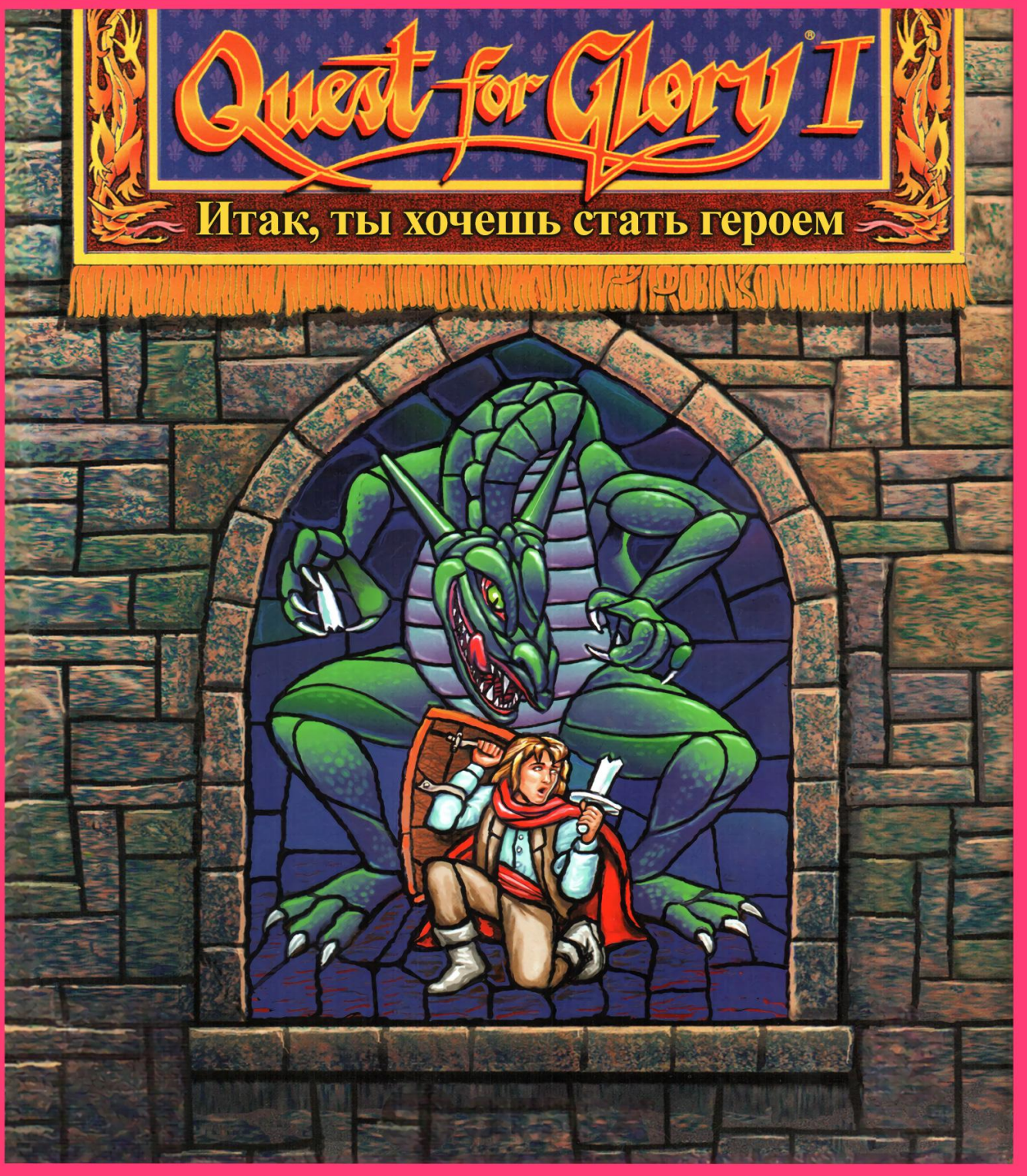
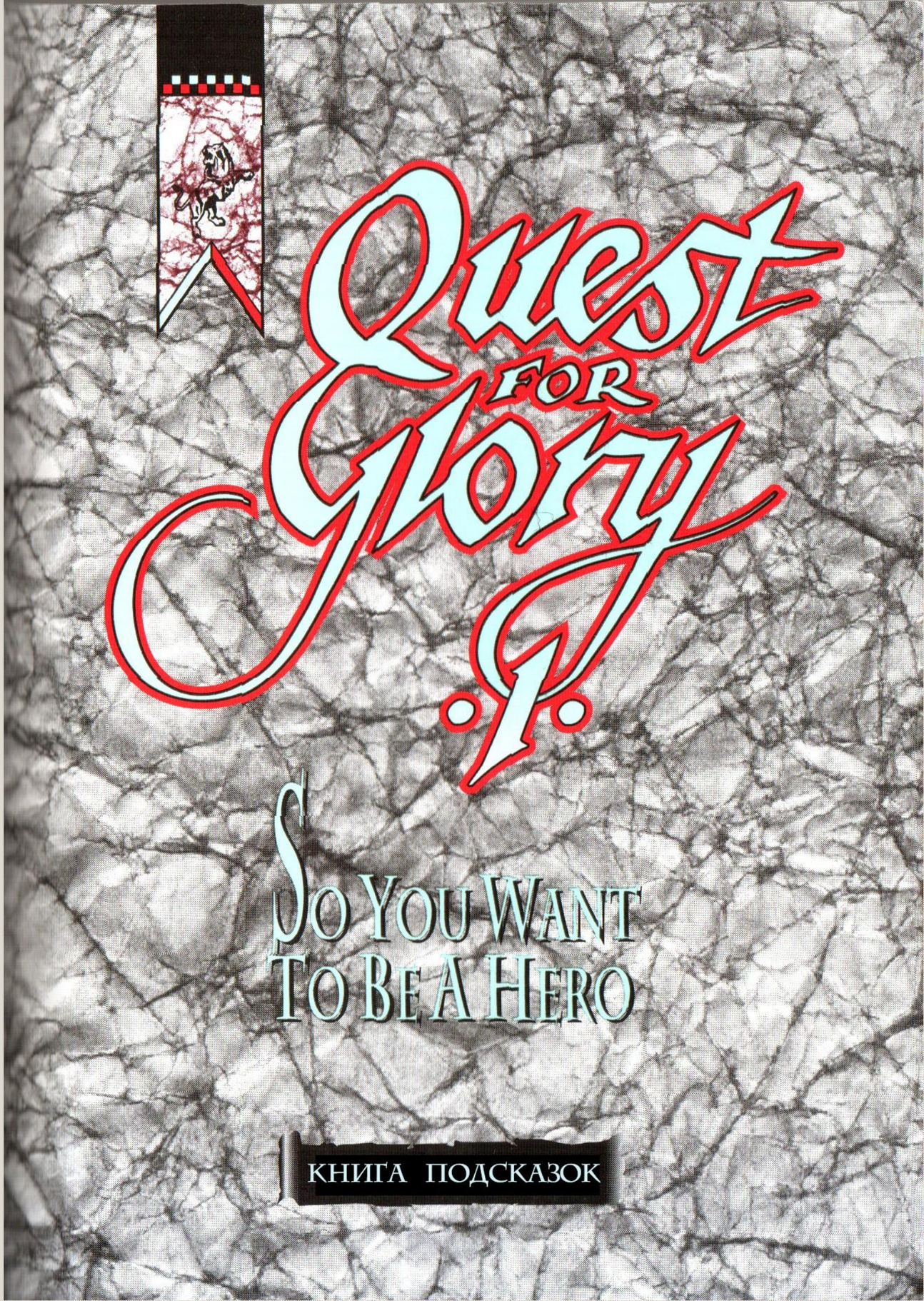
Quest for Glory® I

Итак, ты хочешь стать героем



КНИГА ПОДСКАЗОК

SIERRA®

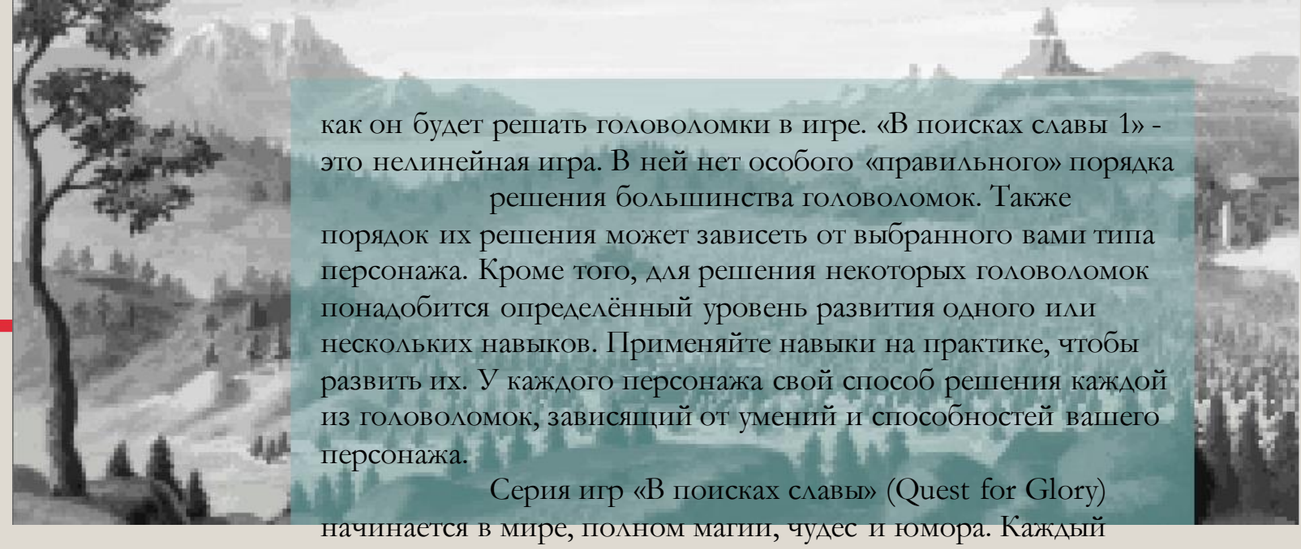

Quest for Glory
So You Want To Be A Hero
КНИГА ПОДСКАЗОК

Авторы

Исполнительный продюсер	Кен Уильямс	
Художественный руководитель	Билл Дэвис	
Продюсер	Стюарт Молдер	
Сценаристы и режиссёры	Лори Энн Коул и Кори Коул	
Главный художник	Артуро Синклер	
Ведущие программисты	Том ДеСальво	Боб Фишбах
	Оливер Брелсфорд	
Композитор	Марк Зайберт	
Мультипликаторы	Джонатан Бок	Джефф Кроу
	Джерри Мур	Артуро Синклер
	Уиллис Вонг	Глория Гарланд
	Диана Уилсон	Эрик Каснер
	Марк Хаджинс	Роджер Харди
	Фрэнк Феррелл	Ричард Пауэлл
Художники-декораторы	Артуро Синклер	Уиллис Вонг
	Джонатан Бок	Фрэнк Феррелл
	Боб Глисон	Глория Гарланд
	Синди Уокер	Терренс Фоллс
Программисты	Вана Бэйкер	Карлос Эскобар
	Ричард Аронсон	Роберт Мэллори
	Бретт Миллер	
Системное программирование	Ларри Скотт	Джефф Стивенсон
	Дэн Фой	Кристофер Смит
	Джек Манье	Марк Вилден
	Кен Кох	Дж. Марк Худ
Звуковые эффекты	Обри Ходжес	
Контроль качества	Джон Рэтклиф	Майк Бросиус
Автор “Книги подсказок”	Пэт Бриджмон	
Дизайн “Книги подсказок”	Марк Эмпи	

Оглавление

2 Предисловие Лори и Кори Коулов
4 Что новенького в Quest for Glory
10 Чудовища
14 Как устроена эта книга подсказок
15 Заметки для начинающих искателей приключений
15 Если вы прошли игру до конца
16 Раздел советов
18 Общие вопросы
21 Советы о том, как играть
28 Главный раздел подсказок
28 Город Шпильбург
37 Дикая местность
38 Стрельбище
39 Хижина знахарки
42 Замок барона
44 Кентавр
45 Семяизрыгающая спирея
46 Волшебный луг
46 Инеистый великан
47 Гора волшебника
49 Грибной круг
50 Круг фей
50 Мипы
51 Кладбище
51 Лиса на дороге
52 Лес Дриады
53 Водопад
54 Пещера отшельника
55 Огр
57 Пещера медведя и кобольда
60 Баба-яга
63 У антверпена
64 Крепость разбойников
70 После завершения игры
72 Перечни очков
78 Карты
83 Комментарии переводчика “Книги подсказок”



Предисловие
Лори и Кори Коулов

Привет! Мы надеемся, что вам понравится новая версия игры «В поисках славы 1: Итак, ты хочешь стать Героем» (Quest for Glory 1: So You Want to Be a Hero). Мы рады представить вам версию игры с совершенно новой цифровой 256-цветной VGA-графикой, трёхмерной (3-D) пластилиновой мультипликацией[1], поддержкой длинного списка звуковых карт для воспроизведения музыки, лёгким в использовании интерфейсом «укажи-и-щёлкни» (point-and-click) и несколькими новыми сюжетными поворотами, привнесёнными в первоначальный сценарий. Переиздание разработано ради того, чтобы усилить то очарование, тот юмор и ощущение чуда, которое вы испытывали от первого выпуска игры.

Если вы раньше никогда не играли в новые игры компании Sierra, то перед тем, как продолжать чтение, найдите время на то, чтобы прочитать руководство, прилагаемое к игре, и ознакомиться с нашим новым интерфейсом «укажи-и-щёлкни». Данная книга подсказок была, кстати, полностью переписана с учётом этого нового интерфейса.

«В поисках славы 1» (Quest for Glory 1) – это такая игра, в которую хотелось бы сыграть и нам самим, и мы действительно гордимся тем, что у нас в итоге получилось. «В поисках славы 1» - одна из первых по-настоящему ролевых приключенческих игр. В ней сочетается развитие навыков персонажа, как в компьютерных ролевых играх, с решением головоломок и последовательной сюжетной линией, как в приключенческих играх.

В отличие от большинства компьютерных приключенческих игр здесь у вас есть возможность выбрать кем будет ваш персонаж, какими умениями он будет обладать и как он будет решать головоломки в игре. «В поисках славы 1» - это нелинейная игра. В ней нет особого «правильного» порядка решения большинства головоломок. Также порядок их решения может зависеть от выбранного вами типа персонажа. Кроме того, для решения некоторых головоломок понадобится определённый уровень развития одного или нескольких навыков. Применяйте навыки на практике, чтобы развить их. У каждого персонажа свой способ решения каждой из головоломок, зависящий от умений и способностей вашего персонажа.

Серия игр «В поисках славы» (Quest for Glory) начинается в мире, полном магии, чудес и юмора. Каждый человек и каждое разумное существо, которое вы встретите, является уникальной личностью, и вам следует принимать это во внимание, когда вы будете говорить с ними. По этой причине мы рекомендуем вам не читать последний ответ на каждый из вопросов в разделе подсказок, за исключением тех ситуаций, когда вы окажетесь в тупике. С помощью этих ответов вы легко пройдёте игру, но упустите почти всё веселье (подробно о структуре книги подсказок вы можете узнать в разделе «Как устроена эта книга подсказок»). Допускать ошибки – это нормально, ведь настоящий искатель приключений тоже ошибался бы! Кроме того, поскольку это компьютерная игра, ваша «последняя ошибка» не станет вашим концом. Сохраняйте игру своевременно и часто.

«В поисках славы 1» - первая игра в этой игровой серии, и в ней созданные вами персонажи, которые только-только окончили «Заочную школу для искателей приключений», начинают свой путь с самых низов и проходят через… ну, не будем раскрывать все тайны. Только обратите внимание, что приключения не заканчиваются вместе с этой игрой. Когда вы завершите «В поисках славы 1», то у вас будет возможность сохранить своего персонажа в файл и продолжить играть им в игре «В поисках славы 2: Испытание огнём» (Quest for Glory 2: Trial by Fire) и «В поисках славы 3: Возмездие за войну» (Quest for Glory 3: The Wages of War).

[1] «Clay animation» буквально означает «глиняная мультипликация», и фигурки персонажей игры действительно делались из глины, но такого выражения в русском языке нет, поэтому и написано «пластилиновая» (*Прим. пер.*).

Что новенького в “Quest For Glory”

ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ



Чтобы создать реалистичных трёхмерных (3-D) чудовищ в игре “В поисках славы 1” (Quest for Glory 1), наши художники обратились к приёму, применяемому в мультфильмах, - пластилиновой мультипликации. Этот процесс позволил нам сделать так, чтобы персонажи, с которыми вы будете общаться, и чудовища, с которыми вы будете сражаться, казались почти что действительно реальными. Вы почувствуете, будто они на самом деле дышат вам в затылок!







Чтобы создать таких жутких существ и других персонажей, главный художник Артуро Синклер предоставил своей художественной команде (Джону Боку, Джерри Муру, Уиллису Вонгу, Диане Уилсон, Фрэнку Феррелу, Джеффу Кроу, Глории Гарланд, Эрику Каснеру и Роджеру Харди-мл.) свободу самостоятельно воссоздавать персонажей первоначальной версии игры, используя для этого пластилиновую мультипликацию, раскрашенную на компьютере.

ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ





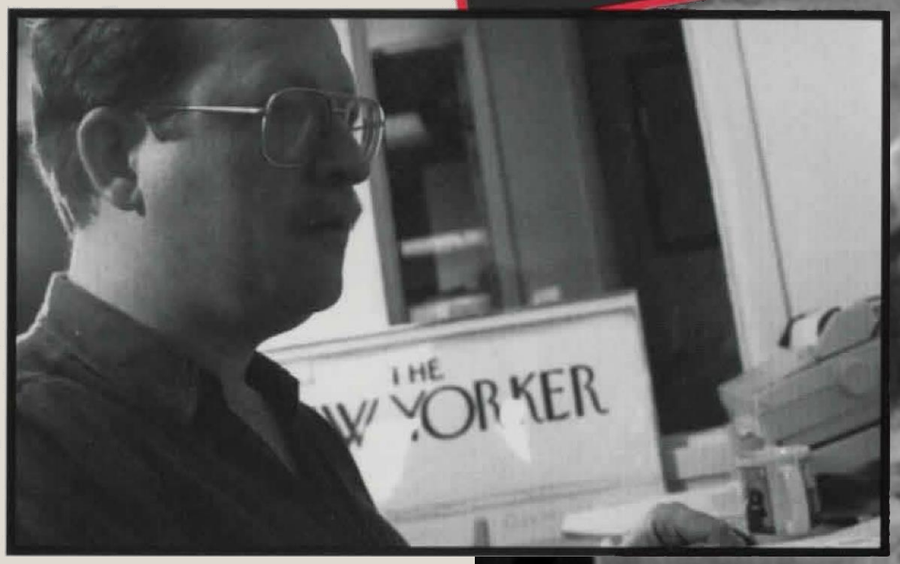






Этот процесс проходит примерно так. Каждый художник начинает с идеи того, как должно выглядеть существо. Одни зарисовывают свои идеи, в то время как другие берут в руки глину и начинают лепить из неё модель существа. Когда модель удовлетворит их, они ставят её перед мультипликационной камерой с покадровой съёмкой), добавив только правильный свет, и затем снимают на плёнку (чёрно-белую). Существо немного передвигают и снимают ещё один кадр. Этот процесс повторяют снова и снова, пока запись передвижений не достигнет совершенства. Чтобы оживить существо, придав его движениям мягкость и реалистичность, используется скорость 20 кадров в секунду. После того как плёнка отснята, существ оцифровывают на компьютере, а затем раскрашивают - попиксельно.

Наряду с новой пластилиновой мультипликацией для битв с чудовищами и бесед с персонажами Марк Хаджинс создал несколько дополнительных мультипликационных последовательностей на бумаге, которые сделали игровую мультипликацию целостной, довели её до конца. Всю её поместили поверх красивых вручную нарисованных задних планов



Когда художественная часть разработки была окончена, Том ДеСальво и его команда программистов (Вана Бэйкер, Ричард Аронсон, Оливер Брелсфорд, Боб Фишбах, Карлос Эскобар, Роберт Мэллори и Бретт Миллер) перенесли её всю вместе на компьютер. Их усилия заняли немало долгих вечеров в течение многих месяцев, чтобы воплотить эту роскошную мультипликацию в интерактивную окружающую среду игры.



Чудовища

Вот список некоторых из бродячих чудовищ с советами о тактике борьбы с ними. Чтобы узнать о каждом чудовище более подробно, обратитесь к разделу руководства “Заочная школа знаменитого искателя приключений”, озаглавленному “Знаменитые чудовища Страны Приключений”.

Гоблины



Эти надоедливые маленькие зеленоватые гуманоиды, которые ходят с дубинкой и щитом, не особенно опасные, если вы не ранены. Любые искатели приключений и все типы персонажей могут приобретать боевой опыт, сражаясь с гоблинами.

Завр



Этих динозавров размером с человека, которые бегают повсюду, искатель приключений легко может обойти, так как они исключительно глупые. Тем не менее их тоже довольно легко победить в бою и потренировать на них свои боевые умения.

Электроманта



Это летучее сухопутное сочетание манты (гигантского ската) и электрического ската пользуется своей способностью маскироваться, чтобы заставать врасплох беспечных искателей приключений. Электроманта может стрелять в персонажа разрядом молнии. Лучший способ разобраться с ней - заставить её всё время обороняться.

Для начинающих искателей приключений это чудовище может быть опасным, так что вы должны присматривать за своими очками здоровья и не забывать сбежать с поля боя до того, как будет слишком поздно. Магам стоит обратить внимание на то, что это чудовище обладает высокой сопротивляемостью заклинаниям.

Разбойники



Людей, которые бродят по лесам, носят доспехи и сначала нападают, а уже потом задают вопросы, обычно относят к категории разбойников. У каждого из разбойников по-разному развито умение сражаться, но большинство из них довольно крепкие. В бою с разбойниками, следовательно, понадобится применять все боевые умения: фехтование, парирование и уклонение. Не-воинам следует использовать против разбойников свои особые навыки, прежде чем вступать с ними в ближний бой.

Огры



Огры большие, уродливые, медленные и бестолковые. Однако, когда огр ударит искателя приключений, ему станет очень больно. Лучше перехитрить огра, чем пытаться перебороть его. Если вы не воин, конечно.

Пантавр



Это существо из семейства кошачьих отлично умеет разрывать путешественников на мелкие кусочки. Воину надо постоянно атаковать его, чтобы заставить обороняться, а не нападать. Предупреждаем остальных искателей приключений: всегда избегайте ближнего боя с пантавром. Когти пантавра - ценный ингредиент для зелий. Спросите о них знахарку.

У этого крупного родича обычных завров сильные челюсти, крепкая чешуя и твёрдая голова. Если ранить суперзавра, он отреагирует на рану атакой. Воинам рекомендуется свободно использовать щит. Остальным искателям приключений нужно просто убегать при виде этих ужасных чудовищ.

Это человекоподобное чудовище ступает мягко и держит в руках большую дубинку. Прямой солнечный свет превращает троллей в камень, поэтому они путешествуют по ночам, а днём остаются в глубоких пещерах. Тролли сильные, у них крепкая шкура, похожая на доспехи, и в этих краях они невосприимчивы к “Огненной стреле”. Тролли крайне опасны, так что избегайте сражений с ними, если ваши навыки не развиты до предела. Борода тролля может оказаться ценным приобретением, если вы сумеете её получить (спросите об этом знахарку).

Минотавры - это полулюди-полубыки. Они особенно опасны из-за их интеллекта. Даже не думайте браться за них, если вы не умелый воин. Старайтесь заметить бреши в обороне минотавра. Чередуйте атаки с парированием и уклонениями.



Как устроена эта “Книга подсказок”

Весь смысл игры “В поисках славы 1” (Quest for Glory 1) в том, чтобы находить в ней головоломки и решать их. Однако некоторые из загадок могут быть спрятаны настолько хорошо, что вы даже не поймёте, с чего начинать. Или, может быть, вы впервые играете в игру-приключение. Если вы почувствуете, что действительно застряли, пролистайте эту книгу и найдите в ней вопрос, который лучше всего описывает вашу проблему.

Считайте эту книжку своим полным справочником по “В поисках славы 1”. Советы и отгадки в ответах систематизированы по порядку: от небольших подсказок к полным решениям каждой головоломки в игре. По сути, ответ со звёздочкой (*) слева от него будет очень подробным, часто описывающим для вас точные действия, необходимые для решения головоломки. Так как ваш герой может быть либо воином, либо вором, либо магом, каждому из них понадобится своё решение некоторых из игровых головоломок. Точно так же и некоторые ответы зависят от типа вашего персонажа. Поэтому вы найдёте, что некоторые вопросы разбиты на три категории: “воины”, “воры” и “маги”. Мы рекомендуем вам читать только те советы, которые вам нужны, и не обращаться к последнему ответу на каждый вопрос, если вы не в полном тупике. Ведь в самом деле, если вы прочитаете каждый ответ (один за другим) в этой книге, то пройдёте эту игру очень быстро, но лишитесь всего удовольствия от решения сложных головоломок в ней. Вы же уловили суть, правда? Пожалуйста, используйте эту книгу с осторожностью.

В оригинальной версии "Книги подсказок" читать собственно подсказки требовалось при помощи особого светофильтра, позволявшего знакомиться с текстом в буквальном смысле построчно. При переводе пришлось использовать иной подход: слева от "зашифрованных" подсказок вы найдёте кнопки, на которые следует нажимать для их прочтения (в том числе в виде звёздочки - для получения исчерпывающей информации). Рекомендуется использовать для этого стандартный Acrobat Reader - к сожалению, в других программах работа кнопок не гарантируется (Прим. пер.).

Заметки для начинающих искателей приключений

Если вы никогда не играли в трёхмерные[1] мультипликационные приключенческие игры компании Sierra, вот несколько советов, которые помогут вам начать играть:

1) Не забывайте часто сохранять игру, особенно когда собираетесь попробовать сделать что-нибудь рискованное. Если ваша попытка провалилась, вы можете загрузить состояние игры, которое сохранили до этого, и попробовать сделать что-нибудь ещё. В руководстве к этой игре приводится больше подробностей о сохранении и загрузке.

2) Будьте внимательны. Смотрите на всё вокруг и разговаривайте со всеми, кого повстречаете. Собирайте всё, что не привинчено. Никогда не знаешь, где обнаружится ценный предмет или подсказка к решению головоломки.

3) Пробуйте делать всё что угодно. Любое ваше действие, даже самое неожиданное, может оказаться решением игровой ситуации. Только не забывайте сохранять игру перед этим.

Если вы прошли игру до конца

Последний раздел этой книги подсказок, озаглавленный “После завершения игры”, включает в себя перечни очков, список того, что вы, скорее всего, ещё не пробовали делать в игре, и вдобавок кое-какие другие интересные и подробные сведения. Если вы уже прошли игру и хотите увидеть, как увеличить количество набранных вами очков в следующий раз или что вы могли упустить, загляните туда. Благодарим вас за покупку игры “В поисках славы 1” (Quest for Glory 1). Надеемся, что играть вам будет так же весело, как нам было создавать эту игру.

[1] Под словом “трёхмерные” подразумеваются “игры, где используется 3 координаты передвижения персонажей и расположения объектов”. К современному понятию “3D” этот термин не имеет никакого отношения. Компания Sierra называла свои игры “трёхмерными” ещё с 1980-х годов (*Прим. пер.*).



РАЗДЕЛ СОВЕТОВ

Перед тем как читать советы здесь, пожалуйста, взгляните на описание управления игрой в вашем руководстве к этой игре.

Мой герой перемещается слишком медленно! Мой герой перемещается слишком быстро!

В меню значков есть панель управления, в которой есть несколько ползунков. Выберите в меню значок-рычаг, чтобы вывести на экран панель управления. Вы увидите ползунок для настройки скорости анимации. Если ваша игра всё ещё работает слишком медленно, опускайте ползунок детализации вниз, пока не подыщете уровень скорости и степень детализации, которые вас устроят.

Как смотреть на объекты, говорить с персонажами и т.д.?

Обратите внимание на панель значков в верхней части экрана (чтобы увидеть её, нажмите ESC или подведите указатель мыши к верхнему краю экрана). Эти значки изображают все возможные действия в игре.

Когда вы выбираете значок, облик указателя сменяется на подобие этого значка. Также вы можете щёлкнуть правой кнопкой мыши (или одновременно нажать SHIFT и левую кнопку мыши), чтобы циклически переключаться между доступными указателями. Кроме того, если вы щёлкнете средней кнопкой мыши (или одновременно нажмёте CTRL и левую кнопку мыши), то переключитесь между указателем “идти” и предыдущим использованным указателем.

Пример:

Чтобы поговорить с кем-нибудь (или чем-нибудь), щёлкните на персонаже (или предмете) указателем “поговорить” (указатель-рот). Если вы используете клавиатуру, то расположите указатель на персонаже, используя клавиши-стрелки, и нажмите ENTER. Чтобы посмотреть на что-нибудь, щёлкните указателем “идти” (указатель-человечек) на том месте на экране, в которое вы хотите перейти. Если вы используете клавиатуру, то просто нажимайте клавиши-стрелки, чтобы ваш персонаж пошёл в определённом направлении.

Для того чтобы что-то сделать с каким-нибудь предметом или существом, щёлкните указателем-рукой на этом объекте. Если вы используете клавиатуру, то расположите указатель на объекте, используя клавиши-стрелки, и нажмите ENTER. При помощи этого указателя можно выполнить множество разных действий.



Общие вопросы

Что это вообще за игра?

Прочтите следующие разделы руководства к этой игре: “Что такое «В поисках славы»” и “Роль игрока”.

Как мне уследить за временем в этой игре?

Взгляните на вашу панель значков. Выберите значок особых действий, потом песочные часы. Тогда вы узнаете, какое сейчас время суток.

Не понимаю, как работает время в этой игре. Когда наступает конец дня?

Время протекает от дня к ночи точно так же, как и в настоящей жизни: за днём следует ночь, за ночью - день и т.д. Поэтому вам следует время от времени проверять время суток. Кстати, ночью вы можете делать определённые вещи, которые не можете делать днём. Только предупреждаем вас: не пытайтесь спать в дикой местности.

Ладно. Сколько всего дней в игре?

Ответ: когда как. Столько, сколько вам нужно для того, чтобы завершить свои поиски и победить в игре. У некоторых игроков прохождение игры займёт всего несколько дней. У других - двадцать и более. Нет правильного или неправильного количества дней, необходимого для выигрыша.

Как победить учителя фехтования?

Не переживайте, если не сможете победить его на первой или даже двадцатой тренировке. Ваш герой неопытен, и ему нужно совершенствовать свои умения и навыки. Тренируйтесь с учителем фехтования каждый день. Сражайтесь с множеством чудовищ. Спите в Покое Эраны и ешьте фрукты с растущего там дерева. Пейте зелья исцеления и бодрости, которые можно купить у знахарки. Работайте в конюшне каждый день. Помните: учитель фехтования - грозный противник. Ваша единственная надежда одержать победу над ним - долго и упорно развивать навыки и выносливость персонажа. Ходят слухи, что левая рука у него слабее, - пробуйте подходить к нему с левой стороны экрана.

Какие заклинания я могу заполучить, играя за мага? Где мне их найти?

В игре присутствует восемь заклинаний: “Разряд”, “Притягивание”, “Огненная стрела”, “Обнаружение магии”, “Переключение”, “Успокоение”, “Ослепление” и “Открывание”. Вы начинаете игру с заклинанием “Разряд”. Купите свитки “Открывание”, “Притягивание” и “Огненная стрела” у Зары в магазине магии. Затем вы можете получить свиток с “Ослеплением” от волшебника. Свиток “Обнаружения магии” находится у мипов, а “Переключения” - в пещере отшельника. Наконец, вы можете найти “Успокоение” в Покое Эраны. Обратите внимание: чтобы эти заклинания стали действительно полезными, вам нужно часто применять их на практике. Когда вы разовьёте свои навыки чтения каждого из заклинаний, то они станут для вас бесценными.

Сейчас ночь. Когда я попытался заснуть в дикой местности, кто-то меня съел. Что я сделал не так?

Вам не полагается спать в дикой местности! Регулярно проверяйте время. Чтобы сделать это, выберите значок особых действий, а потом песочные часы. Если наступает вечер или вы заметили, что стало темнеть, найдите безопасное место для ночлега. Таких мест четыре: Покой Эраны, пещера отшельника, конюшни в замке барона и таверна “Байка героя”. Если начинает темнеть и вы хотите безопасно выспаться где-нибудь, направляйтесь в одно из этих мест.

Я несу слишком много вещей. Что же мне теперь делать?

Выбросьте некоторые предметы из своего инвентаря. После этого постарайтесь развить выносливость, чтобы научиться переносить больше вещей. Чтобы выбросить какой-нибудь предмет, выберите значок “выбросить” в инвентаре, а затем щёлкните на этом предмете.

Как вообще работает интерфейс сражения?

Если вы плохо понимаете интерфейс сражения, обратитесь к разделу “Бой” в руководстве.





Советы о том, как играть

Так, я новичок. Вы можете дать мне несколько советов, с помощью которых я гарантированно сумею дойти до конца этой игры?

Хотя сражаться в этой игре вы будете сами, мы можем дать несколько рекомендаций, которым обычно следуют опытные игроки. Во время игры не забывайте выполнять следующие действия:

1) Часто сохраняйте игру;
2) Не собирайте всё, что видите. Берите только то, что вам нужно;
3) Старайтесь думать так, как думал бы ваш персонаж. Когда встретите головоломку, пробуйте решить её, применяя главные навыки вашего персонажа.
4) Часто проверяйте характеристики вашего персонажа. Чтобы сделать это, выберите значок особых действий в панели значков, а потом значок персонажа. Удостоверьтесь, что очки его здоровья и выносливости заполнены до предела. Всегда носите в котомке запасные зелья исцеления и бодрости и пейте их при каждом столкновении с опасным врагом.
5) Задавайте вопросы всем, кого встретите. Обычно у всех есть что рассказать о себе. Старайтесь найти в ответах персонажей подсказки к тому, как решить игровые головоломки, перед тем как задавать следующие вопросы.

Я создаю нового персонажа. Как наилучшим образом распределить свободные очки?

Это зависит только от вас. Если вы распределите очки так, как захотите, то вреда не будет.

Прочтите разделы руководства “Создание персонажа” и “Распределение очков навыков”.

Воины:

Советуем распределить очки так:

а) Добавить 15 к силе;
б) Добавить 15 к ловкости;
в) Добавить 10 к живучести;
г) Добавить 10 к ближнему бою.

Воры:

Советуем распределить очки так:

а) Добавить 10 к силе;
б) Добавить 10 к ловкости;
в) Добавить 10 к живучести;
г) Добавить 10 к удаче;
д) Добавить 10 к ближнему бою.

Маги:

Советуем распределить очки так:

а) Добавить 15 к ловкости;
б) Добавить 5 к магии;
в) Добавить 10 к интеллекту;
г) Добавить 15 к живучести.

Вы можете дать какие-нибудь важные советы о том, как развивать навыки моего нового персонажа?

Начните с чтения разделов “Роль игрока” и “Жизнь в этом безумном мире” в руководстве.

Воины:

Чтобы ваш воин выжил, мы рекомендуем выполнять следующие действия:

а) Ежедневно тренируйтесь с учителем фехтования и работайте в конюшне в замке барона;
б) При всяком удобном случае сражайтесь с чудовищами в дикой местности;
в) Покупайте зелья бодрости и исцеления у знахарки и пользуйтесь ими;
г) Спите на волшебном лугу;
д) Купите в галантерее самые лучшие доспехи, которые можете себе позволить. Только убедитесь, что вы достаточно сильны (уровень выносливости больше 60) и у вас достаточно денег.

Воры:

Чтобы ваш вор выжил, мы рекомендуем выполнять следующие действия:

а) Думайте по-воровски;
б) Избегайте встреч с могучими чудовищами и охотьтесь на слабых;
в) Исследуйте городок по ночам;
г) Старайтесь взламывать все замки;
д) Купите в Гильдии воров набор инструментов вора. Тренируйте умение метать кинжалы на стрельбище или в Гильдии воров. Воры должны действовать незаметно. Следовательно, они должны развивать скрытность. Совершенствуйте навыки лазания, метания и скрытности.

Маги:

Чтобы ваш маг выжил, мы рекомендуем выполнять следующие действия:

а) Как можно скорее найдите все заклинания и применяйте их на практике всякий раз, когда это возможно;
б) Избегайте ближнего боя с сильными чудовищами, применяя заклинание “Успокоение”, а потом сбегая с поля боя;
в) Всегда накладывайте на своё оружие заклинание “Разряд” перед боем;
г) Спите на волшебном лугу, чтобы восстановить очки здоровья и магии. Маги должны быть искусными. Следовательно, им необходимо знать много заклинаний и часто применять их на практике.



Вы можете ещё что-нибудь посоветовать мне насчёт сражений с чудовищами?

Вот самое лучшее, что мы можем посоветовать вам:

1) Прочтите в руководстве раздел “Бой”.
2) Сохраняйте игру после каждой стычки с чудовищем.
3) Если в прошлой битве вас ранили, выпейте зелье исцеления перед тем, как начать следующее сражение.
4) Не позволяйте вашей выносливости слишком сильно упасть. Пейте зелья бодрости до того, как вступите в бой с врагом.
5) Помните, что некоторые из чудовищ слишком крепки и сильны и с ними не стоит сражаться, пока вы не разовьёте ваши навыки как следует. Поэтому наблюдайте за очками своего здоровья и сбегайте от противников, когда вашего персонажа серьёзно ранят. Но будьте осторожны: от некоторых стычек вы не сможете убежать.
6) Маг должен пользоваться заклинанием “Успокоение”, чтобы избегать встреч с сильными чудовищами, пока не научится хорошо применять на практике заклинания “Ослепление”, “Огненная стрела” и “Разряд”.
7) Вор должен метать в чудовище кинжалы, до того как вступит в ближний бой. Только не бросайте последний кинжал, иначе вор останется беззащитным.
8) Наконец, если позволять персонажу слишком сильно уставать и если переносить слишком большой вес, то сражения станут намного труднее. Не носите с собой больше, чем вам требуется.

Играю за воина, но я не такой сильный и крепкий, каким хочу быть. Дадите мне несколько полезных указаний?

Не унывайте. Некоторые из этих чудовищ довольно сильны. Нужно терпение и практика, чтобы развить такую силу, которая вам нужна, чтобы одержать победу над некоторыми из существ. И конечно, если вы хотите решить все головоломки в игре, жизненно необходимо сразиться с каждым типом чудовищ и победить его.

Если вас всё время убивают, попробуйте выполнить следующие действия:

1) Если чудовище слишком сильное, сбегайте из боя (ежели чудовище убивает вашего персонажа три раза подряд, то он просто недостаточно силён, чтобы справиться с ним, или количество очков здоровья у него чересчур малое). Есть два безопасных места, в которые вы можете убежать: город Шпильбург и хижина знахарки.
2) Тренируйте свои боевые навыки с учителем фехтования каждый день.
3) Начните со слабых чудовищ (вообще, если вы, увидев чудовище, не уверены, что оно слабое, просто пододвиньте указатель мыши к верхнему краю экрана, чтобы вывести на него панель значков. Так вы поставите игру на паузу. После этого взгляните на раздел "Чудовища" в этой книге подсказок или на раздел "Знаменитые чудовища Страны Приключений" в руководстве "Заочная школа знаменитого искателя приключений".
4) Носите с собой зелья бодрости и исцеления (столько, сколько можете позволить себе нести). Пейте их после каждой битвы.
5) Отдыхайте после каждой важной стычки.
6) Если вашего героя убили, загрузите игру и попробуйте снова. Конечно, чем больше вы сражаетесь, тем лучше становятся ваши боевые умения. Теперь идите и станьте крепким и сильным!

Я, наверно, никогда не сумею выиграть и завершить игру, потому что чудовища всё время меня убивают. Что я делаю не так?

Не пытайтесь спасти Шпильбург за один-единственный день. Чтобы стать великим героем, нужно немало времени.

Воины:

Чтобы вы смогли завершить игру, ваш воин должен стать очень крепким. Вам нужно развить его навыки так, чтобы они стали настолько близкими к совершенству, насколько это возможно. Для этого надо тренироваться с учителем фехтования, работать в конюшне и сражаться с чудовищами всякий раз, когда есть такая возможность. Покупайте зелья бодрости и исцеления у знахарки и пользуйтесь ими, когда ваша выносливость и здоровье падают слишком сильно. Отдыхайте и спите. Часто сохраняйте игру.

Воры:

Если чудовище не застигло вас врасплох, то вы можете убить его ещё до ближнего боя, метая в него кинжалы. Если застигло - сбегите от него, а потом бросайте в него кинжалы. Подробно об этом вы можете прочитать в разделе "Бой" в руководстве. А теперь бросьте в него ещё один кинжал.

Маги:

Пользуйтесь своими заклинаниями, чтобы атаковать на расстоянии.



Главный раздел подсказок

ПРИМЕЧАНИЕ: перед прочтением этого раздела прочитайте раздел руководства, озаглавленный ***Прохождение "В поисках славы"****. Кроме того, прекрасные советы о том, как правильно создавать вашего Героя, находятся в разделе "Советы о том, как играть" в этой книге подсказок.*

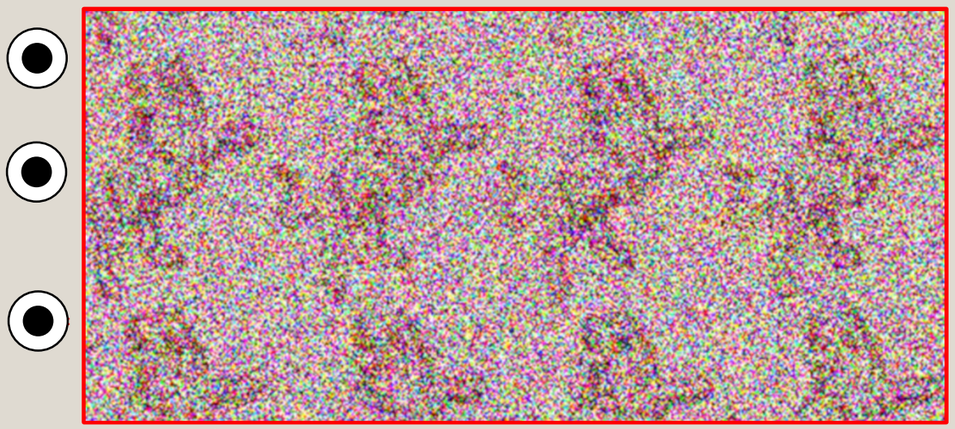
Город Шпильбург

В дневное время...

- Я у офиса шерифа и городских ворот. О чём мне надо спросить у шерифа?

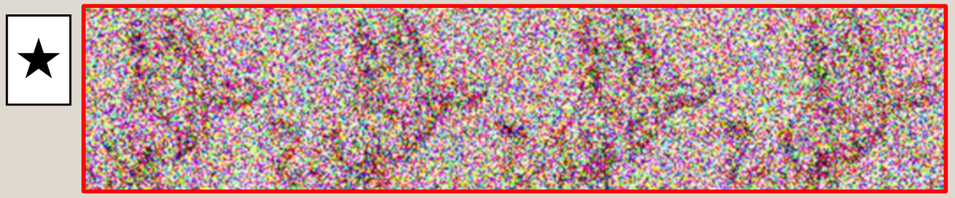


- Я в таверне "Байка героя". Что мне нужно здесь сделать?

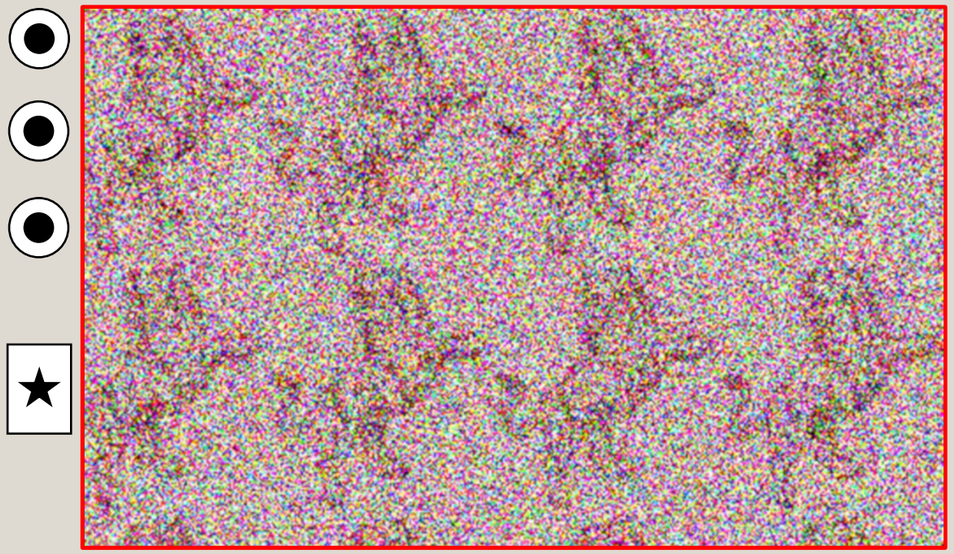




- Только что я встретил в таверне "Байка героя" торговца. Что у него можно узнать?



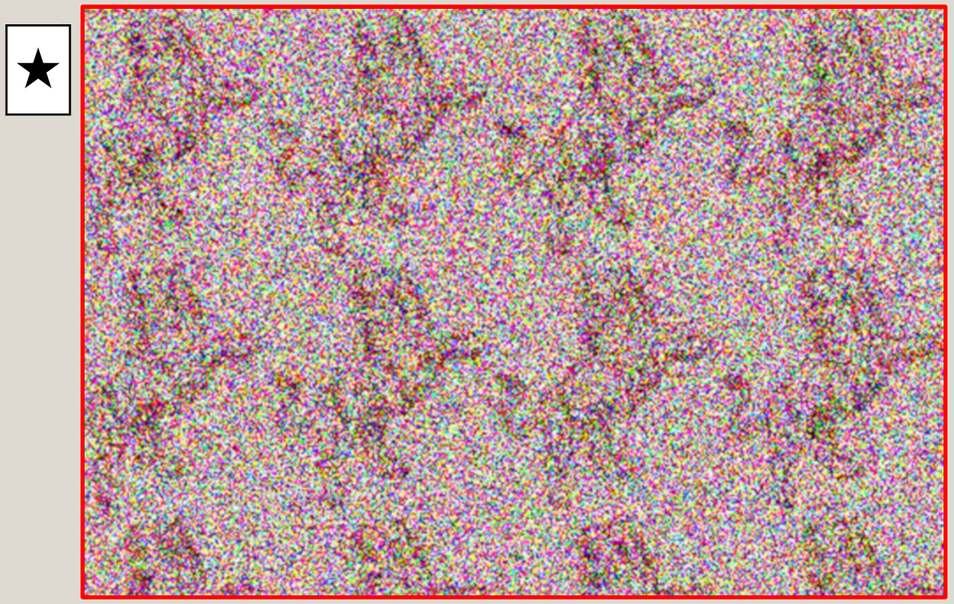
- Я снова вернулся в таверну "Байка героя". Что я могу тут сделать?



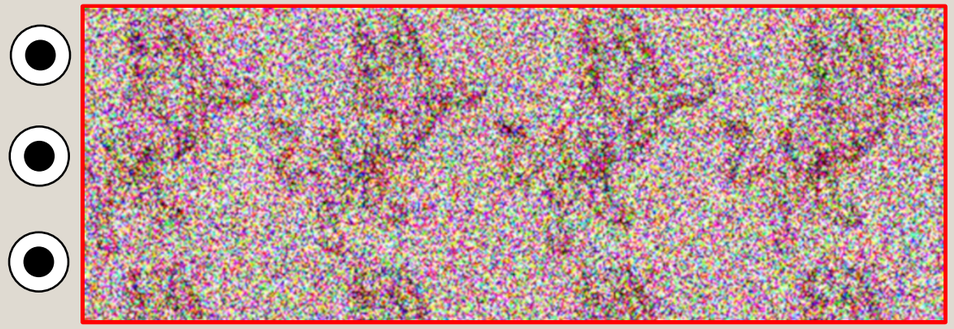
- Я в магазине магии. Что я могу тут сделать?



Маги:



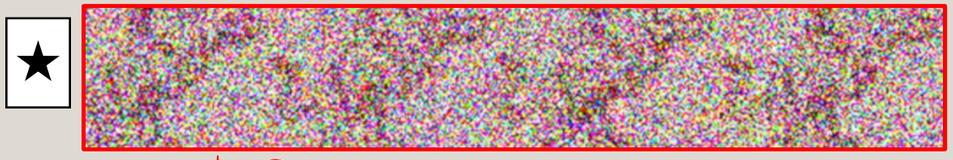
- В галантерее что-то надо делать?



Воины:



Воры:



Маги:

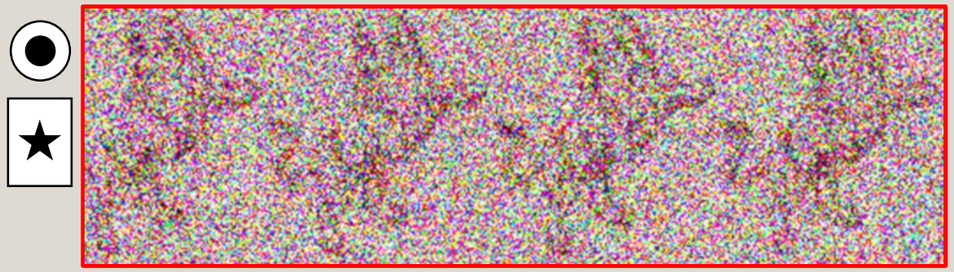


- Я в городской галантерее. Мне стоит что-то покупать со всеми этими деньгами, которые дал мне барон?

Воины:



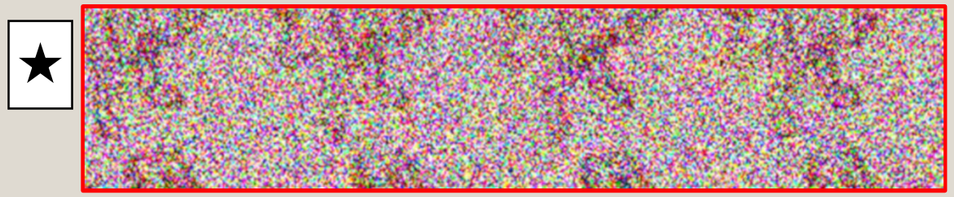
- Я играю за вора. Что мне делать с вещами, которые я украл?



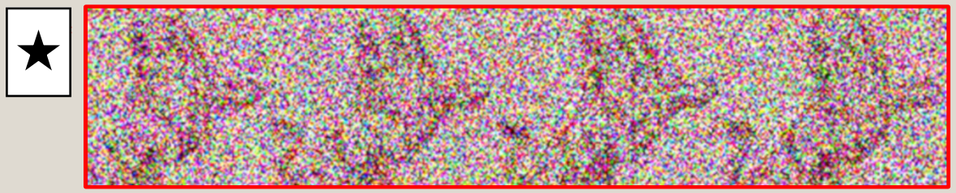
- Я пришёл в Гильдию искателей приключений. И что же мне тут делать?



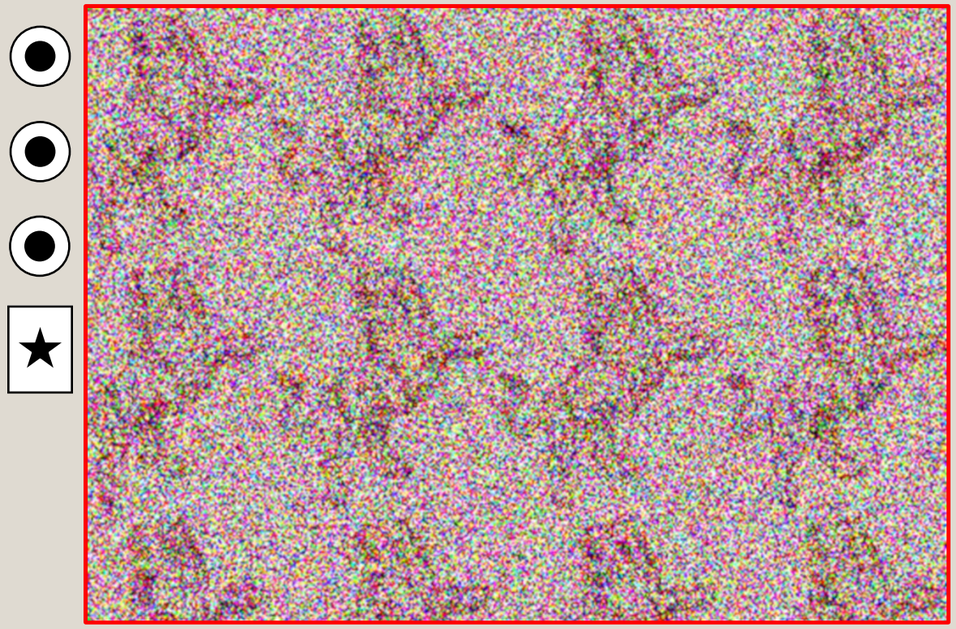
- Я читаю доску объявлений в Гильдии. Как мне выйти из доски объявлений?



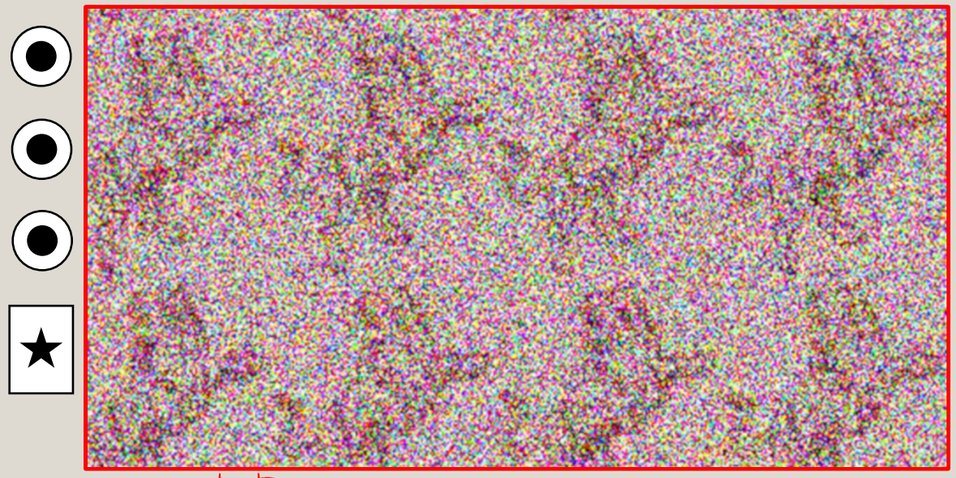
- Что мне надо купить у девушки-кентавра? И о чём стоит её спросить?



- Я пришёл днём в дальний конец городка. Тут есть странно выглядящий переулок. Надо ли мне туда заходить?

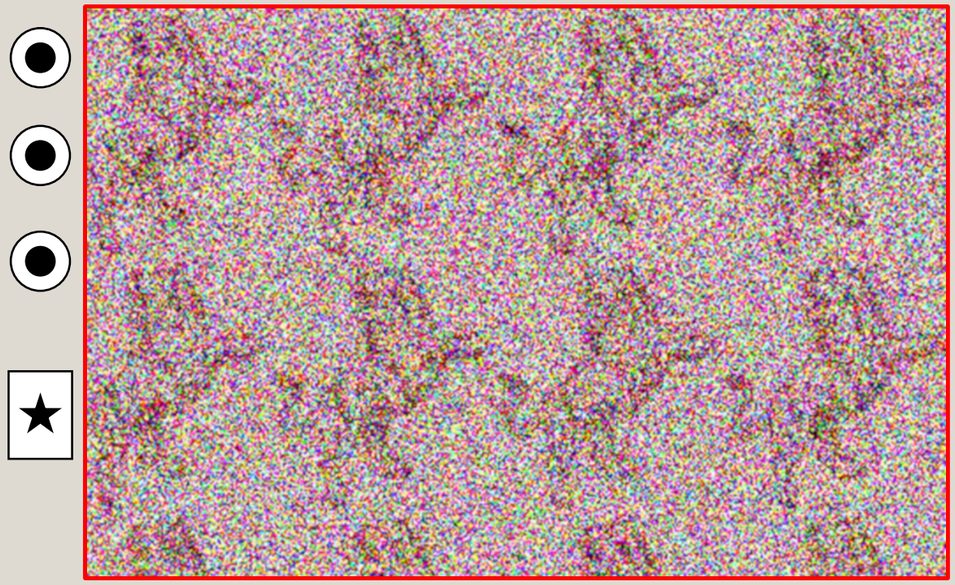


- Я в трактире, мне стоит купить какую-нибудь выпивку?

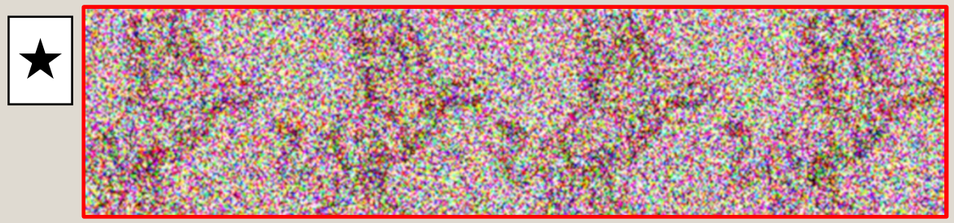




- Что я делаю в этом убогом трактире?



Воры:

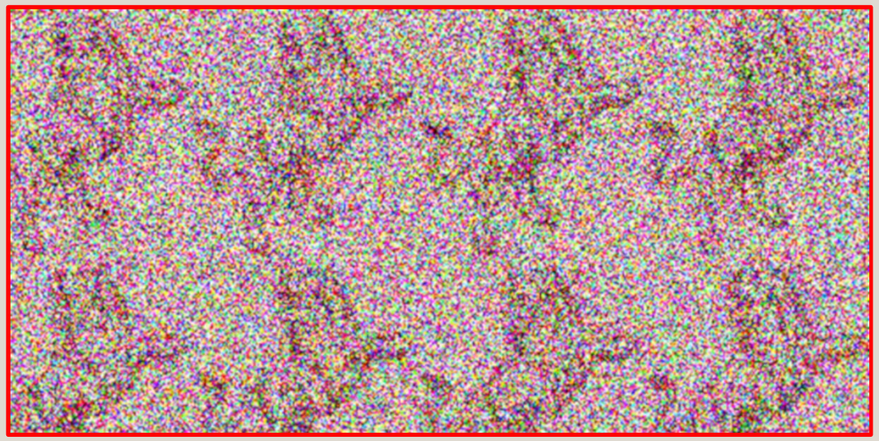


- Я играю за вора и попытался поговорить с Громилой. Он не особенно дружелюбный. Как не дать ему меня убить?

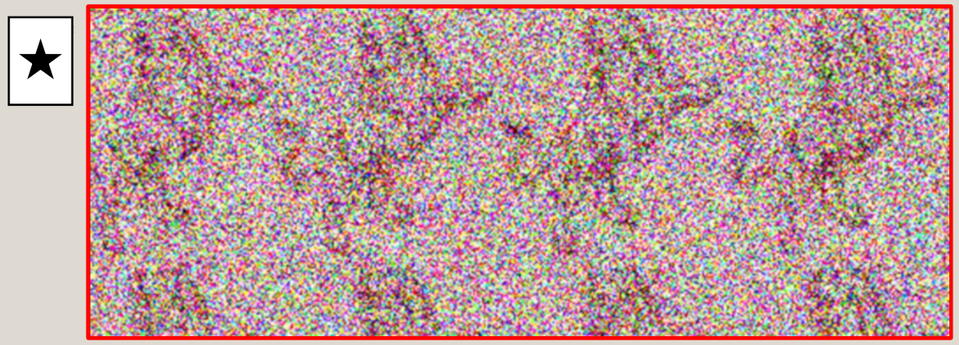


- Я не вор, но хочу увидеть Гильдию воров. Я могу это сделать? Если да, то как?





- Где вору можно хорошо провести время в этой игре?



- Я зашёл в переулок днём, но тот попрошайка не хочет отвечать на мои вопросы. Стоит ли мне его убить?



В ночное время...

- Я забрёл по рыночной улице на край городка. Там есть что-нибудь особенное, на что мне следовало бы обратить внимание?



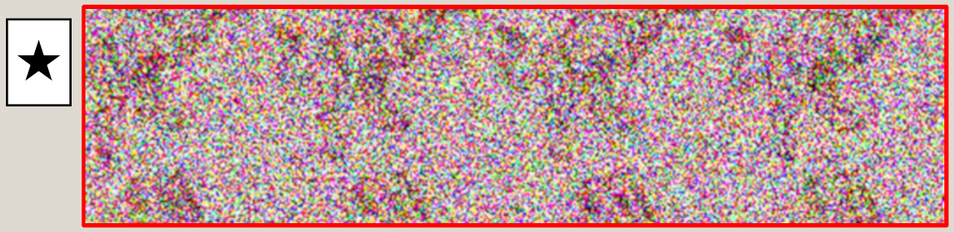
Воры:



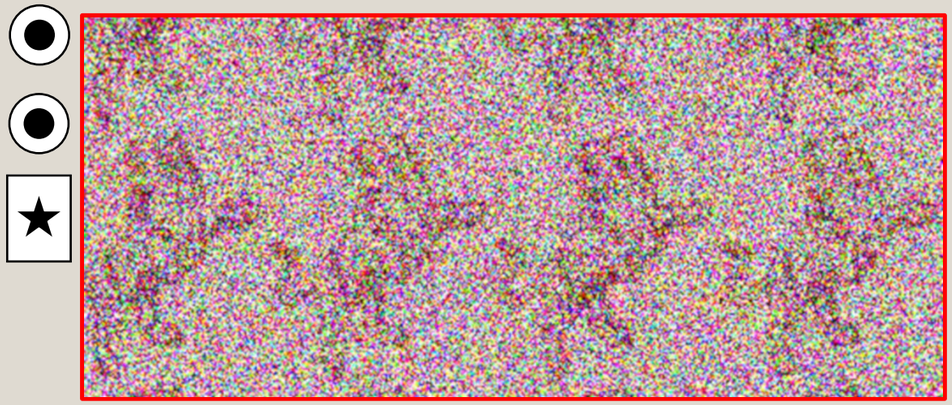
- Я вижу в переулке интригующий блеск. Стоит ли мне заходить в этот переулок?



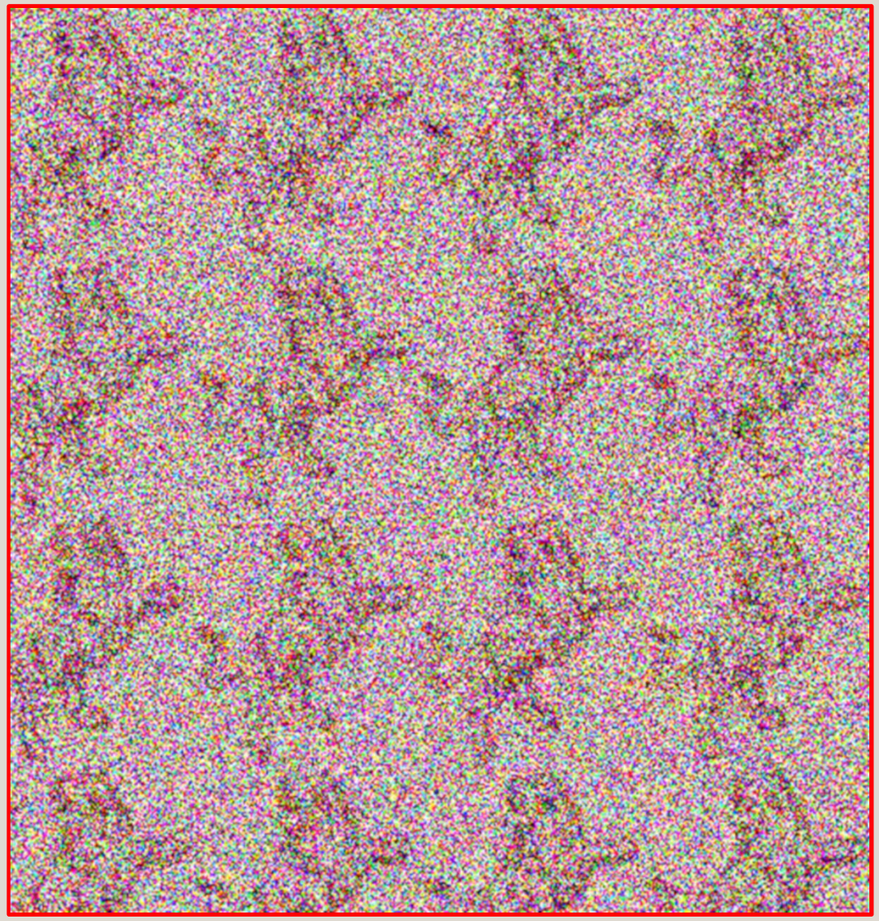
Воры:



- Я вор, и я вошёл в дом старушки. Что мне надо сделать теперь?



- Я играю за вора, и я вломился в дом шерифа. Какие навыки я могу тут потренировать?



Дикая местность

На перекрёстке с Бруно

- Я на перекрёстке и заметил Бруно, прислонившегося к городской стене. Что я могу у него узнать?



Воры:

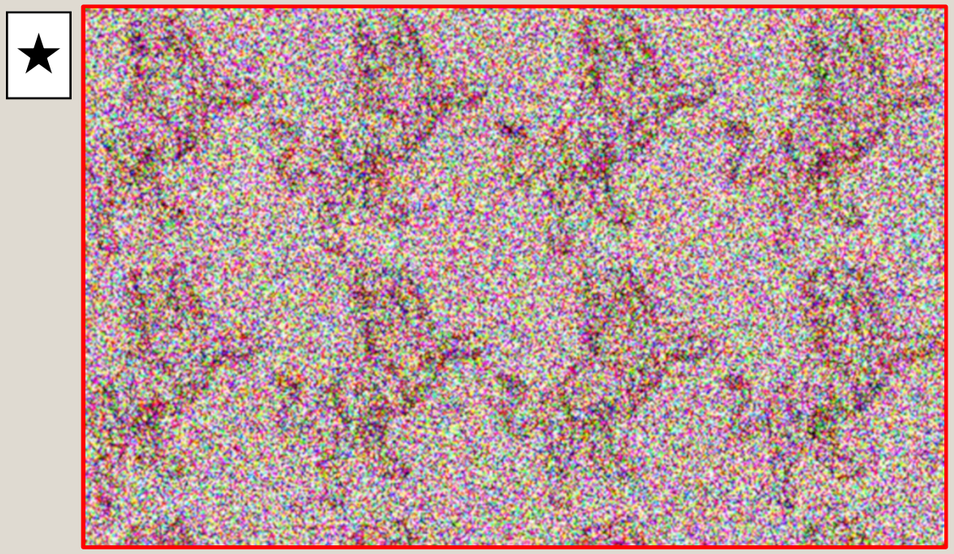


- Бруно сказал мне, что я могу вступить в Гильдию воров, но моя попытка сделать это окончилась неудачей. Как мне вступить туда?



Стрельбище

- Я на стрельбище. Чем эти двое тут занимаются?



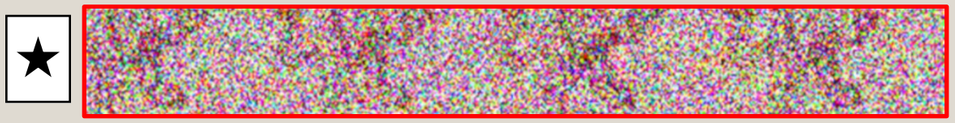
- Я попытался подслушать двух разбойников на стрельбище, но один из них бросил в меня кинжал. Что я сделал не так?



Воины:



Воры:

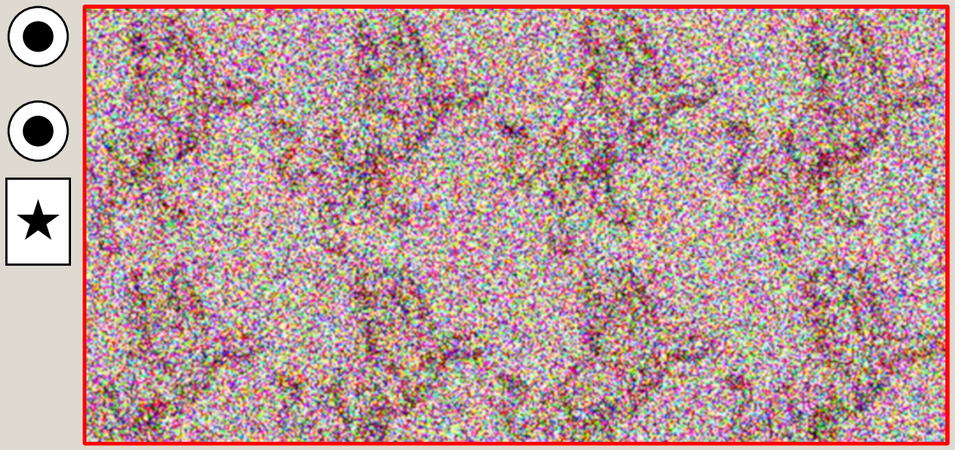


Маги:

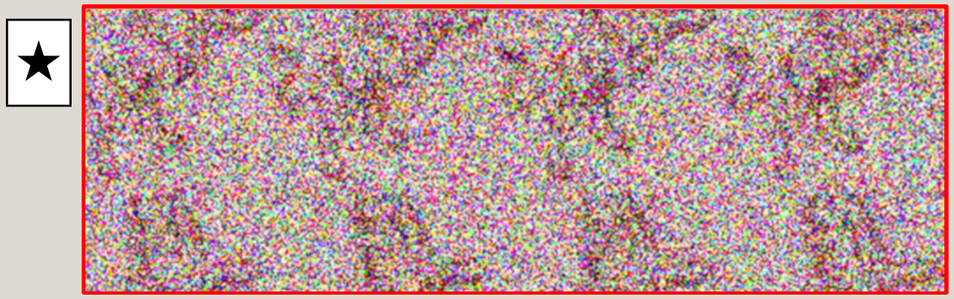


Хижина знахарки

- Я посетил знахарку. Что я могу ей предложить?



- Чем можно заняться в хижине знахарки?

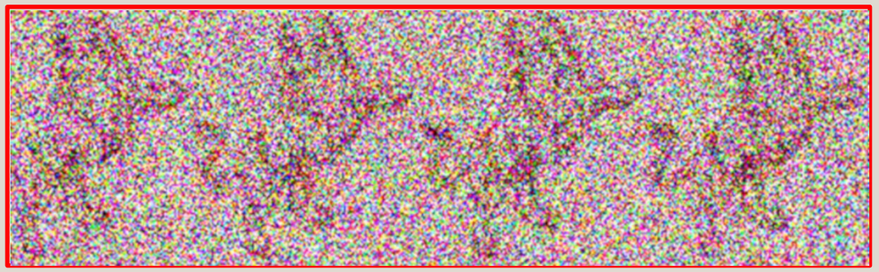


- Какие вещи мне нужно дать знахарке?





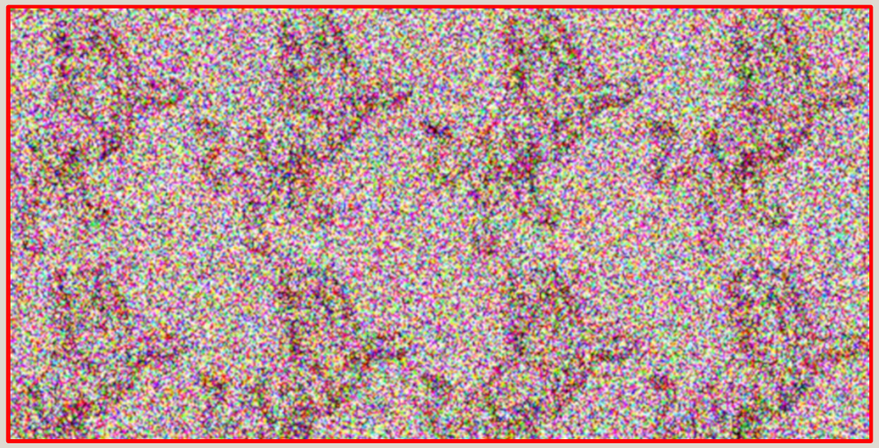
- О нет, знахарка потеряла своё колечко. Где же я могу найти её колечко?



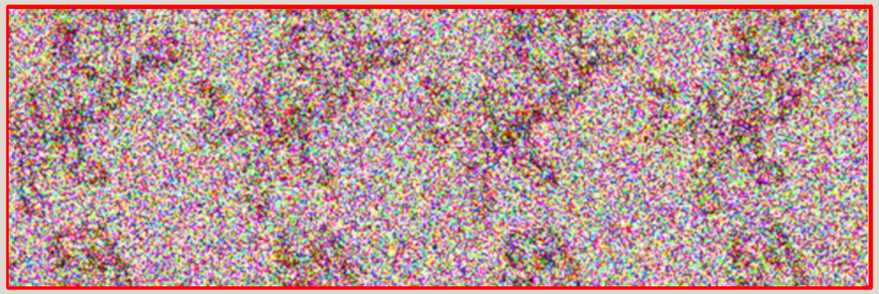
- Как же мне вытащить кольцо знахарки оттуда?



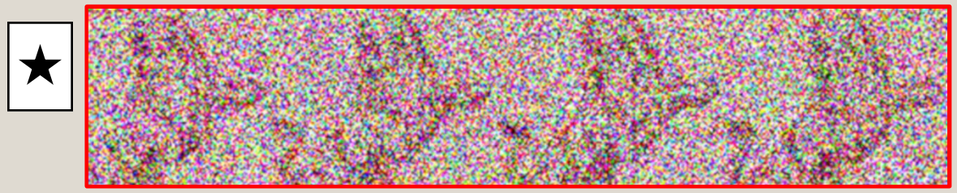
Воины:



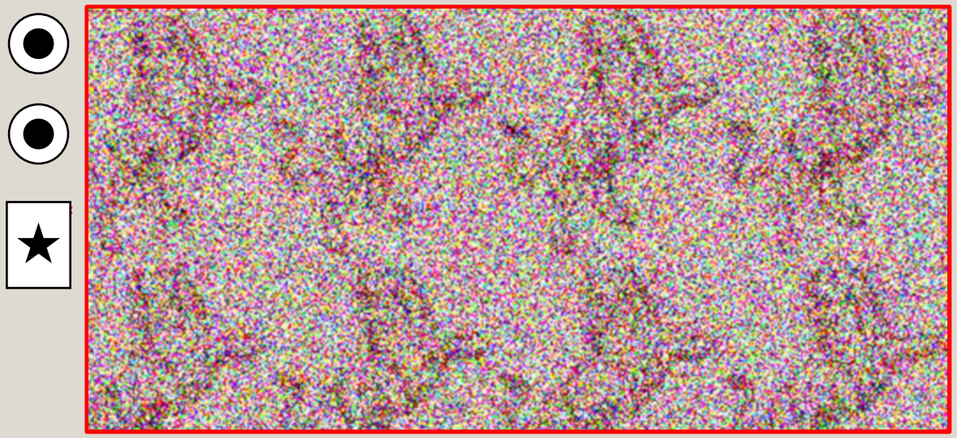
Воры:



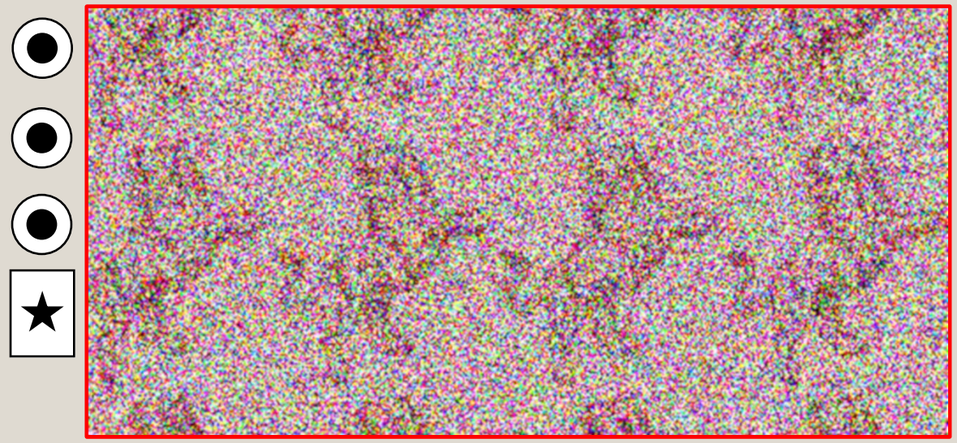
Маги:



- Какие ингредиенты у зелья рассеивания и где я могу их найти?

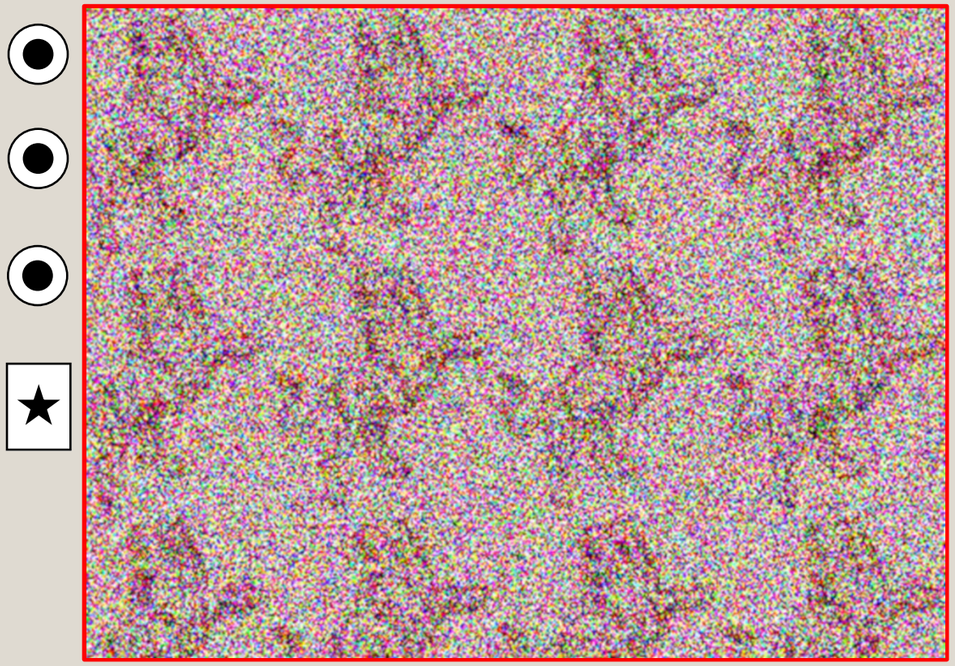


- Как мне получить зелье рассеивания от знахарки?



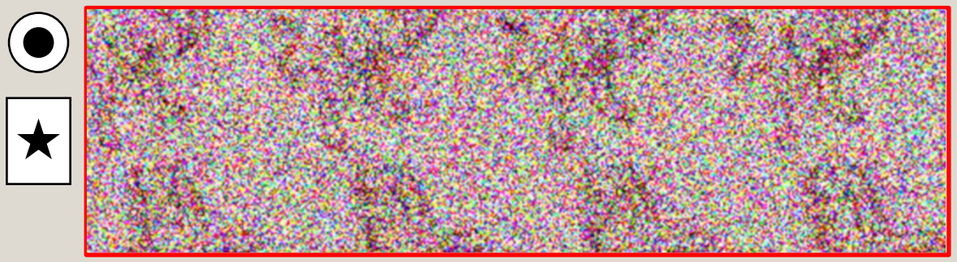
- Где я могу найти немного мази от нежити? И для чего она нужна?





Замок барона

- Я у ворот замка барона. Как мне туда войти?



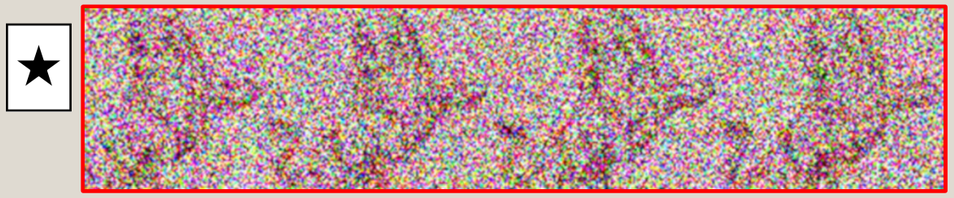
- Ясно. Я во внутреннем дворе замка. Теперь что делать?



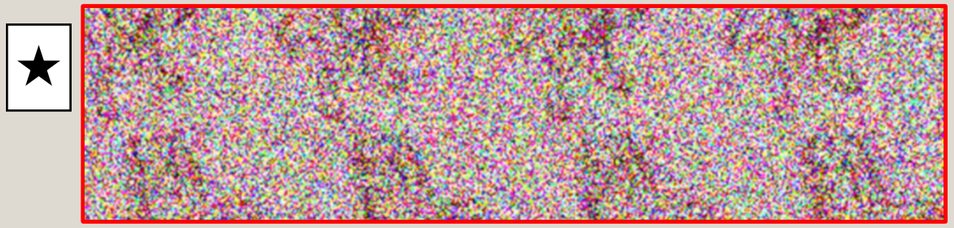
Воины:



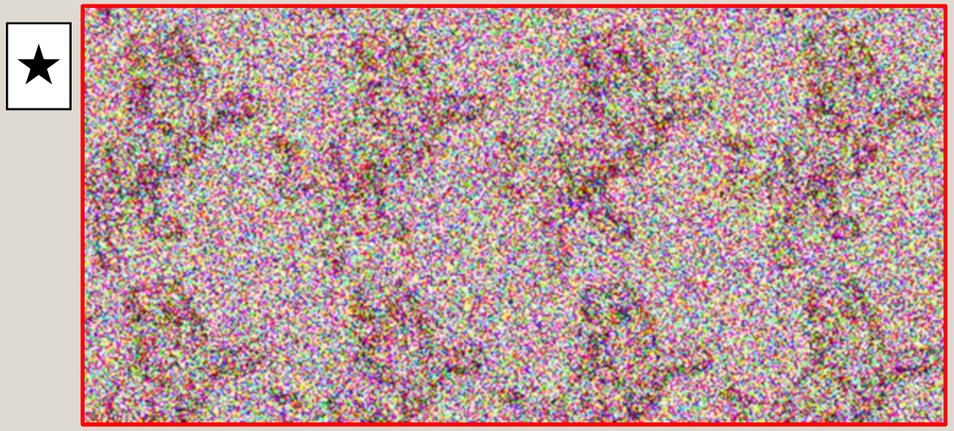
- Стражники в замке барона - такие грубияны! Я могу войти в главное здание замка?



- Я сражался с учителем фехтования, но совсем утомился. Где тут хорошее место для сна?

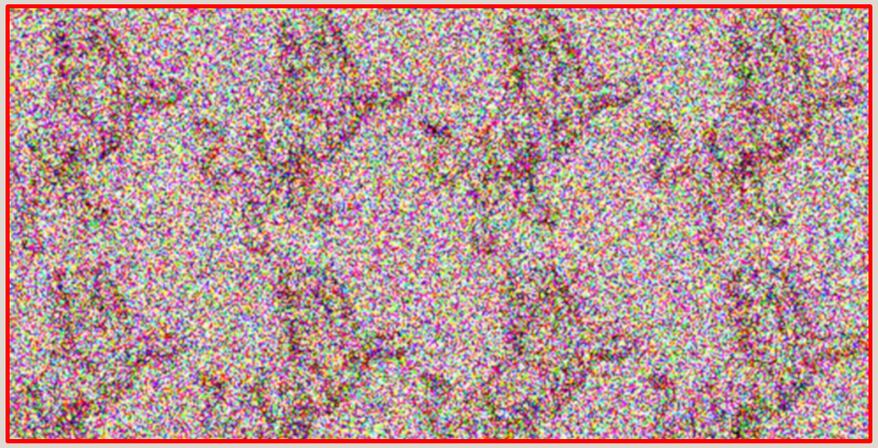


Воины:





- Я внутри главного здания в замке барона. Какое у меня здесь задание?



Кентавр

- Я прошёл на один экран западнее хижины знахарки и встретился с кентавром, работающим на ферме. Я могу что-нибудь сделать для него?

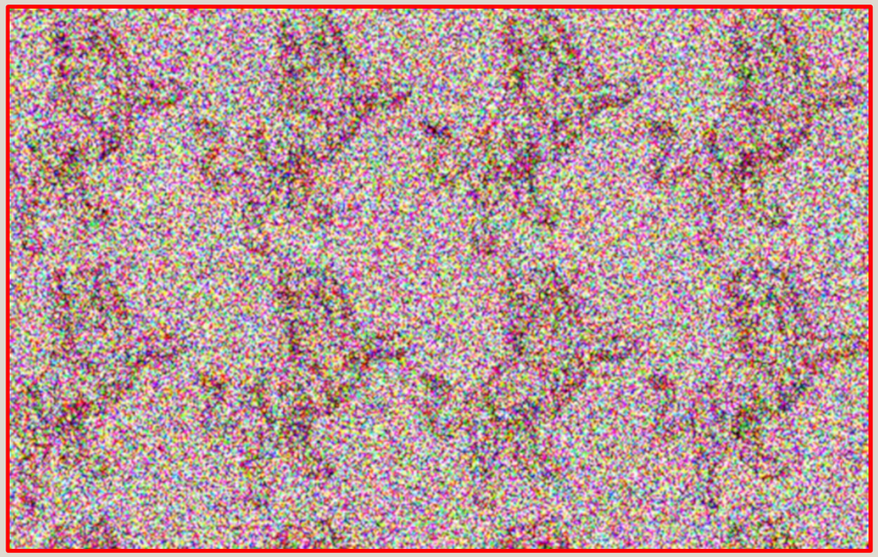




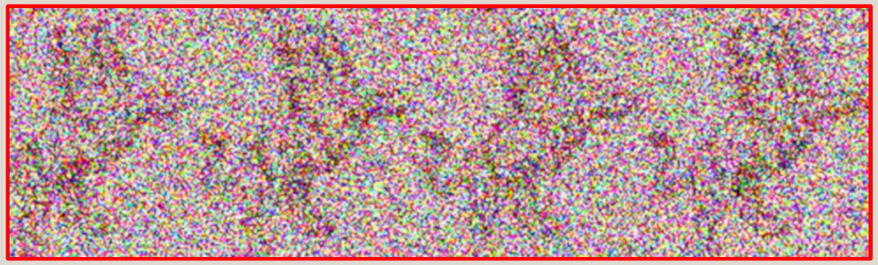
Семяизрыгающая спирея

- Как мне получить семя у семяизрыгающей спиреи?

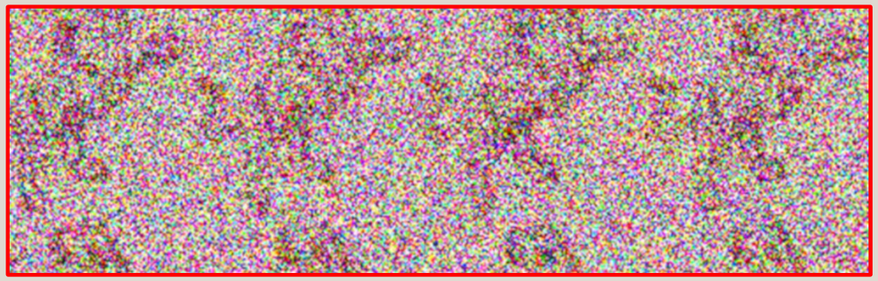
Воины:



Воры:



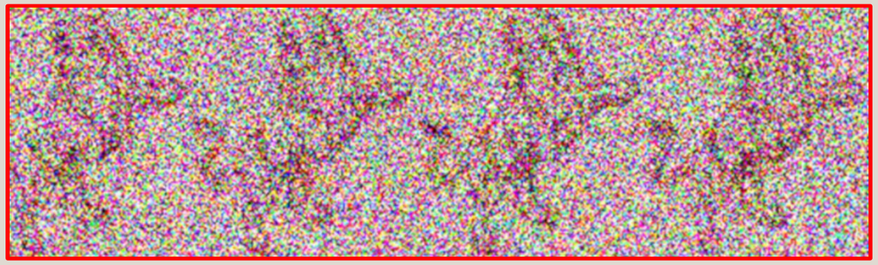
Маги:





Волшебный луг

- Я в Покое Эраны, чем же мне тут можно заняться?

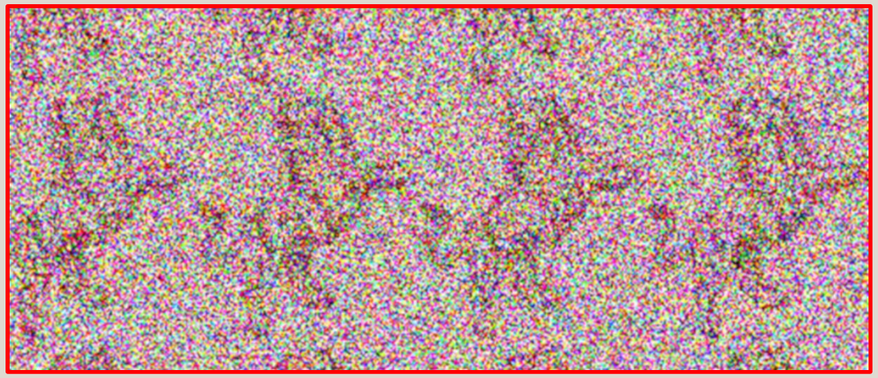


Маги:

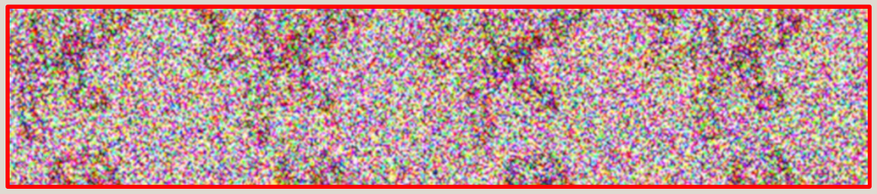


Инеистый великан

- Кто этот большой белобородый мужик? Чего он от меня хочет?

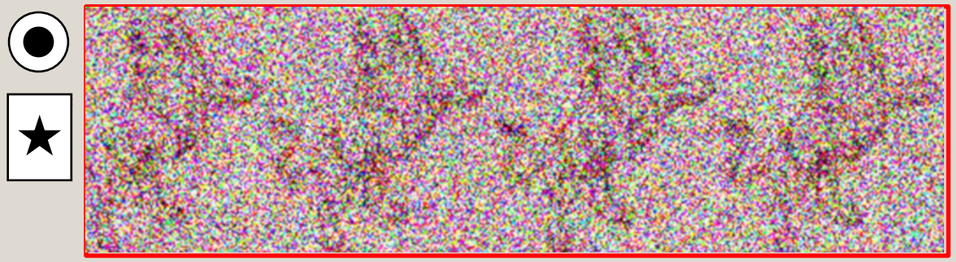


- Так где я могу купить фрукты для инеистого великана?



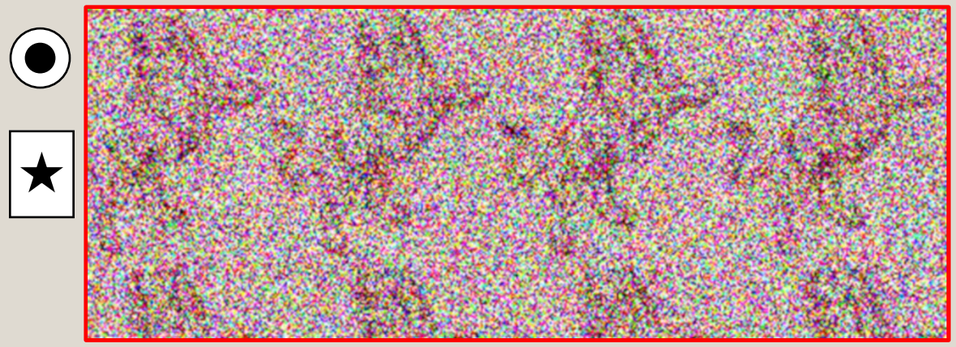


- Инеистый великан дал мне сверкающий самоцвет. Что мне теперь делать с этим самоцветом?

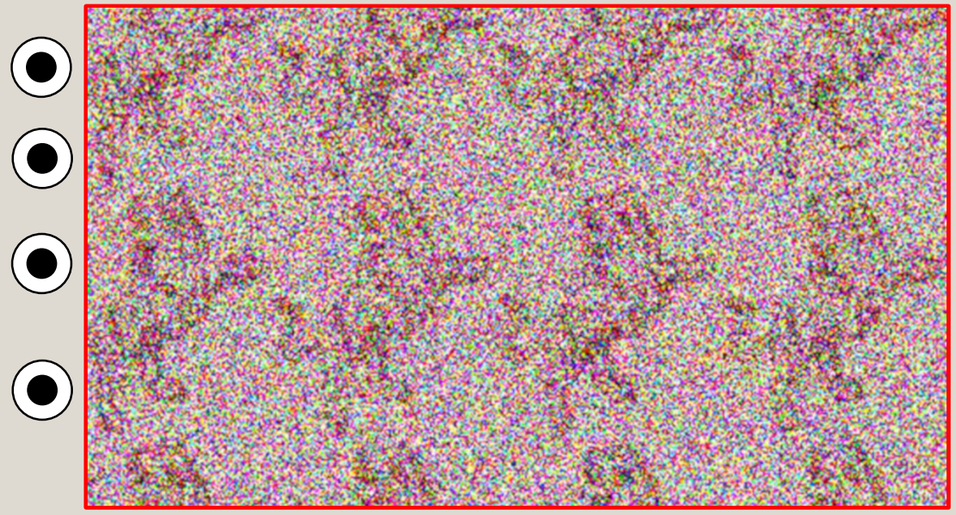


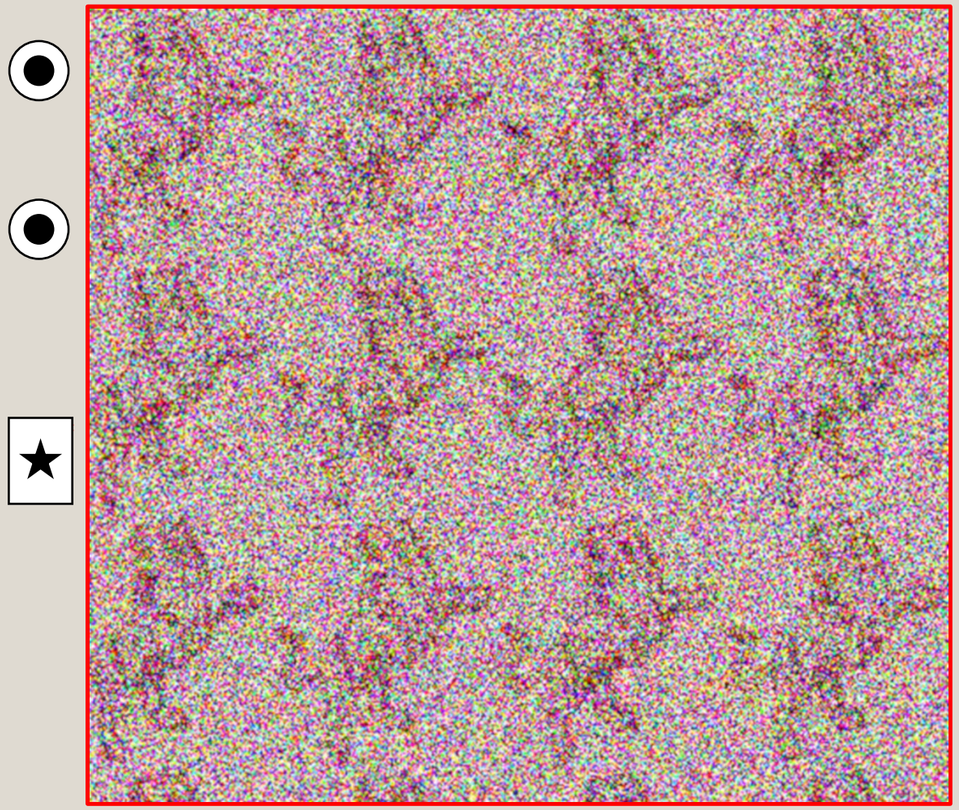
Гора волшебника

- Где находится гора волшебника?

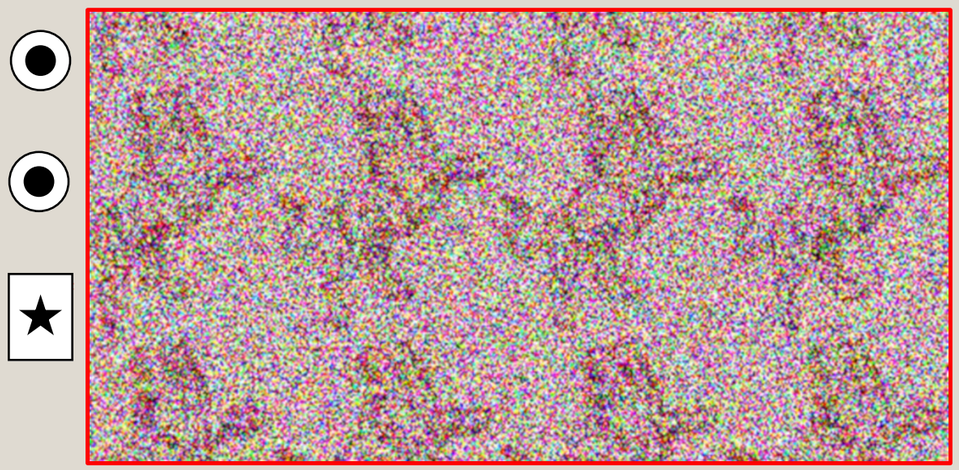


- Стою у двери в дом волшебника. Как мне туда зайти?

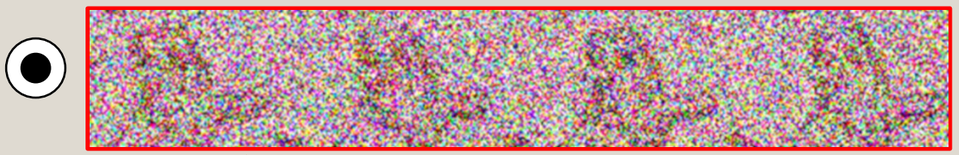


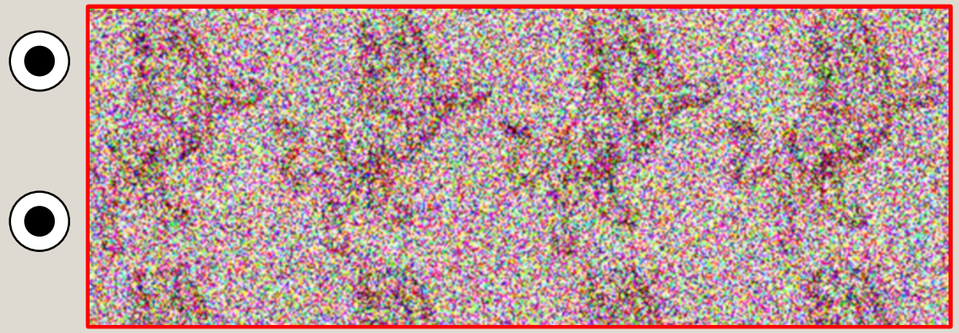


- Я в зале волшебника, что теперь?



- Как мне вести себя в башне волшебника?





Маги:



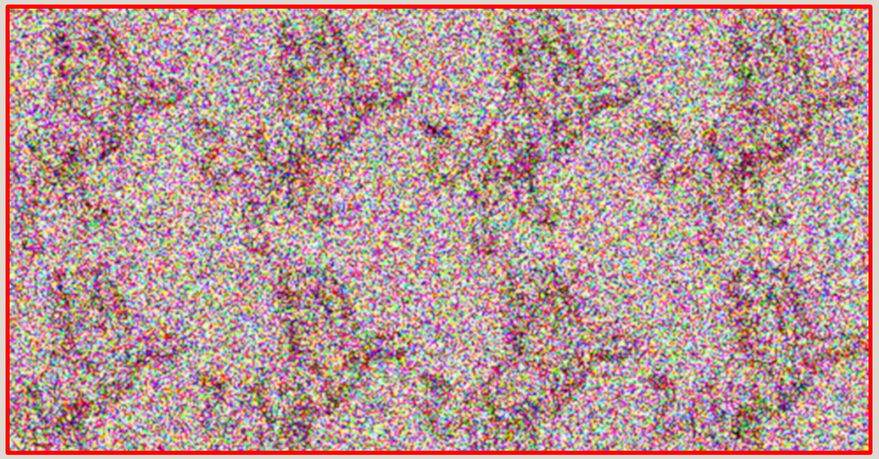
Грибной круг

- Я наткнулся на круг из грибов. Что мне теперь с ними делать?



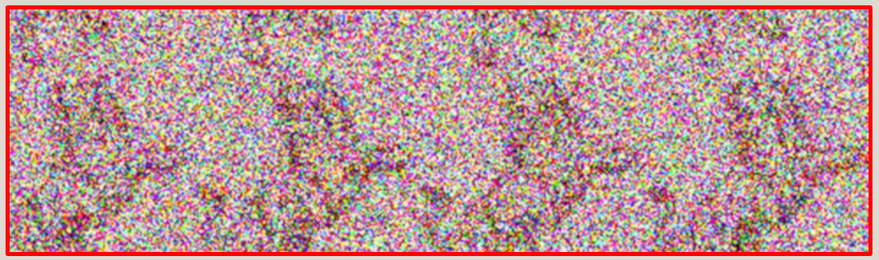
Круг фей

Сейчас ночь, и я столкнулся с несколькими феями, парящими над грибным кругом. О чём с ними можно договориться?



Мипы

- Где находятся эти мипы?



- Я нашёл этих мипов. Что с ними теперь делать?



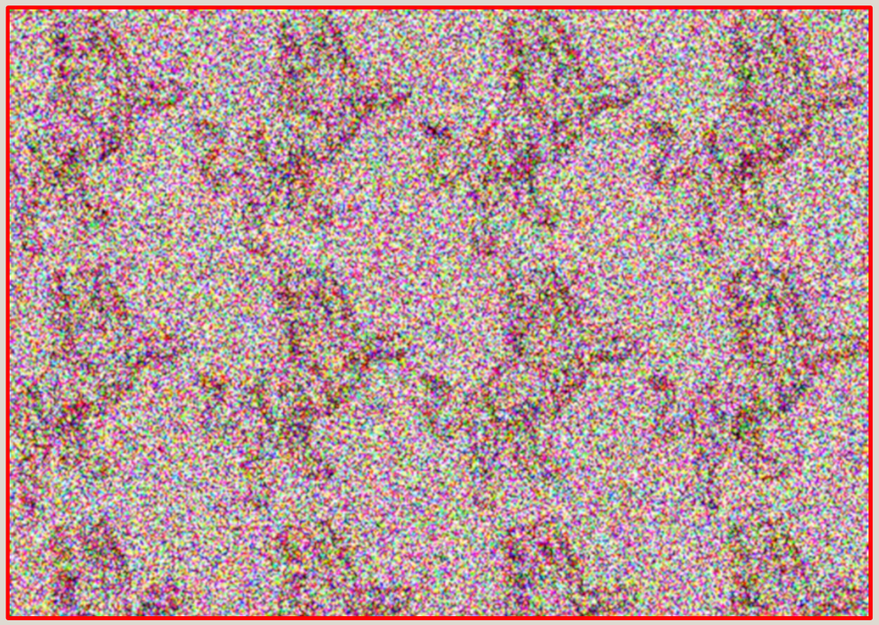


Маги:



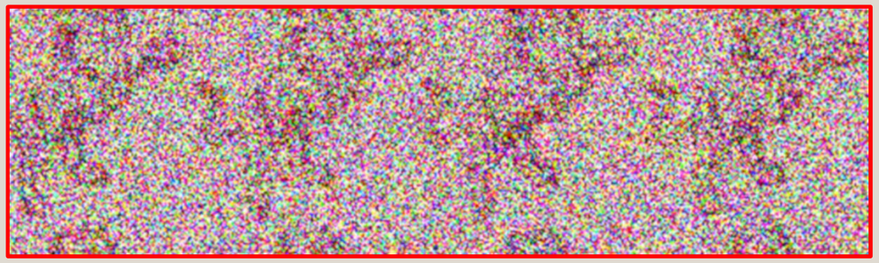
Кладбище

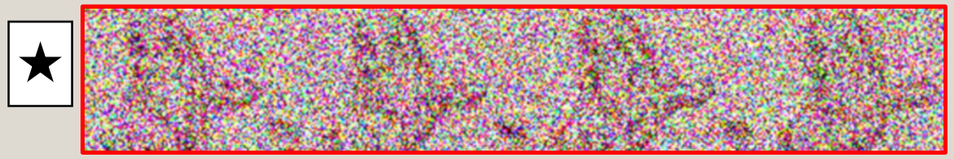
- По распоряжению Бабы-яги я пришёл на кладбище. Что мне теперь следует делать?



Лиса на дороге

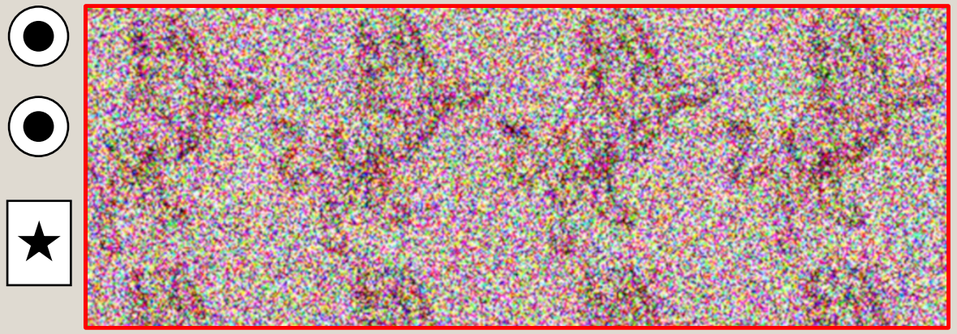
- В конце дороги я нашёл лису. Как её освежевать?





Лес дриады

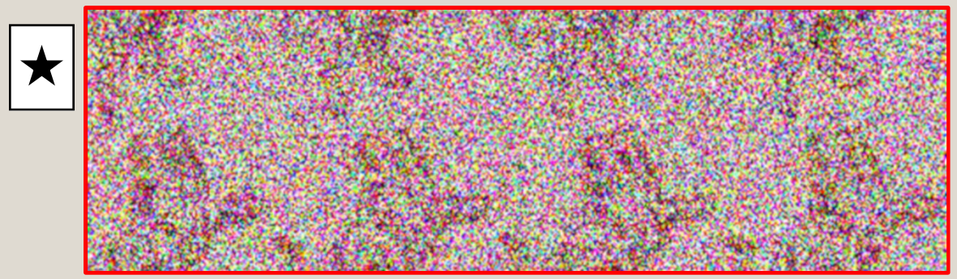
- Где находится Дриада и что это такое?



- На тропинке в лесу я наткнулся на белого оленя. Что мне сейчас стоит сделать?

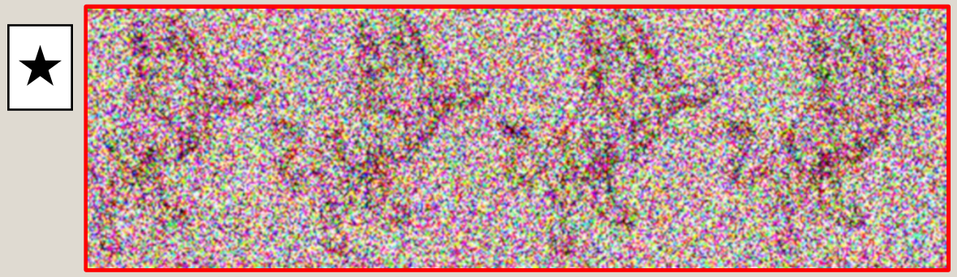


- Я последовал за оленем к великолепному дереву. И где теперь эта Дриада? Как сделать так, чтобы она вышла и поговорила со мной?

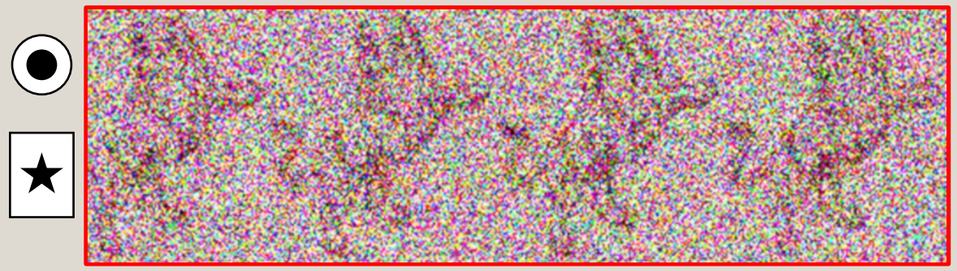


- Я отдал Дриаде семя из семяизрыгающей спиреи. Где моя награда?

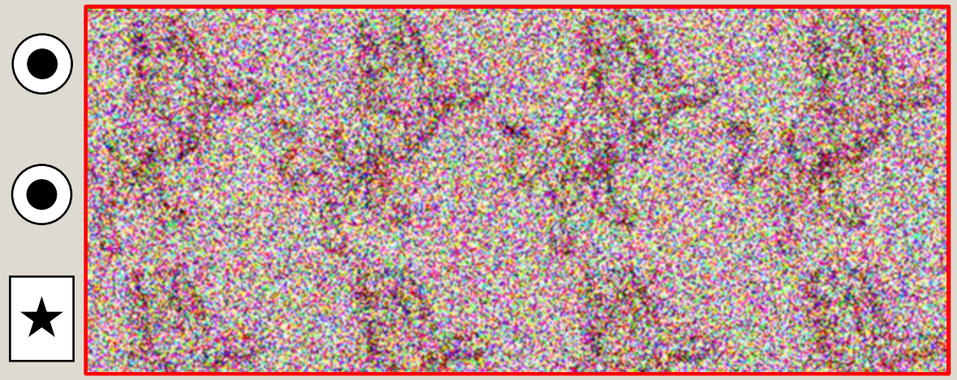




- Надо же! Этот волшебный жёлудь был восхитительно вкусным. Где я могу получить ещё один такой?

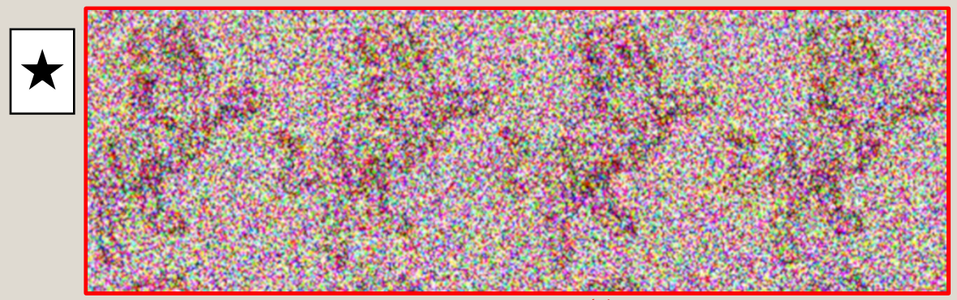


- Ладно. Откажусь от этого. Что полагается делать с волшебным жёлудем?



Водопад

- В этом водопаде есть что-то особенное?



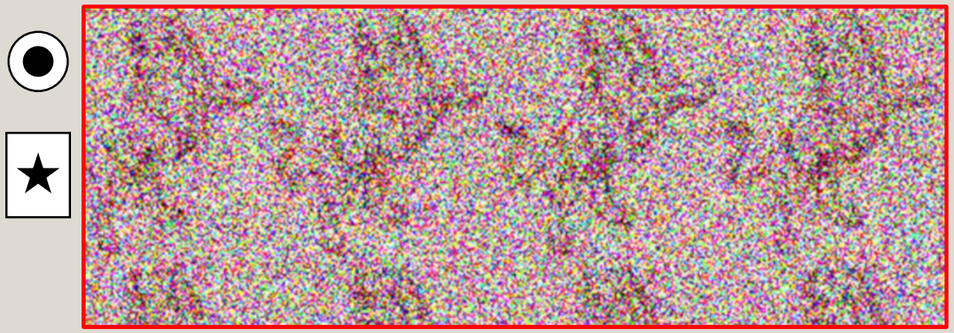
Пещера отшельника

(у водопада)

- Я рядом с живописным водопадом на юге от Шпильбурга. Что это за дверь в утёсе?



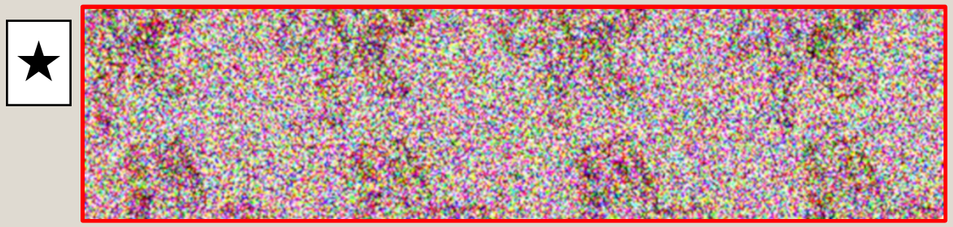
Воины:



Воры:



Маги:

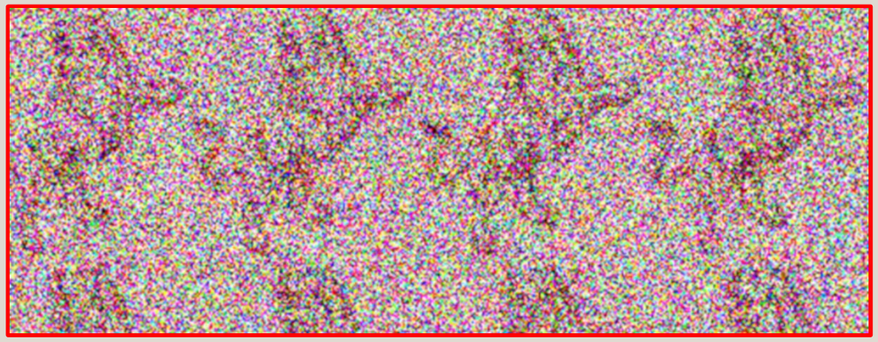


- У меня не получается попасть внутрь пещеры отшельника. Он открывает дверь, и я падаю с уступа. Что я делаю не так?





- Я в пещере отшельника. Что мне теперь делать?



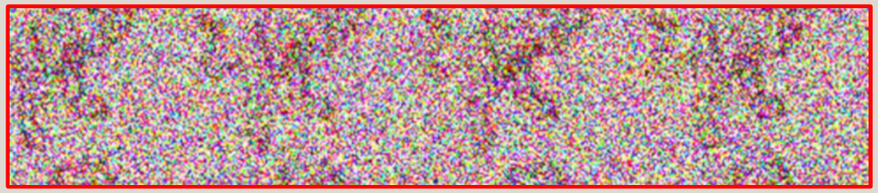
ПРИМЕЧАНИЕ: на следующих страницах рассмотрены самые свирепые чудовища, которых вы можете встретить. Этих чудовищ вы должны убить просто потому, что их надо убить! Поскольку эти чудовища такие смертоносные, не унывайте, если какое-нибудь из них продолжает побеждать вас. Это означает лишь одно: ваш персонаж должен стать ещё более крепким. Поэтому сражайтесь с менее лютыми чудовищами, а потом вернитесь для очередного раунда!

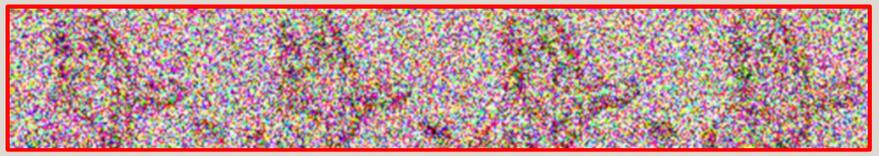
Огр

- Как победить огра? Он продолжает убивать меня.

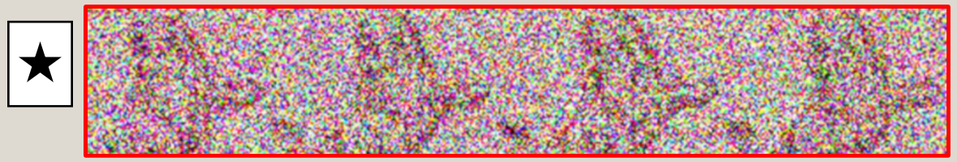


Воины:

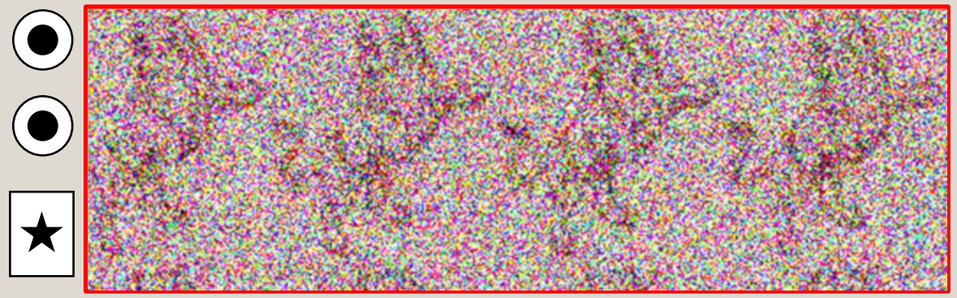




Воры:



Маги:



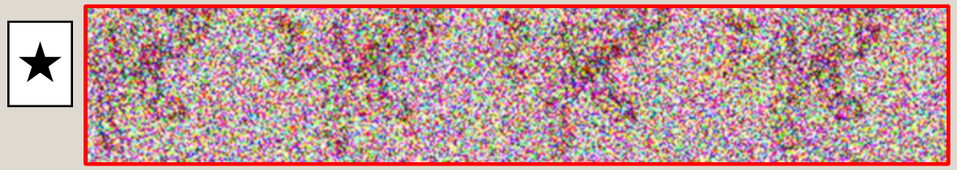
- Ур-ра! Я убил огра. Что мне теперь нужно сделать?



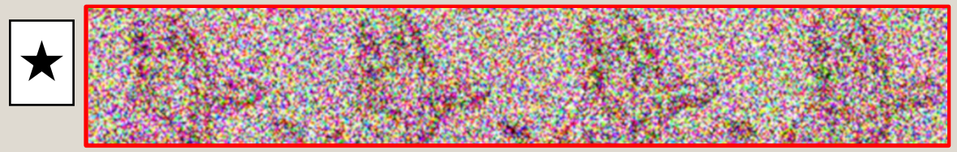
Воины:



Воры:

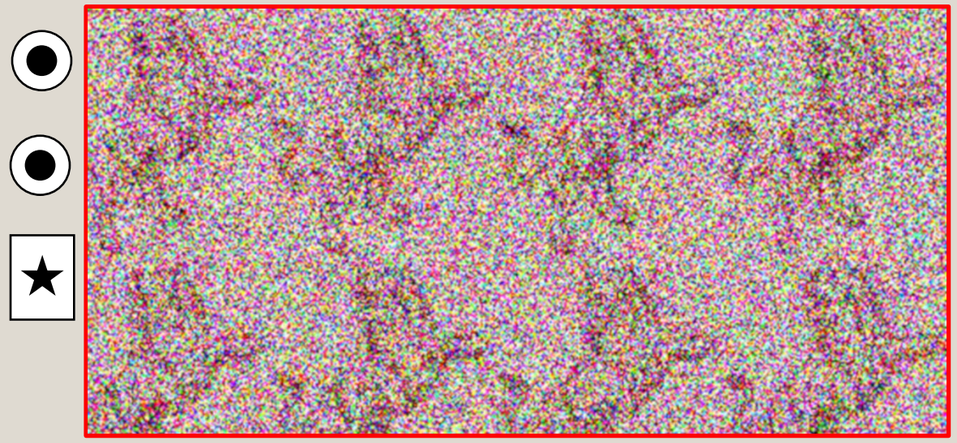


Маги:

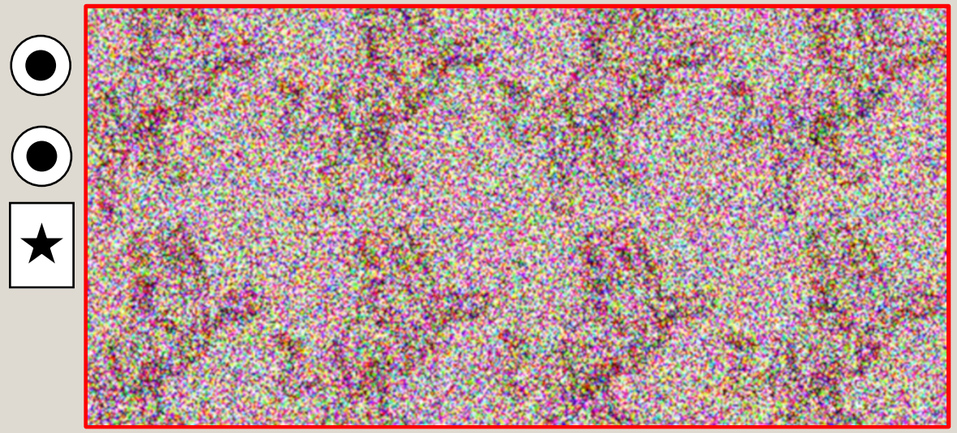


Пещера медведя и кобольда

- Эй! Этот медведь какой-то враждебный! Когда я стараюсь пройти мимо него, он пытается убить меня. Мне обязательно убивать его? Или как мне пробраться мимо него?



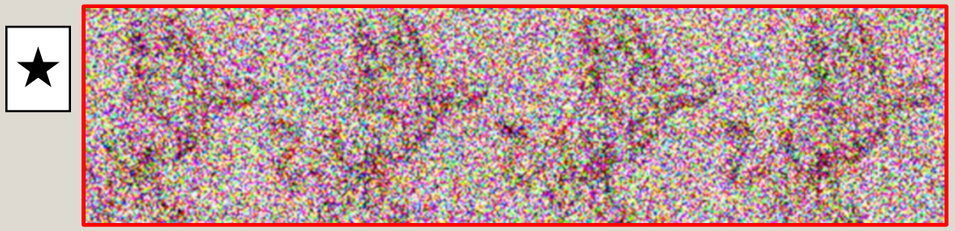
- Я пробрался мимо медведя, а как теперь победить кобольда?



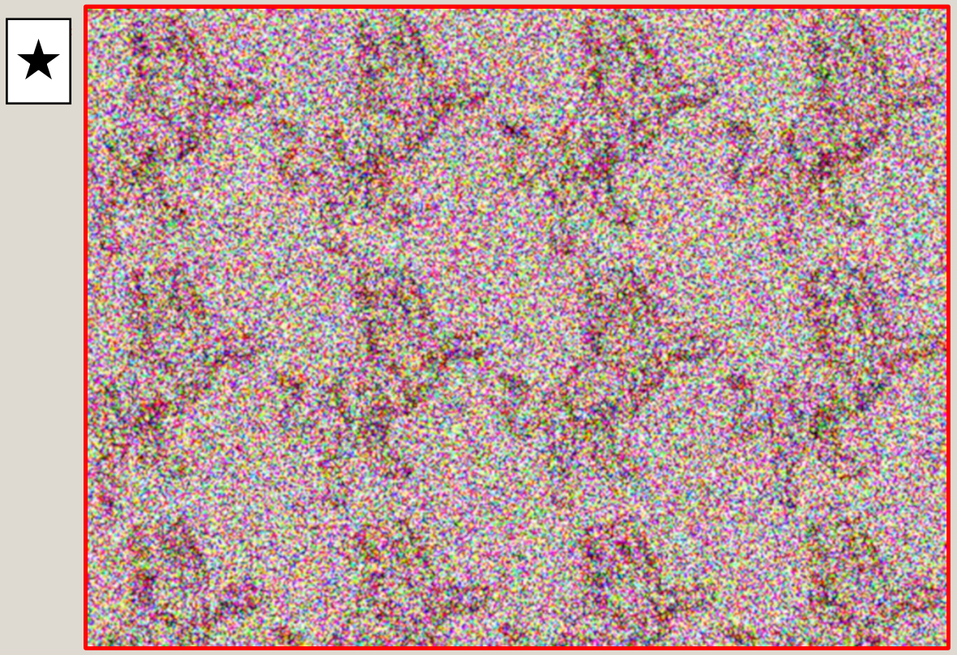
Воины:



Воры:

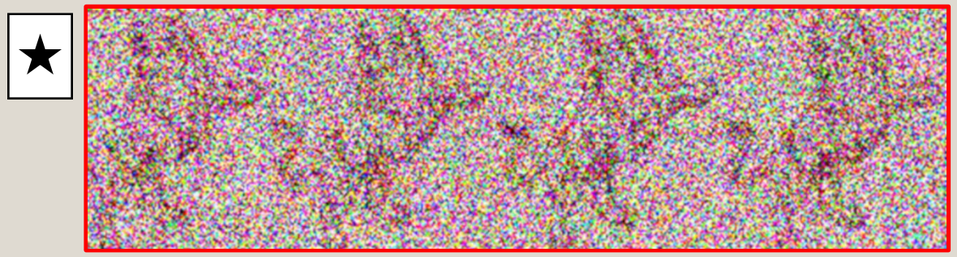


Маги:



- Я убил кобольда. На что в его пещере стоит обратить внимание?





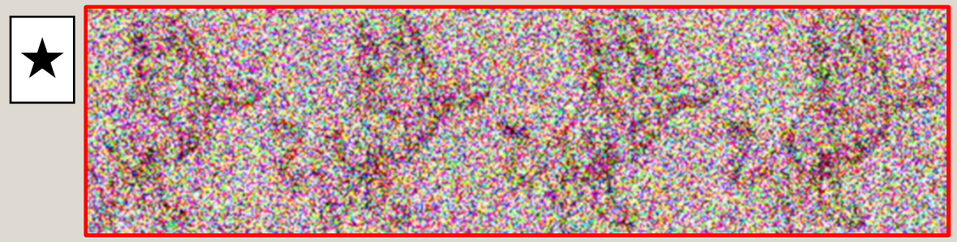
Воины:



Воры:

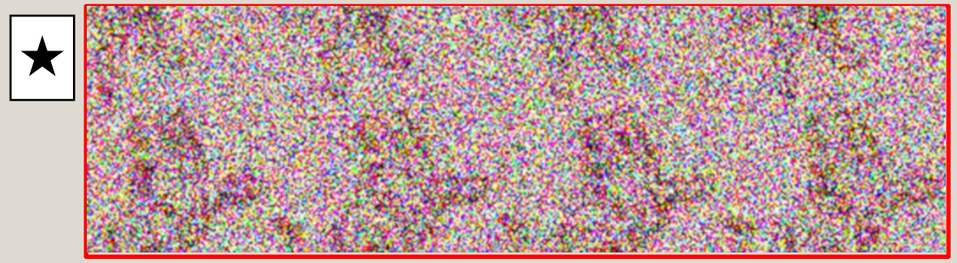


Маги:



- Я открыл сундук кобольда с сокровищами, а он был с ловушкой! Как мне открыть его так, чтобы меня не убило?

Воины:



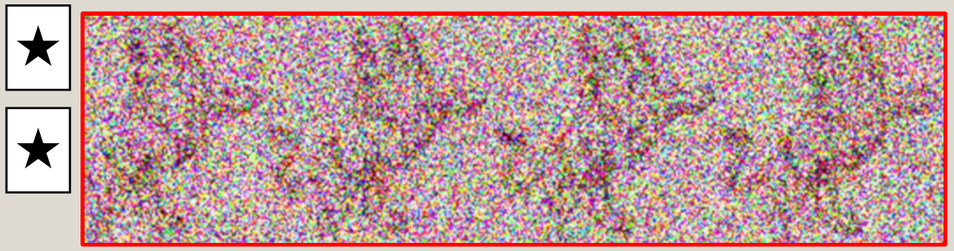
Воры:



Маги:

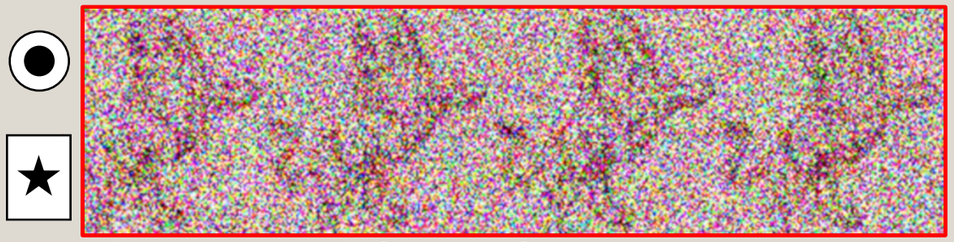


- Я одержал победу над кобольдом и обыскал его пещеру, - тут надо сделать что-то ещё?



Баба-яга

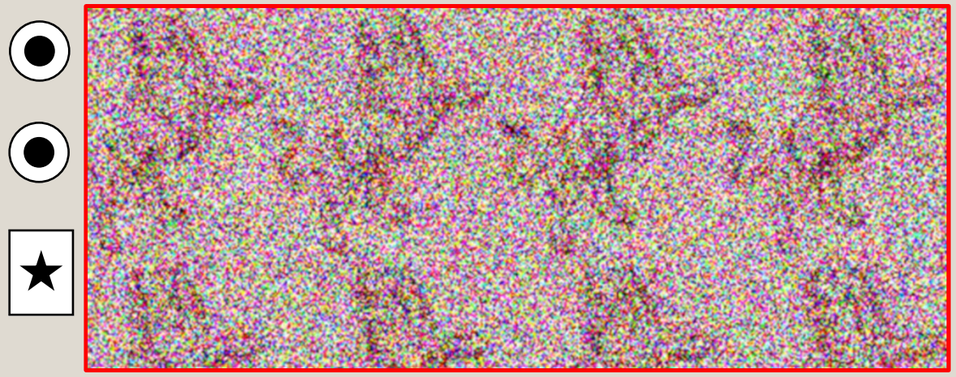
- Где избушка Бабы-яги?



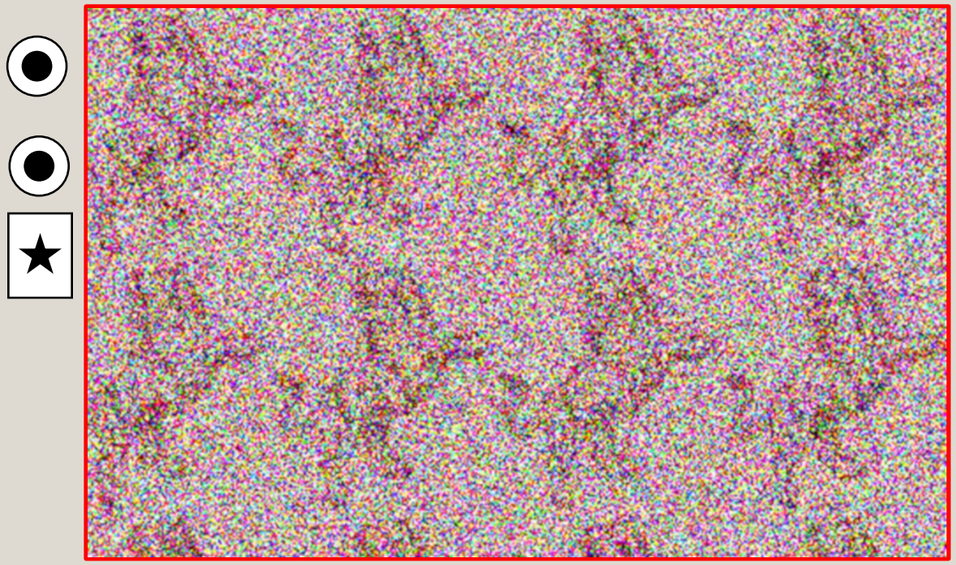
- Череп на воротах Бабы-яги требует от меня найти ему какие-то глаза. Брр! От меня требуют выкопать их на кладбище или что?



- Эй! Я подарил этому неблагодарному черепу новые глаза, а он погрузился в землю, не сказав мне пароль! Что мне делать?

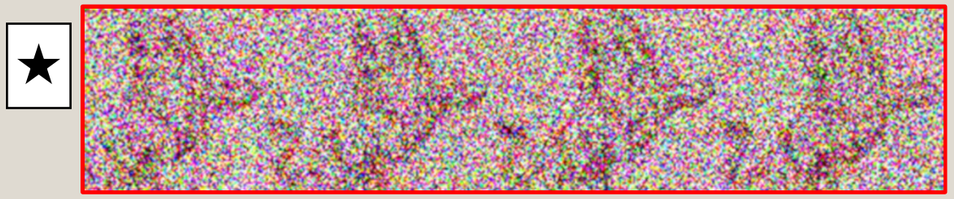


- Я нашёл избушку Бабы-яги. А как теперь заставить эту курятину сесть?

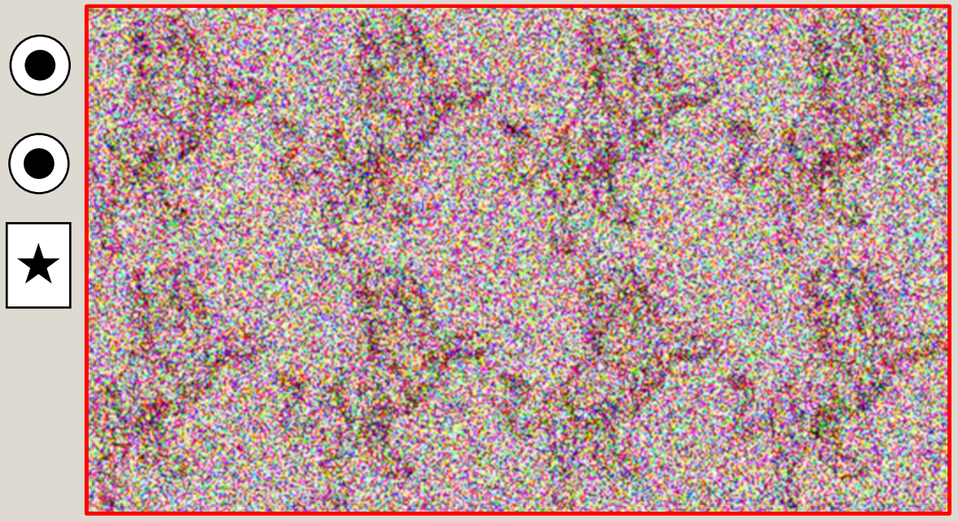


- Эй! Глупая избушка села прямо на меня! Почему она не смотрит, куда садится?

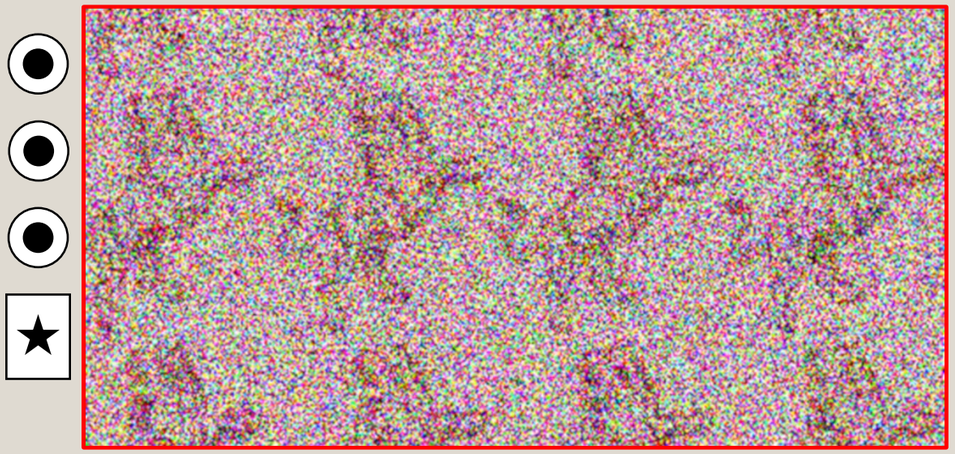




- Как нужно мне совершить сделку с Бабой-ягой?

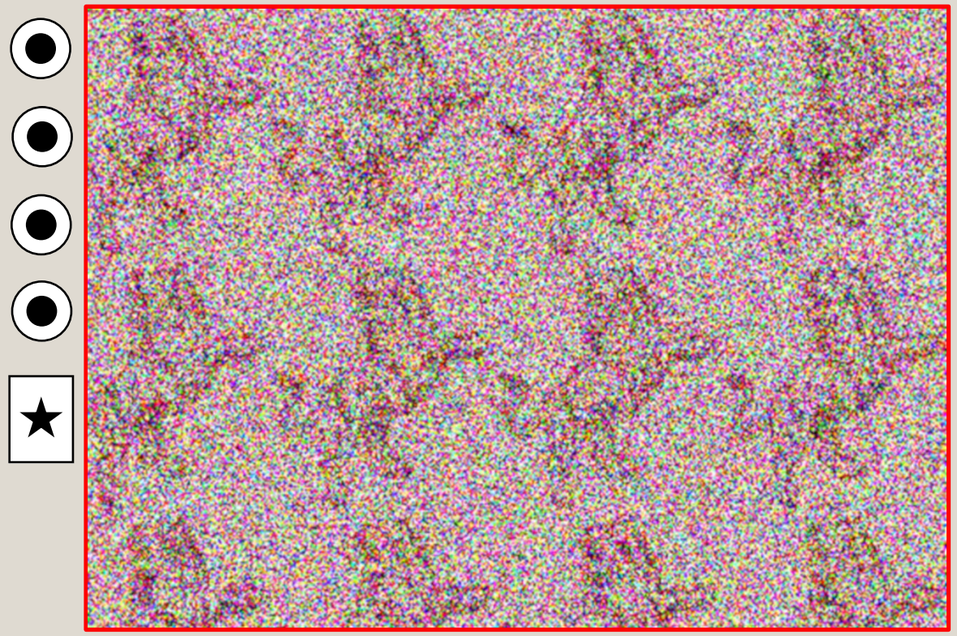


- Эй! Я выполнил свою часть сделки, но, когда принёс старой карге корень мандрагоры, она превратила меня в лягушку. Что я сделал неправильно?



- После спасения главаря разбойников я пришёл к Бабе-яге - и она превратила меня в лягушку! Потом игра закончилась. Что ж это за конец-то такой у игры?!



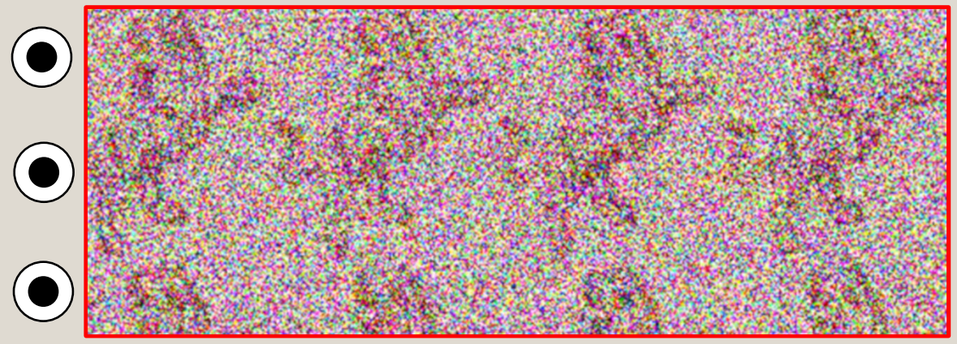


У АНТВЕРПЕНА

- Этот антверпен такой надоедливый. Для чего он вообще нужен?

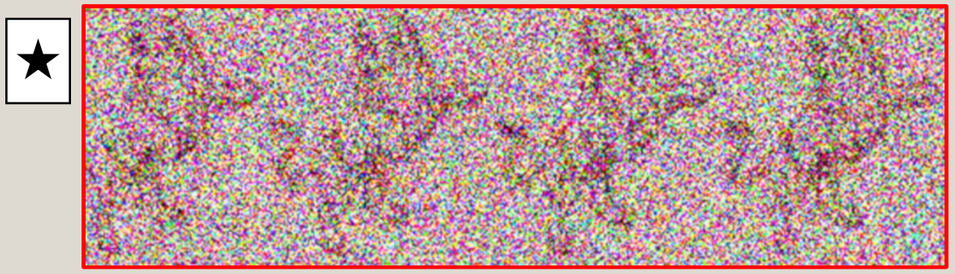


- Я не могу найти потайной ход в разбойничью крепость. Где он?

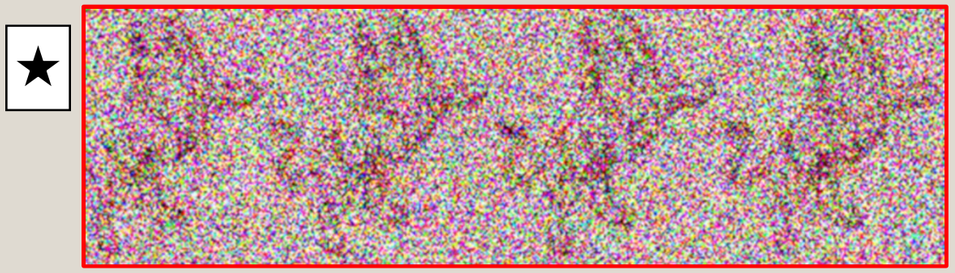




Воины:



Воры:



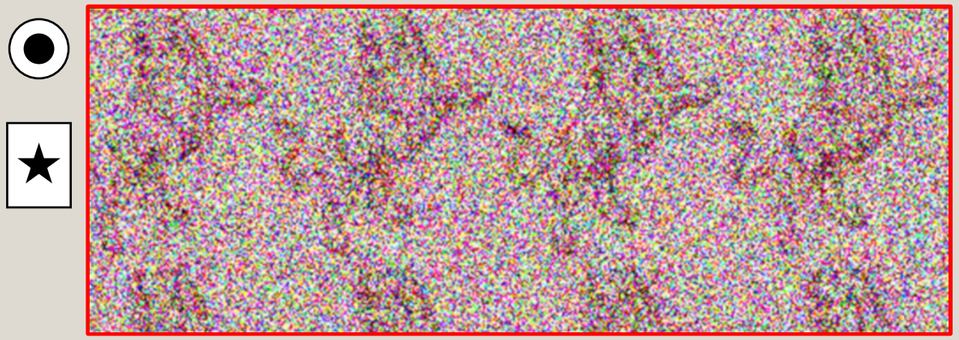
Маги:



Крепость разбойников

- Каждый раз, когда я пытаюсь войти в разбойничью крепость, меня убивают. Как туда пробраться?





- Я забрался в тайный ход и оказался в пещере разбойников. Как теперь победить этого тролля?



- Отлично! Я попал в крепость разбойников. Кто этот противный вонючий бычок и как мне пробраться мимо него?



Воины:

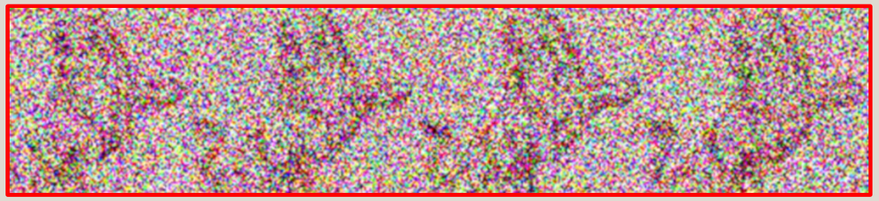


Воры:

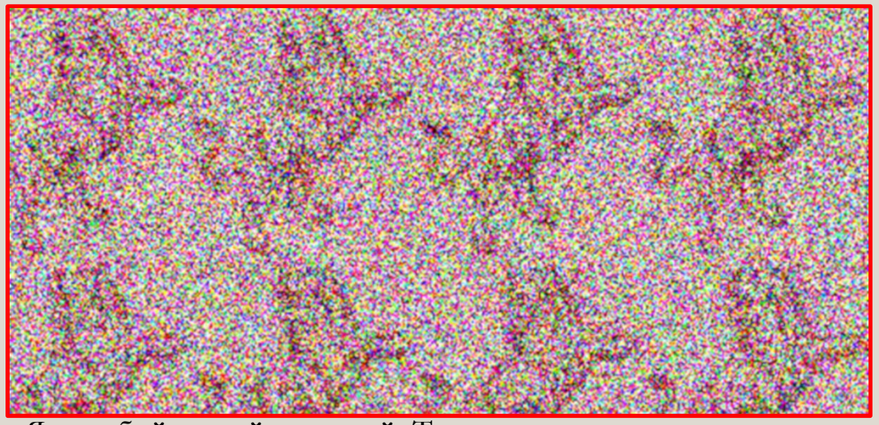




Маги:



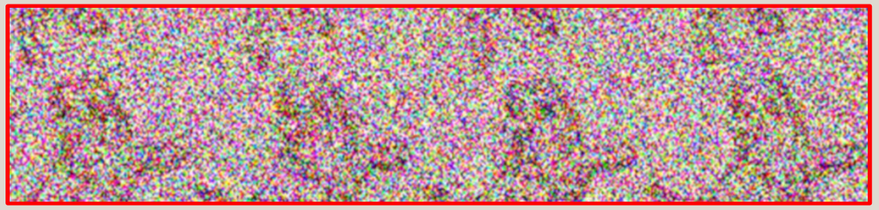
- Я пробрался мимо одышливого бычка-старичка. Как мне теперь перебраться через заграждения так, чтобы меня не поймали?

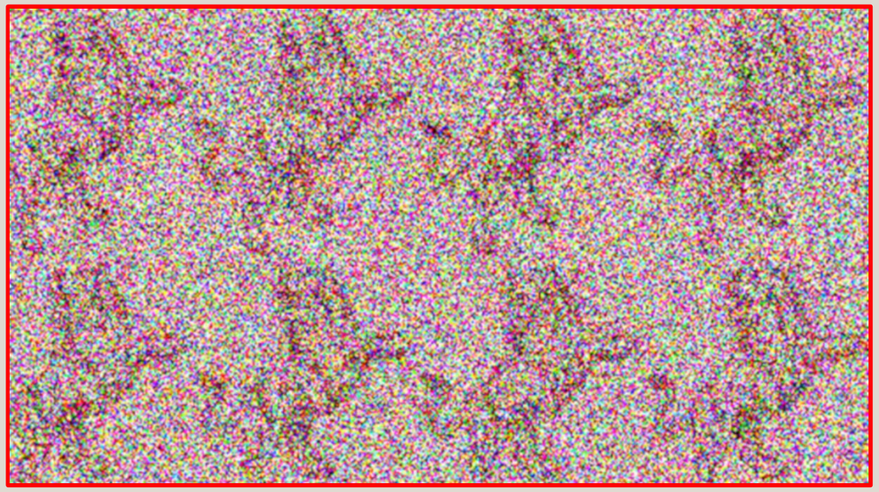


- Я в разбойничьей столовой. Те трое мужиков гонятся за мной? Они официанты или как?

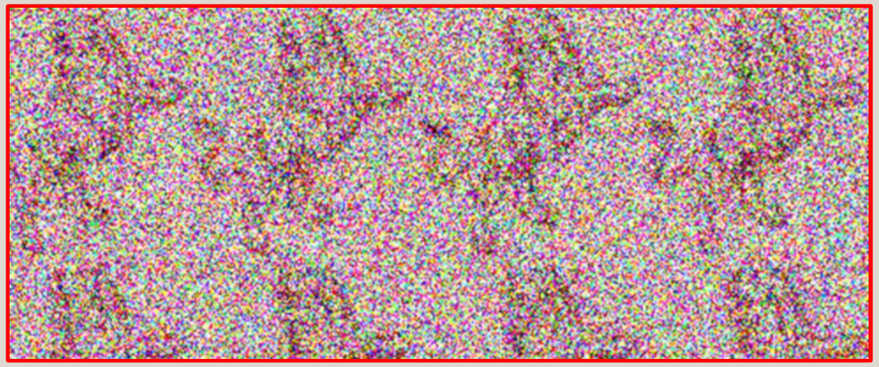


- Понятно. Так как мне не дать этим мужикам меня убить в разбойничьей столовой?





- Я прошёл мимо разбойников в столовой. А как теперь пройти мимо этого малого - как его там? - Йорика!

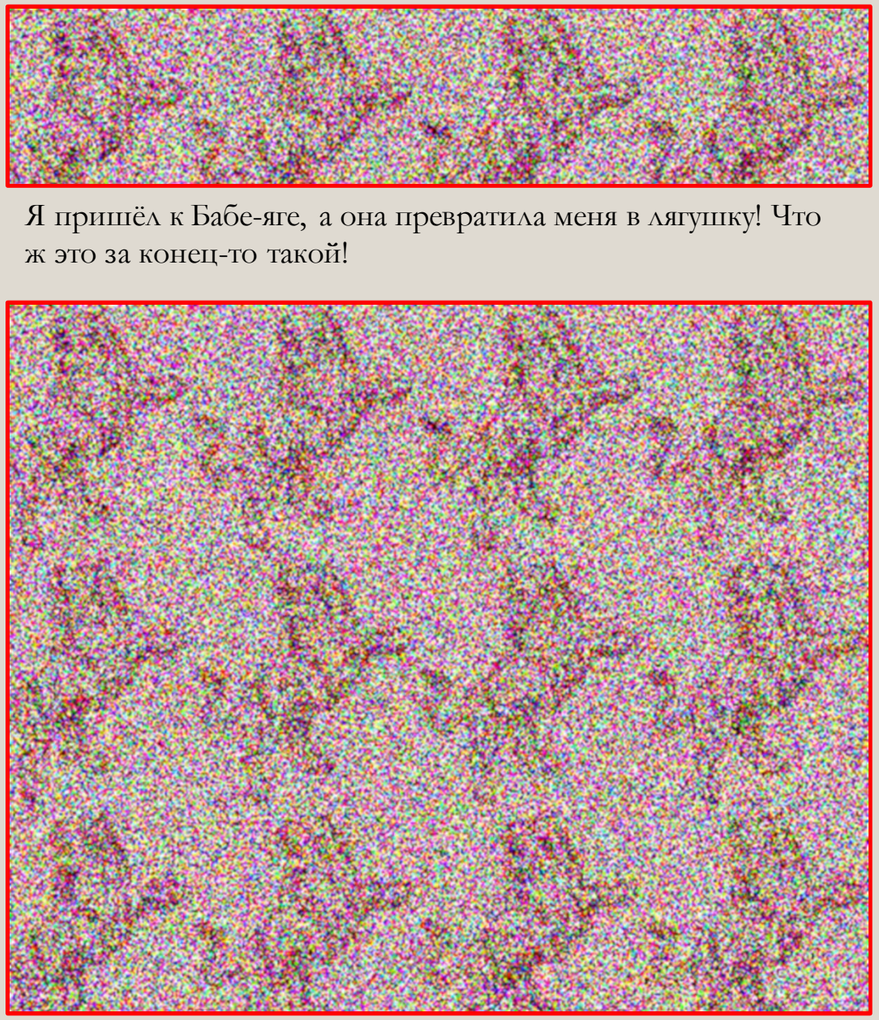


- Порядок! Я миновал Йорика! Но этот разбойник в следующей комнате убил меня. Что я сделал не так?



- Ничего себе! Я спас главаря разбойников! Я уже победил в игре?





- Я пришёл к Бабе-яге, а она превратила меня в лягушку! Что ж это за конец-то такой!

Заметки



После завершения игры

ОДНО ПОСЛЕДНЕЕ ПРИМЕЧАНИЕ
(от Кори Коула)

Благодарю за то, что вы сумели дойти до конца игры. Теперь, когда вы стали настоящим героем, сохраните своего персонажа на дискету, следуя указаниям из руководства. Затем у вас будет выбор: начать заново и сыграть другим типом персонажа или сразу перейти к игре “В поисках славы 2: Испытание огнём” (Quest for Glory 2: Trial by Fire). Вашего сохранённого персонажа можно также импортировать прямо в игру “В поисках славы 3: Возмездие за войну” (Quest for Glory 3: The Wages of War). Знаете, вам обязательно надо купить обе эти игры (*Эй!!! Кто вообще пустил сюда разработчика?!*).

Пытались ли вы совершить перечисленные ниже забавные поступки?

Посетить колдовское озеро несколько раз?
Выпить “дыхание дракона” в трактире “Тузы и восьмёрки”?
Причинить вред отшельнику?
Съесть волшебные грибы, найденные вами в кругу фей?
Войти в потайной вход в разбойничью крепость, не говоря секретный пароль (Игравза Стукалки)?
Пройти внутрь круга фей ночью?

Только для воинов:

Использовать меч на антверпене, а потом пройти на другой экран с обнажённым мечом?
Использовать меч на семяизрыгающей спирее?
Использовать меч на мипах?

Только для воров:

Подняться по лестнице в доме старушки в Шпильбурге?
Напасть на кошку старушки?
Открыть музыкальную шкатулку в доме шерифа?
(Подслушивайте около разных дверей, а затем проверьте их по порядку: от нижней до верхней).
Стать перед доской игры в “швырь-да-хвать”?

Только для магов:

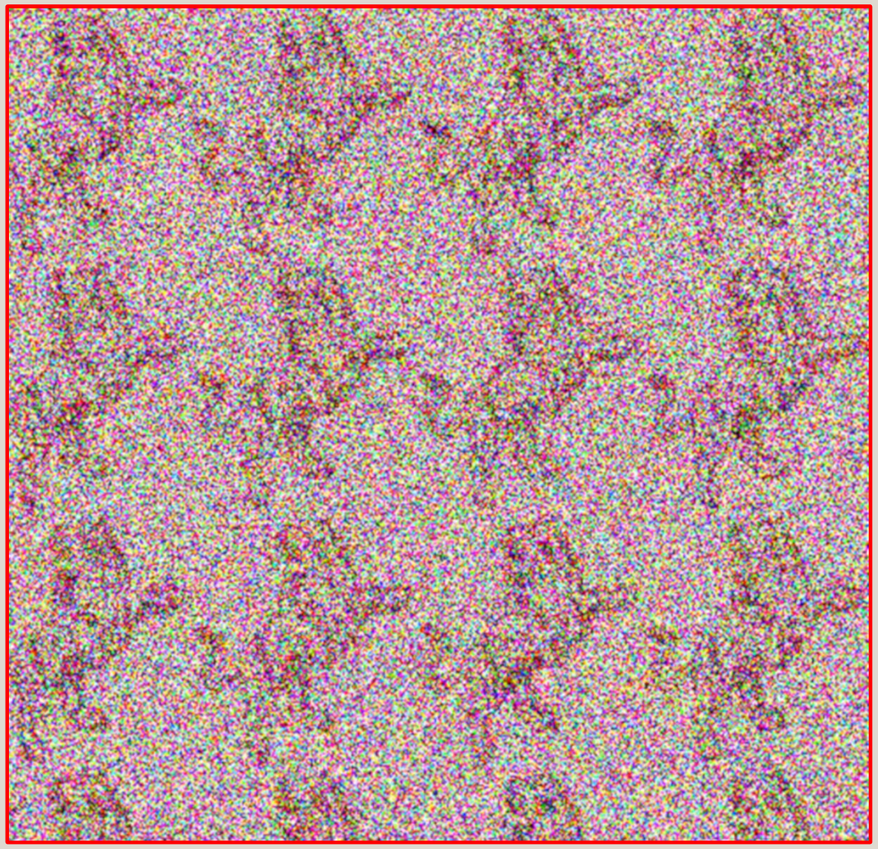
Наложить на белого оленя заклинание “Огненная стрела”, а затем посетить Дриаду?
Использовать заклинание “Переключение” в пещере отшельника?
Пройти внутрь грибного круга ночью?



Перечни очков

Очки, которые может получить любой персонаж:

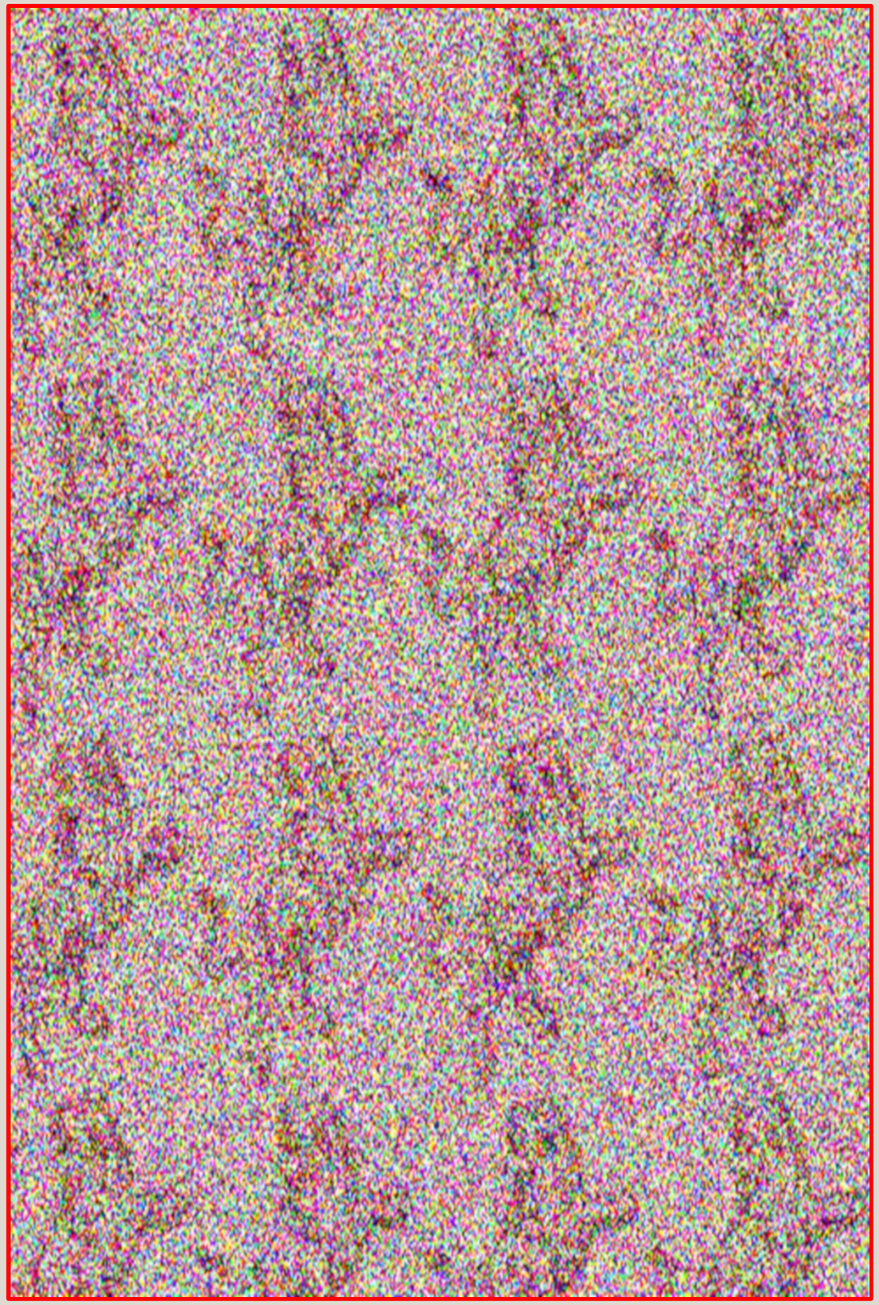
В городе Шпильбурге:

Действие	Количество очков
	
Промежуточный итог	37

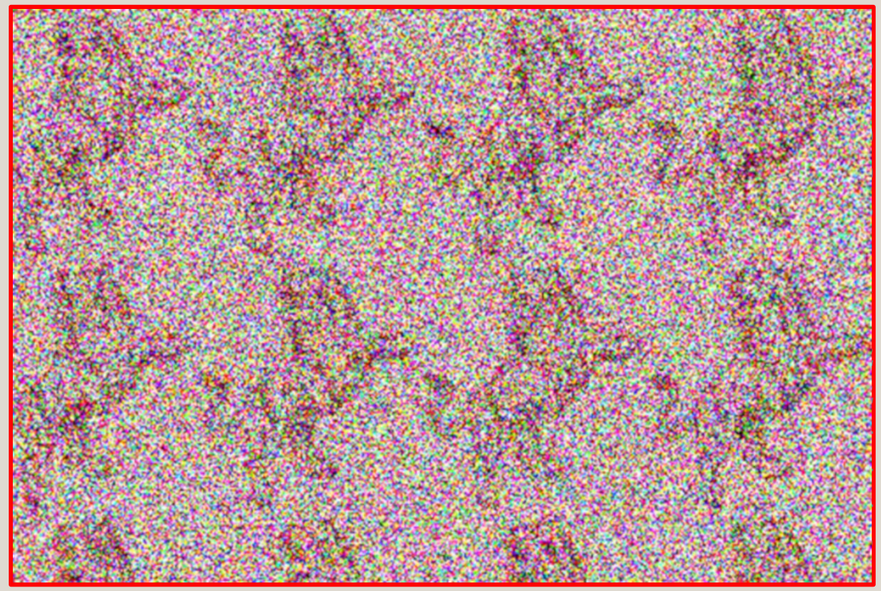
В дикой местности:

Действие	Количество очков
	

В дикой местности (окончание):

Действие	Количество очков
◆	
Промежуточный итог	413

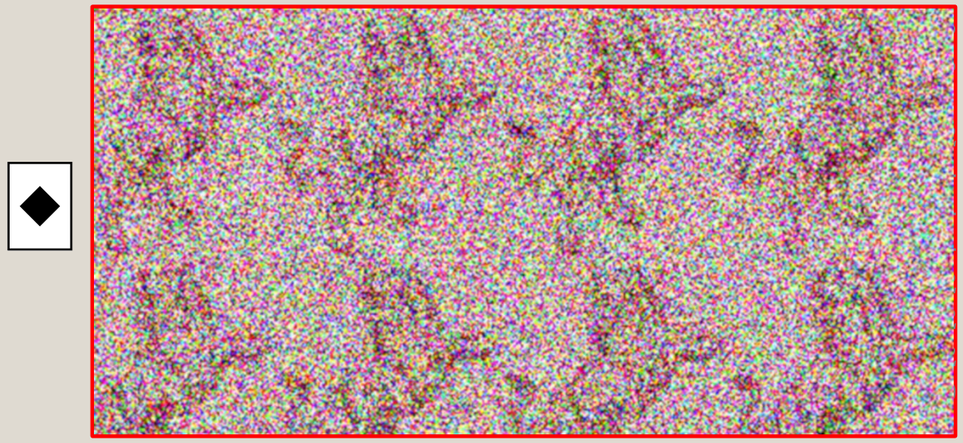
Очки, которые могут получить только воины:

Действие	Количество очков
◆	
Промежуточный итог	50

Очки, которые могут получить только маги:

Примечание: маги могут победить всех чудовищ.

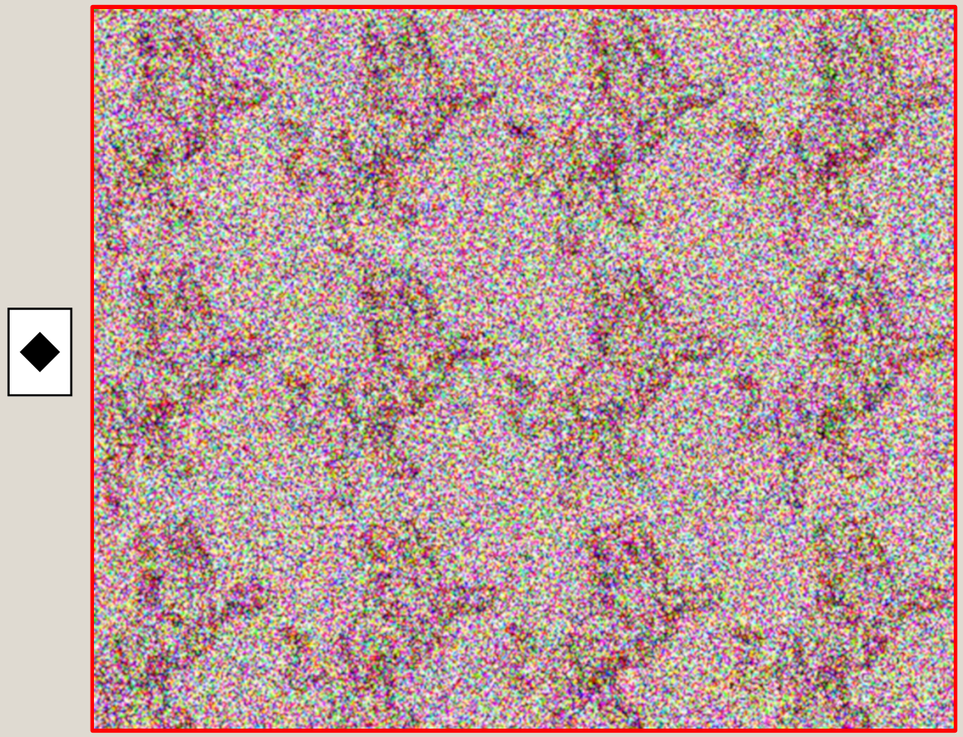
Действие **Количество очков**



Промежуточный итог **50**

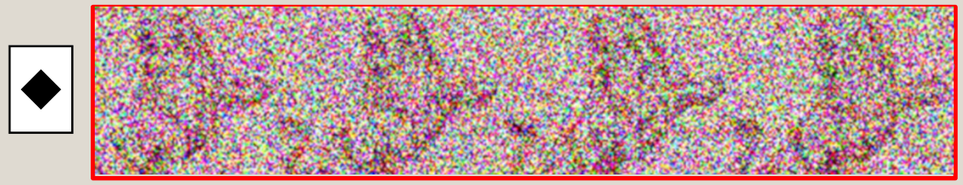
Очки, которые могут получить только воры:

Действие **Количество очков**



Очки, которые могут получить только воры (окончание):

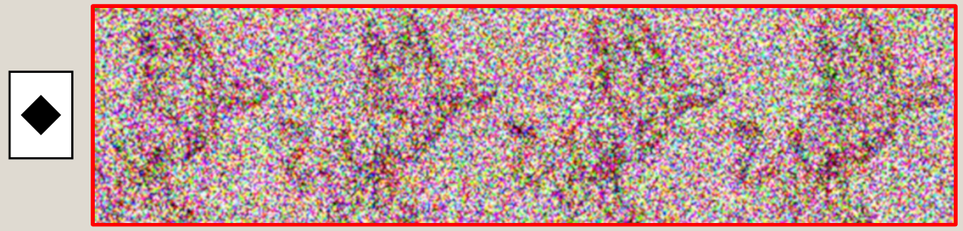
Действие **Количество очков**



Промежуточный итог **50**

Получение отрицательных очков:

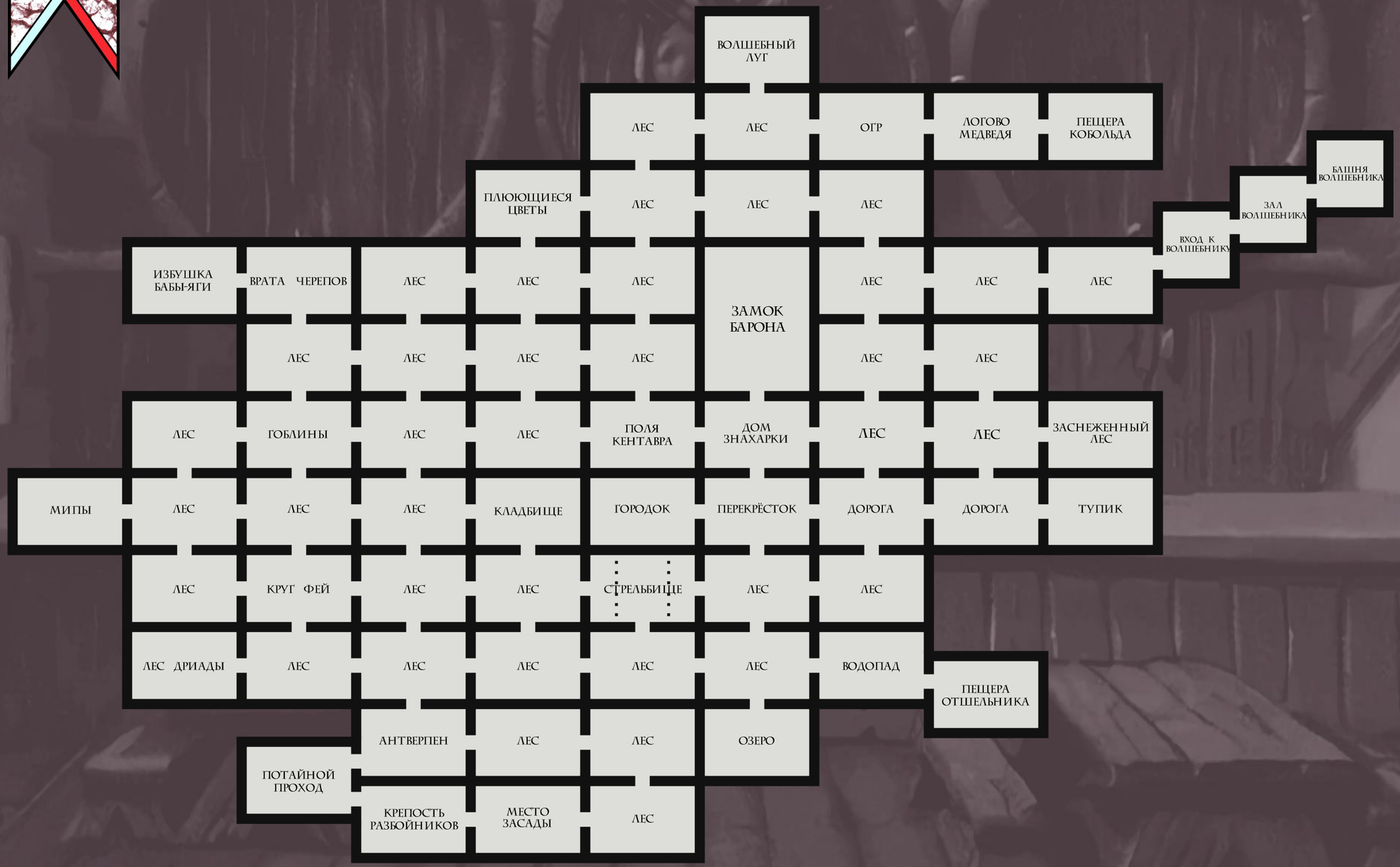
Действие **Количество очков**



Промежуточный итог **-55**



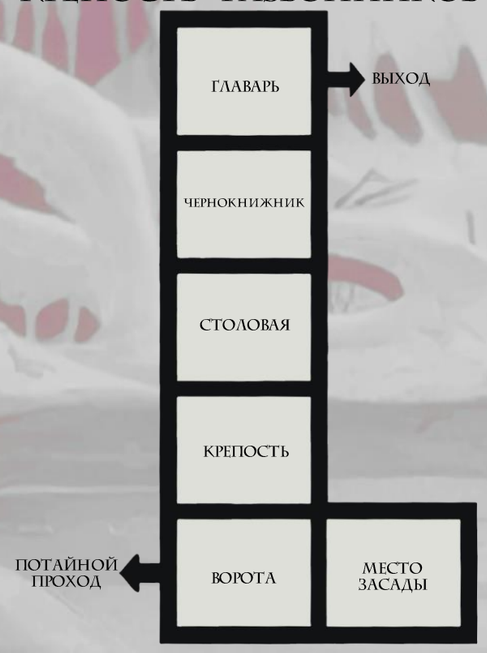
Карты


ВОЛШЕБНЫЙ ЛУГ
ЛЕС
ЛЕС
ОГР
ЛОГОВО МЕДВЕДЯ
ПЕЩЕРА КОБОЛЬДА
ПЛЮЮЩИЕСЯ ЦВЕТЫ
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
БАШНЯ ВОЛШЕБНИКА
ЗАЛ ВОЛШЕБНИКА
ВХОД К ВОЛШЕБНИКУ
ИЗБУШКА БАБЫ-ЯГИ
ВРАТА ЧЕРЕПОВ
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЗАМОК БАРОНА
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ГОБЛИНЫ
ЛЕС
ЛЕС
ПОЛЯ КЕНТАВРА
ДОМ ЗНАХАРКИ
ЛЕС
ЛЕС
ЗАСНЕЖЕННЫЙ ЛЕС
МИПЫ
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
КЛАДБИЩЕ
ГОРОДОК
ПЕРЕКРЁСТОК
ДОРОГА
ДОРОГА
ТУПИК
ЛЕС
КРУГ ФЕЙ
ЛЕС
ЛЕС
СТРЕЛЬБИЩЕ
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС ДРИАДЫ
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ЛЕС
ВОДОПАД
ПЕЩЕРА ОТШЕЛЬНИКА
АНТВЕРПЕН
ЛЕС
ЛЕС
ОЗЕРО
ПОТАЙНОЙ ПРОХОД
КРЕПОСТЬ РАЗБОЙНИКОВ
МЕСТО ЗАСАДЫ
ЛЕС

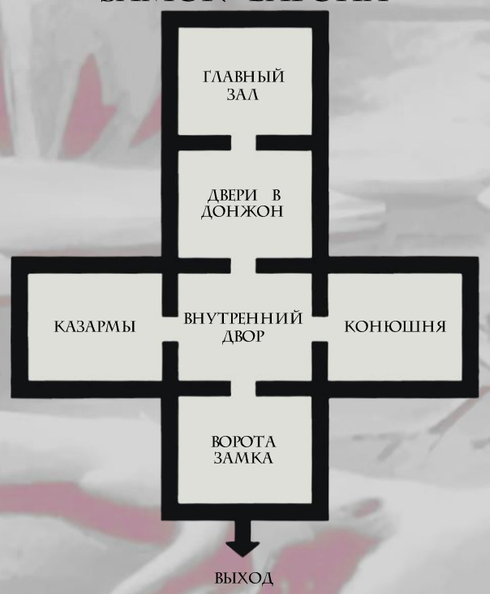
ГОРОДОК ШПИЛЬБУРГ



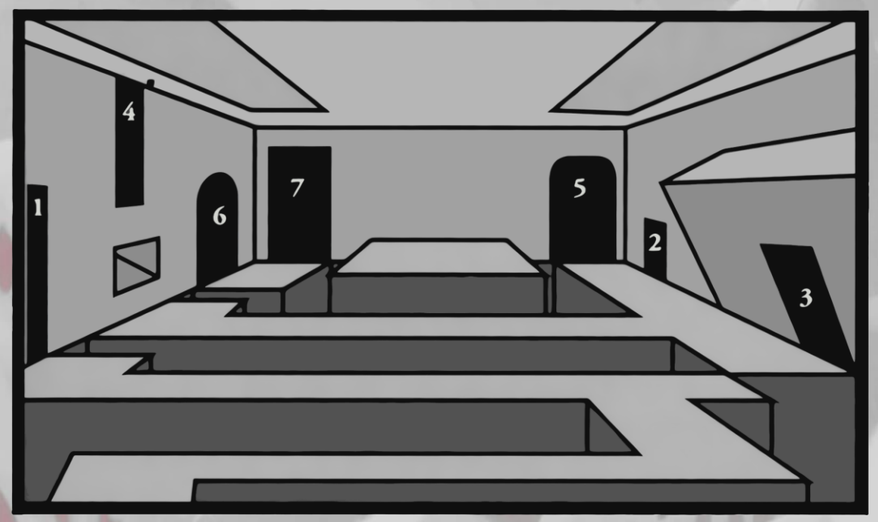
КРЕПОСТЬ РАЗБОЙНИКОВ



ЗАМОК БАРОНА



КОМНАТА ЧЕРНОКНИЖНИКА



Войдите в дверь 1 - и выйдете из двери 2 (или упадите вниз и, скатываясь, щёлкните рукой на полу, чтобы остановиться). Пройдите в дверь 3, которая приведёт вас в дверь 4. Щёлкните "рукой" на верёвке. Вернитесь в дверь 4, а потом пройдите в дверь 5. Она приведёт вас к двери 6. Сделайте шаг и станьте перед дверным проёмом 7. Щёлкните рукой на этой двери и сразу выходите обратно в дверь 6. После того как дверь упадёт, возвратитесь, щёлкните "рукой" на двери 7 и выйдите из комнаты.

ИГРА ВОЛШЕБНИКА



Заметки

Комментарии переводчика “Книги подсказок”

Здравствуйте, игроки.

Во-первых, давайте порадуемся за новичков и опытных игроков: первые благодаря тому, что «Книга подсказок» переведена, сумеют пройти игру, не застряв; а вторым она тоже может быть интересна, потому что хочется найти ещё не исследованные места в любимой игре, а читать описание прохождения по-русски гораздо быстрее и приятнее, чем по-английски.

Во-вторых… выше было лирическое отступление, а теперь я расскажу о том, как переводилась эта книжечка и какие места в ней оказались самыми интересными с точки зрения переводчика.

За основу была взята «Hintbook» с нашего сайта, в которой к заштрихованным местам добавлены комментарии, сделанные с помощью Adobe Acrobat. А о том, как открывать заштрихованные места в переведённой «Книге подсказок», вы сможете узнать в разделе «Как устроена эта книга подсказок».

Юмора, присущего игре «Quest for Glory», много не только в брошюре «Заочная школа знаменитого искателя приключений», но и здесь. В «главном разделе советов», построенном по схеме «вопрос-ответ», задаёт вопросы явный новичок (и это подчёркивается разговорным стилем): он застревает в очевиднейших – как кажется бывалому игроку – ситуациях, его персонаж постоянно гибнет, и он, естественно, часто возмущается, а несколько раз даже приходит в ярость (взгляните на главу о Бабе-яге, например). Вид сказочных существ иногда пугает его, а кое над какими он потешается. «Бычок-старичок»? «Курятина»? Ох уж эти ***тут было несколько слов-синонимов о подобных игроках, которыми принято их называть на форумах, но их вычеркнула самоцензура***.

Отвечает на вопросы человек более умный и опытный (и он старше! Более молодой игрок, задающий вопросы, – которому, похоже, столько же лет, сколько и персонажу игры, – воспринимает заботу знахарки как материнскую; а вот отвечает ему тот, кто ему в отцы годится, иронизируя по поводу того, что персонаж приносит знахарке кольцо: не обручальное ли оно? Да ещё и несколько шуток о поцелуйчиках подбрасывает). Добродушно подшучивая над дилетантом в первых советах (ведь к каждому вопросу даётся не один, а от двух до пяти-шести ответов!), изредка поздравляя с решением предыдущей задачи, а иногда даже давая «вредные советы» (как вам предложение зайти в тёмный переулок, где персонажа с удовольствием схватят воры и, скорее всего, убьют?), во втором-третьем ответе он уже задаёт наводящие вопросы о том, как достичь цели, чтобы игрок самостоятельно догадался о правильном порядке действий и обрадовался тому, что сделал всё сам. Ну а последний ответ – это серьёзный и скучный рассказ о том, как пройти это место игры.

Наш новичок обладает довольно кровожадным характером и пытается уничтожить почти всех, кого встретит на своём пути, а отвечающий в некоторых случаях осаживает его и стыдит. И правда, с какой стати тот стремится убить безобидную лису или съесть волшебный жёлудь? Наверное, если бы была возможность сжечь Дриаду, он бы непременно ею воспользовался.

Что ж, перейдём к другим особенностям перевода. Те, что были перечислены выше, получилось передать без проблем. О «3-D animation» и о том, что под ней понимали в Sierra в те годы, вы можете прочитать в одной из сносок.

Переводя «Книгу подсказок», я тщательно следил за тем, чтобы все термины соответствовали таковым из переведённой игры, а все игровые ситуации, изложенные здесь, точно передавали то, что происходит в самой игре. Ради точности перевода понадобилось проходить сомнительные и сложные места. Но, так как я был одним из тестеров, это позволило убить двух зайцев: и протестировать, и сверить игру с описанием. Мне помогали с проверкой и другие тестеры. Благодаря этому удалось узнать, что авторы в нескольких местах ошиблись (или – что более вероятно – перенесли информацию из EGA-версии игры, не изменяя её, а в VGA-версии эти сведения стали неверными). Например, нужно идти влево, а написано «вправо». Гоблины зеленоватые, а сказано

«синие». К счастью, ошибок было мало. Исключением оказался раздел «Перечни очков»: одни действия дублировались, других недоставало… Во время финального теста мы всё проверили и исправили, и теперь, выполнив все возможные полезные действия, можно получить 500 очков, а за особые действия, которые у каждого из персонажей свои, – 50. Что в точности соответствует игре (а что более важно для описания прохождения игры, чем точность?).

Редактировать и оформлять «Книгу подсказок» мне помогали всё те же участники нашего «Бюро переводов OG», которые исправляли и остальную переведённую документацию. Их псевдонимы вы можете увидеть в основном руководстве. На этом всё. Надеюсь, что когда-нибудь мы закончим перевод остальных частей серии Quest for Glory, а ныне я, *ВелоВояджер (и мой внутренний голос, постоянно пишущий в скобках)*, желаю вам удачи в прохождении первой части!



™ Designates a trademark of Sierra On-Line, Inc.
® is a registered trademark of, or licensed to, Sierra On-Line, Inc.
© 1992 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A.
Sierra On-Line, Inc. Coarsegold, California 93614

003431800