



# BROKEN SWORD II™

LAS FUERZAS DEL MAL™





## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	5
---------------------------	---

## CÓMO EMPEZAR

Requerimientos del Sistema .....	6
Cómo instalar y ejecutar Broken Sword II™ .....	7

## GUÍA GENERAL DEL JUEGO

Cómo mover a George .....	8
Cómo coger objetos .....	9
Posesiones de George .....	9
Cómo utilizar otros artículos .....	10
Cómo hablar con otros personajes .....	10
Cómo seleccionar un destino .....	11
El menú de control .....	11
Cómo detener la acción .....	12

<b>SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA</b> .....	14
---	----



## INTRODUCCION

La primera aventura de Broken Sword presentó al reticente, pero lleno de recursos, George Stobbart, un americano que se ve metido en una trama explosiva relacionada con la herencia de los Caballeros Templarios. La historia no tiene un final feliz, ya que George se ve forzado a abandonar a Nico, su nuevo amor, para atender a su padre moribundo en Estados Unidos. Ahora de vuelta en París para reunirse con Nico, no pasa mucho tiempo hasta que George descubre que su cabezota novia francesa les ha conducido, una vez más, a un peligro mortal.

La reportera gráfica Nico ha estado haciendo todo lo posible para desenmascarar una organización de tráfico de drogas, pero sin darse cuenta, se choca de bruces con algo mucho más siniestro, cuando cae en sus manos una misteriosa piedra de obsidiana. Al visitar el domicilio del arqueólogo maya, el Profesor Oubier, con la esperanza de descubrir algo más sobre el artefacto, la pareja es atacada. Alguien secuestra a Nico y a George lo dejan para que le pique una tarántula mortal. Este encuentro con la muerte es el primero de los muchos que tendrá nuestro héroe, en una carrera contra el tiempo para evitar que un genio criminal lleve a cabo una antiquísima profecía que causará la destrucción de la humanidad.

## COMO EMPEZAR

### REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Antes de intentar jugar, por favor, comprueba que tu sistema dispone de los siguientes requerimientos.

#### Ordenador:

Broken Sword II™ requiere un IBM PC o 100% compatible con un procesador 486DX2 a 66 Mhz o superior. Recomendado procesador Pentium.

#### Sistema Operativo:

Broken Sword II™ solamente puede ser jugado con Windows® 95/98/NT.

#### Memoria:

Mínimo requerido 16 Mb de RAM

#### Unidades:

Asegúrate de que tienes al menos 66 Mb libres en tu disco duro y que estás utilizando un lector CD-ROM de doble velocidad o superior. Se recomiendan 280 Mb libres en disco duro y un lector de cuádruple velocidad.

#### Vídeo:

Necesitarás una tarjeta de vídeo compatible con Windows® 95 DirectDraw con un mínimo de 1 Mb de RAM.

#### Sonido:

Broken Sword II™ requiere una tarjeta de sonido compatible con Windows® 95 DirectSound™.

#### Controladores:

Requerido un teclado de PC estándar y un ratón Microsoft® 100% compatible.



## COMO INSTALAR Y EJECUTAR BROKEN SWORD II™

Coloca el CD de Broken Sword en tu unidad de CD-ROM y espera unos segundos para que aparezca el menú principal. La primera vez que insertes el CD en el ordenador, se te ofrecerá la opción Instalar. Selecciona esta opción utilizando el ratón, a continuación sigue las instrucciones en pantalla. Si no tienes instalado DirectX selecciona la casilla correspondiente a estos controladores para instalarlos. Para ejecutar Broken Sword II™ necesitarás tener instalado en tu sistema DirectX 5.0 o superior.

Si no aparece automáticamente la opción de instalar el juego, la puedes activar a través del Explorador de Windows – ver la sección de solución de problemas.

Una vez el juego está instalado en tu disco duro, las opciones del menú cambiarán a:

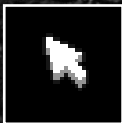
- EJECUTAR:** inicia la ejecución del juego.
- REINSTALAR:** permite reinstalar el juego.
- DESINSTALAR:** elimina de tu sistema el juego.
- CANCELAR:** cancela la ejecución del instalador.

Una vez instalado, el juego se puede ejecutar desde la carpeta de programa de Broken Sword II™. Para ello mueve el cursor al Menú Inicio de Windows 95, selecciona programas, Broken Sword II y por último Broken Sword II.

## GUIA GENERAL DE JUEGO

Durante todo el juego, el jugador puede dirigir las acciones de George utilizando un sistema de control de cursor muy sencillo a la vez que completo. Al mover con el ratón el cursor de la pantalla sobre la zona de juego, puedes ordenar a George que ande, tenga conversaciones, examine lo que le rodea y manipule objetos. A medida que mueves el cursor por la pantalla, éste cambiará automáticamente para indicar qué acción relevante se puede llevar a cabo, con los dos botones del ratón llevando a cabo las acciones que aparecen a continuación

### COMO MOVER A GEORGE



El cursor del ratón tendrá forma de flecha cuando no esté sobre un objeto importante. Botón derecho o izquierdo del ratón: Si el camino está libre, George andará hacia donde está apuntando la flecha. Si mueves el cursor por debajo de la pantalla principal, se mostrarán todos los objetos recogidos hasta el momento. Si mueves el cursor por encima de la pantalla principal, se muestran las opciones del juego.



El cursor se transforma en una mano que hace señas para indicar que ya que el lugar es más ancho que una pantalla, hay mucho más que ver. Botón derecho o izquierdo del ratón: George andará a través de la escena para descubrir una zona que anteriormente estaba fuera de la pantalla.



Si el cursor cambia a lo que parece una mano que señala, indica una salida del lugar en el que te encuentras.

Botón derecho o izquierdo del ratón: George abandonará la escena actual por esta salida. Si vuelves a pulsar la salida con el botón izquierdo del ratón (pulsas dos veces) mientras George está andando hacia esa salida, saldrá inmediatamente de la escena, haciendo posible que se mueva con rapidez entre diferentes lugares.

Botón derecho o izquierdo del ratón: Se da una explicación de adónde va la salida.



## COMO COGER OBJETOS



George es capaz de tener una gran cantidad de artículos, por lo que es aconsejable recoger todo lo que puedas durante la aventura. Si ves un artículo que quieres coger, sólo tienes que colocar el cursor sobre él. Si el cursor se transforma en una mano con posición de coger, entonces es que ese objeto se puede recoger.

Botón derecho o izquierdo del ratón: George intentará coger el objeto.  
Botón derecho del ratón: George te descubrirá el objeto.

## LAS POSESIONES DE GEORGE



Para acceder a una lista visual de todos los artículos que tiene George, mueve el cursor a la franja debajo de la pantalla principal del juego.

Botón izquierdo del ratón: Pulsando el botón izquierdo del ratón sobre cualquiera de estos objetos ordenas a George que prepare el objeto para utilizarlo. El puntero del ratón ahora mostrará a su lado un icono del objeto. Pulsando cualquier cosa de la pantalla del juego, indica a George que utilice el

objeto seleccionado con ese objeto de la pantalla del juego. Para seleccionar un objeto para dárselo o mostrárselo a otra persona se utiliza un método similar. Las posesiones se pueden utilizar unas con otras (para combinarlas o ponerlas unas dentro de otras), seleccionando un objeto y pulsándolo sobre el otro. Si seleccionas un objeto y cambias de opinión, devuélvelo al menú donde está en gris y vuelve a pulsar otra vez el botón izquierdo del ratón. Cuando hayas terminado, mueve el cursor de vuelta a la pantalla principal del juego para continuar.

Botón derecho del ratón: Si quieres que George mire un objeto que él tenga, pulsa el objeto con el botón derecho del ratón. Observa que, muchas veces, se revela información fundamental examinando objetos que están en tu posesión.

## COMO UTILIZAR OTROS ARTICULOS



El método para utilizar los objetos que tenga George se ha descrito anteriormente, pero a veces es posible utilizar o hacer funcionar directamente objetos del escenario. Si es necesario, George primero se acercará al objeto. Si no pasa nada, prueba a pensar si hay algún objeto del escenario para conseguir el objetivo deseado.

Botón izquierdo del ratón: George te describirá ese objeto.

## COMO HABLAR CON OTROS PERSONAJES



En sus aventuras, George se encontrará con una gran variedad de personajes, algunos serán útiles y otros potencialmente mortales. Para iniciar una conversación con alguien, coloca el cursor sobre el personaje para que se transforme en un símbolo de boca.

Botón izquierdo del ratón: Pulsando el botón izquierdo del ratón iniciarás una conversación. También puedes pulsar una persona con un objeto del inventario para preguntarle sobre ese objeto. Cuando estés hablando, George llevará él mismo la conversación en general, pero necesitará que le digas el tema del que quieres hablar.



Cuando necesite que le guíes, aparecerá, en la barra debajo de la pantalla principal del juego, una lista de símbolos que representan los diferentes temas de conversación. Mueve el cursor sobre lo que quieras que George pregunte y pulsa el botón izquierdo del ratón. Observa que el tema elegido desaparecerá, a no ser que haya más de lo que hablar. Es una buena idea continuar preguntando sobre algo hasta que esa línea de preguntas se haya agotado. Pulsa el

símbolo de flecha en espiral a la izquierda de la lista para terminar la conversación. Observa que, muchas veces, George puede volver a hablar más con un personaje si se han descubierto temas nuevos, se han visitado lugares nuevos o recogido artículos nuevos.

Botón derecho del ratón: Indica a George que describa a esa persona.

## COMO SELECCIONAR DESTINOS

Puede que haya muchas ocasiones en las que el juego te presente varios lugares que visitar, representados en la barra debajo de la pantalla principal del juego. En estas situaciones, sólo tienes que pulsar el símbolo que representa el destino deseado, como lo haría para seleccionar un tema de conversación o un objeto.

## EL MENU DE CONTROL



Al mover el cursor a la barra encima de la pantalla principal del juego, se activa el Menú de Control. Desde aquí puedes seleccionar tener acceso a la pantalla de opciones, guardar tu posición actual, cargar un juego anteriormente guardado, reiniciar el juego o salir a Windows 95. Para volver a la acción en cualquier momento, mueve el cursor de vuelta a la pantalla principal del juego.

## LA PANTALLA DE OPCIONES

Aquí es donde puedes adaptar la presentación a tus gustos. Puedes activar o desactivar las etiquetas de los objetos y los subtítulos, así como la música, los diálogos y los efectos generales de sonido. Los mandos de control también están disponibles para cambiar el nivel del volumen de las tres categorías de sonido. También hay un interruptor de "invertir estéreo" para cambiar la salida de estéreo entre los altavoces. Otro mando de control gobierna la calidad de los gráficos. Cuanto más baja sea la calidad, a mayor velocidad se ejecutará el juego. Pulsa Aceptar para confirmar tus cambios o cancelar si quieres volver a los ajustes anteriores.

## **SALIR A WINDOWS 95**

Selecciona esta opción si quieres salir del juego. Puede que primero prefieras guardar tu posición en el juego pulsando el símbolo de Guardar. No te preocupes si pulsas Salir por error, el juego te pedirá que confirmes tu selección.

## **GUARDAR**

Te permitirá guardar en el disco duro tu posición en el juego, haciendo que sea posible volverlo a cargar otro día. Aparecerán en la pantalla múltiples recuadros de juegos, cada uno capaz de almacenar una sola posición de juego. Pulsa el recuadro que quieras utilizar y teclea un nombre adecuado, a continuación pulsa la tecla RETORNO o pulsa el símbolo de Guardar. Si cambias de opinión, pulsa Cancelar. También puedes guardar un juego sobre un recuadro que hayas jugado anteriormente, pero primero se te pedirá que confirmes si quieres sobrescribir el archivo antiguo. Para moverte arriba y abajo por los recuadros de juegos disponibles, pulsa los botones de la barra de desplazamiento a la derecha de la ventana.

## **RESTAURAR**

Pulsa esta opción para abandonar tu juego actual y volver a empezar desde el principio. Se te pedirá que confirmes tu decisión.

## **REINICIAR**

Pulsa esta opción para abandonar tu juego actual y volver a empezar desde el principio. Se te pedirá que confirmes tu decisión.

## **COMO DETENER LA ACCIÓN**

Si quieres detener el juego en cualquier momento, sólo tienes que pulsar la tecla "T" de tu teclado. Para continuar el juego vuelve a pulsar la misma tecla.



# SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA

## ASISTENCIA TÉCNICA POR CARTA

Envía tus cartas a la siguiente dirección:

Dinamic Multimedia

Servicio de Atención al Cliente

Saturno, 1. 28224 Pozuelo de Alarcón Madrid

Si acudes personalmente, el horario de atención al público es:

De 09:00 a 14:00 y De 15:30 a 18:30

## ASISTENCIA TÉCNICA POR TELÉFONO

Tel. 902 280 282 de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 20:00

## ASISTENCIA TÉCNICA POR FAX

Envía el fax a la atención del Servicio de Asistencia Técnica de Dinamic Multimedia

Fax. 902 180 182

## ASISTENCIA TÉCNICA EN INTERNET

Dinamic Multimedia ofrece en Internet su Servicio de Asistencia Técnica (S.A.T.) a través del cual podrás solucionar las dudas que tengas con la instalación, puesta en marcha y configuración de cualquiera de nuestros productos.

Podrás acceder a estos servicios por correo electrónico (e-Mail) o a través de la World Wide Web.

Por e-Mail, en la dirección:

sat@dinamicmultimedia.es

Página Web de Dinamic Multimedia:

<http://www.dinamic.net>



En la página Web de Dinamic Multimedia encontrarás información y novedades sobre todos los productos de nuestro catálogo. También encontrarás nuestras direcciones de e-Mail y acceso al Servicio de Actualización On-Line de cualquiera de nuestros programas.

Esperamos que este servicio te sea realmente útil y así consigamos nuestro principal objetivo: la satisfacción de nuestros usuarios.

## SUGERENCIAS Y CONSULTAS SOBRE NUESTROS PRODUCTOS

Nuestro responsable de Atención al Cliente atenderá tus consultas personalmente, y transmitirá a los productores de cada programa las sugerencias que nos hagas llegar. Envíanos también los comentarios sobre el propio servicio S.A.T.

[rac@dinamicmultimedia.es](mailto:rac@dinamicmultimedia.es)



# BROKEN SWORD II™

## LAS FUERZAS DEL MAL™



PACKAGING DESIGN BY BILL SMITH STUDIO, LONDON