

King's  
Quest V





**PRODUCTOR EJECUTIVO**

Ken Williams

**DIRECTOR CREATIVO**

Bill Davis

**DISEÑO DEL JUEGO**

Roberta Williams

**PRODUCTOR**

Roberta Williams

**DISEÑO ARTISTICO**

Andy Hoyos

**JEFE DE PROGRAMACION**

Chris Iden

**COMPOSITORES**

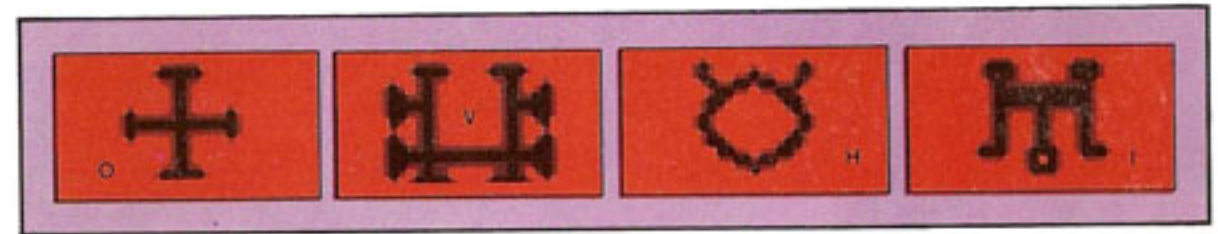
Mark Seibert

Ken Allen

**DOCUMENTACION**

Bridget McKenna





## MANUAL DE KING'S QUEST V CONTENIDO

**CONSEJERO CREATIVO**  
William D. Skirvin

**ARTISTAS**  
Ernie Chan  
Douglas Herring  
Jeff Crowe  
William D. Skirvin  
Maurice Morgan  
Vas Nokhoudian  
Barry T. Smith  
Cindy Walker  
Deena Benz  
Tamra Dayton  
Dana Dean  
Roger Hardy Jr.  
Harry McLaughlin  
Jennifer Shontz  
Deanna Yhalkee  
Jim Larson  
Cheryl Loyd  
Jerry Moore  
Cheryl Sweeney  
Eric Kasner  
Héctor Martínez  
Richard D. Zeigler-Martin

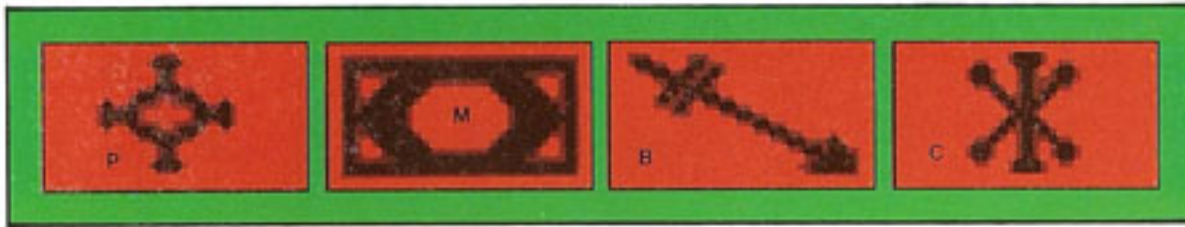
**PROGRAMADORES**  
Chris Hoyt  
Robert W. Lindsley  
Raoul Said  
Doug Oldfield  
Carlos Escobar  
Oliver Brelford

**SISTEMA DE DESARROLLO**  
Jeff Stephenson  
Robert E. Heitman  
Pablo Ghenis  
Corey Cole  
Dan Foy  
John Rettig  
John Hartin  
Larry Scott  
Eric Hart  
J. Mark Hood

**EFECTOS SONOROS**  
Mark Seibert  
Ken Allen

<b>EN BUSCA DEL CASTILLO</b> .....	4
<b>COMO LEER ESTE MANUAL</b> .....	8
<b>EMPEZANDO</b> .....	8
<b>Todos los sistemas: Ficheros LEEME</b> .....	8
MS-DOS, instrucciones LEEME .....	9
ATARI ST, instrucciones LEEME .....	9
AMIGA, instrucciones LEEME .....	9
<b>Todos los sistemas: Empezando</b> .....	9
Haciendo copias .....	9
MS-DOS .....	10
Instalando tu juego Sierra .....	10
Instrucciones de carga .....	11
ATARI ST .....	11
Instalación en disco duro .....	11
Instalando tu juego Sierra .....	12
Elige un dispositivo musical (opcional) .....	12
Instrucciones de carga .....	13
AMIGA .....	13
Instalación en disco duro .....	13
Instalando tu juego Sierra .....	14
Amiga 1000 .....	15
<b>Jugando tu juego Sierra</b> .....	16
<b>Todos los sistemas</b> .....	16
Usando el ratón .....	16
Usando el teclado .....	18
Usando el joystick .....	19
Usando los iconos y cursores .....	20
Parando el juego .....	27
Salvando una partida .....	27
Recuperando una partida .....	29
Abandonando el juego .....	29
Reiniciando el juego .....	29
<b>SUGERENCIAS</b> .....	30
<b>¿PROBLEMAS CON LOS DISCOS?</b> .....	31





## QUEST FOR THE CASTLE



había una vez tres tesoros mágicos que habían hecho de Daventry un reino fuerte y próspero: un espejo mágico que predecía el futuro, un escudo encantado que tenía el poder de vencer a cualquier invasor y un cofre lleno de tesoros que nunca estaba vacío. Pero un día estos tesoros fueron robados de Daventry a través del engaño y, sin ellos, el reino se empobreció y debilitó. Además, el Rey Edward, que había sido un gobernante fuerte y poderoso, perdió su poder y enfermó. Edward no tenía heredero y todos sus súbditos temían el caos que se produciría a su muerte.

El Rey Edward pidió a su caballero más valiente, Sir Graham, que fuera en busca de sus tres tesoros y los recuperase. Su misión tuvo éxito y como recompensa el Rey Edward nombró a Graham su heredero y le prometió el reino de Daventry. *Las crónicas de estos sucesos son narradas en King's Quest I: Quest for the Crown.*



ir Graham se convirtió en un rey bueno e inteligente y con su gran sabiduría y la recuperación de sus tres tesoros, Daventry volvió a prosperar. Pero Graham sabía que tenía que casarse pronto y establecer su propio linaje real con un heredero para el trono. Por eso buscó por todo su reino, pero no encontró a ninguna doncella que tuviera las cualidades necesarias para ser su reina.

Un día, Graham vio en su espejo mágico a una hermosa joven que estaba prisionera en una torre de cristal. El espejo le dijo que su nombre era Valanice, una joven hermosa y buena, que había sido secuestrada de su hogar y llevada a tierras lejanas. Graham decidió ir en su busca y liberarla. Después de un largo y duro viaje la encontró y le pidió que se convirtiera en su reina. *Las crónicas del peligroso viaje de Graham para rescatar a su amada Valanice se relatan en King's Quest II: Romancing the Throne.*



on el tiempo, La reina Valanice y el Rey Graham tuvieron gemelos, un niño y una niña. La vida en Daventry era pacífica y próspera, pero sólo por el momento.

En tierras lejanas vivía un malvado y poderoso brujo, llamado Manannan. Manannan tenía por costumbre secuestrar a los niños varones y convertirlos en sus esclavos para después matarlos, uno a uno, antes de que se hicieran mayores y pudieran representar una amenaza para sus dominios. Sin embargo, su último vasallo, un niño llamado Gwydion, demostró ser un chico muy especial. Gwydion consiguió controlar varios de los hechizos de Manannan, que utilizó contra el brujo para poder escapar de su esclavitud.

Tras un tiempo, los viajes de Gwydion le llevaron a Daventry, no al precioso y pacífico Daventry de otros tiempos, sino a una tierra devastada y sumida en una terrible aflicción. El reino había caído víctima de los destrozos de un temible dragón de tres cabezas, que había incendiado las tierras y matado a mucha gente.

Gwydion pudo utilizar sus nuevos poderes mágicos para destruir al dragón y rescatar a las víctimas que se encontraban cautivas en su guarida. Gwydion fue llevado frente al Rey y la Reina y recompensado





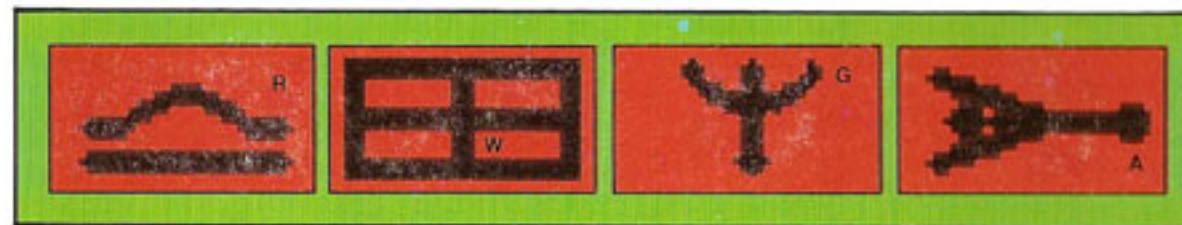
como nunca hubiera podido imaginar en su vida como esclavo de Manannan. *Las crónicas de Gwydion, sus pruebas y viajes, son narradas en King's Quest III: To Heir is Human.*



En los años siguientes, la salud del Rey Graham empeoró y los médicos reales no pudieron curarle. Sólo existía una fruta mágica que se encontraba en las lejanas tierras del Tamir que podría curar y restaurar la salud del monarca de Daventry. La hija de Graham, la princesa Rosella, se puso en marcha para buscar esa fruta mágica que curara a su padre. En su viaje, realizó valientes hazañas y tuvo muchas aventuras. *Las crónicas de los viajes de Rosella y de sus experiencias en las tierras de Tamir se narran en King's Quest IV: The Perils of Rosella.*



Cuando la salud del rey se vio totalmente reestablecida y su familia reunida de nuevo, Graham marchó a dar un paseo por el bosque un claro día de primavera, casi un año después de que Rosella hubiera vuelto de Tamir. El reino había recuperado la paz y prosperidad y sus súbditos estaban muy contentos. Los pájaros cantaban en los árboles, parecía un buen augurio. Mientras Graham pensaba en su buena suerte, desde el este sopló un fuerte viento que levantó hojas y ramas en su camino. Los pájaros dejaron de cantar, el aire se enfrió. Parecía que se acercaba una tormenta. Graham decidió regresar al castillo; su buen humor había sido quebrantado por un oscuro presentimiento. Cuando llegó a la cima de una colina desde donde se veía el castillo, Graham se quedó aterrorizado al ver sólo un espacio vacío. El miedo congeló su corazón. ¿Dónde estaba su familia? ¿Qué les había pasado? "Uuuuu...uuuu". Un buho ululaba tras él, pero Graham no lo podía escuchar ensordecido como estaba por los látidos de su corazón. "Yo sé

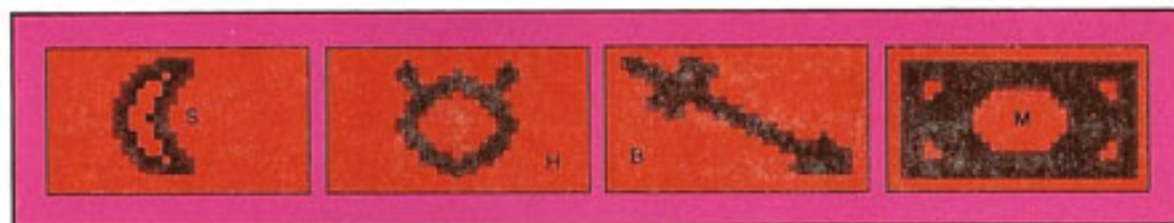


lo que pasó", dijo una voz detrás de él. Graham se dio la vuelta y vio a un gran búho con gafas y vestido de azul. "Yo sé qué le ha pasado a tu castillo", "Lo vi todo", dijo el búho.

*Vuelve a viajar una vez más por el mundo mágico de King's Quest en busca del castillo y de la familia real de Daventry.*







### Cómo leer este manual

En este manual presentaremos la información de la siguiente manera:

LOS COMANDOS DEL MENU aparecerán en MAYUSCULAS.

Ejemplo: SALVAR, RECUPERAR, TERMINAR, PAUSA.

Los comandos que tengas que teclear aparecerán en **negrita**. Ejemplo: 'teclea **cd sierra**'.

Las partes de la línea de mandato que no deban ser tecleadas no aparecerán en **negrita**. Por ejemplo, en el mandato 'teclea **cd \sierra**', 'teclea' no deberá ser tecleada.

[Las teclas a pulsar] aparecerán entre corchetes y separadas del texto adyacente.

Ejemplo: [Spacebar], [Tab], [PageUp]

Los paréntesis no forman parte del mandato y no deben ser tecleados.

Cuando se tengan que pulsar dos o más teclas al mismo tiempo, éstas irán separadas por un **guión** (—). Este guión no debe ser tecleado.

Ejemplo: 'Pulsa [Ctrl-I] para ver el inventario'.

Si aparece un espacio entre dos partes de un mandato, significa que éste debe ser tecleado.

Ejemplo: 'teclea **cd sierra** (en el espacio entre **cd** y **sierra** debe ser tecleado como parte del mandato).

El término 'diskette' hace referencia a discos de almacenamiento de datos de 3,5" ó 5,25".

### Empezando

#### TODOS LOS SISTEMAS: Ficheros Readme

**POR FAVOR:** Si hay algún fichero README en tu diskette de juego, incluye información e instrucciones importantes que no se encontraban disponibles en el momento en que fueron impresos la documentación y el material de este juego.



#### INSTRUCCIONES README EN MS-DOS

**NOTA:** El fichero README está en el disco **STARTUP**.

Desde DOS, teclea **more<readme** para ver el fichero README en pantalla, una vez que hayas cambiado a la unidad donde está insertado el disco **STARTUP**.

#### INSTRUCCIONES README EN EL ATARI ST

**NOTA:** El fichero README está en el disco **STARTUP**.

Para ver el fichero README, pulsa dos veces sobre el icono README.DOC. Verás una caja de mensajes con las opciones de SHOW (VER), PRINT (IMPRIMIR) y CANCEL (CANCELAR). Selecciona SHOW para ver el fichero en pantalla, hoja por hoja. Pulsa [ENTER] para ver la siguiente pantalla. Selecciona PRINT para imprimir el fichero. Selecciona CANCEL para salir de la caja de mensajes.

#### INSTRUCCIONES README EN EL AMIGA

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

#### TODOS LOS SISTEMAS: Empezando

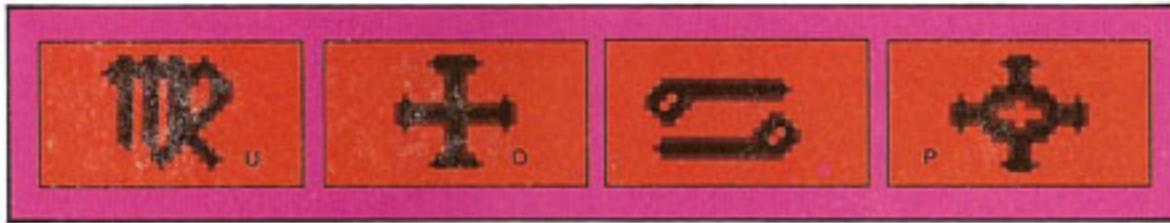
##### Copias de Seguridad

Siempre es recomendable hacer copias de seguridad de los diskettes master del programa para que duren más y para protegerlos de posibles accidentes. Sigue las instrucciones de tu ordenador para hacer copias de todos los discos del juego.

##### Crear un Disco "Salvar Partida"

Aunque juegues desde una unidad de disco duro, quizás quieras formatear un disco en blanco para salvar partidas. Sigue las instrucciones de tu ordenador para formatear un disco en blanco y tenlo a mano para salvar la partida cuando estés jugando. Para más detalles consulta la página 27 "Salvar Partida".





## SISTEMAS MS-DOS

### Opciones de instalación

**IMPORTANTE:** Para que puedas jugar con tu juego Sierra debes tener un disco duro.

Tienes dos opciones de instalación en disco duro:

#### *Instalación completa*

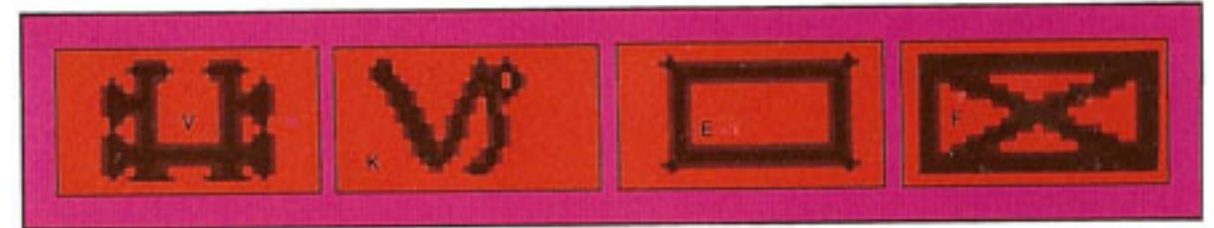
Si tienes suficiente espacio en tu disco duro (6 Megabytes para la versión de 16 colores y 9.2 Megabytes para la versión de 256 colores) y crees conveniente jugar desde tu disco duro. Durante el procedimiento de instalación debes elegir *Instalación completa*.

#### *Instalación pequeña*

Si tienes menos de 6 Megabytes libres para la versión de 16 colores, o 9.2 Megabytes para la de 256 colores, o no quieres ocupar todo este espacio en tu disco duro. Puedes elegir instalar el juego parcialmente en tu disco duro seleccionando la opción "INSTALACION PEQUEÑA", lo que copiará el contenido de tu disco STARTUP. Este modo te ocupará 1 Megabyte en tu disco duro. Según vayas jugando, el programa te pedirá que insertes otros discos.

### Instalando tu juego Sierra

1. Haz copias de todos los discos que usarás para instalar y jugar con este programa.
2. Localizado el disco STARTUP. Colócalo en tu unidad de disco.
3. Teclea la letra de la unidad que contenga el disco STARTUP y pulsa [ENTER].  
Ejemplo: **a:** y pulsa [ENTER]. Teclea **install** y pulsa [ENTER].



4. Se te pedirá que teclees la letra del disco duro en el que quieres instalar el juego (normalmente C). Teclea la letra y pulsa [ENTER].
5. El programa de instalación examinará el equipo que tienes y elegirá las mejores opciones disponibles. Si estás satisfecho con las opciones elegidas, pulsa [ENTER] para confirmarlas. Si deseas cambiar alguna o todas las opciones, ilumina la opción que desees cambiar y pulsa [ENTER]. Sigue las instrucciones de la parte inferior de la ventana para completar el proceso de instalación.  
**NOTA:** Si deseas evitar el procedimiento de autodetección del programa install, teclea **install-m** en el paso 3. Esto te permitirá instalar el juego manualmente.

### Instrucciones de carga

Desde el directorio raíz (o el del juego) teclea las iniciales del juego (ejemplo: **kq5** para King's Quest V) y pulsa [ENTER].

**NOTA:** Las iniciales del juego **SIEMPRE** serán las mismas que el nombre del subdirectorio.

## ATARI ST

### Opciones de instalación en disco duro

Tienes dos opciones de instalación en disco duro:

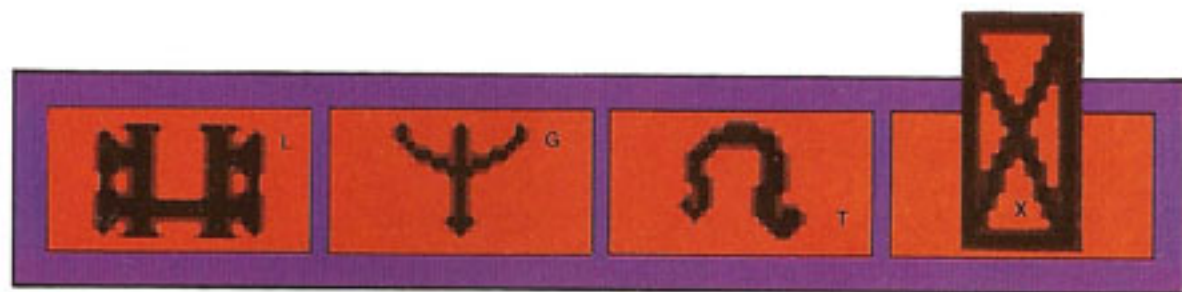
#### *Instalación completa*

Copia el contenido de todos los discos del juego a tu disco duro.

#### *Instalación pequeña*

Copia sólo el contenido de tu disco STARTUP en tu disco duro.





Mientras juegues una partida te pedirá que insertes los demás discos de juego. El procedimiento **INSTALL** te recomendará la *Instalación pequeña* si tu unidad de disco duro no tiene espacio suficiente para almacenar el juego.

### Instalando tu juego Sierra

1. Abre el disco duro pulsando dos veces sobre su icono correspondiente.
2. Crea una nueva carpeta seleccionando la opción **NUEVA CARPETA** del menú de Ficheros. Dale un nombre a la nueva carpeta y después ábrela pulsando dos veces sobre su icono.
3. Inserta el disco **STARTUP** en la unidad a:
4. Copia el disco **STARTUP** en la nueva carpeta llevando el icono de la unidad a: a la ventana que abriste en el Paso 2.
5. Repite los pasos 3 y 4 para cada uno de los otros discos de juego.
6. Guarda los discos master en un lugar seguro.

### Selecciona un dispositivo de música (opcional)

Tu juego Sierra está ajustado inicialmente para transmitir la música y sonidos a través de los altavoces internos del Atari ST. Si tienes un sintetizador MIDI de apoyo, quizá puedas poner en marcha el programa **MUSIC** para que el juego toque música a través del sintetizador.

1. Abre la carpeta/disco pulsando dos veces sobre su icono.
2. Pon en marcha el programa **MUSIC** pulsando dos veces sobre el icono **MUSIC.PRG**.
3. Selecciona **MUSIC DEVICE** del menú de Opciones.
4. Selecciona tu sintetizador (o "Sonido Interno del Atari ST") pulsando sobre el botón apropiado. Después pulsa sobre **OK**.



5. Selecciona **INSTALL.GAME** del menú de ficheros. Esto reemplazará el fichero **RESOURCE.CFG** en tu disco.

**Nota:** Es importante encender tu sintetizador antes de empezar el juego.

### Instrucciones de carga

1. Abre el disco pulsando dos veces sobre su icono, después abre la carpeta del juego pulsando dos veces sobre el icono de carpeta de juego.
2. Pon en marcha el juego pulsando dos veces sobre **SIERRA.PRG**.

**NOTA:** SI HAS REALIZADO LA INSTALACION PEQUEÑA, EL PROGRAMA TE PEDIRA QUE INSERTES DISCOS DEL JUEGO SEGUN LOS VAYA NECESITANDO.

## AMIGA

### Opciones de instalación en disco duro

**NOTA:** Si quieres jugar este programa de Sierra, necesitarás como mínimo 1 Mega de memoria RAM.

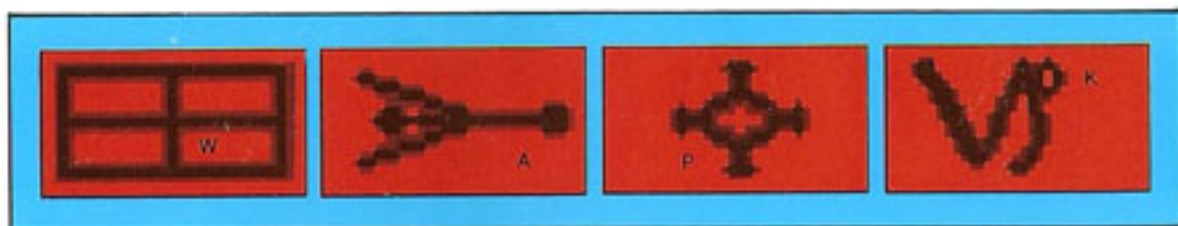
**NOTA:** **RENOMBRA** tus copias de todos los discos de juego para quitar las palabras "COPY OF" del nombre del disco. Si las palabras "COPY OF" no son eliminadas de los nombres de los discos de **TODAS** las copias, el sistema continuará pidiendo el disco original y el juego no funcionará.

Tienes dos opciones de instalación en disco duro:

#### *Instalación completa*

Copia el contenido de todos los discos del juego a tu disco duro.





### Instalación pequeña

Copia sólo el contenido de tu disco STARTUP en tu disco duro. Mientras juegues una partida, el programa te pedirá que insertes los demás discos de juego. El procedimiento INSTALL te recomendará la *Instalación pequeña* si tu unidad de disco duro no tiene espacio suficiente para almacenar el juego.

### Instalando tu juego Sierra

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

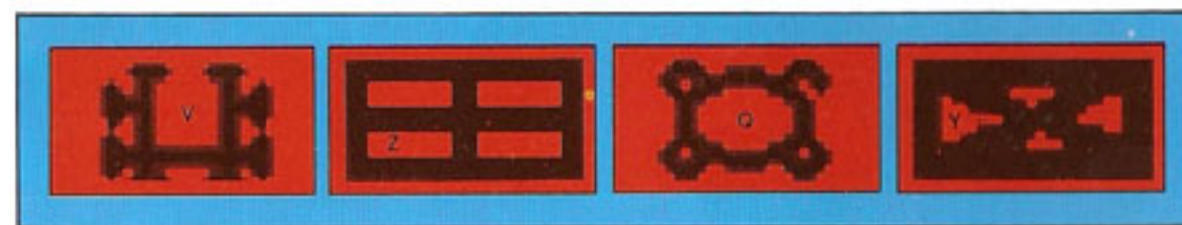
**Nota:** Si tu disco duro no es el dispositivo DH0, asegúrate de cambiar el directorio destino por defecto por el positivo correcto. Por ejemplo, en el Amiga 3000, el directorio por defecto debería ser cambiado por WORK.

### Instrucciones de carga

#### Desde Diskettes:

**NOTA: DEBES TENER DOS UNIDADES DE DISCO PARA JUGAR DESDE DISKETTES.**

1. Inserta el disco DUAL FLOPPY PLAY en la unidad DF0.
2. Enciende el ordenador.
3. Inserta el disco de JUEGO 1 en el drive DF1. Se te pedirá que insertes los demás discos según se vayan necesitando.



**NOTA: EL DISCO DUAL FLOPPY PLAY DEBE PERMANECER EN LA UNIDAD DF0.**

#### Desde Disco Duro:

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

### AMIGA 1000

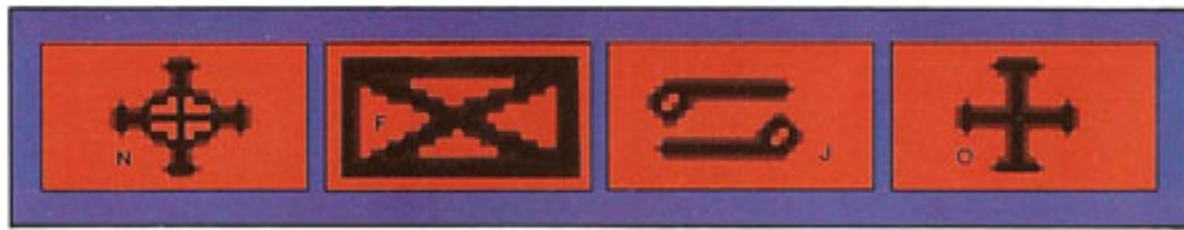
#### Instrucciones de carga sin disco duro

1. Arranca tu sistema con Kickstart.
2. Cuando aparezca el icono del disco Workbench en pantalla, inserta el disco DUAL FLOPPY PLAY en la unidad DF0.
3. Inserta el disco de JUEGO 1 en la unidad DF1. Se te pedirá que insertes los demás discos según se vayan necesitando.

**NOTA: EL DISCO DUAL FLOPPY PLAY DEBE PERMANECER EN LA UNIDAD DF0.**

**Nota para usuarios expertos de Amiga:** El juego buscará información en todas las unidades disponibles. Si tienes más de dos unidades de disco y/ o un disco RAM, podrás cargar discos del juego en esas unidades para ganar tiempo.





## Jugando tu juego Sierra

### TODOS LOS SISTEMAS

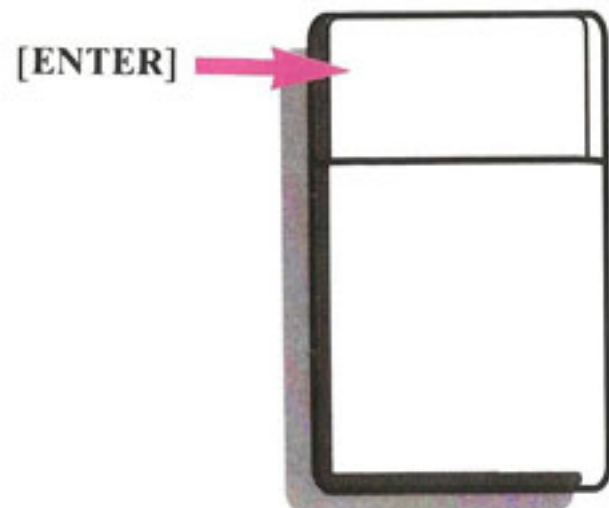
#### Usando ratón

Para activar la barra de iconos mueve el cursor hacia la parte superior de la pantalla. Para posicionar el cursor de pantalla mueve el ratón a la posición deseada. Para mover al personaje posiciona el cursor y pulsa el botón del ratón. Para ejecutar una orden pulsa el botón del ratón (usuarios de ratón con varios botones pulsar el botón *izquierdo*).

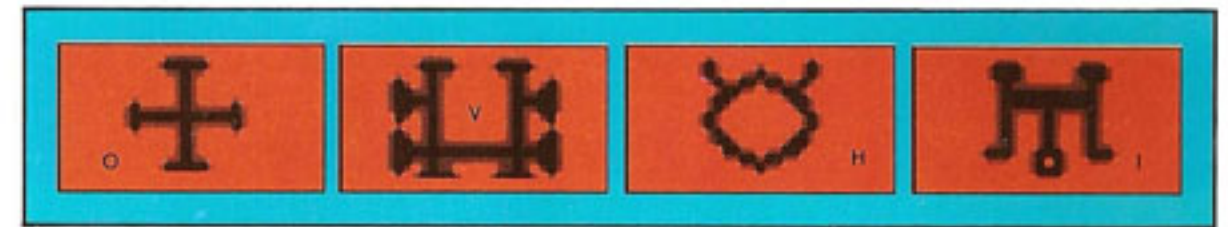
**NOTA:** Si la barra de iconos ha sido activada usando el ratón, no podrás usar el teclado para cambiar entre las distintas elecciones.

**NOTA USUARIOS TANDY:** Asegúrate de instalar el driver de ratón antes de cargar el juego si estás fuera del entorno Deskmate.

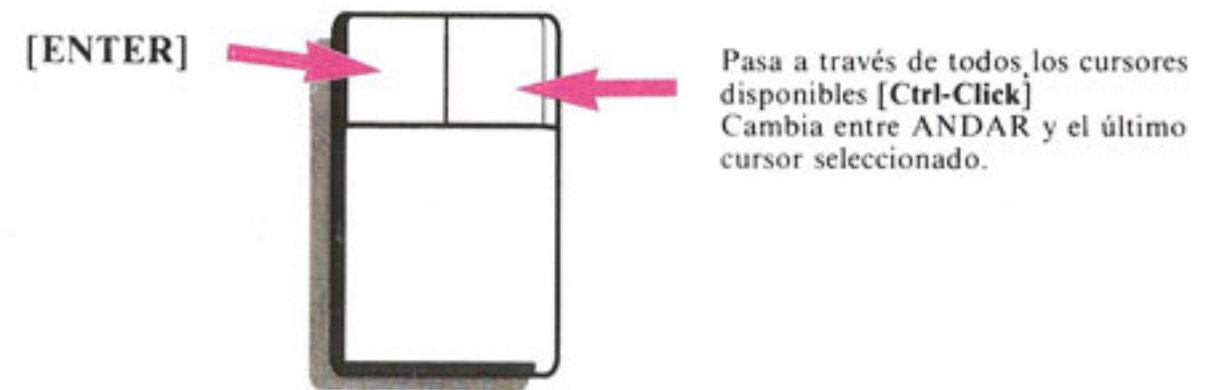
#### Ratón con un botón



[SHIFT-CLICK]  
Pasa a través de todos los cursores disponibles.  
[Ctrl-Click]  
Cambia entre ANDAR y el último cursor seleccionado.

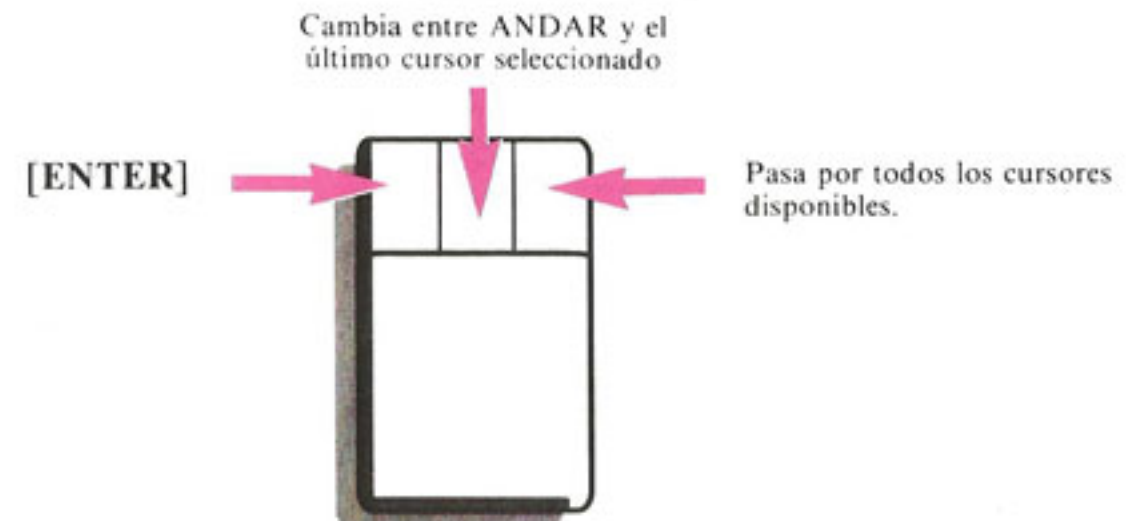


#### Ratón con dos botones



Pasa a través de todos los cursores disponibles [Ctrl-Click]  
Cambia entre ANDAR y el último cursor seleccionado.

#### Ratón de tres botones

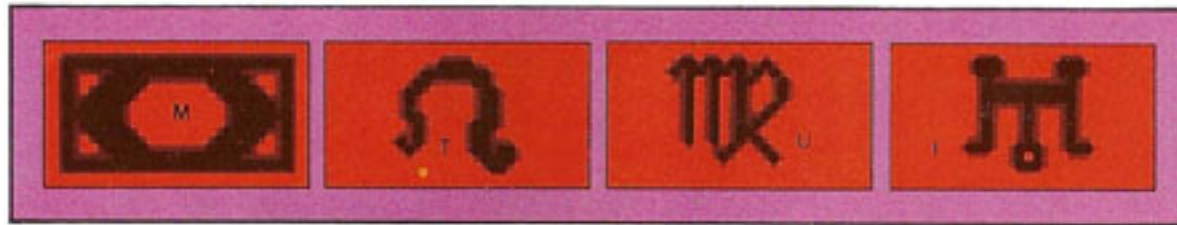


Cambia entre ANDAR y el último cursor seleccionado

Pasa por todos los cursores disponibles.

Para otros mandatos, los usuarios de ratón pueden utilizar el teclado numérico.

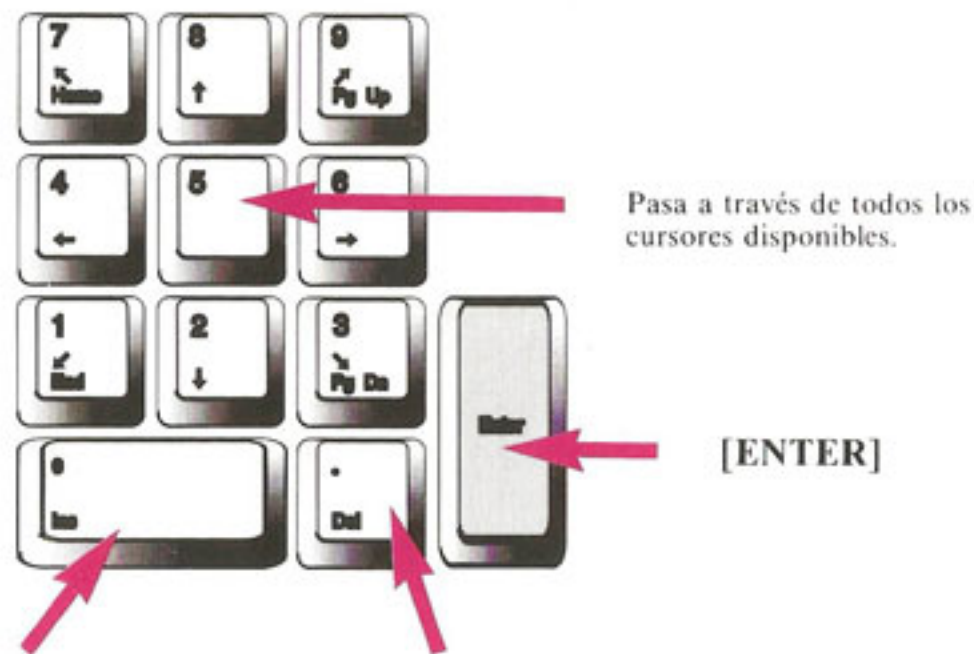




## Usando el teclado

Para colocar el cursor en pantalla o mover tu personaje usando el teclado pulsa la tecla de dirección deseada sobre el *teclado numérico*. Para que tu personaje se pare vuelve a pulsar la misma tecla de dirección. Para ejecutar una orden pulsa [ENTER]. Para mover el cursor de pantalla o el personaje del juego en incrementos más pequeños para posiciones muy precisas mantén pulsada la tecla [SHIFT] y usa las teclas de dirección. Para instrucciones más detalladas mira a continuación.

### Teclado Numérico



Cambia entre ANDAR y el último cursor seleccionado.

Abrir barra de iconos.

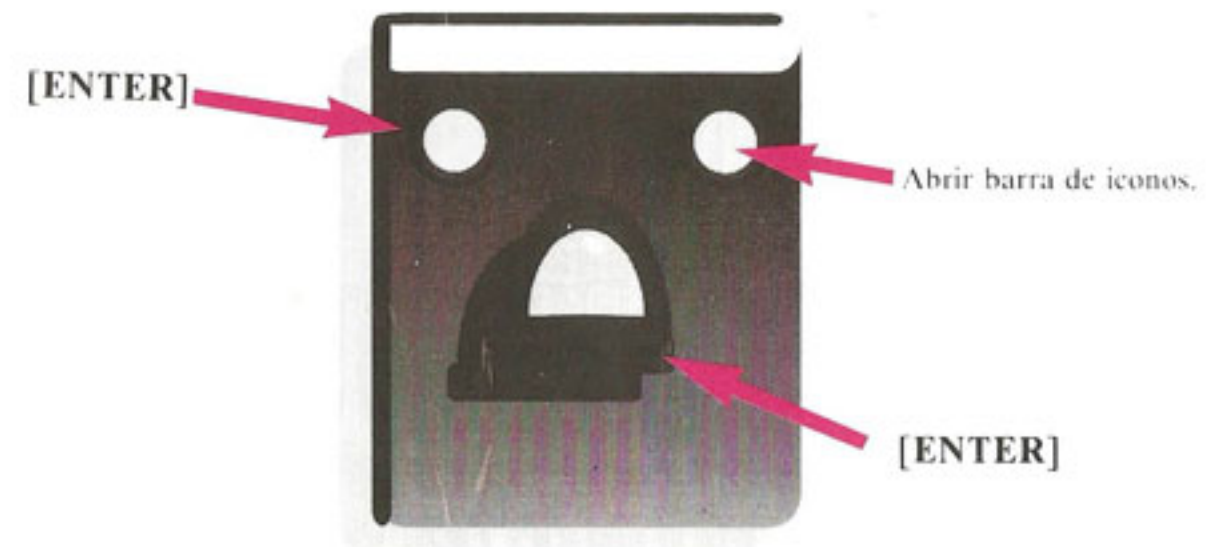
Pasa a través de todos los cursores disponibles.

[ENTER]



## Usando un joystick

Para colocar el cursor en pantalla utilizando el joystick, mueve el joystick en la dirección deseada. Para ejecutar una orden, pulsa el botón DISPARO. Para instrucciones del joystick más detalladas, mira a continuación.



[ENTER]

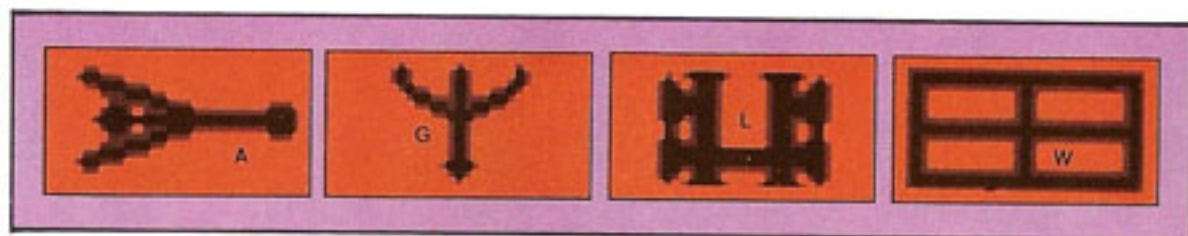
Abrir barra de iconos.

[ENTER]

Los usuarios del joystick pueden utilizar el teclado numérico para las demás órdenes.

**NOTA:** Salvo los puntos de sólo ratón, todas las instrucciones del juego que se describen a continuación son para el teclado. También puedes utilizar los mandatos del joystick o ratón. Por favor consulta la sección anterior para conocer los equivalentes del ratón y joystick a los mandatos del teclado.





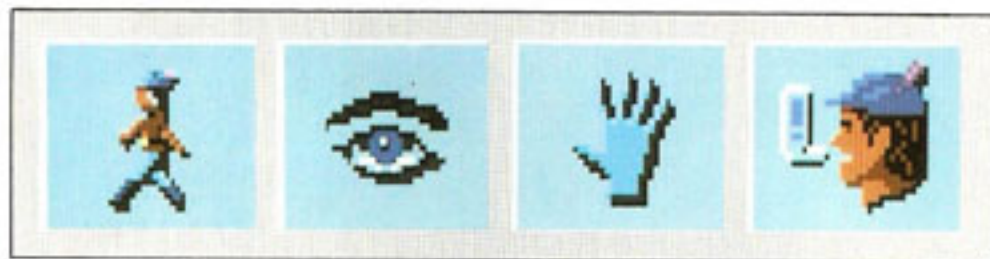
## USANDO ICONOS Y CURSORES

En la parte superior de la pantalla hay una barra de iconos que incluye los iconos que pueden ser seleccionados para ejecutar las distintas órdenes de que dispones.

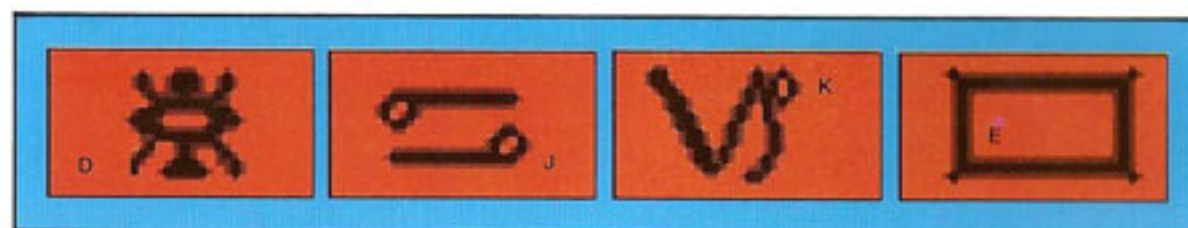
Para abrir la barra de iconos, pulsa [ESC] o mueve el cursor a la parte superior de la pantalla.

Algunos iconos tienen un menú de opciones. Pulsa la tecla [Tab] para pasar de un icono a otro.

**Nota:** Los iconos que aparecen a continuación son los estándar de Sierra. Iconos y cursores adicionales pueden estar disponibles en tu juego. Para más información usa, por favor, el icono Ayuda.

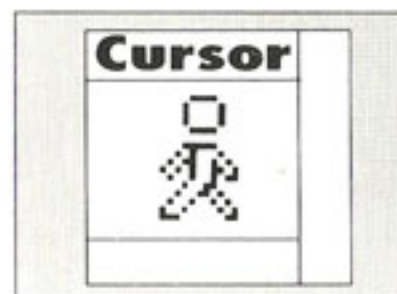


\* Nota: Podría haber una ligera variación en la apariencia de este icono en diferentes juegos. Si no estás seguro de su propósito, pulsa el icono de ayuda (el de la interrogación), que se encuentra a la derecha de la barra de iconos.



### El Icono *Andar*\*

Selecciona *Andar* cuando quieras llevar al personaje de un lugar a otro de la pantalla. El personaje que está *andando* seguirá moviéndose hasta que encuentre un obstáculo en su camino.



### El Cursor *Andar*\*

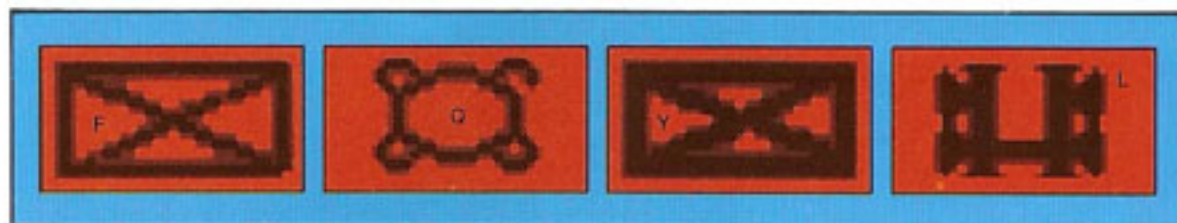
(sólo en el modo ratón)

Cuando seleccionas *Andar* el cursor pasará a ser una figura andante. Coloca los pies de la figura sobre el lugar donde quieras mover el personaje y pulsa el botón del ratón. Evitando los obstáculos del camino, el personaje se moverá a esa posición.

**NOTA:** En el modo joystick y teclado, se supone que el punto hacia donde se dirige el personaje es el borde de la pantalla en la dirección del movimiento. Es decir, que el personaje seguirá andando y se saldrá de la pantalla si no lo paras. En pantalla no aparece ningún cursor especial.

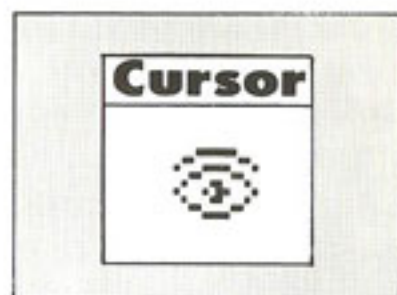
\* Nota: Podría haber una ligera variación en la apariencia de este icono en diferentes juegos. Si no estás seguro de su propósito, pulsa el icono de ayuda (el de la interrogación), que se encuentra a la derecha de la barra de iconos.





### El Icono *Mirar*\*

Selecciona *Mirar* cuando quieras que tu personaje mire algo que haya en la pantalla.



### El Cursor *Mirar*\*

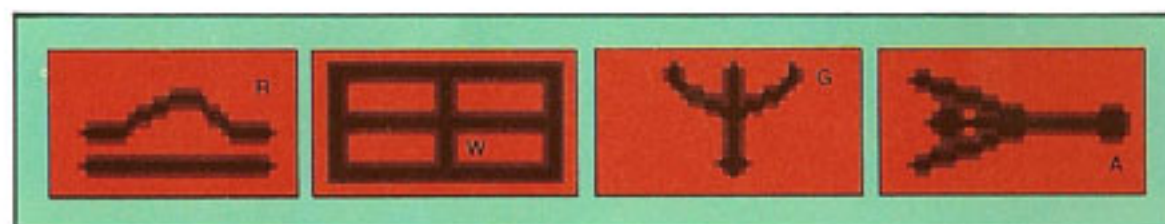
Cuando selecciones *Mirar* el cursor se convertirá en un ojo. Coloca el ojo sobre la posición deseada y pulsa [ENTER]. Si hay algo que ver en ese lugar, aparecerá un mensaje.



### El Icono *Acción*\*

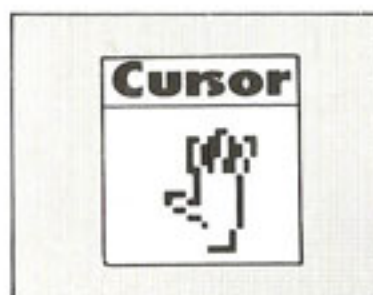
Selecciona *Acción* cuando quieras que el personaje realice una acción sobre un objeto. (Por ejemplo, saltar sobre una roca, beber de una charca de agua, etc.).

\* Nota: Podría haber una ligera variación en la apariencia de este icono en diferentes juegos. Si no estás seguro de su propósito, pulsa el icono de ayuda (el de la interrogación), que se encuentra a la derecha de la barra de iconos.



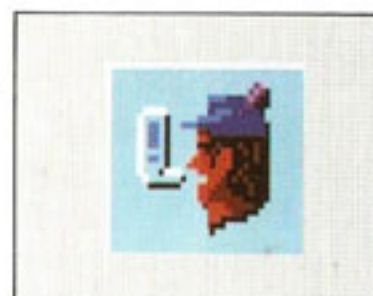
### El Cursor *Acción*\*

Cuando selecciones *Acción*, el cursor se convertirá en una mano. Coloca la mano sobre el lugar deseado y pulsa [ENTER]. Se producirá entonces la acción seleccionada.



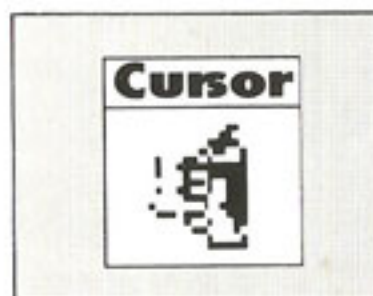
### El Icono *Hablar*\*

Selecciona *Hablar* cuando quieras entablar una conversación entre dos personajes del juego.



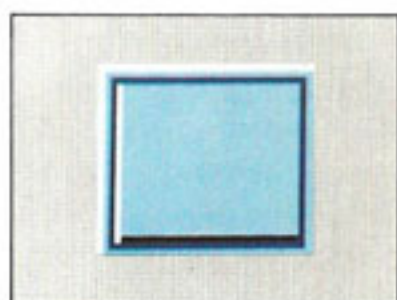
### El Cursor *Hablar*\*

Cuando selecciones *Hablar* el cursor pasará a ser una Cabeza parlante. Coloca la boca sobre la persona (o cosa) con la que quieras hablar y pulsa el botón del ratón o pulsa [ENTER]. Si se puede entablar una conversación, el personaje empezará a hablar.



\* Nota: Podría haber una ligera variación en la apariencia de este icono en diferentes juegos. Si no estás seguro de su propósito, pulsa el icono de ayuda (el de la interrogación), que se encuentra a la derecha de la barra de iconos.





### El Icono *Objeto*\*

El icono *Objeto* muestra el último Objeto seleccionado del inventario. Selecciona *Objeto* cuando quieras ver o utilizar ese objeto.

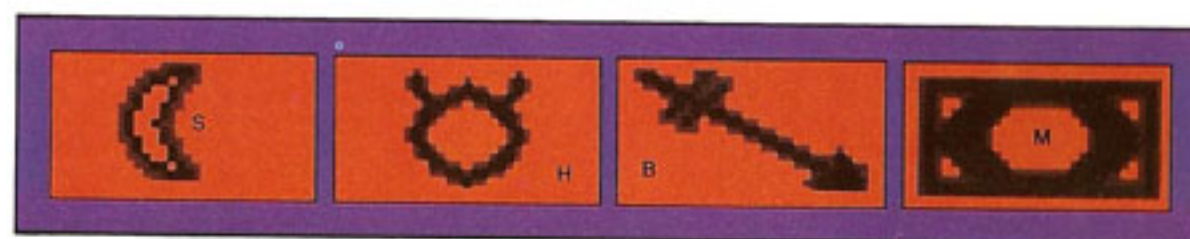


### El Icono *Inventario*\*

Selecciona *Inventario* cuando desees ver o elegir los objetos que llevas actualmente. Dentro de la pantalla de Inventario aparecen varias opciones: ?, Mirar, Accionar y OK. Elige ? y pulsa sobre cualquier icono de la barra para aprender su función. Elige Mirar y pulsa sobre cualquier

objeto del inventario para conseguir una descripción del mismo. Selecciona Accionar y el cursor *Acción* para usar un objeto del inventario sobre otro que esté en el mismo (ejemplo: poner joyas en una bolsa). Para elegir un objeto para ser usado pulsa sobre el icono flecha y después sobre el objeto deseado. (Ver Cursores de los Objetos del Inventario, abajo). Elige OK para abandonar la pantalla de Inventario y volver al juego.

\* Nota: Podría haber una ligera variación en la apariencia de este icono en diferentes juegos. Si no estás seguro de su propósito, pulsa el icono de ayuda (el de la interrogación), que se encuentra a la derecha de la barra de iconos.



### El Cursor *Objeto del Inventario*\*

Cada objeto del inventario tiene un cursor especial de *objeto* asociado a él. Cada uno de esos cursores se parecen al objeto que representan. Los cursores de *objeto* pueden ser usados para realizar una acción del juego con cosas del inventario.

Para usar un cursor *Objeto en el juego* sigue estos pasos:

1. En el juego elige el icono Inventario desde la barra de iconos o pulsa la tecla [TAB].
2. Mueve el cursor flecha al objeto del inventario que desees usar y pulsa [ENTER]. El cursor cambiará para parecerse al objeto seleccionado.
3. Elige el icono OK. Saldrás de la pantalla del inventario hacia el juego.
4. Mueve el cursor *Objeto* al lugar en pantalla donde quieres usarlo y pulsa [ENTER].

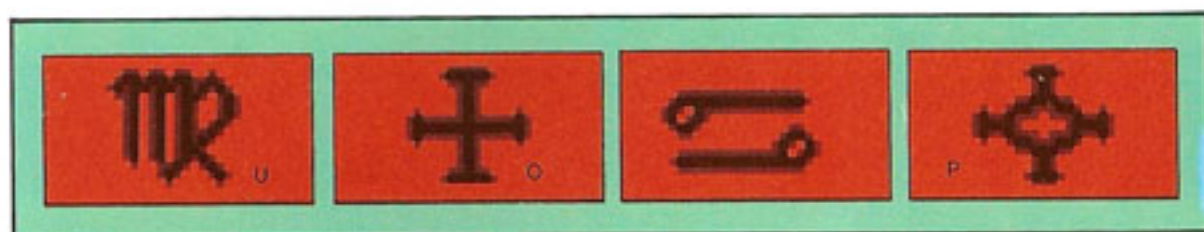


### El Icono *Sistema*\*

Cuando eliges el icono *Sistema*, varias opciones aparecerán en pantalla: SALVAR, RECUPERAR, RECOMENZAR, SALIR, JUGAR, TEXTO (en algunos juegos), VOLUMEN, VELOCIDAD y DETALLE.

\* Nota: Podría haber una ligera variación en la apariencia de este icono en diferentes juegos. Si no estás seguro de su propósito, pulsa el icono de ayuda (el de la interrogación), que se encuentra a la derecha de la barra de iconos.





Elige **SALVAR** cuando quieras almacenar el juego actual. Elige **RECUPERAR** para cargar un juego previamente salvado.

Para más instrucciones sobre salvar y cargar juegos mira la página 28.

Elige **RECOMENZAR** para empezar el juego de nuevo.

Elige **SALIR** para parar de jugar y retornar al sistema operativo de tu ordenador.

El control de **VELOCIDAD** ajusta la velocidad de movimiento de tu personaje en pantalla.

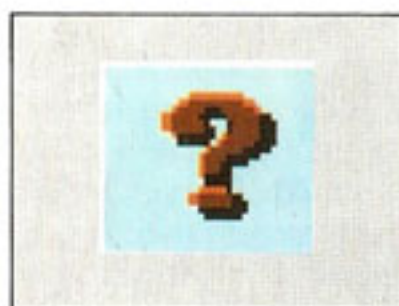
Sitúa el cursor sobre el control y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para moverlo hacia arriba (más rápido) o hacia abajo (más lento).

El control de **VOLUMEN** ajusta el volumen de la música y efectos sonoros del juego. Sitúa el cursor sobre el control y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para moverlo hacia arriba (más alto) o hacia abajo (más bajo). **NOTA:** En sistemas que sólo usan el altavoz interno, este control no ajustará el nivel de sonido, sino que lo encenderá (hacia arriba) o lo apagará (hacia abajo).

El control de **DETALLE** ajusta la cantidad de animaciones no esenciales del juego: si en tu ordenador el juego va muy despacio, deberás ajustar este control para eliminar las animaciones no esenciales. Sitúa el cursor sobre el control y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para moverlo hacia arriba (más detalle) o hacia abajo (menos detalle).

El control de **TEXTO**, disponible sólo en algunos juegos, ajusta la cantidad de tiempo que los mensajes de texto permanecerán en pantalla. Sitúa el cursor sobre el control y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para moverlo hacia arriba (menos tiempo para leer) o hacia abajo (más tiempo para leer).

\* **Nota:** Podría haber una ligera variación en la apariencia de este icono en diferentes juegos. Si no estás seguro de su propósito, pulsa el icono de ayuda (el de la interrogación), que se encuentra a la derecha de la barra de iconos.



### El Icono *Ayuda* (?)

Selecciona *Ayuda* cuando necesites recordar qué hacen los distintos iconos en el juego.

### Hechizos Mágicos

De vez en cuando tendrás que utilizar la varita de Crispin para lanzar algunas letras mágicas. En esos momentos verás una ventana donde aparecerá el hechizo que puedes lanzar y cuatro símbolos. Estos son los símbolos que activan el hechizo. Debajo de los símbolos están las letras. Para que funcione el hechizo, busca cada símbolo y su letra correspondiente en tu manual del juego y selecciona la letra que corresponda al símbolo en la pantalla. Comprueba que haces esto en orden, de izquierda a derecha. Si emparejas correctamente las letras y los símbolos, el hechizo funcionará.

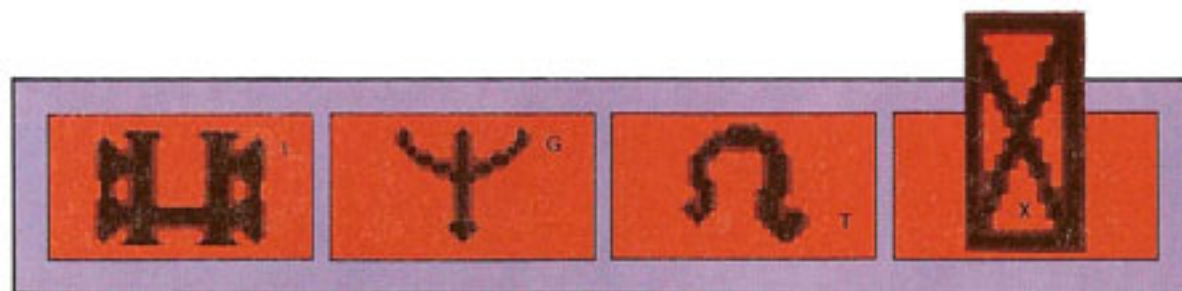
### Pausa en el juego

Si quieres hacer una pausa en el juego, selecciona el icono de *Sistema* desde la barra de iconos. El juego parará hasta que selecciones **JUGAR** para continuar. También si sacas la barra de iconos, el juego entrará en modo pausa.

### Salvando tu partida

¡¡**IMPORTANTE!!** Si no deseas salvar partidas en tu disco duro, deberás tener un disco formateado aparte antes de salvar una partida.





Como cada disco sólo puede tener un número limitado de partidas, te recomendamos que tengas más de un disco formateado para asegurarte de que tienes espacio suficiente para salvar las partidas. Para que puedas cometer errores y realizar exploraciones creativas te recomendamos que salves frecuentemente tu partidas y que las salves en diferentes momentos del juego. Además, salva tu partida antes de enfrentarte a situaciones potencialmente peligrosas. También deberás salvar tu partida cuando hayas hecho progresos significativos. Nombra tus partidas salvadas utilizando frases estándar. Por ejemplo, si estás en una playa puedes llamar a tu partida "estar en la playa" o simplemente "playa".

### Salvando tu partida a discos floppy

1. Selecciona el icono de *Sistema* de la barra de iconos y selecciona la opción SALVAR. Aparecerá el menú de salvar partida.
2. Si estás jugando desde un disco duro y salvando a un diskette, recibirás instrucciones de insertar tu disco para salvar partidas en la unidad de disco (ejemplo: a:). Usando la tabla [TAB] elige CAMBIAR DIRECTORIO\*.
3. Pulsa [Ctrl-C] para borrar la línea de mandatos y teclea el nombre de tu unidad de disco y el nombre del directorio al que deseas salvar.
4. Inserta el disco y el nombre del directorio al que deseas salvar.
5. Selecciona OK y pulsa [ENTER].
6. Teclea la descripción de tu partida salvada y pulsa [ENTER].

\* El término "directorio" se refiere a directorios, cajones y carpetas.

### Salvando tu partida a un disco duro

NOTA: Si seleccionas salvar partidas en tu unidad de disco duro, te sugerimos que crees uno o más directorios de salvar partidas en tu disco duro. Consulta las instrucciones de tu ordenador para crear directorios.

1. Selecciona el icono de *Sistema* de la barra de iconos y después SALVAR. Aparecerá el menú Salvar Partida.



2. Si deseas salvar una partida en otro directorio\*, selecciona CAMBIAR DIRECTORIO\*. Pulsa [Ctrl-C] para borrar la línea de mandatos y teclea el nombre de la unidad y el del nuevo directorio\*.
3. Selecciona OK y pulsa [ENTER].
4. Teclea la descripción de tu juego salvado y pulsa [ENTER] para salvar el juego.

### Recuperando tu partida

1. Selecciona el icono de *Sistema* de la barra de iconos y después selecciona RECUPERAR. Sigue las instrucciones de pantalla, que te indicarán cuándo seleccionar el juego a recuperar.
2. Ilumina el juego deseado y selecciona RECUPERAR.
3. Si el juego que quieres recuperar está en un directorio\* diferente, selecciona CAMBIAR DIRECTORIO\* y después teclea el nombre del directorio\* desde donde deseas recuperar.

### Terminando tu partida

Para terminar una partida selecciona el icono de *Sistema* de la barra de iconos y después SALIR.

### Volviendo a empezar una partida

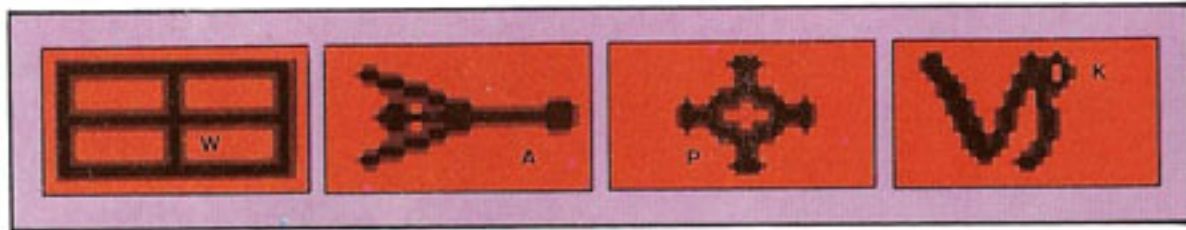
Para volver a empezar una partida selecciona el icono de *Sistema* de la barra de iconos y después RECOMENZAR.

### Ventanas de mensajes

Durante la partida aparecerán de vez en cuando las ventanas de mensajes. Cuando hayas leído el mensaje, pulsa [ENTER] para salir de la ventana y seguir jugando.

NOTA: Algunas ventajas de mensajes están controladas por el programa y no pueden ser borradas pulsando [ENTER]. Esas ventanas se borrarán automáticamente, dependiendo del ajuste de velocidad de texto (ver control de TEXTO, página 26).





## SUGERENCIAS

**MIRA** por todas partes. Explora detenidamente tus alrededores. Abre puertas y cajones. Mira detenidamente todos los objetos que encuentres o perderás importantes detalles.

**EXPLORA** atentamente cada zona del juego y **DIBUJA UN MAPA**. Toma notas de cada zona que visites y reúne información sobre los objetos que se encuentran ahí y zonas peligrosas cercanas. Si olvidas una zona, puedes perder una pista importante.

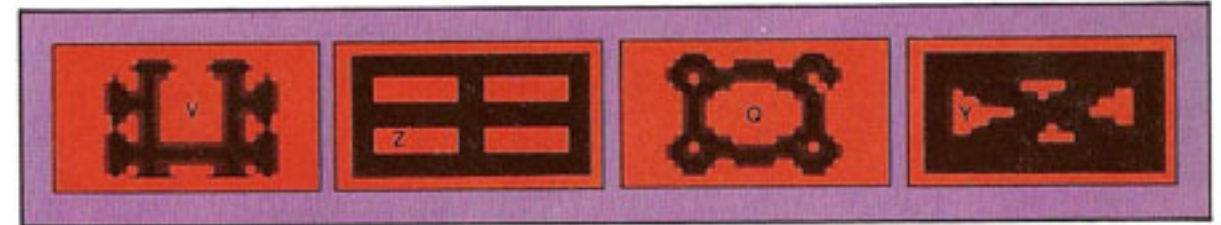
**COGE** los objetos que creas vas a necesitar. Para ver el inventario de objetos selecciona en cualquier momento el icono **Inventario**.

**UTILIZA** los objetos que hayas recogido para resolver los problemas del juego. Diferentes aproximaciones pueden llevar a diferentes resultados. **TEN CUIDADO** y permanece alerta todo el tiempo - ¡el desastre puede aparecer en los lugares más increíbles!

**SALVA TU JUEGO FRECUENTEMENTE** especialmente cuando estés a punto de probar algo nuevo o potencialmente peligroso. De esta manera, si pasa lo peor, no tendrás que empezar todo desde el principio. Salva las partidas en diferentes momentos para que puedas regresar siempre al punto deseado del juego. De hecho, esto te permitirá retroceder a través del tiempo y hacer otras cosas si quieres.

**NO TE DESANIMES** si llegas a un obstáculo que parece infranqueable. No desesperes. Pasa algún tiempo explorando otra zona y regresa después. Cada problema en el juego tiene como mínimo una solución y algunos tienen más de una. A veces si resuelves el problema de una manera será más difícil resolver el siguiente y a veces será más fácil. Si te quedas bloqueado, puedes intentar regresar a un punto anterior en el juego y seleccionar otro trayecto. Si todo esto falla puedes comprar el **LIBRO DE PISTAS**.

**BUSCA AYUDA**. Quizá sea útil (y divertido) jugar con un amigo. Dos (o más) cabezas son mejor que una a la hora de interpretar las pistas y resolver los problemas.



## ¿PROBLEMAS CON LOS DISCOS?

### AYUDA TECNICA (SOLO MS-DOS)

Si aparece cualquiera de los siguientes mensajes mientras juegas con *tu juego Sierra*:

**CRC ERROR:** este mensaje te indica que tienes un diskette defectuoso.  
**DATA ERROR READING DRIVE A:** este mensaje te indica que tienes un diskette defectuoso.

**GENERAL FAILURE READING DRIVE A:** este mensaje puede indicar que estas intentando leer un disco MS-DOS de alta densidad en una unidad de disco de baja densidad.

**INSERT DISK #—:** (cuando tienes insertado ese disco) indica que necesitas crear un disco de arranque. Mira DISCO DE ARRANQUE, INSTRUCCIONES.

**NOT ENOUGH SPACE ON DRIVE TO INSTALL GAME:** (cuando has dejado libres 6 Megabytes en tu disco duro para la versión de 16 colores, o 9 Megabytes para la versión del 256 colores) indica que la versión de DOS que estas usando ha creado una tabla de localización de ficheros que el programa del juego no lee correctamente. Reinstala el programa, elige SMALL INSTALL durante el proceso de instalación. Esto copiara el diskette STARTUP en tu disco duro. Copia el resto de los discos uno a uno a C:\SIERRA KQ5 tecleando `copy *.* c:\sierra\kq5`.

**OUT OF HUNK:** este mensaje te indica que tienes instalados demasiados residentes en RAM, programas como Windows, Sidekick, DOS shell, u otros programas que permanecen residentes en la memoria de tu ordenador. Arrancar tu ordenador desde un DISCO DE ARRANQUE resolverá tus problemas. Mira DISCO DE ARRANQUE, INSTRUCCIONES.

### “PROBLEMAS CON PANTALLA VACIA”

Si despues de cargar el juego, ves la pantalla vacía:

Seguramente has elegido incorrectamente la tarjeta gráfica o de sonido





durante el proceso de instalación. Vuelve a instalar el programa y elige de nuevo.

Si después de cargar el programa ves la pantalla vacía con el cursor del ratón:

Puedes tener una tarjeta SoundBlaster sin el chip CMS instalado, y durante la instalación has elegido GameBlaster. Reinstala el programa y selecciona AdLib.

Por favor, intenta estas soluciones antes de pensar que el disco está estropeado.

**NOTA:** Los programas de Sierra requieren una gran cantidad de memoria (RAM) para poder funcionar correctamente. Si tienes problemas y quieres saber de cuántas memorias dispones, teclea desde el sistema operativo: CHKDSK [ENTER]. Un sistema típico tendrá:

655360 Bytes de memoria total (640K).  
597842 Bytes libres (598K).

Si tu memoria disponible es menor de 570K, por favor, utiliza un disco de arranque.

## DISCO DE ARRANQUE, INSTRUCCIONES

Arrancando tu ordenador con un disco de arranque antes de jugar con *tu juego Sierra*, los programas residentes no serán cargados en memoria.

**NOTA: EL COMANDO FORMAT DEBE SER USADO CON PRECAUCION PARA EVITAR BORRAR TODA LA INFORMACION ALMACENADA EN TU DISCO ACTIVO. POR FAVOR SIGA LAS INSTRUCCIONES CON ATENCION.**

Formatea un disco en blanco con los ficheros del sistema DOS (utilizando /s) para crear un disco cargable.

## FORMATEAR DESDE UNA UNIDAD DE DISCO DURO

1. Inserta el disco en blanco en la unidad a:
2. Ante el aviso C, teclea: `format a:/s` [ENTER].



**Nota:** Si tu unidad A: es una unidad 5.25 de alta densidad y estás utilizando discos de baja densidad, deberás teclear: `format a:/s/t:40/n:9`. Si tu unidad es de 3.5 alta densidad, y estás utilizando discos de baja densidad, teclear: `format a:/s/t:80/n:9`.

3. Sigue las instrucciones del DOS.

## FORMATEAR DESDE UNA UNIDAD DE DISCO

1. Inserta tu disco original de DOS en la unidad A.
2. Ante el aviso A, teclea: `format a:/s` [ENTER].
3. Comprueba que utilizas un disco en blanco en la unidad a: cuando recibas la instrucciones del programa FORMAT.
4. Sigue las instrucciones del DOS.

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

5. Inserta tu nuevo disco de arranque en la unidad A:.
6. Teclea a: [ENTER].
7. Teclea: `copy con config.sys` [ENTER].
8. Teclea: `files=20` [ENTER].
9. Pulsa [F6] y después [ENTER].

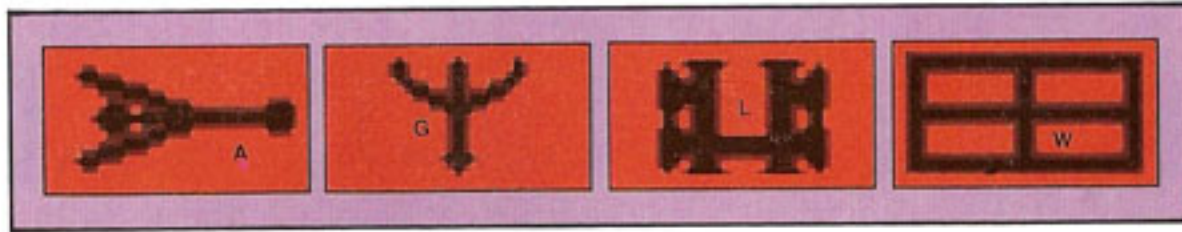
Debería aparecer el mensaje: **1 File(s) copied.**

**SI ESTAS USANDO UNA VERSION DE DOS 4.00 ó 4.01 SIGUE LOS PASOS QUE SE DESCRIBEN A CONTINUACION PARA CREAR UN FICHERO AUTOEXEC.BAT. SI USAS UNA VERSION DIFERENTE DE DOS, VE A DRIVERS DE RATON. CREANDO UN FICHERO AUTOEXEC.BAT PARA MS-DOS 4.0 Y 4.1**

1. Teclea: a: [ENTER].
2. Teclea: `copy con autoexec.bat` [ENTER].
3. Teclea: `set comspec=c:\command.com` [ENTER].
4. Pulsa la tecla [F6] y después [ENTER].

**NOTA: Si estás usando DOS 4.0 ó 4.1 y tu partición de disco duro es**





mayor de 32 megabytes, puede aparecer un mensaje que mencione SHARE.EXE. Ignora este mensaje, los productos de Sierra no necesitan SHARE.EXE.

### DRIVERS DE RATON

Si vas a usar un ratón para jugar con tu juego Sierra, debes copiar tu driver de ratón en tu disco de arranque. Consulta el manual de tu ratón para ver como instalarlo.

### AYUDA TECNICA (TODOS LOS SISTEMAS)

En el caso de 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  
C/ Serrano, 240, 1.º  
MADRID 28016

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

## NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## **ES ILEGAL HACER COPIAS PIRATAS DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE**

Este producto de software está protegido por las leyes del copyright. Es ilegal hacer o distribuir copias de este software salvo en el caso de hacer una copia de seguridad para tu propio uso. La duplicación de este producto de software por cualquier otra razón incluyendo la venta, préstamo, alquiler o regalo es un delito.

**SIERRA®**

como miembro del Software Publisher Association (SPA),  
apoya los esfuerzos para luchar contra las copias ilegales  
de software de ordenadores personales.


## **COPYRIGHT**

Este manual y el software descrito en este manual están protegidos por el copyright. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este manual o del software descrito puede ser copiada, reproducida, traducida o reducida a cualquier medio electrónico o máquina-legible sin el consentimiento escrito de Sierra On-Line.



**LA  
PIRATERIA  
ES DELITO**



 **SIERRA®**



® es una marca registrada de Sierra On Line Inc.  
© 1991 Sierra On Line Inc.