et 5 pour chacune des autres disquettes de jeu.
7. Rangez vos disquettes d'origine dans un endroit sûr.

CHOIX D'UN SYSTÈME SONORE (optionnel)

Votre jeu Sierra est configuré au départ pour produire de la musique et des effets sonores par intermédiaire du haut-parleur interne de l'Atari ST. Si vous avez l'un des synthétiseurs MIDI acceptés par le jeu, vous pouvez lancer le programme MUSIC pour que la musique du jeu sorte du synthétiseur.

1. Ouvrez la disquette/le dossier de jeu en cliquant deux fois sur l'icône correspondante.
 2. Lancez le programme MUSIC en cliquant deux fois sur l'icône MUSIC.PRG.
 3. Sélectionnez "Music Device" (Unité musicale) dans le menu Options.
 4. Sélectionnez votre synthétiseur (ou le haut-parleur interne de l'Atari ST "Atari ST Internal Sound") en cliquant sur le bouton approprié. Cliquez de nouveau sur OK.
 5. Sélectionnez "Install Game" (Installer le jeu) dans le menu Fichier pour replacer le fichier RESOURCE.CFG sur votre disque.
- Remarque : il est important d'allumer votre synthétiseur avant de commencer à jouer.

AMIGA

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

À partir de disquettes :

1. Lancez votre système avec le Workbench, puis insérez la disquette de jeu dans un lecteur.
 2. Placez le pointeur de la souris sur l'icône de la disquette de jeu et cliquez deux fois.
- Remarque : si votre jeu comporte plus d'une disquette, RENOMMEZ toutes vos copies de disquettes pour éliminer les mots "COPYOF" ("COPIE DE"), faute de quoi le système continuera à réclamer les disquettes d'origine et refusera de lancer le jeu.

À partir du disque dur :

1. Chargez le Workbench et cliquez deux fois sur l'icône de votre disque dur.
2. Cliquez deux fois sur le tiroir SIERRA.
3. Cliquez sur le tiroir du jeu Sierra désiré.
4. Cliquez sur l'icône de jeu.

POUR DÉPLACER VOTRE PERSONNAGE

Vous pouvez déplacer votre personnage à l'écran à l'aide des touches fléchées, du pavé numérique, ou de la souris. Pour l'arrêter, appuyez sur la touche 5 ou sur la touche directionnelle utilisée en dernier. Pour commencer à déplacer le personnage avec la souris, cliquez avec le bouton gauche à l'endroit où vous voulez qu'il se rende.

CONTRÔLE DE LA VITESSE DE JEU

Il est parfois utile de ralentir l'animation du jeu, à l'approche d'une section difficile ou pour observer quelque chose de plus près. Dans Space Quest III, vous contrôlez la vitesse du jeu au moyen des touches + et -, ou en sélectionnant l'option voulue dans le menu Speed (Vitesse), en utilisant la souris ou les touches fléchées.

RACCOURCIS POUR LES COMMANDES LES PLUS UTILISÉES

Vous pouvez utiliser les touches de fonction ou de commandes comme raccourcis pour les commandes les plus fréquentes.

F1	Help (Aide)
F2	Toggle sound on/off (Activer/désactiver le son)
F3	Repeat previous command (Répéter la dernière commande)
F5	Save Game (Sauvegarder le jeu)
F7	Restore (saved) Game (Restaurer un jeu sauvegardé)
F9	Restart Game (from beginning) (Recommencer le jeu depuis le début)
CTRL-C	Cancel typed command line (Annuler la ligne de commande tapée)
CTRL-I	Inventory (Inventaire)
CTRL-J	Reset Joystick (Redéfinir le joystick)
CTRL-P	Pause Game (Interrompre le jeu)
CTRL-Q	Quit Game (Quitter le jeu)
CTRL-R	Toggle RGB/Composite graphics mode (Alternar mode Rouge vert bleu/graphiques couleur composée)
CTRL-S	Change Speed (Changer de vitesse)
CTRL-V	Change Volume (Changer de volume)
+	Increase Volume (Augmenter le volume)
-	Decrease Volume (Réduire le volume)
=	Normal Volume (Volume normal)

MENUS

Appuyer sur ESC fait apparaître, en haut de l'écran, une barre de menus que vous pouvez ouvrir pour afficher les différents choix de commandes disponibles.

UTILISATION DES TOUCHES POUR LES MENUS

Utilisez les touches fléchées gauche et droite pour ouvrir les menus et les touches fléchées haut et bas pour mettre en surbrillance les différents éléments.

Appuyez sur ENTRÉE pour sélectionner une commande mise en surbrillance.

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

INTERACTION AVEC LE JEU

Vous intervenez dans le jeu en tapant des commandes composées d'un ou deux mots, ou d'une phrase entière. Sauf indication contraire, appuyez toujours sur la touche ENTRÉE après avoir tapé une commande.

EXEMPLES DE COMMANDES FRÉQUENTES

Au cours du jeu, vous allez rencontrer des personnages porteurs de messages qui vous sont destinés. Pour engager la conversation, tapez TALK TO (PARLER À), suivi de l'identité de votre interlocuteur. Exemple : TALK TO THE PIRATE (PARLER AU PIRATE).

Vous pourrez également trouver des objets. Pour en ramasser un, tapez TAKE (PRENDRE), suivi du nom de l'objet. Exemple : TAKE THE SILVER CHALICE (PRENDRE LE CALICE D'ARGENT).

Examinez les objets en détail. Pour voir un objet de plus près, tapez LOOK (REGARDER) suivi du nom de l'objet. Exemple : LOOK AT THE TREASURE CHEST (REGARDER LE COFFRE AU TRÉSOR).

Vous devrez utiliser les objets que vous trouvez en chemin. Pour donner un objet, tapez GIVE THE (DONNER) suivi du nom du destinataire. Exemple : GIVE THE BONE TO THE HUNGRY TIGER (DONNER L'OS AU TIGRE AFFAMÉ).

RÉPÉTITION DE COMMANDE

Si vous souhaitez répéter une commande, sélectionnez RETYPE (RÉPÉTER) dans le menu ACTION et appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT.

INVENTAIRE

Si vous souhaitez visualiser les objets que vous portez, sélectionnez INVENTORY (INVENTAIRE) dans le menu ACTION ou appuyez sur la touche de tabulation. Vous verrez s'afficher une liste des objets en votre possession. Pour visualiser un objet, cliquez sur son nom avec la souris ou mettez-le en valeur à l'aide des touches fléchées et appuyez sur ENTRÉE. Sélectionnez OK et appuyez sur ESC pour reprendre le jeu.

INTERRUPTION DU JEU

Si vous souhaitez interrompre le jeu, sélectionnez PAUSE dans le menu ACTION. Appuyez sur ESC ou ENTRÉE pour le reprendre.

SAUVEGARDE DE JEUX

Pour sauvegarder votre jeu, sélectionnez SAVE dans le menu FILE (FICHER). Pour laisser place aux erreurs de jugement et à l'exploration créative, nous vous recommandons de sauvegarder fréquemment votre jeu. Faites-le en particulier au moment d'aborder une situation délicate, et après toute progression importante dans le jeu.

Remarque : si vous jouez à partir de disquettes, il vous faut, pour sauvegarder un jeu, avoir au préalable formaté une disquette de sauvegarde.

Donnez à vos jeux des noms évocateurs. Si vous vous trouvez par exemple sur une plage de sable au moment de la sauvegarde, donnez à votre jeu le nom de "Plage de sable fin", ou tout autre nom que vous jugerez approprié.

RESTAURATION D'UN JEU

Sélectionnez RESTORE (RESTAURER) dans le menu FILE. Un message vous demande de sélectionner le jeu à restaurer. (Sur un système à lecteur unique, il vous sera demandé d'introduire la disquette de sauvegarde.) Mettez le jeu choisi en surbrillance et sélectionnez RESTORE (RESTAURER). Si vous n'avez pas de souris, vous pouvez mettre les noms en surbrillance à l'aide de la touche de tabulation. Si le jeu choisi se trouve dans un répertoire différent, sélectionnez CHANGE DIRECTORY (CHANGER DE RÉPERTOIRE).

POUR QUITTER LE JEU

Si vous souhaitez quitter le jeu, sélectionnez QUIT (QUITTER) dans le menu FILE (FICHER).

CONSEILS AUX AVENTURIERS INEXPÉRIMENTÉS

Si c'est la première fois que vous jouez à un jeu d'aventures Sierra, voici quelques conseils destinés à vous aider à démarrer.

INTERACTION AVEC SPACE QUEST III

Vous pouvez intervenir dans le jeu en tapant de simples commandes composées parfois seulement d'un verbe et d'un complément d'objet. Par exemple, la commande "get into the rail grabber" (entrer dans la benne preneuse) peut être résumé en "get in grabber" (entrer dans benne). De même pour la commande "give six buckazoids to the clerk" (donner six buckazoïdes à l'employé), qui peut être raccourcie en "give money to clerk" (donner de l'argent à l'employé).

Space Quest III est capable de comprendre un grand nombre de verbes usuels. Voici une liste de quelques verbes dont vous pourrez avoir besoin :

LOOK (regarder)	DROP (lâcher)	EXAMINE (étudier)
USE (utiliser)	CLIMB (grimper)	GET (obtenir)
READ (lire)	TALK	HIT (frapper)
PICK UP (ramasser)	PLAY (jouer)	KICK (donner un coup de pied)
PUNCH (donner un coup de poing)	PUSH (Pousser)	PULL (tirer)
MOVE (déplacer)	OPEN (ouvrir)	CLOSE (fermer)
JUMP (sauter)	SIT (assis)	STAND (debout)
GIVE (donner)	PUT ON (mettre)	TAKE (prendre)
TAKE OFF (enlever)		

REGARDEZ partout. Lorsque vous arrivez quelque part pour la première fois, ou revenez sur des lieux déjà visités mais où vous croyez avoir oublié quelque chose, commencez par regarder autour de vous. En tapant "look", vous obtenez une description de l'ensemble du secteur abordé. Lisez soigneusement cette description. Elle contient souvent des indices ou informations sur les éléments du décor dignes d'un intérêt particulier.

Si vous vous tenez à proximité immédiate d'un objet, vous pouvez demander à le regarder de plus près. EXEMPLE : tapez "look at spaceship" pour regarder le vaisseau, sans oublier d'appuyer sur ENTRÉE après avoir entré la commande.

Une fenêtre de commentaire s'ouvre à chaque fois que vous tapez une commande, et à certains moments du jeu. Après avoir lu le commentaire, appuyez sur ENTRÉE pour faire disparaître la fenêtre et poursuivre le jeu.

EXPLOREZ chaque zone du jeu avec beaucoup d'attention. Fouillez tous les recoins du cargo de déchets, il peut receler une issue. Examinez toutes les zones de la planète explorée, mais sans commettre d'imprudences : l'espace intersidéral est truffé de dangers...

DESSINEZ UNE CARTE (DRAW A MAP) de chaque secteur exploré, indiquant les objets trouvés, les zones dangereuses et tous les repères trouvés en chemin. En omettant une zone, vous risquez de manquer d'importants éléments ou indices nécessaires au succès de votre quête.

PARLEZ à toutes les personnes rencontrées à chaque fois que cela est possible, en sachant toutefois vous montrer discret ! Certains personnages s'avéreront sympathiques et serviables, d'autres pourront vous mettre sur une mauvaise piste, vous capturer ou même vous tuer. Il sera préférable, en fonction de la situation, de vous battre, ou de vous enfuir, ou de vous cacher, ou encore d'essayer de vous montrer plus malin que l'adversaire.

RAMASSEZ tout ce qui n'est pas fixé au sol. Vous trouverez en chemin de nombreux objets qui trouveront leur utilité par la suite. Certains peuvent se ramasser librement, d'autres s'achètent ou s'échangent. En appuyant sur la touche de tabulation, vous pouvez, à tout moment, obtenir un inventaire des objets en votre possession.

UTILISEZ les objets ramassés pour résoudre les problèmes du jeu. Certains problèmes trouvent des solutions évidentes (si vous avez soif, buvez de l'eau ; pour acheter un objet, trouvez des buchazoïdes), d'autres requièrent un peu plus d'imagination.

SOYEZ SUR VOS GARDES. Restez sur le qui-vive en permanence : le destin frappe toujours au moment où l'on s'y attend le moins.

SAUVEGARDEZ souvent votre jeu, en particulier lorsque vous êtes sur le point de tenter une manœuvre nouvelle ou potentiellement dangereuse. De cette manière, dans le pire des cas, vous pourriez reprendre le jeu au point de sauvegarde, et non depuis le tout début (voir la carte de référence pour connaître la procédure de sauvegarde).

NE VOUS DÉCOURAGEZ PAS. Si vous vous trouvez devant un obstacle insurmontable, ne désespérez pas. Explorez le jeu plus avant, et revenez plus tard à l'endroit difficile. Il existe une solution, parfois même plusieurs, pour chaque problème du jeu. Parfois, la solution apportée à une difficulté rend plus difficile la suivante, parfois elle la facilite au contraire. Si vous êtes bloqué quelque part, essayez de revenir sur vos pas et de prendre une autre direction dans le jeu.

GUIDE

Avertissement : la documentation ci-dessous est exclusivement destinée aux joueurs *débutants*. Elle contient des réponses à quelques énigmes et des astuces que les aventuriers chevronnés ne souhaitent peut-être pas connaître. Ne lisez donc la section ci-dessous que si vous avez du mal à démarrer dans Space Quest III.

À partir du moment où votre personnage est sorti de la nacelle de secours et que la porte s'est refermée, le jeu commence et c'est vous qui avez le contrôle total du personnage.

APPUYEZ SUR ENTRÉE pour faire disparaître l'écran de commentaire qui s'affiche après fermeture de la porte de la nacelle.

En utilisant la souris, le clavier ou le joystick, faites route vers le sud pour vous rendre au secteur suivant, où sont stockés plusieurs vaisseaux spatiaux.

Une fois à destination, profitez-en pour jeter un coup d'œil sur les environs : Tapez "look" (regarder).

Avancez jusqu'aux navettes spatiales.

Tapez "look at ship" (regarder la navette) pour chacune d'elles.

Avancez jusqu'au tas de ferraille.

Tapez "look at junk" (regarder le tas de ferraille).

Avancez jusqu'à la caisse qui se trouve au fond à gauche.

Tapez "look at crate" (regarder la caisse).

De là, dirigez-vous vers l'est (vers la droite) pour accéder à la pièce suivante.

Avancez jusqu'au matériel qui se trouve au premier plan, à gauche.

Tapez "look at gear" (regarder le matériel).

Avancez jusqu'au bras géant qui se trouve au fond.

Tapez "look at arm" (regarder le bras).

Après avoir exploré toutes les zones que vous vouliez parcourir, avancez vers la partie droite de la pièce jusqu'au convoyeur vertical qui fait monter des seaux vers une destination extérieure à l'écran. Si vous vous rapprochez suffisamment du tapis roulant, il vous attrape et vous dépose sur un convoyeur horizontal conduisant à la déchiqueteuse. Il n'est pas inutile, à ce stade, de sauvegarder votre jeu.

Pour éviter de vous faire happer par le tapis roulant, tapez "stand" (rester debout), puis, tout de suite après, "jump" (sauter) pour atteindre le rail qui le surplombe. Vous pourrez ensuite longer le rail pour commencer votre exploration de la navette spatiale. Mais ATTENTION : un faux pas pourrait vous être fatal. REMARQUE : si vous avez jusqu'ici déplacé votre personnage à l'aide de la souris ou du joystick, utilisez plutôt les touches fléchées pour cette séquence délicate.

Une fois sur le rail, dirigez-vous vers l'est (vers la gauche) jusqu'à ce que vous vous trouviez devant une ouverture percée dans la paroi de la navette. De l'autre côté, une benne preneuse est suspendue au rail. Approchez-vous et tapez "get in grabber" (grimper dans la benne preneuse). Vous voilà parti à la découverte de ce nouveau site...

Bonne chance, et n'oubliez pas : deux êtres ont placé leurs espérances en vous !

Problèmes de disquette ?

Si l'une des disquettes vous pose des problèmes, essayez la procédure suivante avant d'en conclure que la disquette est défectueuse :

1. Si vous obtenez le message "Insert Disk #_" (Introduire la disquette #_) alors que vous l'avez déjà insérée, c'est peut-être qu'il vous faut modifier votre fichier CONFIG.SYS pour y intégrer la commande "files = 15" (fichiers = 15). Si vous n'avez pas l'habitude de modifier votre fichier CONFIG.SYS, consultez votre manuel DOS.
2. Si vous obtenez le message "Out of Handles" ou "Out of Heap", ou que le jeu vienne à se bloquer, cela est peut-être dû aux programmes résidant en mémoire chargés sur votre disque dur. Lancez de nouveau votre système à partir d'une disquette ne contenant que le DOS. Vous devrez peut-être ajouter le fichier CONFIG.SYS décrit ci-dessus.
3. Si vous obtenez le message "Disk Error" (Erreur de disque), suivez les instructions 1. ou 2. ci-dessus.

SPACE QUEST III

Nach seinen Abenteuern in Space Quest II ist Roger auf Sludge Vohauls Asteroid-Festung nur knapp dem Tode entronnen. In einem Rettungsraumschiff konnte er gerade noch entkommen, bevor die Festung einige Sekunden später in der Labionischen Atmosphäre explodierte.

Kurz darauf mußte er feststellen, daß seine Sauerstoffvorräte nahezu erschöpft waren. In einem letzten verzweifelten Versuch zu überleben stieg er in die Winterschlafkammer - in der Hoffnung, bald gefunden zu werden.

Seitdem fliegt das kleine Raumschiff ziellos durch das All. Für unseren reglosen Helden ist die Zeit stehengeblieben.

ALLE SYSTEME

SPIELVORBEREITUNGEN: DISKETTENLAUFWERKE

Es empfiehlt sich in jedem Fall, eine Sicherungskopie Ihrer Original-Programmdisketten zu erstellen, um deren Lebensdauer zu erhöhen und Unfällen vorzubeugen. Befolgen Sie zum Kopieren der Originaldisketten die Anweisungen in Ihrem Computerhandbuch.

Wenn Sie nicht von der Festplatte, sondern von der Diskette aus spielen, werden Sie ebenfalls formatierte Leerdisketten benötigen, um Ihre Spiele zu speichern. Formatieren Sie den Anweisungen Ihres Computerhandbuches entsprechend eine Leerdiskette, und halten Sie sie während des Spieles bereit.

MS-DOS

INSTALLATION DES SPIELS

Legen Sie Diskette 1 (oder die Sicherungskopie) in das Diskettenlaufwerk ein. Geben Sie den Kennbuchstaben des Diskettenlaufwerkes und einen Doppelpunkt ein (z. B. A:), und drücken Sie EINGABE. Geben Sie ein: INSTALL, und drücken Sie EINGABE. Beantworten Sie die Fragen auf dem Bildschirm durch Markieren einer Option mit Hilfe der Cursortasten \neq und \emptyset . Auf die Frage, ob Sie das Spiel auf die Festplatte installieren wollen, drücken Sie entweder (um diesen Schritt auszulassen) ESC, oder geben Sie den Kennbuchstaben Ihrer Festplatte (i.d.R. C) ein, und folgen Sie den Eingabeaufforderungen.

Hinweis: auf Diskette 1 wird während der Installation eine Datei namens RESOURCE.CFG gespeichert. Deshalb DARF DISKETTE 1 für eine korrekte Installation NICHT SCHREIBGESCHÜTZT SEIN. Durch den Befehl INSTALL werden keine weiteren Dateien auf Diskette 1 gespeichert oder verändert.

LADEANWEISUNGEN

1. Wenn Sie das Spiel von der Diskette aus starten wollen: Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk. Geben Sie ein: SIERRA, und drücken Sie EINGABE.
2. Wenn Sie das Spiel von der Festplatte aus starten wollen: Geben Sie ein: CD \SIERRA, und drücken Sie EINGABE. Dann geben Sie ein: SQ3 und drücken EINGABE.

ATARI ST

LADEANWEISUNGEN

Hinweis: Wenn Sie einen Atari 520 ST ohne Speichererweiterung benutzen, sollten Sie während Ihres Sierra-Spiels kein zusätzlich installiertes Schreibtischzubehör verwenden.

1. Wenn Sie das Spiel von der Diskette aus spielen wollen: Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A ein, aktivieren Sie die Diskette durch Doppelklicken auf das entsprechende Symbol, und starten Sie das Spiel durch Doppelklicken auf SIERRA.PRG.

2. Wenn Sie das Spiel von der Festplatte aus spielen wollen: Öffnen Sie durch Doppelklicken auf die jeweiligen Symbole zuerst die Festplatte und dann das Spiel-Verzeichnis. Dann starten Sie das Spiel durch Doppelklicken auf SIERRA.PRG.

INSTALLATION AUF DIE FESTPLATTE

1. Wenn Sie auf der Festplatte spielen wollen, überprüfen Sie als erstes, ob genügend Speicherplatz verfügbar ist. Klicken Sie hierzu einmal auf das Disketten-Symbol, und wählen Sie dann im Menü FILE (Datei) die Option SHOW INFO (Info anzeigen). Es sollten für jede der Programmdisketten mindestens 800 KB zur Verfügung stehen.
2. Aktivieren Sie die Festplatte durch Doppelklicken auf das entsprechende Symbol.
3. Erstellen Sie ein Spiel-Verzeichnis, indem Sie im Menü FILE (Datei) die Option NEW FOLDER (Neues Verzeichnis) auswählen. Öffnen Sie das neue Verzeichnis durch Doppelklicken auf das entsprechende Symbol.
4. Legen Sie die erste Programmdiskette in Laufwerk A ein.
5. Kopieren Sie die Programmdiskette in das neue Verzeichnis, indem Sie das Laufwerk-A-Symbol in das in Schritt 3 geöffnete Fenster ziehen (in das Symbol klicken, die Maustaste gedrückt halten, den Mauszeiger in das geöffnete Fenster ziehen und die Maustaste wieder loslassen).
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 für alle weiteren Disketten.
7. Verwahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort.

WAHL EINES SOUND-MODULS (Optional)

Ihr Sierra-Spiel ist ursprünglich so eingestellt, daß Musik und Sound über die internen Atari-ST-Lautsprecher abgespielt werden. Wenn Sie einen der unterstützten MIDI-Synthesizer besitzen, können Sie das MUSIK-Programm ablaufen lassen, so daß das Spiel von Synthesizer-Musik begleitet wird.

1. Öffnen Sie die Programmdiskette / das Spielverzeichnis durch Doppelklicken auf das Symbol.
2. Starten Sie das MUSIK-Programm durch Doppelklicken auf das Symbol MUSIC.PRG.
3. Wählen Sie im Menü OPTIONS die Option MUSIC DEVICE (Sound-Modul).
4. Wählen Sie Ihren Synthesizer (oder "Atari ST Internal Sound") durch Klicken auf das entsprechende Feld. Klicken Sie anschließend auf OK.
5. Wählen Sie im Menü FILE (Datei) die Option INSTALL GAME (Spiel installieren). Daraufhin wird die Datei RESOURCE.CFG auf Ihrer Diskette ersetzt.

Hinweis: Schalten Sie den Synthesizer ein, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

AMIGA

LADEANWEISUNGEN

Von Disketten:

1. Booten Sie Ihr System mit der Workbench, und legen Sie die Programmdiskette in ein beliebiges Laufwerk.
2. Doppelklicken Sie auf das Programmdisketten-Symbol.

Hinweis: Wenn Ihr Spiel auf mehreren Disketten gespeichert ist, müssen Sie die Kopien aller Programm-Disketten umbenennen, um die Worte "COPY OF" (Kopie von) aus dem Diskettennamen zu löschen. Wenn Sie die Worte "COPY OF" nicht aus den Diskettennamen aller Kopien gelöscht haben, fragt das System nach den Originaldisketten, und Sie können das Spiel nicht starten.

Von der Festplatte:

1. Laden Sie die Workbench, und doppelklicken Sie auf das Festplatten-Symbol.
2. Doppelklicken Sie auf die SIERRA-Schublade.
3. Klicken Sie auf die Schublade des gewünschten Sierra-Spiels.
4. Klicken Sie auf das Spiel-Symbol.

BEWEGEN DER FIGUREN

Sie können Ihre Figuren auf dem Bildschirm mit den Cursortasten, dem Ziffernblock oder der Maus steuern. Um Ihre Figuren mit dem Ziffernblock anzuhalten, drücken Sie die Ziffer 5, oder drücken Sie die zuletzt benutzte Steuertaste ein zweites Mal. Mit Hilfe der Maus bewegen Sie eine Figur, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle klicken, zu der die Figur gehen soll.

STEUERN DER SPIELGESCHWINDIGKEIT

Es kann unter Umständen hilfreich sein, die Geschwindigkeit der Spielanimation zu verringern, um einen besonders schwierigen Teil besser meistern oder eine Stelle genauer betrachten zu können. In Space Quest III steuern Sie die Geschwindigkeit mit den Tasten + und - oder durch Auswählen einer Option im Menü SPEED (Geschwindigkeit) mit Hilfe der Cursortasten.

KURZBEFEHLE

Sie können viele der häufig benutzten Befehle mit den Funktions- und Strg-Tasten aufrufen.

F1	Hilfe
F2	Sound ein-/ausschalten
F3	Letzten Befehl wiederholen
F5	Spiel speichern
F7	(Gespeichertes) Spiel wiederherstellen
F9	Neues Spiel
Strg-C	Befehlszeile löschen
Strg-I	Inventar
Strg-J	Joystick-Reset
Strg-P	Spiel unterbrechen
Strg-Q	Spiel beenden
Strg-R	Umschaltung:Rot-Grün-Blau-System / Kombierter Graphik-Modus
Strg-S	Geschwindigkeit ändern
Strg-V	Lautstärke ändern
+	Lauter
-	Leiser
=	Mittlere Lautstärke

MENÜS

Wenn Sie ESC drücken, erscheint am oberen Bildschirmrand eine Menüleiste mit den verschiedenen Menüs, die Sie öffnen können, um die verfügbaren Menübefehle anzuzeigen.

TASTATURBEFEHLE FÜR DIE MENÜS

Mit den Cursortasten ← und → öffnen Sie ein Menü, und mit den Cursortasten ↑ und ↓ markieren Sie einen Menübefehl.

Mit EINGABE wählen Sie einen markierten Menübefehl aus.

Mit ESC kehren Sie in das Spiel zurück, ohne einen Befehl auszuwählen.

SPIEL-KOMMUNIKATION

Sie kommunizieren mit dem Spiel, indem Sie Befehle eingeben, die aus einem oder zwei Wörtern oder ganzen Sätzen bestehen. In der Regel bestätigen Sie jeden Befehl mit EINGABE.

BEISPIELE FÜR BEFEHLE

Wenn Sie eine Figur antreffen, die eine Nachricht für Sie hat, beginnen Sie ein Gespräch. Geben Sie ein: TALK TO (Sprechen mit) X (betreffende Person). Zum Beispiel: TALK TO THE PIRATE (Mit dem Piraten sprechen).

Wenn Sie unterwegs einen Gegenstand sehen, den Sie benötigen, nehmen Sie den Gegenstand auf. Geben Sie ein: TAKE (Aufnehmen) X (betreffender Gegenstand). Zum Beispiel: TAKE THE SILVER CHALICE (Den silbernen Kelch aufnehmen).

Achten Sie auf Details. Sehen Sie sich Gegenstände ganz genau an. Geben Sie ein: LOOK (Schauen) X (betreffender Gegenstand). Zum Beispiel: LOOK AT THE TREASURE CHEST (Die Schatzkiste anschauen).

Wenn Sie einen der aufgenommenen Gegenstände verwenden wollen, geben Sie ein: GIVE (Geben) X (betreffender Gegenstand) TO (an) Y (betreffende Person, der Sie den Gegenstand geben wollen). Zum Beispiel: GIVE THE BONE TO THE HUNGRY TIGER (Den Knochen dem hungrigen Tiger geben).

BEFEHL WIEDERHOLEN

Wenn Sie einen Befehl wiederholen wollen, wählen Sie im Menü ACTION den Befehl RETYPE (Wiederholen), oder drücken Sie die LEERTASTE.

INVENTAR

Wenn Sie sehen möchten, welche Gegenstände Sie besitzen, wählen Sie im Menü ACTION den Befehl INVENTORY (Inventar), oder drücken Sie die TAB-Taste. Daraufhin erscheint eine Liste Ihrer Gegenstände. Um einen Gegenstand anzuzeigen, klicken Sie mit der Maus auf seinen Namen, oder markieren Sie ihn mit den Cursortasten und drücken dann EINGABE. Wählen Sie OK, oder drücken Sie ESC, um das Spiel wiederaufzunehmen.

SPIEL UNTERBRECHEN

Wenn Sie das Spiel unterbrechen möchten, wählen Sie im Menü ACTION den Befehl PAUSE. Drücken Sie ESC oder ENTER, um das Spiel wiederaufzunehmen.

SPIEL SPEICHERN

Wenn Sie Ihr Spiel speichern möchten, wählen Sie im Menü FILE (Datei) den Befehl SAVE (Speichern). Um die Risiken von Fehleinschätzungen und besonderer Experimentierfreudigkeit zu begrenzen, sollten Sie Ihr Spiel häufig speichern. Dies ist besonders sinnvoll, wenn Sie sich in eine gefährliche Situation begeben oder wenn Sie einen bedeutenden Fortschritt erzielt haben.

Hinweis: Wenn Sie von aus Disketten spielen, benötigen Sie zum Speichern des Spiels eine formatierte Diskette.

Sie können Ihr Spiel in Form von Sätzen abspeichern. Benennen Sie Ihr Spiel nach der entsprechenden Situation, wie z. B. "AM SANDSTRAND", wenn Sie sich gerade an einem Sandstrand befinden.

SPIEL WIEDERAUFNEHMEN

Wählen Sie im Menü FILE (Datei) den Befehl RESTORE (Wiederaufnehmen). Daraufhin werden Sie aufgefordert, das gewünschte Spiel auszuwählen. (Bei Systemen mit einem Laufwerk werden Sie aufgefordert, die Diskette mit den gespeicherten Spielen einzulegen.) Markieren Sie das Spiel, und wählen Sie den Befehl RESTORE. (Wenn Sie keine Maus besitzen, markieren Sie das Spiel mit der TAB-Taste.) Wenn sich das gewünschte Spiel in einem anderen Verzeichnis befindet, wählen Sie den Befehl CHANGE DIRECTORY (Verzeichnis wechseln).

SPIEL BEENDEN

Wenn Sie das Spiel beenden wollen, wählen Sie im Menü FILE (Datei) den Befehl QUIT (Beenden).

TIPS FÜR DEN ABENTEUER-NEULING

Wenn Sie bislang noch kein Adventure-Spiel von Sierra gespielt haben, lesen Sie folgende Tips für den Einstieg.

KOMMUNIKATION MIT SPACE QUEST III

Um mit dem Spiel zu kommunizieren, geben Sie einfache Befehle ein, die nur aus einem Verb und einem Objekt bestehen. Der Befehl "get into the rail grabber" (In den Schienenkran einsteigen) kann z. B. abgekürzt werden zu "get in grabber" (In Kran steigen). Für den Befehl "give six buckazoids to the clerk" (Dem Beamten sechs Buckazoids geben) genügt es zu schreiben "give money to clerk" (Dem Beamten Geld geben).

Space Quest III versteht viele geläufige Verben. Vielleicht möchten Sie die folgenden Verben einmal ausprobieren:

LOOK (Schauen)	DROP (Fallen lassen)	EXAMINE (Untersuchen)
USE (Verwenden)	CLIMB (Klettern)	GET (Einsteigen)
READ (Lesen)	TALK (Sprechen)	HIT (Schlagen)
PICK UP (Aufnehmen)	PLAY (Spielen)	KICK (Treten)
PUNCH (Boxen)	PUSH (Schieben)	PULL (Ziehen)
MOVE (Bewegen)	OPEN (Öffnen)	CLOSE (Schließen)
JUMP (Springen)	SIT (Sitzen)	STAND (Anhalten)
GIVE (Geben)	PUT ON (Anziehen)	TAKE (Nehmen)
TAKE OFF (Wegnehmen)		

LOOK: Sehen Sie sich alles genau an. Wenn Sie an einen Ort kommen, den Sie noch nicht kennen oder bei dem Sie das letzte Mal etwas übersehen haben, sehen Sie sich erst einmal gut um. Geben Sie ein: "Look". Daraufhin bekommen Sie eine Beschreibung der Gegend. Lesen Sie diese Beschreibung ganz genau durch - denn oft verbirgt sich in dieser ein Hinweis zum Spiel oder zu einer Sache in der Szene, die Sie genauer untersuchen sollten.

Wenn Sie sich nahe genug an einem Gegenstand befinden, können Sie sich diesen genau anschauen. Beispiel: "look at spaceship" (Raumschiff anschauen). Bestätigen Sie den Befehl jedes Mal mit EINGABE.

Ein Informationsfenster erscheint unter anderem immer dann, wenn Sie einen Befehl eingeben. Sobald Sie den Kommentar gelesen haben, drücken Sie EINGABE, um das Fenster auszublenden und das Spiel fortzusetzen.

EXPLORE: Untersuchen Sie jede Spielszene sehr sorgfältig. Suchen Sie auf dem Mülltransporter nach einem Fluchtweg. Untersuchen Sie jeden Planeten, den Sie bereisen, aber Vorsicht! Der Weltraum ist voller Gefahren.

DRAW A MAP: Zeichnen Sie eine Karte mit allen besuchten Orten, gefundenen Gegenständen, gefährlichen Gebieten und Orientierungspunkten, die Sie unterwegs sehen. Wenn Sie ein Gebiet nicht bereisen, fehlt Ihnen möglicherweise ein Gegenstand oder Hinweis, den Sie für Ihre Nachforschungen dringend benötigen.

TALK: Sprechen Sie möglichst mit jedem, der Ihnen begegnet, aber immer diskret! Manche Figuren sind freundlich und hilfsbereit und geben Ihnen wertvolle Tips und Informationen. Manche wiederum führen Sie in die Irre und wollen Sie gefangennehmen oder sogar töten. Es gibt Momente, in denen Sie kämpfen müssen, und es gibt Momente, in denen Sie besser weglaufen, sich verstecken oder versuchen, den Gegner zu überlisten.

PICK UP: Nehmen Sie mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Sie werden eine ganze Reihe von Gegenständen auffinden, die Ihnen im späteren Spielverlauf von großem Nutzen sein werden. Einige können Sie einfach einsammeln, und andere müssen Sie kaufen oder tauschen. Mit Hilfe der TAB-Taste können Sie das Inventar Ihrer Gegenstände jederzeit aufrufen.

USE: Verwenden Sie die aufgenommenen Gegenstände, um Probleme zu lösen, mit denen Sie im Laufe des Spiels konfrontiert werden. In einigen Fällen ist die Lösung offensichtlich. Wenn Sie durstig sind, trinken Sie ein Glas Wasser. Um einen Gegenstand zu kaufen, benötigen Sie Buckazoids (Geld). In anderen Fällen müssen Sie dagegen schon mehr Phantasie aufwenden.

VORSICHT! Seien Sie auf alles gefaßt - oft schlägt das Unheil dort zu, wo Sie es am allerwenigsten erwarten.

SPEICHERN SIE IHR SPIEL häufig. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie sich in eine ganz neue oder gefährliche Situation begeben. Dadurch müssen Sie schlimmstenfalls nicht wieder ganz von vorne anfangen. (Weitere Informationen zum Sichern des Spiels finden Sie auf der Referenzkarte.)

VERLIEREN SIE NICHT DEN MUT! Wenn Sie ein Problem nicht bewältigen können, verzweifeln Sie nicht. Gehen Sie weiter, und kehren Sie später zurück. Es gibt für jedes Problem eine Lösung - oft sogar mehrere. Wenn Sie ein Problem auf eine bestimmte Weise lösen, kann dies die Lösung des folgenden Problems erschweren oder aber erleichtern. Wenn Sie nicht weiterkommen, kann es unter Umständen hilfreich sein, zu einem früheren Spielstadium zurückzugehen, um dort einen anderen Weg einzuschlagen.

(STARTHILFE) ACHTUNG!

Folgende Hinweise richten sich nur an Abenteuer-Einsteiger. Hier werden Antworten und Lösungen gegeben, die ein erfahrener Abenteuerer vielleicht nicht sehen möchte. Lesen Sie nur dann weiter, wenn Ihnen der Einstieg in Space Quest III Schwierigkeiten bereitet.

Sobald die Figur das Rettungsraumschiff verlassen und sich die Tür geschlossen hat, übernehmen Sie die Steuerung der Figur, und das Spiel beginnt.

Drücken Sie EINGABE, um das Informationsfenster auszublenden, das nach dem Schließen der Tür erscheint.

Gehen Sie mit Hilfe von Maus, Tastatur oder Joystick nach Süden (unten) zum nächsten Schauplatz, an dem sich verschiedene schrottreife Raumschiffe befinden.

Schauen Sie sich dort gründlich um:

Geben Sie ein: "look" (Anschauen).

Gehen Sie zu den Raumschiffen.

Geben Sie für jedes Raumschiff ein: "look at ship" (Raumschiff anschauen).

Gehen Sie zu einem Schrotthaufen.

Geben Sie ein: "look at junk" (Schrott anschauen).

Gehen Sie zu dem Krater vorne links.

Geben Sie ein: "look at crate" (Krater anschauen).

Verlassen Sie dieses Gebiet, und gehen Sie nach Osten (rechts) zum nächsten Raum.

Gehen Sie zu dem großen Triebwerk vorne links.

Geben Sie ein: "look at gear" (Triebwerk anschauen).

Gehen Sie zu dem Riesenarm im Hintergrund.

Geben Sie ein: "look at arm" (Arm anschauen).

Sobald Sie sich angeschaut haben, was Sie interessiert, gehen Sie nach rechts, bis Sie zu einem vertikalen Fließband gelangen, das Eimer nach oben und aus dem Bildschirm befördert. Wenn Sie dicht genug an das Fließband herangehen, werden Sie ergriffen und zu dem horizontalen Fließband transportiert, das Sie in Richtung Schredder-Anlage befördert. Dies ist einer der Momente, in denen Sie Ihr Spiel speichern sollten.

Um nicht in die Schredder-Anlage zu geraten, geben Sie jetzt ein: "stand" (Anhalten), und dann sofort: "jump" (Springen), um auf die Schiene über dem Fließband zu gelangen. Nun können Sie über die Schiene gehen, um dann das Raumschiff unter die Lupe zu nehmen, aber VORSICHT! Noch können Sie ausrutschen und sich zu Tode stürzen. HINWEIS: Wenn Sie Ihre Figur bis hierher mit Hilfe von Maus oder Joystick gesteuert haben, so empfiehlt sich an einer so tückischen Stelle wie dieser doch die Verwendung der Cursortasten.

Gehen Sie auf den Schienen nach Westen (links), bis Sie zu einer Öffnung im Schiffskörper gelangen. Auf der anderen Seite hängt an den Schienen ein Kran. Gehen Sie ganz dicht an diesen heran, und geben Sie ein: "get in grabber" (In Kran steigen). Und schon untersuchen Sie Ihre neue Umgebung.

Viel Glück, und denken Sie daran: Die Beiden Jungs rechnen mit *Ihnen!*

PROBLEM DISK?

Wenn Sie mit einer Diskette Probleme haben sollten, unternehmen Sie folgende Schritte, bevor Sie von einem Disketten-Fehler ausgehen:

1. Wenn Sie die Meldung "Insert Disk #_" (Diskette Nr._ einlegen) erhalten, obwohl Sie diese Diskette bereits eingelegt haben, müssen Sie in Ihrer CONFIG.SYS-Datei möglicherweise den Befehl "files = 15" einfügen. Weiterführende Hinweise zum Verändern der CONFIG.SYS-Datei finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.
2. Wenn Sie die Meldung "Out of Handles" oder "Out of Heap" bekommen oder das Spiel an einer beliebigen Stelle abbricht, haben Sie möglicherweise speicherresidente Programme auf Ihrer Festplatte geladen. Booten Sie Ihr System mit einer Diskette, die nur DOS enthält. Eventuell müssen Sie die CONFIG.SYS-Datei wie oben beschrieben ergänzen.
3. Wenn Sie die Meldung "Disk Error" (Disketten-Fehler) erhalten, unternehmen Sie die unter 1. und 2. beschriebenen Schritte.

SPACE QUEST III

Alla fine dell'avventura in Space Quest II, Roger era sfuggito di poco alla morte a bordo della fortezza asteroide Sludge Vohaul. Salendo a bordo di una navetta di fuga, partì come un razzo pochi secondi prima che la fortezza bruciasse nell'atmosfera di Labion.

Poco dopo essere partito, scoprì che il rifornimento di ossigeno era quasi esaurito. Facendo un ultimo, disperato tentativo di sopravvivere, salì nella camera ibernatica con la speranza che qualcuno lo trovasse presto.

Ora è passato parecchio tempo e la piccola navetta vaga senza meta nello spazio profondo. Il tempo rimane fermo per il nostro eroe in animazione sospesa.

TUTTI I SISTEMI

AVVIO: UNITÀ FLOPPY

È sempre consigliabile effettuare copie di backup dei dischi del programma originali, per aumentare la durata dei dischi originali e per proteggerli da danni. Seguire le istruzioni del computer per effettuare copie di tutti i dischi del gioco.

Se si gioca dai dischetti piuttosto che dal disco rigido, è consigliabile formattare un disco vuoto per salvare i giochi. Seguire le istruzioni del computer per formattare un disco vuoto e tenerlo a portata di mano per salvare il gioco durante l'esecuzione.

MS-DOS

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Collocare il disco 1 (o il backup) nell'unità floppy. Digitare la lettera dell'unità floppy in cui si è appena collocato il disco seguita da due punti e premere INVIO (es. A:). Digitare INSTALL e premere INVIO. Rispondere alle domande sullo schermo usando le frecce direzionali su e giù per evidenziare le selezioni. Verrà chiesto se si desidera installare il gioco sul disco rigido. Se non si desidera che il gioco sia installato sul disco rigido, premere ESC (per saltare questo passaggio). Altrimenti digitare la lettera del disco rigido (di solito C) e seguire i prompt.

Nota: L'operazione di installazione scrive un file chiamato RESOURCE.CFG sul disco 1. Perché l'installazione venga completata correttamente, il disco 1 non deve essere protetto da scrittura. Nessun altro file sul disco 1 è scritto o modificato dal comando INSTALL.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

1. Se si avvia il gioco dal dischetto, collocare il disco 1 nell'unità, digitare SIERRA e premere INVIO.
2. Se si avvia il gioco dal disco rigido, digitare CD\SIERRA e premere INVIO. Quindi digitare SQ3 e premere INVIO.

ATARI ST

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Nota: Se si utilizza un Atari 520 ST senza espansione della memoria, non bisogna eseguire il gioco Sierra con qualsiasi accessorio desk installato.

1. Se si gioca dal dischetto, collocare il disco 1 nell'unità A, aprire il disco facendo doppio clic sulla relativa icona, quindi avviare il gioco facendo doppio clic su SIERR.PRG.
2. Se si gioca dal disco rigido, aprire il disco facendo doppio clic sulla relativa icona, quindi aprire la cartella del gioco facendo doppio clic sull'icona della cartella del gioco. Avviare il gioco facendo doppio clic su SIERR.PRG.

INSTALLAZIONE SUL DISCO RIGIDO

1. Se si gioca dal disco rigido, accertarsi di avere spazio sufficiente sul disco rigido per il gioco: fare clic sull'icona del disco, quindi selezionare Show Info... (Mostra informazioni...) dal menu File. Per ogni dischetto compreso nel gioco ci devono essere 800.000 byte disponibili.
2. Aprire il disco rigido facendo doppio clic sulla relativa icona.
3. Creare una cartella del gioco scegliendo New Folder... (Nuova cartella...) dal menu File. Aprire la nuova cartella facendo doppio clic sulla relativa icona.
4. Collocare il primo disco del gioco nell'unità A.
5. Copiare il disco del gioco nella nuova cartella trascinando l'icona dell'unità A nella finestra aperta al punto 3. (Fare clic sull'icona dell'unità A, mentre si tiene premuto il pulsante del mouse, spostare la freccia del mouse sulla finestra aperta, quindi rilasciare il pulsante.)
6. Ripetere i passaggi 4 e 5 per ognuno dei dischi del gioco.
7. Riporre i dischi originali al sicuro.

SCelta DI UN DISPOSITIVO MUSICALE (opzionale)

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

1. Aprire il disco/la cartella del gioco facendo doppio clic sulla relativa icona.
2. Eseguire il programma MUSIC facendo doppio clic sull'icona MUSIC.PRG.
3. Selezionare "Music Device" (Dispositivo musicale) dal menu Options (Opzioni).
4. Selezionare il sintetizzatore (o "Atari ST Internal Sound" (Suono interno Atari ST) facendo clic sul pulsante appropriato. Quindi fare clic su OK.
5. Selezionare Install Game (Installa gioco) dal menu File. Si sostituirà così il file RESOURCE.CFG sul disco.

Nota: È importante attivare il sintetizzatore prima di giocare.

AMIGA

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Dai dischetti:

1. Avviare il sistema con Workbench, quindi inserire il disco del gioco in qualsiasi unità.
 2. Posizionare il puntatore del mouse sull'icona del disco del gioco e fare doppio clic.
- Nota: Se il gioco ha più di un disco, usare il comando RENAME per dare un nuovo nome alle copie di tutti i dischi del gioco per togliere le parole "COPYOF" dal nome del disco. Se le parole "COPYOF" non vengono tolte dai nomi dei dischi di tutte le copie, il sistema continua a richiedere il disco originale e non esegue il gioco.

Dal disco rigido:

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

SPOSTAMENTO DEL PERSONAGGIO

Si può spostare il personaggio sullo schermo con i tasti freccia, il tastierino numerico o il mouse. Per interrompere i passi del personaggio con il tastierino, premere il numero 5 o premere l'ultimo tasto di direzione usato. Se si utilizza il mouse, iniziare lo spostamento facendo clic sul pulsante sinistro del mouse sul punto in cui si desidera che vada il personaggio.

CONTROLLO DELLA VELOCITÀ DEL GIOCO

A volte può essere utile ridurre la velocità dell'animazione del gioco per affrontare una sezione un po' difficile o per osservare qualcosa più attentamente. In Space Quest III, la velocità è controllata dai tasti + e -, o selezionando un'opzione dal menu Speed (Velocità), utilizzando il mouse o i tasti freccia.

TASTI DI SCELTA RAPIDA PER I COMANDI COMUNI

Si possono utilizzare tasti funzione e di controllo per rendere rapidi i comandi più comuni.

F1	Guida
F2	Attiva/Disattiva il suono
F3	Ripete il comando precedente
F5	Salva il gioco
F7	Ripristina il gioco (salvato)
F9	Ricomincia il gioco (dall'inizio)
CTRL-C	Cancella la riga di comando digitata
CTRL-I	Inventario
CTRL-J	Reimposta il joystick
CTRL-P	Mette in pausa il gioco
CTRL-Q	Abbandona il gioco
CTRL-R	Alterna tra RGB/Modalità grafica composita
CTRL-S	Cambia velocità
CTRL-V	Cambia volume
+	Aumenta il volume
-	Riduce il volume
=	Volume normale

I MENU

Quando si preme ESC, appare la barra dei menu nella parte superiore dello schermo con vari menu che possono essere aperti per mostrare le opzioni dei comandi disponibili.

UTILIZZO DEI TASTI NEI MENU

Utilizzare i tasti freccia sinistra e destra per aprire un menu, i tasti freccia su e giù per evidenziare gli elementi all'interno di un menu.

Premere Invio per selezionare un comando evidenziato.

Premere ESC per ritornare al gioco senza scegliere un comando.

INTERAZIONE CON IL GIOCO

Si interagisce con il gioco digitando comandi di due o tre parole o frasi intere. A meno che non sia altrimenti specificato, premere INVIO dopo ogni comando.

ESEMPI DI COMANDI COMUNI

Si possono incontrare personaggi che hanno messaggi da riferire. Iniziare una conversazione con loro. Digitare: Talk to (Parla a) (personaggio con cui si vuole parlare). Per esempio, Talk to the pirate (Parla al pirata).

Si possono trovare oggetti di cui si ha bisogno per la strada. Per prendere un oggetto digitare: TAKE (Prendi) (l'oggetto che si desidera prendere). Per esempio, Take the silver chalice (Prendi il calice d'argento).

Fare attenzione ai particolari. Guardare attentamente gli oggetti. Digitare: LOOK (Guarda) (l'oggetto che si desidera esaminare). Per esempio, Look at the treasure chest (Guarda la cassa del tesoro).

Sarà necessario utilizzare gli oggetti che si acquisiscono nel viaggio. Digitare: Give the (Dai) (oggetto) a (la persona o cosa che si desidera che abbia l'oggetto). Per esempio, Give the bone to the hungry tiger (Dai l'osso alla tigre affamata).

RIDIGITAZIONE DEI COMANDI

Se si desidera ripetere un comando selezionare RETYPE (Ridigita) dal menu Action (Azione) o premere la barra spaziatrice.

INVENTARIO

Se si desidera vedere gli elementi di cui si dispone, selezionare Inventory (Inventario) dal menu Action (Azione) o premere il tasto Tab. Viene visualizzato un elenco degli oggetti di cui si dispone. Per visualizzare un oggetto, fare clic sul nome relativo con il mouse o utilizzare i tasti freccia per evidenziare il nome e premere Invio. Selezionare OK o premere ESC per riprendere il gioco.

PAUSA DEL GIOCO

Se si desidera mettere in pausa il gioco, selezionare Pausa dal menu Action (Azione). Premere Esc o Invio per continuare a giocare.

SALVATAGGIO DEL GIOCO

Se si desidera salvare il gioco, selezionare Save (Salva) dal menu File. Per permettere di fare errori e di esplorare con creatività, è consigliabile salvare frequentemente il gioco in corso. È sempre meglio salvare il gioco prima di trovarsi in situazioni pericolose. Inoltre si deve salvare il gioco dopo avere fatto notevoli progressi.

Nota: Se si gioca dai dischetti, si deve avere un disco formattato per salvare i giochi prima di poterli salvare.

Si possono denominare i giochi salvati utilizzando frasi inglesi standard. Per esempio, se ci si trova su una spiaggia sabbiosa, denominare il gioco salvato "Spiaggia sabbiosa" o con un nome adeguato.

RIPRISTINO DEL GIOCO

Selezionare Restore (Ripristina) dal menu File. Il prompt chiede di selezionare il gioco che si desidera ripristinare. (In un sistema a una sola unità, verrà richiesto di inserire il disco dei giochi salvati). Selezionare il gioco desiderato, quindi Restore (Ripristina). Se non si dispone di un mouse, utilizzare il tasto Tab per evidenziare i giochi.) Se il gioco che si desidera ripristinare è in una directory diversa, selezionare Change directory (Cambia directory).

USCITA DAL GIOCO

Se si desidera smettere di giocare, selezionare Quit (Esci) dal menu File.

SUGGERIMENTI PER L'AVVENTURIERO PRINCIPIANTE

Se non si è mai eseguito uno dei giochi di avventura Sierra, ecco alcuni suggerimenti per iniziare.

INTERAZIONE CON SPACE QUEST III

Si può interagire con il gioco digitando semplici comandi che consistono di un verbo e un oggetto. Per esempio, il comando "get into the rail grabber" (entra nella cabina) può essere espresso in "get in grabber" (entra cabina). Il comando "give six bucazoids to the clerk" (dai sei bucazoidi all'impiegato) può essere espresso in "give money to clerk" (dai soldi a impiegato).

Space Quest III capisce molti verbi comuni. Ecco un elenco di alcuni verbi che è possibile provare:

Look (Guarda)	Drop (Fai cadere)	Examine (Esamina)	Use (Usa)
Climb (Scala)	Get (Ottieni)	Read (Leggi)	Talk (Parla)
Hit (Colpisci)	Pick up (Raccogli)	Play (Gioca)	Kick (Calcias)
Punch (Dai un pugno)	Push (Spingi)	Pull (Tira)	Move (Sposta)
Open (Apri)	Close (Chiudi)	Jump (Salta)	Sit (Siedi)
Stand (Stai in piedi)	Give (Dai)	Put on (Indossa)	Take (Prendi)
Take off (Togli)			

Guardate ovunque. Quando andate in un posto dove non siete stati prima o quando pensate di avere lasciato qualcosa la prima volta, la prima cosa che dovete fare è guardarvi intorno. Quando digitate "look" (guarda) quando accedete ad un'area, compare una descrizione generale dell'area. Leggere questa descrizione attentamente: spesso troverete indizi per il gioco o informazioni circa gli oggetti della scena che meritano un ulteriore esame.

Se siete abbastanza vicini a un oggetto particolare potete guardare più da vicino quell'oggetto specifico. Esempio: "look at the spaceship" (guarda la navetta spaziale). Premere Invio ogni volta che si digita quel comando.

Una finestra di commento appare ogni volta che si digita un comando e altre volte durante il gioco. Quando avete letto il commento, premere Invio per rimuovere la finestra e riprendere il gioco.

Esplorate ogni area del gioco molto attentamente. Setacciate ogni zona dei rifiuti della nave per trovare una via di scampo. Setacciate ogni area di ciascun pianeta in cui viaggiate, ma con attenzione! Ci sono molti pericoli nello spazio.

Tracciate una mappa che include ogni luogo che visitate, gli oggetti trovati, le aree pericolose e qualsiasi altra cosa interessante che vedete lungo la strada. Se tralasciate una zona, potrete perdere un oggetto importante o un indizio necessario per completare la missione.

Parlate con quasi tutti i personaggi che incontrate, ma siate prudenti. Alcuni personaggi sono cordiali e di aiuto, vi daranno informazioni e consigli utili. Altri vi possono fuorviare, catturare o addirittura uccidere. A volte può essere necessario combattere, fuggire, nascondersi o cercare di mettere nel sacco il nemico.

Raccogliete tutto ciò che non è fisso. Troverete vari oggetti che vi saranno utili più avanti nel gioco. Alcuni di essi possono essere raccolti, altri possono essere comprati o scambiati. Potete visualizzare un inventario di oggetti disponibili premendo il tasto Tab in qualsiasi momento.

Usate gli oggetti che avete raccolto per risolvere i problemi nel gioco. Alcuni problemi sono di facile risoluzione; se avete sete, bevete dell'acqua. Per acquistare un oggetto sono necessari bucazoidi. Altri problemi richiedono più immaginazione per essere risolti.

Attenzione. Rimanete sempre sul chi va là, perché potrebbero arrivare guai nel posto meno improbabile.

Salvate il gioco spesso, specialmente quando state per provare qualcosa di nuovo e potenzialmente pericoloso. In tal modo, nella peggiore delle ipotesi, non dovrete iniziare daccapo. (Per le istruzioni sul salvataggio del gioco, consultare la scheda di riferimento.)

Non scoraggiatevi. Se trovate un ostacolo che sembra insormontabile, non disperate. Esplorate il gioco ancora un po', quindi tornate a quel punto. Ogni problema del gioco ha almeno una soluzione e alcuni ne hanno più di una. A volte la risoluzione di un problema renderà più difficile la soluzione del successivo e a volte la può rendere più facile. Se vi bloccate, potete provare a tornare indietro fino a un punto precedente nel gioco, quindi scegliere un percorso diverso.

AVVERTENZA (PANORAMICA)

La seguente documentazione è solo per i giocatori principianti. L'indice contiene risposte ad alcuni enigmi e suggerimenti che i giocatori esperti possono non volere sapere. Continuare a leggere solo se si hanno difficoltà a iniziare Space Quest III. Quando il personaggio è uscito dalla navetta di fuga e la porta si chiude, avrete il controllo del personaggio e il gioco inizierà.

Premere Invio per rimuovere lo schermo del commento che appare dopo che la porta della navetta si chiude.

Utilizzare il mouse, la tastiera o il joystick per camminare verso il sud (giù) della zona successiva, in cui si trovano varie navette spaziali. Mentre vi trovate là, provate a guardarvi intorno.

Digitare "look" (guarda)

Camminare fino alle navette spaziali.

Digitare "look at ship" (guarda la nave), ognuna di esse.

Camminare fino al ciarpame.

Digitare "look at junk" (guarda il ciarpame)

Camminare fino alla cassa nello sfondo a sinistra.

Digitare "look at the crate" (guarda la cassa)

Da questa zona, camminare a est (destra) fino alla stanza successiva.

Camminare fino al grosso ingranaggio nello sfondo a sinistra.

Digitare "look at the gear" (guarda il grosso ingranaggio)

Camminare fino al braccio gigante nello sfondo.

Digitare "look at the arm" (guarda il braccio)

Quando avete esplorato tutto ciò che desiderate, camminate fino alla parte destra della stanza fino a quando non arrivate a un nastro trasportatore verticale che solleva secchi verso l'alto e quindi fuori dallo schermo. Se siete troppo vicini al nastro trasportatore, quest'ultimo vi prende e vi porta su un nastro orizzontale che porta alla trinciatrice. A questo punto è consigliabile salvare il gioco.

Per evitare di finire nella trinciatrice, digitare "stand" (stai in piedi). Digitare immediatamente "jump" (salta) per raggiungere il cavo sopra il nastro. Ora potrete camminare lungo il cavo per iniziare l'esplorazione della nave, ma attenzione! È possibile scivolare e cadere e morire. NOTA: se utilizzate il mouse o il joystick per spostare il personaggio, potete passare ai tasti freccia per le sequenze difficili come questa.

Quando siete sulla cabina, camminate a ovest (sinistra) fino a quando non arrivate a un'apertura nella paratia della nave. Sul lato opposto c'è una funicolare che penzola dalla fune. Camminatevi vicino e digitate "get in grabber" (entra cabina). State per esplorare il nuovo mondo.

Buona fortuna e ricordate: quei due contano su di voi!

PROBLEMI DI DISCO

Se si riscontrano problemi con il disco, provare quanto segue prima di pensare che il disco sia difettoso:

1. Se si riceve il messaggio "Insert Disk #_" (Inserire il disco n.) quando si è già inserito quel disco, sarà necessario cambiare il file config.sys per includere il comando "files = 15". Se non si sa come cambiare il file config.sys, consultare il manuale DOS
2. Se si riceve il messaggio "Out of Handles" o "Out of Heap" o se il gioco si blocca in qualsiasi punto, si possono avere programmi residenti in memoria caricati sull'unità disco rigido. Avviare il sistema da un dischetto che contiene solo DOS. Può essere necessario aggiungere il file config.sys precedentemente descritto.
3. Se si riceve il messaggio "Disk Error" (Errore di disco) seguire le istruzioni 1. o 2. di cui sopra.

**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 39p per minute cheap rate, 49p per minute at all other times. (Correct at time of going to press April 1994). 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).