



® designa una marca registrada de Sierra On-Line, Inc.  
© 1991-1992 Sierra On-Line, Inc. Todos los derechos reservados.

**SIERRA**

**MANUAL  
DE JUEGO**



## Indice

COMO LEER ESTE MANUAL .....	4
ANTES DE EMPEZAR .....	4
TODOS LOS SISTEMAS: Archivos readme .....	4
MS-DOS README Instrucciones .....	4
ATARI ST README Instrucciones .....	5
AMIGA README Instrucciones .....	5
MACINTOSH README Instrucciones .....	5
TODOS LOS SISTEMAS: Antes de empezar .....	5
Copias de seguridad .....	5
Crea un diskette "Salvar Juego" .....	5
Sistemas MS-DOS .....	6
Opciones de instalación .....	6
Instalando tu juego Sierra .....	6
Instrucciones de carga .....	7
ATARI ST .....	7
Opciones de instalación en disco duro .....	7
Instalando tu juego Sierra .....	7
Elegir un dispositivo de música (opcional) .....	7
Instrucciones de carga .....	7
AMIGA .....	8
Opciones de instalación en disco duro .....	8
Instalando tu juego Sierra .....	8
Instrucciones de carga .....	9
AMIGA 1000 .....	9
MACINTOSH .....	9
Instalación en disco duro .....	9
Instrucciones de arranque .....	10
Jugando tu juego Sierra .....	11
TODOS LOS SISTEMAS:	
Utilizando un ratón .....	11
Utilizando el teclado numérico .....	13
Utilizando un Joystick .....	14
Utilizando los iconos y los cursores .....	15
Pausa en el juego .....	20
Salvar tu juego .....	20
Recuperar un juego .....	22
Salir del juego .....	22
Reiniciar partida .....	22
Ventanas de mensajes .....	22
SUGERENCIAS PARA AVENTUREROS .....	22
¿NECESITAS UNA PISTA? .....	24
¿TIENES PROBLEMAS CON LOS DISKETTES? .....	24
TODOS LOS SISTEMAS: Ayuda técnica .....	27

## COMO LEER ESTE MANUAL

En este manual presentaremos la información de la siguiente manera:

Los comandos de Menú irán en MAYUSCULA. Por ejemplo: SALVAR, VOLVER A EMPEZAR, SALIR, JUGAR.

Los comandos que han de ser tecleados aparecerán en **negrita**.

Por ejemplo: "teclea **cd\sierra**".

Las partes de la línea de comandos que no han de teclearse no aparecerán en **negrita**. Por ejemplo, en la línea "teclea **cd\sierra**", "teclea" no debe ser tecleada.

[Las teclas a pulsar] aparecerán entre corchetes separados del resto del texto.

Por ejemplo: [Spacebar], [Tab], [Av. Pág.].

Los corchetes no forman parte del comando y, por tanto, no deben ser tecleados.

Cuando se tengan que pulsar dos o más teclas a la vez irán separadas por un guión (-). Este guión no debe ser tecleado.

Por ejemplo: "Pulsar [Ctrl-L] para ver tu inventario".

Si apareciese un espacio entre dos partes de un comando, ha de ser tecleado.

Por ejemplo: "teclea **cd \sierra**" (el espacio entre **cd** y **\sierra** tiene que teclearse como parte del comando).

El término "diskette" se utiliza para referirse a discos de almacenamiento de 3,5" ó 5,25".

## ANTES DE EMPEZAR

### TODOS LOS SISTEMAS:

#### Archivos Readme

**IMPORTANTE:** Si hay un archivo README en tu diskette del juego, podría contener información e instrucciones importantes que no estaban disponibles al imprimir la documentación de este juego.

### MS-DOS Instrucciones README

**Importante:** El archivo readme está en el disco STARTUP.

Desde el DOS, cambia a la unidad que contenga el disco startup. Entonces teclea **more<readme** para ver el archivo README en pantalla.

Ejemplo A: **more<readme**

### ATARI ST Instrucciones README

**Importante:** El archivo readme está en el disco STARTUP.

Para poder ver el archivo README desde el desktop, pulsa sobre el icono README.DOC dos veces.

Aparecerá una ventana de mensajes con las selecciones de VER, IMPRIMIR y CANCELAR. Selecciona VER para ver el archivo en la pantalla página por página. Pulsa [INTRO] para ver la siguiente pantalla. Elige PRINT para imprimir el archivo. Elige CANCEL para salir de la ventana de mensajes.

### AMIGA Instrucciones README

Arranca tu sistema con el Workbench. Con el DISCO STARTUP (o el DISCO DUAL FLOPPY PLAY) dentro de tu unidad de disco, pulsa el icono del diskette **SIERRA** dos veces, y pulsa el icono **README.DOC** dos veces.

### MACINTOSH Instrucciones README

Con el DISCO STARTUP dentro de tu unidad de disco, pulsa sobre el icono **README** dos veces.

### TODOS LOS SISTEMAS:

#### Antes de Empezar

### Haz Copias de Seguridad

Siempre es aconsejable hacer copias de seguridad de tus diskettes originales del programa para incrementar la vida útil de los originales y salvarlos de posibles accidentes. Sigue las instrucciones de tu ordenador para hacer copias de todos los diskettes del juego.

### Crea un Diskette "Salvar Juego"

Incluso si juegas desde el disco duro, deberías formatear un diskette separado para salvar tus juegos. Sigue las instrucciones de tu ordenador para formatear un diskette y tenlo a mano para salvar tus partidas según vayas jugando. Para consejos prácticos sobre cómo salvar tu juego, ver "Salvar tu Juego" (página 20).

## Sistemas MS-DOS

### Opciones de instalación

**IMPORTANTE:** Para poder jugar tu Juego de Sierra, TIENES que disponer de un disco duro.

Podrás elegir entre dos opciones de instalación en el disco duro:

#### *Instalación completa*

copiará el contenido de todos los diskettes del juego en tu disco duro. Elige *Instalación Completa (Complete Install)* si deseas instalar el juego de principio fin.

#### *Instalación pequeña*

sólo copiará los contenidos del DISCO STARTUP a tu disco duro. Según vayas jugando, te pedirá que insertes los otros diskettes del juego según sean necesarios. El procedimiento Install recomendará *Instalación pequeña (Small Install)* si no dispones del espacio mínimo requerido de almacenamiento en tu disco duro para todo el juego.

### Instalando tu juego de Sierra

1. Haz copias de los diskettes que vayas a utilizar para instalar y jugar el juego.
2. Coge el diskette etiquetado DISCO STARTUP. Inserta este diskette dentro en tu unidad de disco.
3. Teclea la letra de la unidad de disco donde esté el DISCO STARTUP (Por Ejemplo: a:) y pulsa [INTRO]. Teclea INSTALL y pulsa [INTRO].

Ejemplo: a: y pulsa [INTRO]. Teclea **install** y pulsa [INTRO].

4. Se te preguntará que letra tiene el disco duro donde deseas instalar el juego (normalmente c). Teclea la letra y pulsa [INTRO].
5. El programa de instalación examinará tu ordenador y seleccionará las mejores opciones disponibles. Si estás de acuerdo con esta selección pulsa [INTRO] para confirmar esta instalación. Si deseas hacer algún cambio en alguna de las opciones elegidas, ilumina la opción que quieras cambiar y pulsa [INTRO]. Sigue las instrucciones de la pantalla utilizando el cursor de [Flecha] para completar el proceso de instalación.

**IMPORTANTE:** Si no deseas utilizar el proceso de instalación automático, en el paso 3 teclea **install -m**. Esto hará que puedas instalar el juego manualmente.

## Instrucciones de Carga

Desde el directorio Sierra (o el directorio del juego), teclea las iniciales del juego. (Por Ejemplo: **sq4** para Space Quest IV) y seguidamente pulsa [INTRO].

**NOTA:** Las iniciales del juego SIEMPRE serán las mismas a las del subdirectorio del juego.

## ATARI ST

### Instalación en el disco duro

Podrás elegir entre dos opciones de instalación en el disco duro:

#### *Instalación completa*

copiará el contenido de todos los discos en tu disco duro.

#### *Instalación pequeña*

si no dispones de suficiente espacio para instalar el juego completo, podrás optar por copiar únicamente los contenidos del DISCO STARTUP en tu disco duro. Según vayas jugando, se te pedirá que insertes otros diskettes del juego cuando sea necesario. Para ello, sigue solamente los pasos del 1 al 4 citados a continuación.

### Instalando tu juego de Sierra

1. Abre el disco duro pulsando sobre su icono dos veces.
2. Abre una carpeta del juego eligiendo **CARPETA NUEVA...** del menú de Ficheros. Dale un nombre a esta nueva carpeta y abre la carpeta pulsando sobre su icono dos veces.
3. Inserta el DISCO STARTUP en la unidad a:.
4. Copia el DISCO STARTUP en la nueva carpeta del juego llevando el icono del disco a: a la ventana que abriste en el Paso 2.
5. Repite los pasos 3 y 4 para todos los diskettes del juego.
6. Guarda los diskettes originales en lugar seguro.

### Elegir un Dispositivo de Música (Opcional)

Tu juego de Sierra viene preparado para ofrecer música y sonidos a través del altavoz interno del Atari ST. Si dispones de uno de los sintetizadores MIDI de apoyo, podrás usar el programa de MUSICA y el juego toque música a través del sintetizador.

1. Abre la carpeta/disco del juego pulsando sobre su icono dos veces.
2. Activa el programa MUSICA pulsando sobre el icono **MUSIC.PRG** dos veces.
3. Selecciona **MUSIC DEVICE** del menú de opciones.

4. Selecciona tu sintetizador (o "Sonido Interno Atari ST"), pulsando el botón apropiado. Seguidamente pulsa sobre OK.
5. Selecciona **INSTALL GAME** (Instalar Juego) del menú de ficheros. Esto reemplazará el archivo RESOURCE.CFG de tu disco.

**Aviso:** Es importante que conectes tu sintetizador vía midi y enciendas tu sintetizador antes de comenzar a jugar.

### Instrucciones de Carga

1. Arranca el disco pulsando dos veces sobre su icono, y arranca la carpeta del juego pulsando dos veces sobre el icono de la misma.
2. Arranca el juego SIERRA.PRG pulsando dos veces.

## AMIGA

### Instalación en el disco duro

**AVISO: VUELVE A NOMBRAR tus copias de todos los diskettes del juego para borrar las palabras "COPY OF" del nombre del diskette. Si no se borran las palabras "COPY OF" del diskette de TODAS las copias, el sistema siempre te pedirá el diskette original, y no podrás jugar este juego.**

Podrás elegir entre dos opciones de instalación en el disco duro:

#### *Instalación completa*

copiará todos los contenidos de todos los diskettes del juego en tu disco duro. Elige *Instalación Completa (Complete Install)* si deseas instalar el juego.

#### *Instalación pequeña*

sólo copiará los contenidos del DISCO STARTUP en tu disco duro. Según vayas jugando, se te pedirá que insertes los otros diskettes del juego según sea necesario. El procedimiento **INSTALL** te recomendará *Instalación pequeña (Small Install)* si no dispones del espacio mínimo en tu disco duro para poder almacenar el juego completo.

### Instalando tu juego de Sierra

1. Arranca tu sistema con el Workbench, e inserta el DISCO STARTUP en la unidad de disco DF0.
2. Pulsa sobre el icono del disco dos veces, y seguidamente pulsa sobre el icono **INSTALL** dos veces.
3. Sigue las instrucciones de la pantalla para completar la instalación.

**Aviso:** Si tu unidad de disco duro no es DHO, comprueba que cambias el directorio destino establecido por defecto por el correcto. Por ejemplo, en el Amiga 3000, el directorio por defecto debe ser cambiado por **WORK**.

### Instrucciones de Carga

#### Desde los diskettes:

**AVISO: TIENES QUE DISPONER DE DOS UNIDADES DE DISCO PARA PODER JUGAR DESDE LOS DISKETTES.**

1. Inserta el DISCO DUAL FLOPPY PLAY en la unidad de disco DF0.
2. Enciende tu sistema.
3. Inserta el DISCO 1 DEL JUEGO en la unidad de disco DF1. Se te pedirá que insertes los diskettes adicionales según sean necesarios.

**AVISO: EL DISCO DUAL FLOPPY PLAY TIENE QUE PERMANECER EN LA UNIDAD DE DISCO DF0.**

#### Desde el Disco Duro:

1. Carga el Workbench y pulsa sobre el icono del disco duro dos veces.
2. Pulsa dos veces en la carpeta **SIERRA**.
3. Pulsa dos veces en la carpeta de **Juego Sierra**.
4. Pulsa sobre icono **Juego Sierra** dos veces.

## AMIGA 1000

### Instrucciones de carga sin disco duro

1. Arranca tu sistema con el Kickstart.
2. Cuando aparezca el diskette Workbench en la pantalla, inserta el DISCO DUAL FLOPPY PLAY en la unidad de disco DF0.
3. Inserta el DISCO 1 DEL JUEGO en la unidad de disco DF1. Se te pedirá que insertes los diskettes adicionales según sean necesarios.

**AVISO: EL DISCO DUAL FLOPPY PLAY HA DE PERMANECER EN LA UNIDAD DE DISCO DF0.**

**Nota para los usuarios avanzados de Amiga:** Este juego busca información del juego en todas las unidades. Si tienes más de dos unidades de disco y/o un disco RAM, podrás cargar discos del juego en estas unidades adicionales para ahorrar tiempo.

## MACINTOSH

### Instalación en el disco duro

Deberás tener un disco duro para poder jugar este juego de Sierra. Puedes elegir entre dos opciones de instalación en disco duro:

### Instalación completa

copiará el contenido de todos los discos del juego en tu disco duro. Elige *instalación completa* si deseas instalar el juego entero.

### Instalación pequeña

sólo copiará el contenido del disco .STARTUP en tu disco duro. Según vayas jugando se te pedirá que insertes los otros discos del juego según sean necesarios. El procedimiento INSTALL recomendará la *instalación pequeña* si no dispones del espacio necesario en tu disco duro para copiar el juego entero. Elige *instalación pequeña* si deseas instalar los archivos STARTUP en tu disco duro para una mayor comodidad de juego, pero no dispones de suficiente espacio para instalar el juego completo.

1. Inserta la copia de seguridad que has copiado del DISCO STARTUP en la unidad de disco.
2. Pulsa sobre el icono INSTALL dos veces, y sigue las instrucciones de la pantalla para completar la instalación.

### Instrucciones de Arranque

Una vez que hayas completado el procedimiento INSTALL:

1. Pulsa dos veces sobre la carpeta **Sierra**.
2. Pulsa dos veces sobre la carpeta **Juego Sierra**.
3. Pulsa dos veces sobre el icono **Sierra Game**.

## Jugando tu Juego Sierra

### TODOS LOS SISTEMAS:

#### Usando un ratón

Para activar la barra de iconos, mueve el el cursor hacia la parte superior de la pantalla. Para situar el cursor en la pantalla, mueve el ratón a la posición deseada. Para mover tu personaje, posiciona el cursor y pulsa el botón del ratón. Para ejecutar un mandato, pulsa el botón del ratón (aquellos usuarios que tengan un ratón con más de un botón, pulsar el botón *izquierdo*).

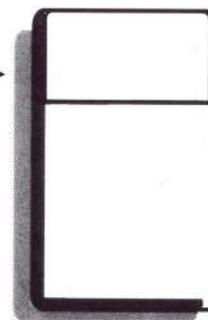
**NOTA:** Si la barra de iconos ha sido activada usando el ratón podrás moverte sin usar el teclado entre las opciones disponibles.

**NOTA: USUARIOS DE TANDY:** Comprueba que has instalado tu driver de ratón antes de arrancar el juego, si estás jugando fuera del entorno Deskmate.

Para información más detallada de las instrucciones, ver a continuación: CLICK equivale a pulsar un botón del ratón.

#### 1. Ratón con un botón

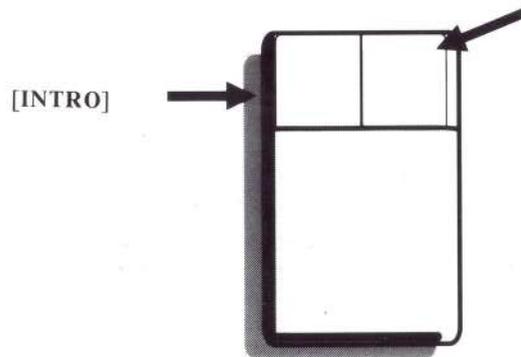
[INTRO-CLICK]



[SHIFT-CLICK]  
Para ver los cursores que hay disponibles.

[Ctrl-Click] Para cambiar entre ANDAR y el último cursor que haya sido activado.

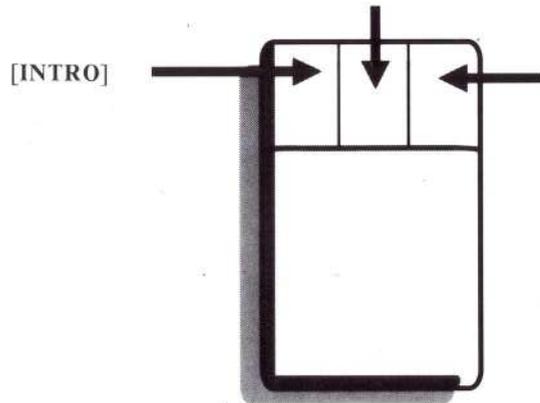
## 2. Ratones de dos botones



[Click-Derecho] Para ver los distintos cursores disponibles.  
[Ctrl-Click] Para cambiar entre ANDAR y el último cursor que haya sido activado.

## 3. Ratones de tres botones

[Click-Central] Para cambiar entre ANDAR y el último cursor que haya sido activado.

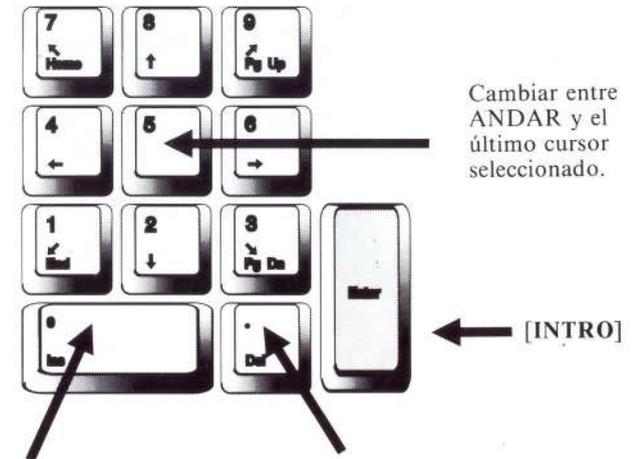


[Click derecho] para ver los distintos cursores disponibles.

## Utilizando un teclado para jugar tu juego de Sierra

Para colocar el cursor en pantalla o mover tu personaje del juego, utilizando un teclado, pulsa una tecla de dirección sobre el *teclado numérico*, o las teclas del cursor. Para detener a tu personaje, pulsa la misma tecla de dirección. Para ejecutar un mandato, pulsa [INTRO]. Para mover sobre la pantalla el cursor o el personaje del juego en pequeños incrementos para una mayor precisión, mantén pulsada la tecla [SHIFT] o [MAYUS] mientras usas los cursores de flecha. Para una información más detallada mira a continuación.

### Teclado numérico



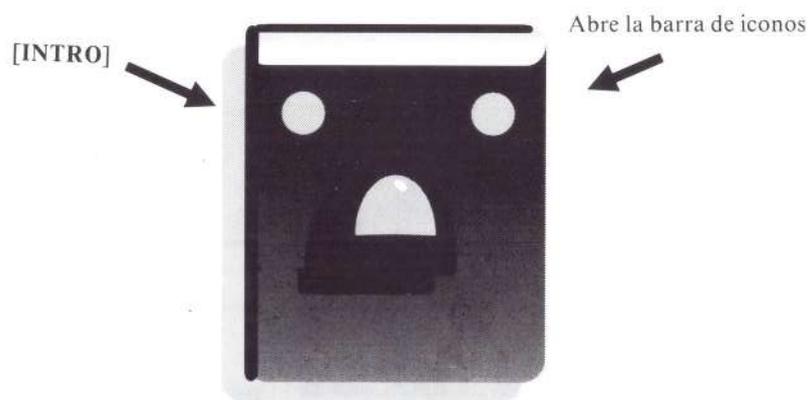
Cambiar entre ANDAR y el último cursor seleccionado.

Pasa a través de todos los cursores disponibles.

Abrir la barra de iconos.

## Utilizando un Joystick

Para colocar el cursor en pantalla utilizando un Joystick, mueve el Joystick en la dirección deseada. Para ejecutar un mandato, pulsa el botón FIRE (disparo). Si deseas información más detallada sobre el Joystick, ver abajo:



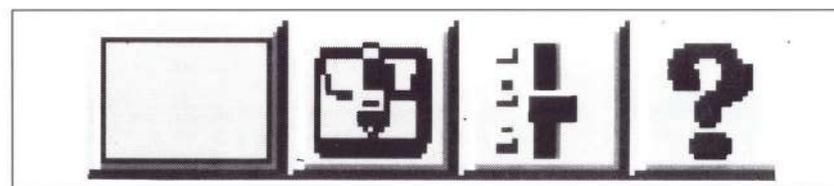
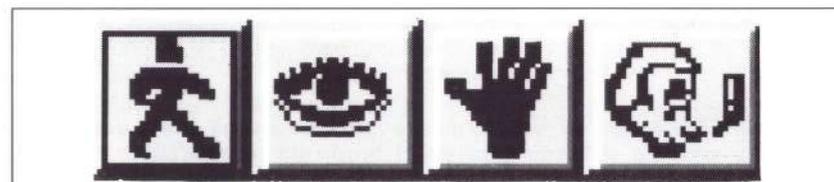
**AVISO:** Con la excepción de los artículos que se utilicen únicamente con el ratón, todas las instrucciones de aquí en adelante se utilizarán con el teclado. También se podrán utilizar mandatos de ratón o de joystick. Rogamos lea la sección arriba mencionada para obtener las funciones equivalentes de los comandos del teclado con los del ratón y del joystick.

## Utilizando los Iconos y los Cursores

**Aviso:** La lista que se describe a continuación es la de iconos estándar de Sierra. Pueden existir nuevos o distintos iconos en tu juego, para más información, por favor, use el icono AYUDA que se explica más adelante.

En la parte superior de la pantalla encontrarás una barra con los iconos que pueden ser seleccionados para ejecutar las distintas opciones de que dispones. Para abrir la barra de iconos, pulsa [ESC] o mueve el cursor del ratón a la parte superior de la pantalla.

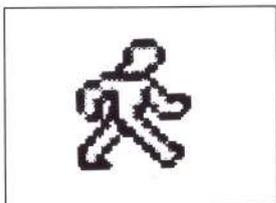
Algunos iconos tendrán un menú con distintas opciones que puedes elegir. Utiliza la tecla [Tab] para desplazarte por las selecciones dentro de un menú de icono.





### El icono *Andar*\*

Elige *Andar* cuando quieras mover tu personaje de un lugar a otro de la pantalla. Tu *personaje* se moverá hasta el límite de la pantalla, evitando los obstáculos que encuentre en su camino.



### El cursor *Andar*\* (sólo en el modo ratón)

Cuando elijas *Andar*, el cursor cambiará a una figura andante. Coloca los pies de la figura sobre el lugar donde desees que se desplace tu personaje y pulsa el botón del ratón o [INTRO]. Tu personaje se desplazará hasta ese lugar, evitando los obstáculos que pudiese encontrar en el camino.

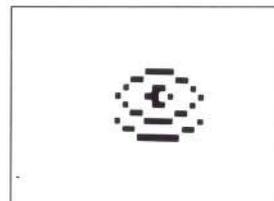
**AVISO:** En el modo de teclado y de joystick se asume que el destino de tu personaje se encuentra en el borde de la pantalla y en la dirección del movimiento, por lo que tu personaje pasará a otra pantalla si no le detienes antes.



### El icono *Mirar*\*

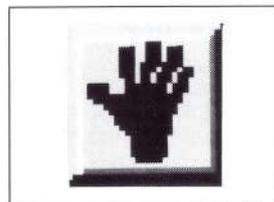
Elige *Mirar* cuando quieras que tu personaje observe algo en la pantalla.

\*Aviso: Puede variar la forma de este icono de un juego a otro. Si tienes alguna duda del propósito de algún icono, pulsa sobre el icono de AYUDA (el símbolo de interrogación situado en la parte derecha de la barra de iconos).



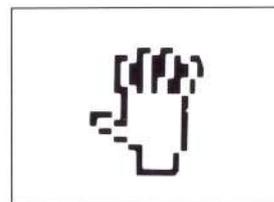
### El cursor *Mirar*\*

Cuando elijas *Mirar*, el cursor cambiará a un ojo. Coloca el ojo en el lugar deseado de la pantalla y pulsa el botón del ratón o pulsa [INTRO]. Si hay alguna cosa que se pueda ver en ese lugar, aparecerá un mensaje en pantalla.



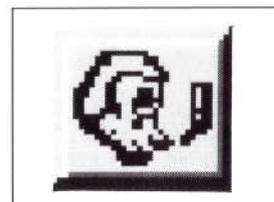
### El icono *Acción*\*

Elige *Acción* cuando quieras que tu carácter manipule un objeto.



### El cursor *Acción*\*

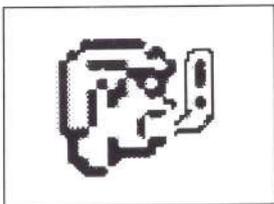
Cuando elijas *Acción*, el cursor cambiará a una mano. Coloca la mano en el lugar deseado de la pantalla y pulsa el botón del ratón o [INTRO]. Se llevará a cabo la acción necesaria.



### El icono *Hablar*\*

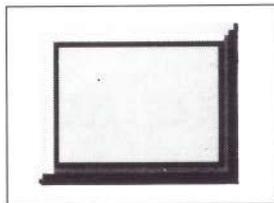
Elige *Hablar* cuando quieras iniciar una conversación con los personajes del juego.

\*Aviso: Puede variar la forma de este icono de un juego a otro. Si tienes alguna duda del propósito de algún icono, pulsa sobre el icono de AYUDA (el símbolo de interrogación situado en la parte derecha de la barra de iconos).



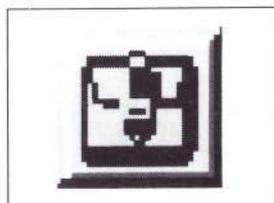
### El cursor *Hablar*\*

Cuando elijas **Hablar**, el cursor cambiará a una cabeza parlante. Coloca el cursor HABLAR sobre la persona (o cosa) con la que quieras hablar, y pulsa el botón del ratón o [INTRO]. Si se puede mantener una conversación, tu personaje hablará, o empezará una conversación.



### El icono *Artículo*\*

El icono **Artículo** muestra el último artículo del inventario que hayas seleccionado. Utiliza **Artículo** cuando desees ver o usar este artículo.



### El icono *Inventario*\*

Elige **Inventario** cuando desees ver y seleccionar alguno de los artículos que hayas cogido. Encontrarás varias opciones dentro de la pantalla del inventario: ?, Mirar, Acción, y OK. Elegir ? y pulsa sobre cualquiera de los iconos del menú para informarte sobre la función del icono. Selecciona Mirar y pulsa sobre cualquier artículo del inventario para obtener una descripción de dicho artículo. Elige Acción y utiliza el cursor **Acción** para usar un artículo del inventario sobre otro artículo del inventario (por ejemplo: poner joyas dentro de una bolsa). Para seleccionar un artículo y usarlo seguidamente, pulsa el icono flecha, y pulsa sobre el artículo del inventario que desees (ver cursores de objetos del inventario abajo). Elige OK para salir de la pantalla del inventario y volver al juego.

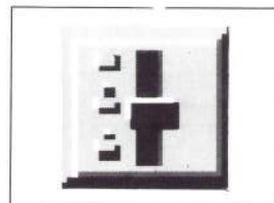
\*Aviso: Puede variar la forma de este icono de un juego a otro. Si tienes alguna duda del propósito de algún icono, pulsa sobre el icono de AYUDA (el símbolo de interrogación situado en la parte derecha de la barra de iconos).

### Cursores de *Objeto del Inventario*\*

Cada uno de los artículos de tu inventario dispone de un cursor especial, asociado a cada objeto. Cada uno de los cursores se parece a los objetos que representa. Los cursores de objeto se podrán utilizar para llevar a cabo acciones del juego con tus artículos del inventario.

Para utilizar un cursor de *objeto en el juego*, sigue los siguientes pasos: ^

1. Desde el juego, elige el icono inventario de la barra de iconos en el juego o pulsa la tecla [Tab].
2. Mueve el cursor de la flecha sobre el artículo del inventario que desees usar, y pulsa [INTRO]. El cursor cambiará y se verá el artículo que hayas seleccionado.
3. Elige el icono OK. Saldrás a la pantalla del inventario y volverás al juego.
4. Mueve el cursor del *objeto* al lugar de la pantalla donde desees utilizar el artículo del inventario y pulsa [INTRO].



### El icono del *Sistema*\*

Cuando elijas el icono del **Sistema** aparecerán varias opciones; SALVAR, CARGAR, REINICIAR, SALIR, JUGAR, VOLUMEN, VELOCIDAD, y DETALLE.

Elige **SALVAR** cuando quieras salvar tu juego. Elige **CARGAR** para cargar un juego salvado previamente.

Para obtener más instrucciones sobre cómo salvar y cargar juegos, ver páginas 20 a 22.

Elige **REINICIAR** para iniciar el juego desde el principio.

Elige **SALIR** para dejar de jugar y volver al DOS. El control de **VELOCIDAD** ajusta la velocidad de movimiento de tu personaje en pantalla.

Sitúa el cursor sobre el control y pulsa el botón izquierdo del ratón según muevas el control

\*Aviso: Puede variar la forma de este icono de un juego a otro. Si tienes alguna duda del propósito de algún icono, pulsa sobre el icono de AYUDA (el símbolo de interrogación situado en la parte derecha de la barra de iconos).

hacia arriba (más rápido) o hacia abajo (más lento).

El control de **VOLUMEN** ajusta el volumen de la música del juego. Sitúa el cursor sobre el control y pulsa el botón izquierdo del ratón según muevas el control hacia arriba (más alto) o hacia abajo (más bajo). AVISO: En aquellos sistemas que utilicen un altavoz interno, el VOLUMEN no ajustará el nivel de sonido. Pero sí activará (hacia arriba) o desactivará (hacia abajo) el sonido.

El control de **DETALLE** ajusta el detalle de animación no esencial del juego; si tu juego transcurre demasiado lentamente, deberías ajustar el detalle del juego para eliminar la animación no esencial. Sitúa el cursor sobre el control y pulsa el botón izquierdo del ratón según subas la palanca (más detalle) o la bajas (menos detalle).

El control de **TEXTO**, disponible sólo en algunos juegos, ajusta el tiempo que permanecen los textos en pantalla. Sitúa el cursor sobre el control y pulsa el botón izquierdo del ratón según subas la palanca (menos tiempo para leer) o la bajas (más tiempo para leer).



### El icono *Ayuda*\*

Elige ? y pulsa sobre cualquiera de los iconos del menú para informarse sobre la función del icono.

## Pausa en el juego

Si deseas parar el juego, selecciona el icono **Sistema** de la barra de iconos. El juego entrará en pausa hasta que elijas JUGAR. También cuando se muestra la barra de iconos el juego entra en pausa.

## Salvar tu juego

**¡¡IMPORTANTE!! Si no quieres salvar tus juegos en tu disco duro has de disponer de un diskette formateado separado antes de poder**

**salvar un juego. Puesto que cada diskette sólo puede almacenar un número de juegos limitados, te recomendamos que tengas más de un diskette formateado para así asegurarte de disponer del espacio suficiente para salvar tus juegos. Recomendamos que salves tu partida frecuentemente durante tus exploraciones creativas para prevenir posibles errores de juicio, e igualmente aconsejamos que salves distintos juegos de tu partida según vayas avanzando. Siempre deberás salvar tu partida antes de enfrentarte con situaciones muy peligrosas. También deberás salvar tu partida al ver que vas progresando. Podrás darle nombre a tus partidas salvadas utilizando frases estándar. Por ejemplo, si te encuentras en una playa, podrías llamar tu partida "en la playa", o simplemente "playa".**

### Salvar en un Disco Floppy

1. Elige el icono **Sistema** de la barra de iconos, y selecciona SALVAR. Aparecerá en pantalla el menú para salvar partidas.
2. Si estás jugando desde un disco duro y salvando en un floppy, inserta tu disco de salvar juegos en la unidad floppy (ejemplo a:).  
**NOTA:** La primera vez que intentes salvar un juego a un disco floppy mientras juegas desde el disco duro, necesitarás cambiar el directorio de salvar juegos establecido por defecto de la siguiente forma: usando la tecla [Tab], selecciona CAMBIAR DIRECTORIO\*.
3. Pulsa [Ctrl-C] para borrar la línea de comandos y teclea la letra de la unidad de discos floppy.
4. Introduce un disco formateado en blanco en la unidad de disco floppy.
5. Selecciona OK, y pulsa [INTRO].
6. Escribe la descripción de la partida que quieras salvar y pulsa [INTRO] para salvar el juego.

\* "Directorio" se refiere a los directorios, cajones y carpetas.

### Salvar en un Disco Duro

**NOTA: Si decides salvar tus partidas en el disco duro, sugerimos que crees varios directorios o carpetas dentro de tu disco duro. Consulta las instrucciones de tu ordenador para crear los directorios.**

1. Elige el icono **Sistema** de la barra de iconos y selecciona SALVAR. Aparecerá el menú para salvar el juego.
2. Si deseas salvar el juego en un directorio\* distinto del directorio donde estés jugando, selecciona CAMBIAR DIRECTORIO\*. Pulsa [Ctrl-C] para borrar la línea de comandos y escribe la unidad de disco y el nombre del nuevo directorio\*.
3. Selecciona OK y pulsa [INTRO].
4. Escribe la descripción de la partida que quieras salvar y pulsa [INTRO] para salvar el juego.

## Recuperar tu Juego

1. Elige el icono **Sistema** de la barra de iconos, y selecciona RECUPERAR. Se te pedirá que selecciones el juego que desees recuperar.
2. Elige el juego que desees recuperar y selecciona recuperar juego.
3. Si la partida que desees recuperar estuviese en otro directorio, selecciona CAMBIAR DIRECTORIO\*, y escribe el nombre del directorio\* desde el que desees recuperar.

\* "Directorio" se refiere a los directorios, cajones y carpetas.

## Salir del Juego

Para dejar de jugar, selecciona el icono **Sistema** de la barra de iconos y selecciona SALIR.

## Reiniciar Partida

Para reiniciar el juego durante la partida, selecciona el icono **Sistema** de la barra de iconos y selecciona REINICIAR.

## Ventanas de Mensajes

Las ventanas de los mensajes aparecerán durante la partida. Una vez que hayas leído el mensaje, pulsa [INTRO] para salir de la ventana y seguir jugando.

**NOTA:** Algunas ventanas de mensajes están controladas por el programa y no podrás salir de las mismas pulsando [INTRO]. Esas ventanas desaparecerán automáticamente, dependiendo de la velocidad de texto que tengas ajustada (CONTROL DE TEXTO, pág. 20).

## SUGERENCIAS PARA AVENTUREROS

**MIRA** por todas partes. Explora detenidamente tu medio ambiente. Abre puertas y cajones. Observa cuidadosamente todos aquellos objetos que puedas encontrar porque de lo contrario, podrías perder detalles importantes.

**EXPLORA** cada zona del juego muy cuidadosamente y **DIBUJA UN MAPA** según vayas avanzando por el juego. Toma nota de cada zona que visites e incluye información sobre los objetos y zonas peligrosas que hayas podido encontrar. ¡Si ignoras una zona, podrías perderte una pista importante!

**COGE** los objetos que creas que puedas necesitar. Al elegir el icono **inventario** o la tecla [TAB] aparecerá el inventario de los artículos que hayas obtenido.

**UTILIZA** los artículos que hayas cogido para resolver los problemas del juego. Diferentes aproximaciones a un problema, te pueden llevar a diferentes resultados.

**TEN CUIDADO**, y permanece alerta todo el tiempo, ¡El desastre puede aparecer en los lugares más increíbles!

**SALVA TUS PARTIDAS FRECUENTEMENTE**, especialmente cuando estés a punto de probar algo nuevo o peligroso. De esta forma, si sucediese el peor de los casos, no tendrás que volver a empezar desde el principio. Salva tus partidas en distintos puntos del juego, ya que así puedes volver a un punto determinado del juego cuando lo desees. De hecho, esto te permitirá volver al pasado y ver como transcurren los acontecimientos usando otras tácticas.

**NO TE DESANIMES**. Si hay un obstáculo que parezca imposible de resolver, no desesperes. Explora otra zona y vuelve más tarde. Todos los problemas del juego tienen al menos una solución, y algunos tienen más de una. A veces, si resuelves el problema de una forma será más difícil resolver el siguiente problema, y a veces será más fácil. Si te atascas, aconsejamos que estudies detenidamente tus acciones anteriores y que incluso retrocedas en la partida, y elijas otro camino a seguir. Si has probado todo y no funciona, podrás adquirir el **Libro de Pistas de Sierra** en tu tienda de informática habitual.

**BUSCA AYUDA**. Te podrá servir de ayuda jugar con un amigo a la vez que puede ser más divertido. Cuatro ojos ven más que dos para interpretar las pistas y resolver los problemas.

## ¿NECESITAS UNA PISTA?

Si necesitas una pista al jugar un juego de SIERRA, ponte en contacto con tu tienda de software habitual y pide un LIBRO DE PISTAS.

## ¿TIENES PROBLEMAS CON LOS DISKETTES? Ayuda Técnica (sólo MS-DOS)

**Aviso:** Si estás usando la versión MS-DOS 4.0 o 4.01, y tu partición de disco duro es mayor de 32 megabytes, puedes ver un mensaje de aviso que mencione SHARE.EXE. Ignora este mensaje; SHARE.EXE no es necesario en los juegos de Sierra.

Si los colores del juego tienen mala resolución o están borrosos, rogamos que antes de pensar que es un defecto de los diskettes, ajustes el contraste y brillo de tu monitor.

Si te sale cualquiera de estos mensajes al jugar tu juego Sierra:

### **CRC ERROR:**

este mensaje significa que tienes un diskette defectuoso. Significa Cyclic Redundancy Check, y es una forma de verificar si hay errores.

### **DATA ERROR READING DRIVE A:**

(Error de lectura de datos en la unidad de disco a:) significa que tienes un diskette defectuoso.

### **INSERT DISK #.:**

(Insertar Diskette Número) (Cuando hayas insertado ese diskette), significa que puede que tengas que crear un disco de arranque. Ver las INSTRUCCIONES DEL DISCO DE ARRANQUE, citadas abajo.

### **OUT OF HUNK:**

(Falta de memoria) Este mensaje te indica que puedes tener demasiados programas residentes en RAM, programas como Windows, Sidekick, DOS shell, u otros programas que se mantienen residentes en la memoria de tu ordenador incluso sin usarlos. Si arrancas tu ordenador con un DISCO DE ARRANQUE, se podrá resolver este problema. Ver INSTRUCCIONES DEL DISCO DE ARRANQUE, en la siguiente página.

## SECTOR NO ENCONTRADO AL LEER EN LA UNIDAD DE DISCO A:

Si aparece al leer cualquier diskette de juego MS-DOS, significa que tienes un diskette dañado.

## PROBLEMAS CON LA PANTALLA VACIA

**Si, tras cargar el juego, sólo ves una pantalla en vacía:** Puede que hayas elegido opciones de gráficos o de sonido incorrectas durante el procedimiento de instalación. Vuelve a cargar la instalación y elige otra vez las opciones.

**Si, tras cargar el juego sólo ves una pantalla en blanco con un cursor de ratón:** Puede que tengas una de las tarjetas más recientes de SoundBlaster sin el chip CMS instalado en la misma, puede que hayas seleccionado la opción GameBlaster durante el procedimiento de instalación. Vuelve a instalar, seleccionando AdLib.

**AVISO:** Los programas de Sierra necesitan gran cantidad de memoria RAM para funcionar correctamente. Si tienes problemas y quieres saber cuanta memoria tienes disponible con el DOS, teclea: CHKDSK [INTRO]. Un sistema típico tendrá:

655360 de memoria total (640K)  
597842 bytes libres (598K)

Si la memoria libre es inferior a 570K, por favor usa un disco de arranque.

**SI HAS INTENTADO TODAS ESTAS SOLUCIONES Y EL PROBLEMA PERSISTE, ESCRIBE A:**

MCM Software  
ATENCIÓN: AYUDA TÉCNICA SIERRA

MENDEZ ALVARO, 57 • 28045 MADRID

## Disco de Arranque, Instrucciones

Al arrancar tu ordenador con un disco de arranque antes de jugar un juego Sierra, los programas residentes, TSR (Terminate and Stay Resident), no serán cargados en memoria.

**NOTA:** EL COMANDO DE FORMATEAR DEBE SER USADO CON PRECAUCION PARA EVITAR QUE SE BORRE TODA LA INFORMACION ALMACENADA EN TU DISCO ACTIVO. ROGAMOS SIGAS DE FORMA EXACTA LAS INSTRUCCIONES QUE DETALLAMOS A CONTINUACION.

### Formateando desde un disco duro

1. Insertar un disco en blanco dentro de unidad de disco A:.
2. Ante el aviso C:, teclaea: **format a:/s** [INTRO].

**Nota:** Si tu unidad de disco A: es una unidad de 5,25" de alta densidad y estás utilizando un diskette de baja densidad, deberás teclear: **format a:/s/t:40/n:9** [INTRO].

**Nota:** Si tu unidad de disco A: es una unidad de 3,5" de alta densidad, y estás utilizando discos de baja densidad deberás teclear: **format a:/s/t:80/n:9** [INTRO].

3. Sigue las instrucciones del DOS.

### Formateando desde una unidad de disco

1. Insertar el diskette original del sistema DOS en la unidad de disco A:.
2. Ante el aviso A: teclear **format a:/s** [INTRO].
3. Inserta un diskette en blanco en la unidad de disco A: y sigue los mensajes del DOS.

### AHORA NECESITAS CREAR UN FICHERO CONFIG.SYS EN TU DISCO DE ARRANQUE:

4. Inserta tu diskette recién formateado en la unidad A:.
5. Teclaea **a:** [INTRO].
6. Teclaea: **copy con config.sys** [INTRO].
7. Teclaea: **files=20** [INTRO].
8. Pulsa la tecla [F6], y después [INTRO].  
Debería aparecer el mensaje: **1 File(s) copied.**

**SI UTILIZAS UNA VERSION DOS 4.00 ó 4.01 SIGUE LOS PASOS ABAJO INDICADOS PARA CREAR UN ARCHIVO AUTOEXEC.BAT. SI ESTAS UTILIZANDO OTRA VERSION DIFERENTE DEL DOS, VE A LA SECCION DRIVERS DE RATON.**

### Creando un archivo AUTOEXEC.BAT para el MS-DOS 4.0 y 4.1

1. Teclaea: **a:**[INTRO].
2. Teclaea: **copy con autoexec.bat** [INTRO].
3. Teclaea: **set comspec=c:\command.com** [INTRO].
4. Pulsa la tecla [F6], y pulsa [INTRO].

### Drivers de ratón

Si piensas utilizar un ratón para jugar tu juego Sierra has de copiar tu driver de ratón en tu disco de arranque. Lee tu manual del ratón para informarte sobre cómo instalar el driver de ratón.

### Teclado español

Si quieres utilizar el teclado español tendrás que copiar los drivers de teclado en tu disco de arranque siguiendo las instrucciones de tu manual de MS-DOS

**¡¡IMPORTANTE!! Una vez hayas creado un disco de arranque, has de volver a arrancar tu ordenador con este disco. Inserta el disco de arranque en la unidad a:, pulsa [ctrl]-[alt]-[del] simultáneamente. Tu ordenador volverá a arrancar, y a: será la unidad de disco por defecto. Teclaea c: [INTRO] para cambiar a tu disco duro. Sigue las instrucciones del manual para empezar el juego, y ¡disfruta con él!**

Si has creado un disco de arranque y has arrancado tu ordenador con él antes de cargar el juego de Sierra, y sigues teniendo problemas, algo puede ir mal. Ponte en contacto con MCM Ayuda Técnica Sierra.

## TODOS LOS SISTEMAS

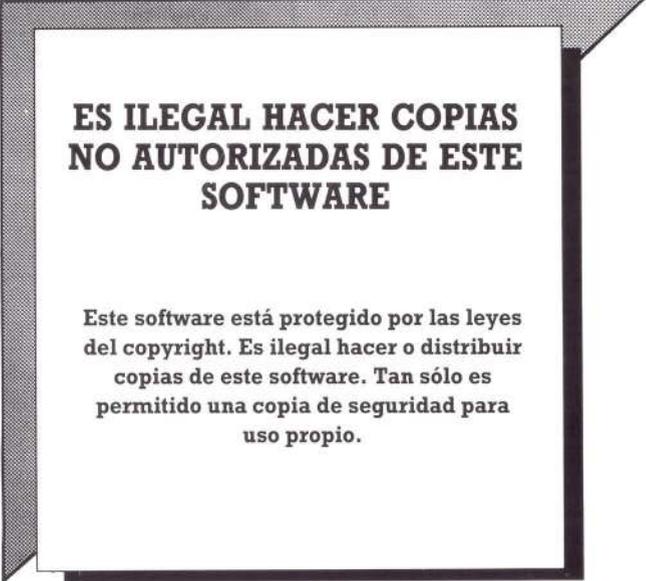
### Ayuda técnica

En el caso que necesites ayuda técnica de algún tipo con relación al juego de Sierra que hayas adquirido, puedes enviar una carta explicando detalladamente el problema, el juego con el que lo has tenido y el ordenador que posees, a la siguiente dirección:

**MCM Software**  
**ATENCION: AYUDA TECNICA SIERRA**  
MENDEZ ALVARO, 57 • 28045 MADRID

Adjúntanos también en la misma carta tu dirección y teléfono y, en breve plazo, nos pondremos en contacto contigo para intentar solucionar el problema.

**NO SE DARAN PISTAS DEL JUEGO  
A TRAVES DE LA AYUDA TECNICA**



**ES ILEGAL HACER COPIAS  
NO AUTORIZADAS DE ESTE  
SOFTWARE**

Este software está protegido por las leyes del copyright. Es ilegal hacer o distribuir copias de este software. Tan sólo es permitido una copia de seguridad para uso propio.

**AVISO COPYRIGHT**

Este manual y todo el software descrito en el mismo están protegidos por copyright. Todos los derechos están reservados. No se permite copiar, reproducir, traducir o reducir el programa a un medio electrónico sin el permiso por escrito de Sierra On-Line, Inc.



