

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

Tarjeta de Resumen de Comandos para ordenadores IBM y Compatibles

Comenzando

El juego Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes (a partir de ahora nos referiremos a él como Holmes) viene en diez discos de 5.25" etiquetados del 1 al 10, o nueve discos de 3.5" etiquetados del 1 al 9. El programa no puede jugarse desde disquetes; debes instalarlo en tu disco duro para jugar con él. Necesitarás 571 Kb de memoria RAM libre para instalarlo y jugar.

Instalando el juego

Después de arrancar tu ordenador DOS, haz lo siguiente:

1. Inserta el Disco 1 en cualquier unidad de discos, escribe la letra de la unidad seguida de dos puntos (:) y pulsa **Enter** (Return o Intro). Por ejemplo, si pones el Disco 1 en la unidad A, escribirías **A:** y pulsarías **Enter**.
2. Escribe **Install** y pulsa **Enter**.
3. Aparecerá la Pantalla de Opciones de Instalación.

Nota: Algunos ordenadores con configuraciones inusuales pueden tener problemas con el programa de instalación de Holmes. Si tienes problemas para instalar Holmes, escribe **Install/d** en el paso 2. Esto desactivará la característica de Detección Automática del proceso de instalación.

La Pantalla de Opciones de Instalación

Las opciones que puedes seleccionar en esta pantalla son:

Cambiar los Dispositivos de Sonido

1. Usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar la opción Cambiar Dispositivos de Sonido y pulsa **Enter**. Aparecerá el submenú de Cambio de Dispositivos de Sonido.
2. Puedes escoger opciones para dos tipos de dispositivos: Un Dispositivo Musical y un Dispositivo Digital. El dispositivo musical reproducirá la música y el dispositivo digital reproducirá todos los efectos de sonido y las voces.
3. Cuando selecciones el Dispositivo Musical, usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar el dispositivo de sonido instalado en tu ordenador. La tarjeta de sonido que tengas en tu ordenador se iluminará. Las opciones disponibles son:

Sin Música

Tarjeta de Sonido Adlib

Sound Blaster

Roland MT-32 o LAPC-1

4. Cuando selecciones el Dispositivo Digital, usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar el dispositivo de sonido instalado en tu ordenador. La tarjeta de sonido que tengas en tu ordenador se iluminará. Las opciones disponibles son:

Sin Sonido

Sound Blaster

Tandy SL, TL, RL

Tandy TX, EX, HX, SX



5. Cuando hayas seleccionado el Dispositivo Musical y el Dispositivo Digital deseado, selecciona la opción Volver al Menú Principal y pulsa **Enter**.

Nota: Si tu ordenador está equipado con una Sound Blaster pero no oyes ningún sonido mientras juegas con Holmes, asegúrate que la tarjeta de sonido está configurada para la Interrupción 7 o Interrupción 5. Para más información sobre cómo configurar las interrupciones de la tarjeta de sonido, lee el manual de tu Sound Blaster. Recuerda que sólo algunas secuencias del juego contienen voces.

Cambiar el Dispositivo de Control

1. Usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar Cambiar Dispositivo de Control y pulsa **Enter**. Aparecerá el menú de cambio de Dispositivo de control.
2. Esta opción selecciona el dispositivo de control que usarás para jugar con Holmes. Usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar los dispositivos de control que quieres usar para jugar con Holmes.
3. Cuando hayas seleccionado las opciones de dispositivo de control que desees, pulsa **Enter**.
4. Usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar Volver al Menú Principal y pulsa **Enter** para salir del submenú de Cambio de Dispositivo de Control en cualquier momento.

Cambiar Utilización de Memoria

1. Usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar Cambiar Utilización de Memoria y pulsa **Enter**.
2. Esta opción es importante si tu ordenador tiene capacidad de usar memoria expandida. Si es así, usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar Usar Memoria Expandida y pulsa **Enter**. Tu ordenador empleará esta memoria para guardar los ficheros de gráficos que de otro modo tendrían que cargarse de disco duro. Esto hará que el juego vaya más rápido.

Nota: Si estás usando el gestor de memoria expandida del EMM386 del DOS 5 y quieres oír las voces digitalizadas en Holmes, la configuración de DMA que por defecto es de 16 tendrá que aumentarse. Se puede conseguir el soporte del EMM386 añadiendo el parámetro `d=40` después de escribir el comando EMM386 en el fichero `config.sys` como se muestra aquí:

```
device=c:\dos\emm386.exe d=40
```

Revisa tu manual DOS para obtener información de cómo editar ficheros.

3. Si tu ordenador no tiene memoria expandida, o no quieres usarla, usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar Sin Memoria Expandida y pulsa **Enter**.
4. Usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar Volver al Menú Principal y pulsa **Enter** para abandonar el submenú Cambiar Utilización de Memoria en cualquier momento.

Cambiar la Utilización del Disco Duro

1. Usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar Cambiar Utilización del Disco Duro y pulsa **Enter**. Aparecerá el submenú Cambiar Utilización del Disco Duro.
2. Puedes seleccionar dos opciones en este submenú:
Ahorrar Espacio en Disco
Ahorrar Tiempo de Juego
Ahorrar Espacio en Disco instalará Holmes en tu disco duro ocupando 15 Megabytes de espacio y Ahorrar tiempo de Juego instalará Holmes en tu disco duro usando 29 Megabytes de espacio. Ahorrar Espacio en Disco ocupará menos espacio, pero Ahorrar Tiempo de Juego hará que el juego vaya mucho más rápido.
3. Usa las teclas de movimiento del cursor o el ratón para seleccionar la opción Utilización del Disco Duro que desees y pulsa **Enter**.
4. Usa las teclas de movimiento del cursor o el ratón para seleccionar Volver al Menú Principal y pulsa **Enter** para abandonar el submenú Cambiar la Utilización del Disco Duro en cualquier momento.



Cambiar el Directorio de Instalación

1. Usa las teclas de movimiento del cursor para seleccionar Cambiar Directorio de Instalación y pulsa **Enter**. Aparecerá el submenú de Cambiar el Directorio de Instalación.
2. Puedes seleccionar tres opciones en este submenú:

Cambiar la Letra de la Unidad

Cambiar el Directorio

Volver al Menú Principal

Cambiar la Letra de la Unidad cambiará la letra de la unidad de disco en la que se instalará Holmes. Cambiar Directorio cambiará el nombre del directorio en el que se instalará Holmes. Volver al Menú principal simplemente hará eso.

3. Para cambiar la letra de la unidad, selecciona Cambiar letra de la Unidad usando las teclas de movimiento del cursor o el ratón y pulsa **Enter**. Escribe la nueva letra de la unidad de disco duro cuando te la pidan, o pulsa **Esc** para abandonar esta opción si decides que no quieres cambiar la letra de la unidad.
4. Para cambiar el nombre del directorio, selecciona Cambiar Directorio usando las teclas de movimiento del cursor o el ratón y pulsa **Enter**. Escribe el nuevo nombre del directorio cuando te lo pidan y pulsa **Enter**, o pulsa **Esc** si decides que no quieres cambiar el nombre del directorio.

Interrumpir la Instalación

1. Si quieres interrumpir el proceso de instalación, usa las Teclas del Cursor para seleccionar Interrumpir Instalación y pulsa **Enter**.

Comenzar la instalación

Cuando hayas seleccionado las opciones que desees, usa las de movimiento del cursor para seleccionar Comenzar Instalación y pulsa **Enter** para instalar Holmes en tu disco duro. Introduce cada disco según te lo pida el ordenador y pulsa **Enter**.

Cambiar las Opciones después de la Instalación.

Las opciones seleccionadas en el proceso de instalación de Holmes pueden cambiarse más tarde, incluso después de varias partidas.

1. Escribe **C:** y pulsa **Enter** (suponemos que has instalado el juego en la unidad C; si no es así sustitúyela por la letra de la unidad adecuada).
2. Escribe **CDHOLMES** y pulsa **Enter** (suponemos que has instalado el juego en el directorio Holmes; si no fuese así, escribe el nombre del directorio correcto).
3. Escribe **INSTALL** y pulsa **Enter**. Cuando aparezca la pantalla de instalación, pulsa cualquier tecla o pulsa el botón del ratón.
4. Cuando aparezca el Menú Principal de Instalación, en la parte superior de la pantalla se mostrarán todas las opciones seleccionadas en el proceso de instalación. Desde esta pantalla puedes cambiar todas ellas excepto la de Directorio de Instalación.
5. Para cambiar una Opción de Instalación, selecciona el botón de Cambio apropiado usando las Teclas del Cursor y pulsando **Enter** o pulsando sobre él con el ratón. Por ejemplo, para cambiar el Dispositivo de Sonido, selecciona Cambiar Dispositivo de Sonido y pulsa **Enter** o el botón del ratón.
6. Usa el mismo procedimiento para cambiar las Opciones de Instalación que empleaste para seleccionarlas.

Comenzando el Juego

1. Escribe **C:** y pulsa **Enter** (suponemos que has instalado el juego en la unidad C; si no fuese así, sustitúyela por la letra de la unidad adecuada).



2. Escribe **CDHOLMES** y pulsa **Enter** (suponemos que has instalado el juego en el directorio Holmes; si no fuese así, escribe el nombre del directorio correcto).
3. Escribe **Holmes** y pulsa **Enter** (para saltarse la secuencia de introducción y entrar directamente en el juego, escribe **GAME** en lugar de **HOLMES**).

Nota: Si tu ratón está conectado en Com 2 y además tienes una tarjeta de sonido en tu ordenador, puede que tengas que emplear los controles de teclado en la primera pantalla del juego. Cuando aparezca la segunda pantalla ya podrás usar el ratón.

Grabar, Cargar y Abandonar una Partida

Nota: Para elegir o seleccionar opciones en Holmes cuando uses el teclado, pulsa **Enter**.

Grabar un Juego

1. Pulsa **F** o usa el ratón o el joystick para seleccionar y pulsar en el recuadro Ficheros.
2. Cuando aparezca el Menú de Ficheros, pulsa **S** o usa el ratón o el joystick para seleccionar Grabar.
3. Usa el puntero para seleccionar el Fichero de Partida Grabada en el que quieras guardar la partida que estás grabando. Hay 30 Ficheros de Partidas Grabadas; así, por ejemplo, si quieres grabar una partida en el fichero 1, seleccionarías el fichero 1. Para desplazarse arriba y abajo por los Ficheros de Juegos Grabados, selecciona los Botones Arriba o Abajo.
4. Introduce un nombre para la partida que estás grabando, por ejemplo Juego 1, Juego A, etc., y pulsa **Enter**. La partida se grabará y volverás al juego.

Nota: Si grabas una partida en un fichero que ya contenga una Partida Grabada, la nueva Partida Grabada reemplazará a la anterior.

Nota: Puedes pulsar **S** o usar el ratón o el joystick para seleccionar Salir del Menú de Ficheros y volver al juego sólo antes de seleccionar un fichero de Partida Grabada. Si cometes un error mientras escribes el nombre para un fichero de Partida Grabada, pulsa la tecla **Esc**.

Nota: para los usuarios de teclado: Se ha incluido un atajo para ayudarte a grabar rápidamente las partidas 1-9. Cuando el menú de ficheros está en pantalla, pulsa simplemente el número (1-9) de la partida que quieres grabar y introduce un nombre para ella. Para grabar las partidas 10-30, puedes mover el puntero al espacio donde quieras grabar el juego y pulsar la tecla **Espacio**. Ya puedes escribir el nombre con el que quieres grabar la partida.

Cargar un Juego Grabado

1. Pulsa **F** o usa el ratón o el joystick para pulsar en Ficheros.
2. Cuando aparezca el Menú de Ficheros, pulsa **C** o usa el ratón o el joystick para seleccionar Cargar.
3. Usa el puntero para seleccionar el Fichero de Partida Grabada que quieras Cargar. Esa partida se cargará inmediatamente. Si cambias de opinión, pulsa **S**. Usa el ratón o el joystick para pulsar en Salir sólo antes de seleccionar un Fichero de Partida Grabada.

Nota: Si Cargas una Partida Grabada mientras estás jugando otra partida sin grabar el juego en curso, ese juego no se Grabará.

Abandonar una Partida

1. Pulsa **F** o usa el ratón o el joystick para pulsar en Ficheros.
2. Cuando aparezca el Menú de Ficheros, pulsa **A** o usa el ratón o el joystick para seleccionar Abandonar.
3. Se te preguntará "¿Estás seguro de que quieres Abandonar?" Pulsa **S** o usa el ratón o el joystick para pulsar en **Sí** si quieres Abandonar, o pulsa **N** o usa el ratón o el joystick para pulsar en **No** si no quieres. Si Abandonas, volverás a la pantalla del DOS.

Nota: Si abandonas una partida sin grabarla primero, el estado actual del juego se perderá.



4. Pulsa **S** o usa el ratón o el joystick para seleccionar Salir y abandonar el menú de Ficheros y volver a la partida sólo antes de seleccionar Abandonar.

Comandos

Nota: En las instrucciones siguientes, cuando se diga pulsar el botón derecho también podrás pulsar **Enter** o **Espacio**; "botón izquierdo del joystick" se refiere al Botón 1 y "botón derecho del joystick" se refiere al botón 2.

Ayuda Automática

El juego está equipado con una característica de Ayuda Automática. Si la Ayuda Automática se encuentra seleccionada en el menú Configurar y no hay ningún otro comando seleccionado, los comandos Mirar, Hablar, Abrir y Cerrar se iluminarán cuando el puntero que hay en pantalla pase sobre un objeto o persona en los que poder usar uno de esos comandos. Si se encuentra seleccionada la opción Ayuda Automática Derecha del menú de configuración, se debe mantener pulsado el botón derecho del ratón para que la Ayuda Automática funcione. Mira las explicaciones sobre el submenú de Configuración para más información sobre cómo usar la función de Ayuda Automática.

Seleccionar Objetos

Se puede seleccionar un objeto si su nombre aparece en la franja que hay en la parte inferior de la pantalla cuando el puntero se encuentra sobre el objeto. Si se ha seleccionado Ayuda Automática Izquierda en el menú de Configuración, se pueden seleccionar los objetos usando el ratón o el joystick para mover el puntero sobre el objeto y pulsando el botón izquierdo del ratón o el joystick; o usando las teclas de movimiento del cursor para mover el puntero sobre el objeto y pulsando **Enter** o **Espacio**. Si se ha seleccionado Ayuda Automática Derecha en el menú de Configuración, los comandos se seleccionan con el botón derecho del ratón o el joystick. Los comandos siempre se seleccionan usando las teclas del cursor para mover el puntero de la pantalla sobre un botón de comando y pulsando **Enter**.

Menús interactivos

Usa los Comandos Interactivos en Holmes para realizar acciones con la gente o los objetos. Esos comandos son Mirar, Mover, Hablar, Recoger, Abrir y Cerrar. Los Comandos Interactivos se pueden activar con una Tecla de Comando, o apuntando y pulsando con el ratón o el joystick. El objetivo o el sujeto de un comando puede escogerse moviendo el puntero de pantalla con las flechas de movimiento del cursor, el ratón o el joystick. Pero para ejecutar un comando, debes pulsar el botón del ratón o el joystick cuando el comando esté activo y se haya escogido un objetivo o un sujeto para el comando.

Nota: La tecla **Esc** de tu teclado cancelará la mayoría de los comandos y te devolverá a los recuadros de Introducción de Texto.

Teclas de Comandos

Pulsa las teclas indicadas a continuación para realizar los comandos consiguientes.

Mirar

O Observar un objeto o persona. Proporciona una breve descripción de lo que estás observando. El puntero de pantalla se convertirá en una lupa cuando este comando se encuentre activo.

Mover

M Mover un objeto.

Hablar

H Hablar con alguien.



- S Recorrer los mensajes hacia Arriba. Esta opción sólo estará disponible cuando haya más de un mensaje, o cuando un mensaje sea demasiado largo para caber en el Recuadro de Diálogos.
- B Recorrer los mensajes hacia Abajo. Esta opción sólo estará disponible cuando haya más de un mensaje, o cuando un mensaje sea demasiado largo para caber en el Recuadro de Diálogos.
- 1-6 Seleccionar un mensaje de diálogo. Si hay más de un mensaje de diálogo donde escoger, pulsa la tecla del número correspondiente a ese mensaje o selecciona el mensaje que desees con el puntero.

Recoger

- R Recoger un objeto

Abrir

- A Abrir una puerta, cajón, armarios, etc.

Cerrar

- C Cerrar una puerta, cajón, armarios, etc.

Comandos de Inventario

Utiliza los Comandos de Inventario en Holmes para emplear los objetos del inventario de Holmes o del 221B de Baker Street. Estos comandos son Inventario, Usar y Dar. Para activar un Comando de Inventario, pulsa sobre él usando el Ratón o empleando una de los siguientes comandos de teclado:

Teclas de Comandos

Pulsa las teclas indicadas a continuación para realizar los comandos consiguientes.

Inventario

- I Muestra el inventario de todo lo Holmes está llevando. Puedes usar los siguientes subcomandos cuando el comando de Inventario se encuentre activo. Para seleccionar un subcomando, usa la Tecla de Comando que se indica a continuación, o selecciónalo usando el ratón o el joystick:
- O Observar y conseguir una descripción de un objeto en el inventario de Holmes.
 - U Usar un objeto.
 - D Dar un objeto a otra persona.
 - S Salir del comando Inventario.

Utilizar

- U Utilizar un objeto, ya sea de forma individual o junto con otro. Debes seleccionar el objeto que quieres utilizar, y seleccionar entonces el destinatario señalándolo con el ratón o el joystick. Puedes usar los siguientes subcomandos cuando el comando Utilizar esté activo. Para seleccionar un subcomando, usar la Tecla de Comando que se indica a continuación, o pulsar sobre él con el ratón o el joystick:
 - O Observar y conseguir una descripción de un objeto en el inventario de Holmes.
 - U Usar un objeto.
 - D Dar un objeto a otra persona.
 - S Salir del comando Utilizar.

Dar

- D Dar un objeto a una persona. Debes seleccionar el objeto que quieras Dar, y seleccionar entonces el destinatario señalándolo con el ratón o el joystick. Puedes usar los siguientes subcomandos cuando el comando Dar esté activo. Para seleccionar un subcomando, usar la Tecla de Comando que se indica a continuación, o pulsar sobre él con el ratón o el joystick:

- O Observar y conseguir una descripción de un objeto en el inventario de Holmes.
- U Utilizar un objeto.
- D Dar un objeto a otra persona.
- S Salir del comando Dar.

El diario

Pulsa J, o selecciona Diario con el ratón o el joystick, para abrir el diario de Watson. El Diario son las anotaciones de la investigación del Dr. Watson. Puedes usar el diario para refrescar la memoria acerca de conversaciones anteriores y dónde tuvieron lugar éstas. No puedes cambiar el diario en sí; no puedes borrar las anotaciones del Dr. Watson ni puedes añadir otra información en el Diario.

- A Avanzar una página.
- R Retroceder una página.
- P Ir a la primera página.
- U Ir a la última página.
- V Avanzar 10 páginas.
- T Retroceder 10 páginas.
- B Buscar en el diario una palabra o frase en particular. Este comando hace aparecer la Caja de Búsqueda. Escribe la palabra o frase que desees buscar en el recuadro de la parte derecha de la Caja. Pulsa en los siguientes comandos usando el ratón o el joystick para activarlos:

- Adelante Busca hacia adelante en el diario.
- Atrás Busca hacia atrás en el diario.
- Salir Sale de la Caja de Búsqueda y vuelve a los comandos del Diario

- I Imprimir Texto. Este comando hace aparecer el recuadro de Imprimir Texto. Los comandos del recuadro de Imprimir Texto deben seleccionarse con el puntero; no tienen comandos de teclado.

Imprimir imprimirá una versión en papel del diario en tu impresora. Al terminar saldrá automáticamente del recuadro de Impresión de Texto.

NOTA: Si tienes alguna dificultad en imprimir, asegúrate primero de que tu impresora está enchufada y conectada adecuadamente. Si continúas teniendo problemas, graba el Diario. Graba tu partida y Abandona el juego para salir al indicador del DOS. A continuación, escribe el siguiente comando desde el indicador del DOS (¡asegúrate de grabar tu partida antes de abandonar!):

COPY <nombre de fichero>.PRN PRN:

Por ejemplo: si grabas el Diario con el nombre de **SHERLOCK**, deberías escribir lo siguiente: **COPY SHERLOCK.PRN PRN:** y pulsa **Enter**. El Diario se imprimirá en tu impresora.

Para más información consulta tu manual del DOS.

Grabar grabará el Diario con un nombre de fichero específico; debes escribir un nombre en el recuadro correspondiente antes de poder grabar el Diario. Al grabar se saldrá automáticamente del recuadro de Impresión de Texto.

Salir saldrá del recuadro de Impresión de Texto.

- S Sale de la pantalla del Diario y vuelve al juego.

Configuración de Opciones

Puedes usar el submenú de Configuración para modificar el sonido, controles y otras opciones durante el juego. Puedes cambiar una opción de configuración seleccionándola usando el ratón o el joystick o con los siguientes comandos de teclado (para más detalles, consulta tu manual):

- M Activa/Desactiva la música.

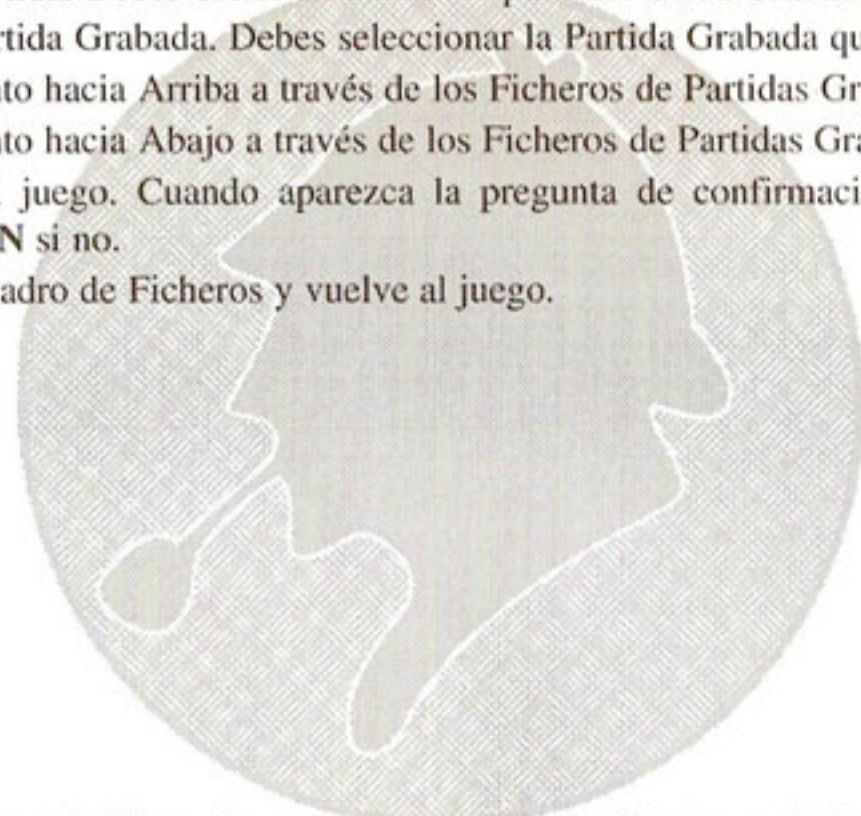


- R** Activa/Desactiva los retratos.
- J** Activa/Desactiva el joystick.
- L** Nuevo Tipo de Letra; cambia entre 3 estilos diferentes.
- E** Activa/Desactiva los efectos de sonido.
- V** Activa/Desactiva las voces.
- W** Las Ventanas se desplazan o aparecen.
- C** Calibrar el joystick.
- A** Ayuda Automática Izquierda/Derecha.
- F** Fundido por Pixel/Directamente.
- T** Teclado Lento/Rápido.
- S** Salir de la pantalla de Configuración de Opciones, volver al juego.

Ficheros

Puedes usar el Recuadro de Ficheros para Grabar Partidas, Cargarlas y Abandonar Holmes. Estas opciones se explican en detalle en las secciones correspondientes de esta Tarjeta de Resumen de Comandos.

- G** Graba una partida. Debes escribir un nombre para la Partida Grabada.
- C** Carga una Partida Grabada. Debes seleccionar la Partida Grabada que quieres Cargar.
- A** Desplazamiento hacia Arriba a través de los Ficheros de Partidas Grabadas.
- B** Desplazamiento hacia Abajo a través de los Ficheros de Partidas Grabadas.
- A** Abandonar el juego. Cuando aparezca la pregunta de confirmación, pulsa **S** si quieres Abandonar o **N** si no.
- S** Sale del Recuadro de Ficheros y vuelve al juego.



A menos que se indique lo contrario, todo el software y la documentación son

© 1992 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.

SOFTWARE © 1992 ELECTRONIC ARTS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

MANUAL DE MICHAEL HUMES © 1992 ELECTRONIC ARTS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Distribuido por Drosoft, SA

Moratín, 52 - 4º dcha

28014 Madrid

Tel.: (91) 4293835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

