

ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Edificio Arcade

Rufino González, 23 bis - 1ª pta. local 2

Telf. 91/304 70 91 - Fax 91/754 52 65

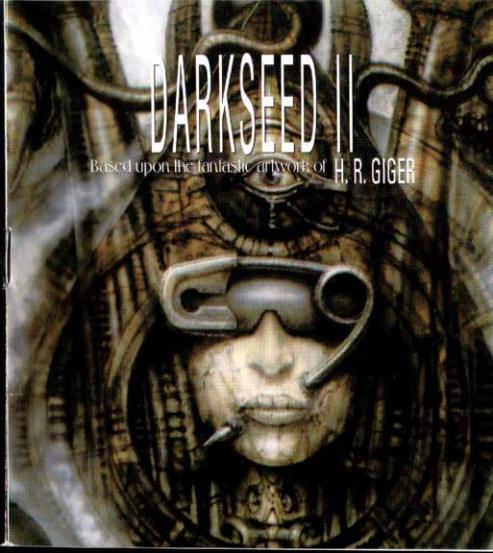
Teléfono Servicio de Atención al Usuario: 91/754 55 40

CYBERDREAMS®

Dark Seed II es una marca de Cyberdreams, Inc. Cyberdreams es una marca registrada de Cyberdreams, Inc.
Illustrations Illuminatus I © 1978 H. R. Giger. Todos los derechos reservados.

DARKSEED II

Based upon the fantastic artwork of H. R. GIGER



INDICE

Requisitos mínimos del sistema.....	2	Empezar el paseo.....	15
Cómo instalar Dark Seed II.....	3	Resolución de problemas.....	19
La Historia.....	4	Soporte técnico.....	21
Controles de juego.....	6	Acerca de H.R. Giger.....	22
El menú Opciones.....	10	Cómo se hizo Dark Seed II.....	24
Conversaciones.....	12	Acerca de Cyberdreams.....	28
Su Inventario.....	13	Créditos.....	28
Consejos útiles.....	14	Contrato de licencia.....	32

CYBERDREAMS®

Dark Seed II es una marca registrada de Cyberdreams, Inc. Cyberdreams es una marca registrada de Cyberdreams, Inc. Software y programación © 1995 Cyberdreams, Inc. Illustration Illuminus (TM) 1970 H. R. Giger. Todos los derechos reservados. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation. Paquete diseñado por Bright & Associates.

REQUISITOS DEL SISTEMA MÍNIMOS

DARK SEED II: PC 100% compatible con un procesador 486 DX/33.

REQUIRED: MS-DOS 5.0 ó superior, Windows 3.1, 8 MB de RAM, 20 megas de espacio de disco duro, unidad CD-ROM de doble velocidad y teclado.

GRAFICOS: Tarjeta SVGA 256 colores compatible VESA.

MUSICA: Tarjeta de sonido compatible con Windows.

Nota: Si se dispone de Windows 95™ no es necesaria la instalación del programa "Video for Windows".

COMO INSTALAR DARK SEED II

1) Introduzca el CD de Dark Seed II en su unidad CD-ROM.

2) Desde Windows, abra el menú Archivo y seleccione **Ejecutar...**

Nota: Si está utilizando Windows 95 tiene que pulsar el botón Inicio y luego pulsar Ejecutar.

3) En la sección de la Línea de Comando escriba **D:\setup.exe** y pulse **Retorno**.

Nota: Si su unidad CD-ROM no es la unidad D:, sustituya la letra por la correspondiente a la unidad correcta.

4) Dentro de la pantalla de Configuración de Dark Seed II, puede seleccionar la unidad y el directorio en los que desea instalar. Si tiene el espacio de disco duro adicional, puede seleccionar una instalación más completa, lo que incrementará la velocidad de las secuencias cinematográficas del juego. Cuando acabe de efectuar sus elecciones pulse el botón **Instalar**, luego Sí cuando el ordenador le pregunte que verifique sus opciones de instalación.

Nota: Video for Windows también se instalará si no está todavía en su sistema.

5) Cuando se acabe la instalación, aparecerá el mensaje "**Configuración terminada**", pulse **Aceptar** para continuar.

6) Para jugar a Dark Seed II, haga doble clic en el icono **Dark Seed II** de su escritorio.



LA HISTORIA

¿Ha pasado tan sólo un año? Realmente parece que fue hace más de un siglo desde que pedí el permiso de ausencia a mi agencia de publicidad. Todo lo que quería era un poco de paz y tranquilidad, un lugar donde sentarme y contemplar...y escribir. Mi vida como publicista con éxito iba muy bien, pero quería más. Tuve más. Cuando alquilé mi casa -mi casa de ensueño- en Woodland Hills, no tenía ni idea que pesadillas iban a incubarse en mi mente como huevos de arañas. Estaba el espejo del comedor...y la pieza que faltaba que llegó por correo. Y eso era sólo el principio.

¡Oh! sería mejor borrarlo todo de mi memoria, pero me temo que nunca se me permitirá olvidar. Nadie que haya visto el Mundo Oscuro podrá borrar esas imágenes de su cabeza. Nadie. Me vine abajo completamente cuando todo terminó, y me interné sin muchas ganas en varias "residencias de decancho" e instituciones mentales. En esos pasillos esterilizados y camas asépticas, lo recordaba todo demasiado bien. Estaba el Guardián de los Scrolls, quien me habló primero de los Antiguos y sus demoníacas intrigas. ("¿Por qué yo?" me

preguntaba una y otra vez). Y los mismos Antiguos. Horrible. Terrorífico. Enfermizo...

Pensé que los había destruido cuando hice saltar por los aires su nave espacial, pero los recuerdos...el horror...no me dejaban en paz. Pensé que había ganado, pero este último año me he preguntado muchas veces si no hubiese sido más fácil morir. Los sueños...

Al final, en una especie de ofuscamiento paralizado, volví a casa. Mi madre estaba allí para ocuparse de mí, un hombre deshecho, confundido, cuyos sueños se habían tornado negros y desagradables. No entendía realmente mi letargo, mi distancia. Me creía dado a los sueños; no tenía ni idea de lo que yo había soñado. Dijeron que gozaba de buena salud, pero ¿qué sabían ellos de la indeleble mancha del Mundo Oscuro?

Estar en casa me ayudó, un poco, e incluso empecé a pensar de nuevo en las cosas normales de la vida. Las cosas más sencillas. Ya sabe, como salir con una chica o amigos. Es aquí donde apareció Rita. Rita Scanlon, mi amor de estudiante. No nos habíamos visto en mucho tiempo, pero ahora que yo estaba de vuelta, empezábamos a conocernos de nuevo. Aunque Rita había cambiado y era más distante, no me preocupé -después de todo, yo también había cambiado, y de formas más extrañas que la mayoría. Fuimos a la reunión de nuestra promoción del colegio juntos, o eso me dijeron. No me acuerdo de nada. La noche se desvaneció, un gran agujero negro se abrió en mi mente y memoria. Creo que me emborraché.

Sin embargo, estoy seguro de no haber asesinado a Rita. ¿Cómo pudo hacerlo hecho?

Es el Mundo Oscuro. Sé que lo es. Me han vuelto a encontrar, y esta vez han asesinado a Rita. El Comisario Butler cree que yo lo hice. Nunca creará la verdad. Nadie me creará.

Y mis dolores de cabeza van de mal en peor. El Dr. Sims sigue dándome medicamentos y más medicamentos. Tampoco él entiende. Estoy cansado de tomar medicinas todo el tiempo. Estoy cansado de los dolores de cabeza. Pero sobre todo, estoy asustado. Los Antiguos han vuelto...

CONTROLES DEL JUEGO

DARK SEED II se juega mejor con un ratón de dos botones Microsoft o compatible. Si tiene un ratón de tres botones, sólo estarán activos los botones derecho e izquierdo. Los controles correspondientes del teclado son la **BARRA ESPACIADORA** (botón izquierdo del ratón) y la tecla **RETORNO** (botón derecho del ratón). Las teclas del cursor controlan la dirección del movimiento.

En pantalla verá y controlará un cursor en forma de flecha. Cuando el cursor esté encima de una puerta de conexión que lleve a otra habitación o lugar, el cursor en forma de una sola flecha cambiará a cuatro flechas apuntando hacia dentro.

Para que Mike Dawson se mueva, coloque el cursor-flecha donde quiera que se dirija y pulse **el botón izquierdo** del ratón. Mike avanzará hasta la nueva posición. Si hay un obstáculo infranqueable en su camino, se detendrá en el punto más cercano posible. Si pulsa **el botón izquierdo** del ratón cuando el cursor tiene forma de cuatro flechas, Mike avanzará hacia la puerta y pasará al lugar adyacente.

Cuando pulsa el botón derecho del ratón cambia la forma del cursor, de un **"?"** (mirar) a una **"mano"** (usar/coger/hablar) y una **"flecha"** (ir).

Cuando los cursores **"?"** y **"mano"** están sobre objetos que tienen más información disponible, o que Mike puede coger o usar, el cursor cambia de forma. El **"?"** cambia a **"!"**, y la **"mano"** cambia a un **"dedo señalando"**.

Para examinar o manipular un objeto, seleccione los iconos **"?"** o **"mano"** con el botón derecho del ratón, coloque el cursor sobre el objeto deseado, y pulse el botón izquierdo del ratón para activarlo. Si utiliza el icono de la **"mano"** para coger un objeto, éste se añadirá a su inventario. (Para más información sobre el inventario, lea "Su inventario" más adelante).

Controles del Teclado

Barra espaciadora Igual que el botón izquierdo del ratón.

Retorno Igual que el botón derecho del ratón.

Nota: Las teclas de las flechas o del bloque numérico pueden utilizarse para controlar la dirección del movimiento del puntero.

D	Activar/Desactivar Sonido	M	Activar/Desactivar Música
P	Pausar juego	A	Acerca de Dark Seed II
F1	Ayuda	F2	Opciones
F6	Juego nuevo	F7	Cargar juego
F8	Guardar juego	F9	Activar/desactivar Tecla Jefe
F11	Velocidad al Andar		

Tecla maestra - La tecla maestra se puede activar pulsando la tecla F9. Esta opción suspenderá instantáneamente su juego y cambiará la pantalla a algo que parece un poco más productivo. Pulse la tecla F9 de nuevo para regresar al juego.

Velocidad al andar - La tecla de velocidad al andar puede activarse pulsando la tecla **F11**. Esta opción le permitirá controlar lo rápido que anda Mike Dawson. Cada vez que pulse la tecla **F11** cambiará entre los modos **Despacio**, **Medio** y **Rápido**.

OPCIONES DE JUEGO

Puede acceder a los menús de opciones de juego moviendo el cursor a la parte superior de la pantalla. Hay tres menús: Archivo, Opciones, y Ayuda.

Seleccione el menú **Archivo** para empezar un juego nuevo, para cargar un juego guardado existente, para guardar el juego actual, o para salir y regresar al sistema operativo. Seleccione el menú **Opciones** para que aparezca un cuadro de diálogo con distintas configuraciones para los gráficos y el sonido del juego. Las opciones incluyen efectos de sonido y volumen de la música, tipo de música deseada, velocidad de aparición de los textos, resolución de la animación, opción de diálogo, y si saltarse o no las animaciones de transición. Seleccione el menú **Ayuda** para obtener instrucciones sobre cómo jugar a Dark Seed II.

EL MENU ARCHIVO

Para volver a empezar, guardar, cargar o abandonar el juego actual, mueva el puntero a la parte superior de la pantalla. Aparecerá una barra de menú de Windows. Sitúe el cursor sobre el menú Archivo y pulse el botón izquierdo del ratón para que aparezcan las siguientes opciones:



Juego nuevo

Para empezar un juego nuevo desde el principio, pulse Juego Nuevo o F6. Aparecerá un cuadro de advertencia para confirmar que desea realmente empezar un juego nuevo. Pulse el botón **Sí** para empezar un juego nuevo desde el principio. Pulse el botón **No** si cambia de idea y quiere volver al juego actual.

Cargar juego

Para cargar un juego previamente guardado, seleccione **Cargar Juego** del menú Archivo o pulse **F7**. Verá una ventana con los diez espacios de los juegos previamente guardados. Pulse el botón radial a la izquierda del juego que desee cargar, luego pulse **Cargar** en la parte inferior de la ventana. Si cambia de idea, pulse el botón **Cancelar** en la parte inferior de la ventana.

Salvar juego

Para guardar un juego actual, seleccione **Salvar juego** del menú Archivo o pulse **F8**. Verá una ventana con los diez espacios para guardar juegos. Pulse el botón radial a la izquierda de uno de los espacios vacíos y luego escriba algún texto descriptivo para recordarle donde dejó el juego. Por último, pulse el botón **Guardar** en la parte inferior de la ventana. Si cambia de idea, pulse el botón **Cancelar** en la parte inferior de la ventana. Si quiere volver a utilizar uno de los espacios que están llenos, selecciónelo simplemente y escriba una descripción nueva. Aparecerá un cuadro de advertencia para preguntarle si desea escribir encima del juego previo. Pulse **Sí** o **No**.



Salir

Para abandonar el juego en cualquier momento, seleccione **Salir** del menú Archivo o pulse la tecla **Esc** de su teclado. El ordenador le preguntará si desea guardar el juego actual. Pulse los botones **Sí** o **No**, y terminará el juego. Si cambia de idea, pulse el botón **Cancelar**.

EL MENU OPCIONES

Para entrar en el menú **Opciones**, mueva el cursor a la parte superior de la pantalla y luego pulse la palabra ¡Opciones! para abrir la ventana de diálogo **Configuración del Juego**. Hay varias opciones disponibles en esta ventana de diálogo:

Volumen efectos de sonido: Utilice el ratón para mover el botón a la derecha para aumentar el volumen; a la izquierda para bajar el volumen de los efectos de sonido y diálogos del juego.

Desactivar efectos de sonido: Pulse el botón para desactivar todos los efectos de sonido y diálogos.

Volumen de la música: Utilice el ratón para mover el botón a la derecha para aumentar el volumen de la música; a la izquierda para bajarlo.

Desactivar música: Pulse el botón para desactivar toda la música.

Tipo de Música: Seleccione MIDI General o MIDI FM, según el tipo de tarjeta de sonido que tenga.

Velocidad de lectura: Pulse el botón radial que representa la velocidad de despliegue de los textos que prefiera. Puede elegir entre **Rápido**, **Medio** o **Despacio** o "Clic". Si selecciona "Clic", el texto no avanzará hasta que pulse el botón izquierdo del ratón.

Animaciones: Pulse el ratón sobre la resolución apropiada para las animaciones. Si no está seguro de la resolución soportada por su tarjeta utilice la configuración por defecto.



Opción de diálogo: Seleccione el botón radial que represente la forma de presentación del diálogo en el juego. Puede tener sólo el texto, sólo el sonido o ambos a la vez.

Saltar las animaciones de transición: Pulse el cuadradito si no quiere ver las animaciones que aparecen cuando viaja a un nuevo destino. Incluso si salta las Animaciones de Transición seguirá obteniendo toda la información necesaria para resolver el misterio.

EL MENU DE APOYO

Para abrir el menú **Apoyo**, mueva el cursor a la parte superior de la pantalla y luego pulse la palabra **Apoyo**. Aparecerá una versión electrónica de este manual para que usted pueda buscar más fácilmente información sobre cualquier tema. También puede abrir el menú ayuda pulsando la tecla **F1**.

CONVERSACIONES

Cuando Mike está hablando con otro personaje, aparece una Ventana de Conversación en la parte inferior de la pantalla. La **Ventana de Conversación** contiene las opciones que puede decir Mike durante una conversación. Para que Mike diga algo, mueva el cursor hasta el texto que quiera (el texto seleccionado cambiará a blanco) y pulse el botón izquierdo del ratón. Entonces Mike dirá en voz alta las palabras y luego el otro personaje contestará. Cuando el otro personaje haya dejado de hablar, puede seleccionar otra opción a no ser que la conversación se termine. Si pulsa el **botón derecho** del ratón cuando otro personaje está hablando, el personaje acabará de hablar y aparecerá su próxima opción. ¡Cuidado!, no pulse demasiado rápido; puede que se pierda la respuesta de un personaje. Cuando acabe la conversación, desaparecerá la Ventana de Conversación.

A la izquierda de la Ventana de Conversación está el icono de un cráneo. Cuando hay más de tres opciones de conversación disponibles, aparecerán flechas para que pueda ver las distintas opciones disponibles. Asegúrese de comprobar si las flechas permanecen después de que otro personaje haya hablado. La Ventana de Conversación sólo muestra tres líneas de texto a la vez, si las flechas aparecen, tiene más opciones de conversación que debería considerar. Utilice las flechas para subir y bajar hasta el final de los textos, antes de efectuar una selección. Lo que diga Mike puede afectar radicalmente al juego, así que elija con cuidado.



SU INVENTARIO

Para ver su inventario actual, mueva el cursor a la parte inferior de la pantalla. Aparecerá la ventana del inventario en la parte inferior de la ventana de juego. Al principio de la partida, no hay nada en su inventario, pero cuando va recogiendo objetos, aparecerán en forma de iconos en la ventana del inventario. Para examinar un objeto de su inventario, coloque el cursor "?" sobre el objeto del inventario y pulse el botón izquierdo del ratón. Para utilizar algo de su inventario, use el cursor **"mano"**. Cuando pulse sobre el objeto, el cursor tomará la forma del objeto seleccionado. Ahora puede mover el cursor y pulsar el ratón donde quiera utilizar el objeto. Puede mover el cursor a cualquier parte de la pantalla, incluso encima de otros objetos del inventario. Observará que el cursor aparecerá con la forma de "mano" a no ser que esté sobre algo que puede manipularse o verse afectado por el objeto seleccionado. Para de-seleccionar un objeto del inventario después de seleccionarlo, pulse el botón derecho del ratón; el objeto permanecerá en su inventario.

Si tiene más objetos en su inventario de los que caben en la ventana del mismo, aparecerán los iconos de las flechas en los lados derecho e izquierdo de la ventana del inventario. Pulse estas flechas para deslizarse por los objetos que no están en pantalla.

CONSEJOS UTILES

Al principio de la aventura de Mike, sólo vislumbrará escenas del "Mundo Oscuro" a través de los sueños de Mike. Cuando se va adentrando en el misterio del asesinato de Rita, Mike tendrá la oportunidad de viajar de nuevo al "Mundo Oscuro".

Para limpiar su nombre, Mike tendrá que hacer de detective. A medida que va reuniendo más y más información, asegúrese de visitar de nuevo a todos los sospechosos y a otras fuentes de información. Una prueba nueva puede inspirar a Mike, y podrá ver entonces detalles que no vio a primera vista.

Si no puede decidir qué pista seguir, siéntese en el banco de la terraza de Mike a ver si su amigo Jack está por el barrio. Jack es una excelente fuente de información sobre todos los pequeños secretos y trapos sucios de la ciudad.

Siempre que a Mike le duela la cabeza, vaya a la consulta del doctor Sims para sesiones de terapia. Los sueños de Mike, inducidos por hipnosis, pueden acercarle a los hechos acontecidos en la noche de la fiesta de promoción del último año de colegio. Recuerde que el "Mundo Oscuro" es un mundo paralelo a nuestro "Mundo Normal". Las acciones en un universo pueden tener algún impacto en el otro, especialmente cuando las convergencias están en su punto más alto.

Explore totalmente todos los laberintos que encuentre. Existe un laberinto con un secreto que usted tiene que aprovechar para desbaratar los planes de los Antiguos.

Guarde su juego con frecuencia, especialmente si está a punto de intentar algo peligroso o hablar con un Ciudadano del Mundo Oscuro armado. Mike puede morir en el Mundo Oscuro si comete demasiados errores.

Preste atención a los cambios en la forma del cursor cuando lo mueve por los objetos y las escenas. Le proporcionan pistas sobre su entorno.

EMPEZAR EL PASEO

Este pequeño paseo está pensado para ayudarle a familiarizarse con la forma de funcionar de Dark Seed II. No está pensado para que llegué muy lejos en el juego, sino simplemente para enseñarle cómo usar la Ventana de Conversación y cómo explorar el mundo.

El dormitorio de Mike

Al principio del juego, el comisario Butler aparece en la puerta de Mike y le hace preguntas sobre el asesinato de Rita, no importa demasiado que opciones escoja, aunque algunas revelarán más información. Puede que parte de esa información le sea útil más adelante en el juego, aunque las afirmaciones obvias, como las de llegar tarde al doctor, o tener dolor de cabeza, finalizarán la conversación.



Cuando la conversación de Mike con el comisario se termine, el comisario se irá. Ahora puede examinar el dormitorio de Mike. Esta es una oportunidad para familiarizarse con los controles del juego.

1. Pulse el botón derecho del ratón varias veces y observe como cambia de forma el puntero. El icono en forma de **Flecha** es el **puntero Ir**. Utilice el puntero Ir para mover a Mike de un punto a otro. El icono del **punto de exclamación** es el **puntero Mirar**. Utilice este puntero cuando quiera saber que es algo que ve en pantalla. El icono de la **mano** es el **puntero Usar**. Utilice este puntero cuando quiere coger o manipular algo en pantalla o en el Inventario de Mike.

Observe que cuando utiliza el puntero **Mirar** puede aparecer como un icono de punto de interrogación. Muévelo por la pantalla, hasta que se cambie a un punto de exclamación, luego pulse el ratón para obtener información sobre el objeto que está debajo del puntero. Además, aunque utilizará el puntero **Ir** (la flecha) para que Mike se mueva, Mike también se moverá si pulsa el ratón sobre un objeto con el puntero **Usar** (icono mano) o **Mirar** (punto de exclamación).

Nota sobre el teclado: Si prefiere jugar con el teclado, puede cambiar las diferentes formas del puntero pulsando la tecla **Retorno**. Entonces podrá utilizar el puntero seleccionado pulsando la **Barra espaciadora**.

2. Cambie el puntero al icono **Usar** o **Mirar** y mueva el ratón. Observe que los punteros cambian de forma para indicar si puede interaccionar con esa parte de la habitación. Por ejemplo, si mueve uno de los dos punteros desde la pared vacía hasta el póster del Valiente Espadachín encima de la cama, el icono cambiará de "?" a "!". Cuando el icono **Mirar** cambie a un punto de exclamación, pulse el botón izquierdo del ratón para obtener información sobre el póster. Se oirá una voz-comentario. Escuche cuidadosamente lo que dice; puede ser una pista.
3. Luego utilice el **puntero Mirar** para examinar el trofeo, pulsando el botón izquierdo del ratón cuando el icono esté justo encima del trofeo. Escuche lo que dice Mike.
4. Pulse en la puerta más cercana con el **puntero Mirar**, y de nuevo, escuche a Mike.
5. Ahora puede examinar otros objetos en el dormitorio, si lo desea, pero cuando esté listo, cambie al **puntero Ir** pulsando el botón derecho del ratón. Luego mueva el **puntero Ir** hasta la puerta de salida, a lo lejos y a la derecha de la pantalla. El puntero **Ir** cambiará y adoptará la forma de cuatro flechas apuntando hacia dentro. Pulse el botón izquierdo del ratón, esto hará que Mike salga del dormitorio y entre en la Cocina.

LA COCINA

Ahora está en la cocina. La madre de Mike, la Sra. Dawson, está ocupada cocinando como de costumbre. Quizá tenga algo interesante que decir...

6. Con el **puntero Usar** pulse el ratón sobre Mamá. Durante estas primeras conversaciones con Mamá, puede descubrir algunos hechos más sobre el fondo, pero nada de vital importancia. Si Mike menciona que le duele la cabeza, la Sra. Dawson le recordará tomar su medicamento. "Para eso está", dice mamá.
7. Cuando haya finalizado su primera conversación con Mamá y vuelva a su cocina, pulse el ratón de nuevo sobre ella, para obtener una pista sobre ver la televisión.
8. Con el **puntero Mirar** examine la habitación. Verá algunos objetos en la nevera.
9. Cambie el **puntero Usar** y pulse el imán de la cara sonriente. Mike cogerá el imán y se lo meterá en el bolsillo.
10. Ahora mueva el puntero a la parte inferior de la pantalla. Aparecerá la Ventana de Inventario, y verá que el imán se ha añadido al inventario de Mike.

Si pulsa el ratón sobre el imán (o cualquier otro objeto del inventario) con el **puntero Mirar**, Mike hará algún comentario u observación sobre el objeto. Si pulsa el ratón sobre el imán (o cualquier otro objeto del inventario) con el puntero **Usar**, el puntero cambiará a una forma que parece el objeto seleccionado. ¡Inténtelo!



11. Con el puntero Usar activo, pulse el imán y luego mueva el puntero por la habitación.

Observe que el puntero tiene forma de mano hasta que pasa por la nevera. Entonces cambia a la forma del imán. Esto quiere decir que el imán puede usarse con la nevera. Si pulsa ahora sobre la nevera, Mike devolverá el imán. Para volver a incluir el imán en el inventario de Mike, arrastre el puntero a la parte inferior de la pantalla de nuevo, abriendo la Ventana del Inventario y pulse de nuevo el ratón sobre el imán.

12. Suponiendo que todavía tiene el imán, no hay mucho más que hacer aquí. Quizá encuentre algo que hacer en el Comedor. Con el **puntero Mover**, pulse la puerta a la derecha.

Ahora está solo. Buena suerte. O si realmente necesita más ayuda...

RESOLUCION DE PROBLEMAS

Problemas con el vídeo

Compruebe que la resolución de su pantalla es 640x480 para obtener los mejores resultados, y que está utilizando el controlador más reciente para su tarjeta de sonido. Póngase en contacto con el fabricante de su tarjeta de sonido para obtener más información.

Problemas con el audio

Asegúrese que su tarjeta de sonido está instalada correctamente y compruebe que todos los controladores de sonido requeridos están instalados en Windows. Para más información consulte el manual de Windows o el de su tarjeta de sonido, o póngase en contacto con el fabricante de su tarjeta de sonido.

Problemas con el ratón

Asegúrese de estar utilizando un ratón 100% compatible con Microsoft.

No Multitarea

Dada la gran cantidad de recursos del sistema que requiere Dark Seed II, no debería intentar utilizar ninguna función multitarea o ejecutar otros programas mientras juega a Dark Seed II.

Protector de Pantalla y clips de audio

Mientras esté utilizando Dark Seed II debe desactivar cualquier protector de pantalla activo.

Archivo de intercambio Windows (para Windows 3.1 o 3.11)

Dark Seed II utiliza un archivo de intercambio para acelerar la velocidad del juego. Si tiene un sistema con 8Mb de RAM o menos, deberá verificar que su archivo de intercambio es de, al menos, **10.000 KB**. Si su sistema tiene 16Mb de RAM, deberá configurar el archivo de intercambio a 4.096 KB. Le recomendamos que, en vez de una configuración temporal, cambie de forma permanente el archivo de intercambio.

Para comprobar cuánta memoria se ha asignado al archivo de intercambio y realizar los cambios, siga los pasos siguientes:

- 1) Active el **Panel de Control Windows** haciendo doble clic sobre el icono del Panel de Control Windows. Luego haga doble clic sobre el icono **386 Extendido**.
- 2) En la ventana 386 Extendido, haga clic sobre el botón **Memoria virtual**.
- 3) Compruebe que el tamaño del archivo de intercambio es de, al menos, **10.000 KB** si su sistema tiene 8Mb de RAM o menos. Si su sistema tiene 16Mb de RAM, debe configurarlo a un tamaño de **4.096 KB**.
- 4) Para cambiar la configuración del archivo de intercambio, haga clic sobre el botón **Cambiar**.
- 5) En el recuadro **Nueva configuración** de la parte inferior de la ventana **Memoria virtual**, teclee el nuevo tamaño. Verifique que el tipo del archivo de configuración está definido como permanente en el recuadro **Tipo**.
- 6) Haga clic sobre **Aceptar**, haga clic en **Si** para guardar los cambios. Ahora haga clic en **Reiniciar Windows** para que Windows se ejecute con las nuevas configuraciones.

SOPORTE TECNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Electronic Arts Software puede ayudarle. Llámenos de lunes a viernes al teléfono 91-754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador.
- Cualquier información adicional sobre el sistema -por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de video/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- Tipo de unidad CD-ROM y versión del driver que utiliza.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizada -si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con este juego o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

Electronic Arts Software
Edificio Arcade
Rufino González, 23 bis - 1ª planta local 2
28037 Madrid

NOTA IMPORTANTE: Para acceder al Servicio de Atención al Usuario es necesario haber cumplimentado y rellenado previamente la tarjeta incluida en la caja de este programa.

ACERCA DE H. R. GIGER

H. R. Giger nació en Chur, Suiza en 1940. De niño, desarrollo una fascinación especial por todo lo sobre natural y macabro. Su necesidad de expresarse, y compartir los aspectos únicos de su viva imaginación le llevaron a las artes visuales. Los sueños de Giger y la brillante imaginación de genios tan fantásticos como Gustav Meyrink, Jean Cocteau, Alfred Kubin y H.P. Lovecraft, se han combinado para crear un rico estrato en el cual ha florecido la fantástica imaginación del arte de Giger. De ahí ha surgido un amplia colección de mujeres, paisajes maravillosamente inquietantes y terribles criaturas que han captado la fascinación de millones de admiradores en todo el mundo.

Meticulosamente detallados, los cuadros de Giger se realizan en grandes lienzos se trabajan y vuelven a trabajar por este maestro del aerógrafo. Fue el popular libro de arte de Giger, *Necronomicon*, que llamó la atención del director Ridley Scott, cuando buscaba la apariencia apropiada de una criatura de su próxima película. Dicha criatura, por supuesto, resultó ser *Alien* y el magistral diseño de Giger para la película con el mismo nombre, le reservó un Premio mucho más merecido de la Academia.

El fascinante estilo biomecánico de Giger, una brillante síntesis de la carne y la máquina, se ha realizado no sólo a través de sus cuadros sino también en esculturas, elegantes muebles, y proyectos arquitectónicos y de decoración de interior. Sus cuadros han sido expuestos en galerías y museos de todo el mundo. Giger se ha ganado un lugar en la escena internacional.

"Giger es el maestro del arte fantástico"

OMNI MAGAZINE

"El trabajo ganador de un Oscar de Giger, *ALIEN*, cambió la visión de la ciencia ficción"

CINEFANTASTIQUE

"Giger sabe lo que tememos"

HARLAN ELLISON

"Su silencio es tan profundo como su genio"

CLIVE BARKER

"Uno de los artistas fabulistas más importantes de Europa"

PENTHOUSE

"Brillantemente perverso"

NEWSWEEK

"El genio evolucionista...Giger"

TIMOTHY LEARY

"H.R. Giger crea misteriosas fantasías eróticas con una imaginación de pesadilla y un aerógrafo"

PEOPLE MAGAZINE

COMO SE HIZO DARK SEED II

"¡Es genial!" fue la entusiasta reacción de H. R. Giger cuando vio el original de Dark Seed por primera vez. Como artista reconocido internacionalmente, Giger se mostraba escéptico cuando Cyberdreams le propuso inicialmente crear un juego de ordenador basado en sus macabros paisajes "bioquímicos". Accedió a dar acceso a Cyberdreams al grueso de su trabajo después de largas negociaciones. Pero cuando vio el extremado cuidado que Cyberdreams había tenido para preservar los elementos de su arte, estaba encantado con la eficacia con la que sus imágenes se habían traducido a un entorno interactivo. Las personas que jugaron a Dark Seed también estaban encantadas. El juego se convirtió en todo un éxito, ganando el Premio de Excelencia en Software 1993 de la Asociación de Editores al Mejor Juego de Aventura /Rol de Fantasía.

Los jugadores de Dark Seed querían ver más acerca del espeluznante viaje de Mike Dawson al Mundo Oscuro de Giger, por lo que Cyberdreams puso en acción al productor David Mullich para crear la continuación. David Mullich no sólo ha desarrollado otros juegos de aventuras de temas psicológicamente oscuros como The Prisoner (El prisionero) y I Have No Mouth And I Must Scream (No tengo boca y debo gritar), también admitió haber sido admirador de Giger desde el colegio, cuando compró un álbum de Emerson, Lake y Palmer con una portada diseñada por el surrealista suizo. Con el objetivo de superar el alto listón que había dejado Dark Seed, reunió un equipo de desarrollo con las mentes más talentosas y dementes que trabajan en el entretenimiento interactivo.

Desde que las inquietantes imágenes de Giger tuvieron un impacto tan profundo en la literatura y cine de ciencia ficción -diseñó criaturas que aparecieron en Alien, Poltergeist II- y parecía adecuado que la continuación tuviera calidad literaria. Se encargó al diseñador Raymond Benson, cuyos títulos reconocidos en software incluyen Myst, Ultima VII - The Black Gate, Return of the Phantom y Are You Afraid Of The Dark? de Stephen King, que escribiera una historia que continuaría las espeluznantes aventuras de Mike Dawson. Se le pidió que, en la continuación, Mike Dawson también tuviera que ir desde nuestro Mundo Normal hasta el

Mundo Oscuro de Giger. Para ello Benson imaginó un misterio de asesinato psicológico que sucede en un peculiar pueblecito al estilo de David Lynch y nos transporta a un aterrador universo alternativo que es una metáfora de la locura. Aquellos que consigan llegar al final del espeluznante juego apreciarán la maravillosa alegoría que supone la historia de Benson; he aquí lo que el propio Giger dice sobre su arte: "Yo arrojé a esas criaturas y sus dolores pintándolas en una superficie, atrapándolas para siempre. De una forma algo simbólica, también me libero".

Giger pidió después que la continuación incluyera imágenes que merodeaban últimamente por su cabeza, incluyendo un trineo llevando a un murciélago por la barandilla de una escalera interminable. Como Benson había empezado otros proyectos, Cyberdreams consultó al autor de ciencia ficción John Shirley (La trilogía Eclipse y el argumento de "The Crow", El Cuervo) sobre cómo hacer para incluir las imágenes en la continuación. Además contribuyó con muchas ideas adicionales para completar el Mundo Oscuro. Los toques finales del diálogo del juego, los puso Keith Herber, un escritor de terror que ha editado el juego de rol/aventuras La Llamada de Cthulhu (Call of Cthulhu) y es un experto en H. P. Lovecraft.

Cuando se terminó de diseñar el juego, Cyberdreams contrató a Destiny Software Productions de Vancouver, Canadá, para llevarlo a cabo. Para el Dark Seed original, Giger insistió en que Cyberdreams utilizara un modo de gráficos VGA de alta resolución (640 por 350 pixels, 16 colores) para evitar la apariencia "cuadrada y dentada" de la mayoría de los juegos de ordenador de entonces. Para que la continuación fuera tan espectacular visualmente, el equipo de programación Destiny mejoró sus rutinas gráficas para soportar un modo de gráficos aún más avanzado, SVGA (640 x 480 pixels, 256 colores), cuando se ejecuta en entorno Windows o Windows 95.

Para crear las animaciones de Mike Dawson y otros ciudadanos del Mundo Normal, Destiny fotografió los movimientos de modelos vivos con una cámara de alta velocidad, digitalizó las fotografías, y convirtió las imágenes en animaciones. Además de realizadores profesionales, algunos miembros del personal de Destiny

se ofrecieron voluntarios para posar. Por una feliz coincidencia, al artista Chris Gilbert le iba como anillo al dedo el papel de Mike Dawson del Dark Seed original.

El equipo artístico de Destiny también demostró estar preparado para combinar una gran variedad de imágenes del fantástico trabajo artístico de Giger, y utilizó técnicas 2-D y 3-D para crear los fondos del Mundo Oscuro. Después de varios meses de desarrollo del proyecto, Mullich, el director artístico de Cyberdreams, Peter Delgado y Gregg Haggman, artistas de Destiny, visitaron a Giger en su casa de Zurich para mostrarle los progresos. Giger se quedó muy impresionado con las mejoras gráficas desde el Dark Seed original, y ofreció contribuciones muy útiles sobre la escala, colocación y composición. Una de las contribuciones más importantes fue la incorporación de angostos pasillos metálicos por todo el Mundo Oscuro, para que Mike Dawson siempre se sintiera en peligro, con la sensación de estar siempre suspendido sobre un hoyo sin fondo.

Para que el Mundo Normal tuviera un aspecto igual de distinguido, Cyberdreams contrató a los talentos de artistas como Jeff Hilbers para crear los trasfondos del Mundo Normal. Hilbers, que ha sido anteriormente director artístico de proyectos producidos por Mullich cuando ambos estaban en la compañía Walt Disney, aportó su sentido único de lo macabro al pueblecito natal de Mike Dawson. Las exóticas imágenes de lo que parece ser superficialmente una comunidad tranquila, que demuestra estar, si se observa de cerca, infectada de perversidad, simboliza la creciente influencia del Mundo Oscuro en Crowley, Texas.

El sonido fue el elemento final necesario para sumergir al público en el espantoso universo de Giger. Cyberdreams encargó al compositor de cine y televisión Mark Morgan (mini series de televisión The Stand de Stephen King) más de 20 piezas de música MIDI original para la aventura. Música que luego arregló especialmente el productor musical David B. Schultz de DBS Music para un rendimiento óptimo con la tarjeta de sonido Sound Blaster AWE32. Después Destiny Software Productions añadió un ambiente efectos de sonido escalofrantes al juego.

Con más de cuarenta partes dialogadas en la aventura, Cyberdreams contrató a Lisa Wasserman de Virtual Casting para el reparto y la dirección de algunos de los mejores doblajes de actores del entretenimiento interactivo. Las sesiones de diálogo se grabaron en las instalaciones de Skywalker Sound de Lucas Art en Los Angeles por Cheshire Multimedia Sound. Los ingenieros de sonido Todd Bozung y Greg Chapman mejoraron digitalmente muchas de las voces para dar más emoción al mundo de Giger lleno de biomecanismos, diosas y criaturas diabólicas.

Manteniendo la buena reputación de Cyberdreams para paquetes innovadores, el Director de Ventas y Marketing, Andrew Balzer encargaron a Bright & Associates la creación de un diseño para la caja que fuera tan provocativo como las aventuras que contiene. La caja muestra parte de la pieza "Illuminatus Y" de Giger de 1978, en la que el imperdible de las gafas pilla el carrillo de una mujer. La aventura estará disponible gracias al esfuerzo del equipo de Ventas y Marketing de Cyberdreams, compuesto por Andrew Balzer y Daniel Pelli junto con MGM Interactive, responsable de la distribución de Norteamérica, y los distribuidores en el extranjero de Cyberdreams.

El equipo de producción, desarrollo y marketing de Dark Seed II ha desencadenado un nuevo terror en la interminable pesadilla de Mike Dawson. Esperamos que, cuando entre en el oscuro viaje al fondo de la locura, pueda liberarse de algunos de sus propios demonios, tal como Ginger lo intenta hacer con sus trabajos artísticos.

ACERCA DE CYBERDREAMS

Cyberdreams se formó para crear software de entretenimiento interactivo de alta calidad, para ordenadores domésticos y sistemas dedicados a los juegos. Cada producto se diseña, argumenta y dirige por expertos en juegos y artistas, diseñadores, escritores y cineastas famosos mundialmente como H.R. Giger (Alien, Species), Syd Mead (Blade Runner, Tron, 2010), Harlan Ellison (el autor con más honores en el mundo de la literatura imaginativa) y Wes Craven (creador de A Nightmare on Elm Street - Pesadilla en Elm Street). El público de Cyberdreams son adultos entusiastas de la ciencia ficción que saben apreciar historias sofisticadas, estructuras complejas, animaciones artísticas y tecnología interactiva punta.

CREDITOS

Publicado y creado por CYBERDREAMS, INC.

BASADO EN EL FANTASTICO TRABAJO ARTISTICO DE H.R. GIGER

Escrito y diseñado por	Raymond Benso
Asesor de la historia	John Shirley
Diálogo adicional	Keith Herber
Productor	David Mullich
Director artístico, Mundo Oscuro	Peter Delgado
Director artístico, Mundo Normal	Jeff Hilbers

Marketing y ventas

Andrew Balzer
Daniel Pelli
MGM Interactive

Director de control de calidad

John G. Fair, Jr.

Jefe de pruebas

Danny Lee

Pruebas

Chris Klug

Equipo de revisión técnica

Michael G. Buscher
Jani Peltonen

Composición de la música

Mark Morgan

Arreglo y producción de la música

David B. Schultz

Reparto de voces y dirección

Virtual Casting

Grabación de voces y digitalización

Cheshire Multimedia
Sound

Producción y documentación

Michael G. Buscher

Diseño del paquete

Bright & Associates

**Programación, Efectos de Sonido y Arte por
DESTINY SOFTWARE PRODUCTIONS, INC.**

Programadores

Animadores/Artistas 3-D

Animadores/Artistas 2-D

Artistas

Productor de desarrollo

Director de desarrollo

William C. W. Tsui
Bo Yang

Gregg Haggman
JJ. Gonzales
Chris Gilbert

Jeff Buchwitz
Patrick Arce
Rolando Espinoza

Cathy Burton
Emily Lo
Lee Patterson

Steve Vestergaard

Michael Hiebert

Modelos fotográficos

Mike Dawson
Pregonero #1
Pregonero #2
Pregonero #3
Diputado Brown
Comisario Butler
Payaso de carnaval
Paul Cooper
Sra. Dawson
Joven Mike Dawson
Mayor Irving Fleming
Melissa Fleming
Agente del FBI Gannon
Jimmy Gardner
Gargan el Forzudo
Hank
Jack
Doctor Larson
Minnie & Daisy
Pandora
Sra. Ramirez
Rita Scanlon
Dr. Jethro Sims
Slim

Chris Gilbert
Patrick Arce
JJ. Gonzales
Gregg Haggman
Jeff Buchwitz
Michael Hiebert
Manjit Bedi
Richard Bradbury
Bernice Bull
Danny Hiebert
Erik Vestergaard
Cathy Burton
Dan Johnson
Chaz Green
John Andall
Abe Hiebert
Devin Isaak
John Hiebert
Beverley Jane Clowes
Karla Cummins
Gina Vestergaard
Sarah Stone
Lou Bouthot
Steve Vestergaard