

Los Archivos Secretos de

# SHERLOCK HOLMES

El Caso de la Rosa Tatuada 



*Manual en Español*

# SHERLOCK HOLMES

*Tarjeta de Ref. CD Holmes 2/PC*

## **AVISO PARA EPILEPTICOS**

*POR FAVOR, LEER EL AVISO ATENTAMENTE ANTES DE  
USAR ESTE SISTEMA DE JUEGO O AUTORIZAR SU USO A  
LOS NIÑOS.*

Algunas personas pueden sufrir ataques epilépticos o pérdida de conocimiento cuando se exponen a destellos intermitentes o ciertos juegos de luces. Pueden tener un ataque al ver algunas imágenes de televisión o jugar a determinados juegos. Esto puede suceder aunque estas personas no tengan un historial médico o no hayan experimentado nunca un ataque epiléptico.

Si nosotros, o alguien de nuestra familia, ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) al estar expuestos a luces intermitentes, consultar con el médico antes de jugar.

Prevenimos a los padres para que vigilen el uso de los juegos por los niños. Si nosotros, o alguno de nuestros hijos, experimentamos uno de los siguientes síntomas: vértigo, visión borrosa, tics de ojos o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión, mientras jugamos, dejarlo **INMEDIATAMENTE** y consultar con un médico.

# REQUISITOS DEL SISTEMA

## Configuración Mínima

- Procesador 486DX2/66 MHz
- 8 Mb de RAM para DOS, 16 Mb de RAM para ejecutarse bajo Window® 95
- MS-DOS® 5.0 ó superior
- Lector CD-ROM de doble velocidad ó superior (300K/segundo de veloc. de Transferencia y 400 ms de tiempo de acceso)
- Tarjeta gráfica SVGA de 256 colores bus local (PCI or VLB) compatible VESA 1.2
- 30 Mb de espacio libre en disco duro
- Ratón Microsoft® ó 100% compatible
- Teclado

## Configuración Recomendada

- Procesador Pentium™ ó superior
- MS-DOS 6.0 ó superior
- 16 Mb de RAM o más
- Lector CD-ROM de cuádruple velocidad
- Tarjeta de sonido Sound Blaster™ ó 100% compatible

# CONTENIDO

Tarjeta de Referencia .....	1
Requisitos del Sistema.....	2
Contenido.....	3
Instalación.....	4
Instalación y Ejecución del Juego .....	4
¿Problemas con el Software?.....	6
Cuestiones Específicas del Sistema .....	8
Creación de un Disquete de Arranque en DOS .....	10
Usuarios de Windows® 95 .....	12
Guía de Juego .....	15
Soporte Técnico.....	33
Contrato de Licencia.....	33
Garantía .....	34

# INSTALACIÓN

## Preparación del Disco

Antes de instalar cualquier software, es necesario que el disco duro esté en condiciones de trabajo adecuadas. Recomendamos ejecutar SCANDISK o DEFRAG (DOS 6.0 o superior). SCANDISK efectúa una búsqueda de cadenas perdidas en el disco duro, así como de cualquier relación cruzada entre archivos y directorios. DEFRAG asegura la ordenación adecuada de los datos. El fallo de esta verificación puede acarrear corrupción de datos.

A continuación se relacionan los pasos para efectuar estas aplicaciones preventivas, tanto para MS-DOS como para Windows® 95.

## Preparación para MS-DOS

1. Teclee **ver**, y pulse **<INTRO>** desde **C:>** en MS-DOS. Aparecerá la versión de MS-DOS en la pantalla del monitor. Si dice 'MS-DOS VERSION 6.21' o posterior, siga los pasos que se dan más abajo. Si está usando la versión 5.0 de MS-DOS, puede necesitar el uso de otras utilidades (Como Norton o Central Point Tools) para comprobar las condiciones de la unidad.
2. Teclee **scandisk c:** y pulse **<INTRO>** desde **C:>** en MS-DOS. Esto determinará si la unidad está en buenas condiciones. Si se encuentra algún desperfecto, es preciso repararla antes de continuar, siguiendo las instrucciones del manual de MS-DOS.
3. Teclee **defrag c: /f** y pulse **<INTRO>** desde MS-DOS. Esto ejecuta una defragmentación completa del disco duro para que todos los datos se ordenen adecuadamente. También lo optimiza para una carga y tiempo de acceso más rápidos.

## Preparación para Windows® 95

El procedimiento para recorrer y defragmentar el disco duro desde Windows® 95 es esencialmente el mismo que desde MS-DOS solamente varía el método para arrancar el programa.

1. Primero, ejecute SCANDISK. Para ello, haga clic-izdo en el botón **Inicio** de la Barra de tareas. Se abrirá el menú Inicio.
  - Desde el menú Inicio, **Programas**, y seleccione **Accesorios**. Aparecerá otro menú - desde éste, seleccione **Herramientas del sistema**. Finalmente, seleccione **ScanDisk**, para arrancar el programa.
  - Una vez activado, asegúrese de que hay una marca en el cuadro **Reparación automática de errores** y marque el disco duro en el que está instalando el juego (ej.: C:). Cuando todo esté configurado correctamente, haga clic en **Inicio** para hacer que el programa recorra el disco y corrija cualquier error que exista.
2. Seguidamente, ejecute DEFRAGMENTAR. Para arrancar DEFRAGMENTAR, vaya a **Herramientas del sistema** (como en el paso anterior) y resalte **Defragmentador del disco**. Como con SCANDISK, seleccione la unidad de disco duro donde está instalando el juego y haga clic en **Aceptar**.

# INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN DEL JUEGO

## Instalación para DOS

1. Introduzca el CD *Sherlock Holmes II* en la unidad de CD-ROM.
  - El CD *Sherlock Holmes II* tiene que permanecer en la unidad para que se pueda ejecutar el juego.
2. Desde el DOS, teclee **d:**, y luego **<INTRO>** para cambiar a la unidad de CD (sustituya la letra correcta si la unidad de CD-ROM es otra que 'D:').
3. Cuando vea 'D:\' teclee **Instalar**, y pulse **<INTRO>** para arrancar el programa de instalación. Aparecerá el menú **Instalar**.

4. El programa instala automáticamente el juego en el directorio C:\HOLMES2. Haga clic en **Instalar** para empezar la instalación o en **Cancelar** para abandonarla.
- Si desea cambiar el directorio de instalación, haga clic en **Cambiar Directorio de Instalación** en la pantalla del menú. En el nuevo menú, seleccione la unidad donde desee instalarlo, teclee el nombre del directorio que elijamos y hacer clic en **Aceptar**. Para volver al menú de instalación, hacer clic en **Cancelar**.
- Después de la instalación, se ejecuta automáticamente la utilidad SetSound. Nos permite seleccionar y configurar la tarjeta de sonido para música MIDI y audio digital, intentando recoger la mejor unidad y parámetros para cada uno. Si quisiéramos cambiarlos más tarde, teclear **setsound** desde el directorio HOLMES2. Para cambiar estas configuraciones, seguir las instrucciones de pantalla.
5. Una vez completa la instalación, teclear **holmes2**, y pulsar **<INTRO>**, en C:\HOLMES2, para comenzar el juego

## Instalación para Windows® 95

1. Arranque el sistema operativo de Windows® 95.
2. Introduzca el CD *Sherlock Holmes II* en la unidad de CD-ROM. Aparecerá la pantalla Autoplay.
  - El CD *Sherlock Holmes II* tiene que permanecer en la unidad para que se pueda ejecutar el juego.
  - Para ver información y actualizaciones de último momento, haga clic en el botón **Léeme**. Al terminar de leer, seleccione **Archivo** y **Salir** para volver a la pantalla Autoplay.
  - Para salir sin instalar, seleccione **Abandonar**.
3. Para instalar el programa, haga clic en **Instalar**. Aparecerá el menú **Instalar**.
4. El programa instalará el juego automáticamente en el directorio C:\HOLMES2. Haga clic en **Instalar** para comenzar la instalación o en **Cancelar** para abandonarla.
  - Si desea cambiar el directorio de instalación, haga clic en **Cambiar directorio de instalación** en la pantalla del menú. En el nuevo menú, seleccione la unidad donde desee instalarlo, teclee el nombre del directorio y haga clic en **Aceptar**. Para volver al menú de instalación, haga clic en **Cancelar**.
  - Después de la instalación, se ejecutará automáticamente la utilidad SetSound (Configuración de Sonido). Permite seleccionar y configurar la tarjeta de sonido para música MIDI y audio digital, intentando recoger los mejores parámetros para cada uno. Si desea cambiarlos más tarde, teclee **setsound** desde el directorio HOLMES2. Para cambiar estas configuraciones, siga las instrucciones de pantalla. Haga clic en **Hecho** para continuar, o seleccionar una de las otras opciones para configurar los controladores de música y audio.
5. Una vez completa la instalación, cerrar las ventanas de **install** y seleccionar **Ejecutar Holmes** desde la pantalla Autoplay.

**Nota:** Es necesario instalar *Sherlock Holmes II* antes de seleccionar **Ejecutar Holmes**.

## Arranque del Juego desde DOS

1. Introduzca el CD *Sherlock Holmes II* en la unidad de CD-ROM.
2. Desde el DOS, cambie al directorio donde esté instalado el juego. Por defecto, estará en C:\HOLMES2. c: y pulse **<INTRO>**  
cd\holmes2 y pulse **<INTRO>**
3. Para comenzar el programa, teclee **holmes2**, y pulse **INTRO**. Aparecerá la pantalla del título y comenzará el prólogo.

## Arranque del Juego desde Windows® 95

1. Introduzca el CD *Sherlock Holmes II* en la unidad de CD-ROM.
2. Arranque el sistema operativo de Windows® 95.

**Nota:** Si introduce el CD en la unidad, después de que esté arrancado el sistema operativo de Windows® 95, aparecerá la pantalla Autoplay. Haga clic en **Ejecutar Holmes** para continuar.

- Si no aparece la pantalla Autoplay, abra la carpeta Mi PC haciendo doble clic en el icono del escritorio Mi PC.
- Abra la unidad C: (o la unidad en que esté instalado el juego, si es otra), haciendo doble clic en el icono de la unidad C:.
- Abra la carpeta HOLMES2 haciendo doble clic en el icono HOLMES2. (Si está instalada en otro directorio, haga doble clic en la carpeta correspondiente).
- Arranque el programa haciendo doble clic en el archivo Holmes2.

**RECOMENDACIÓN DE EA** Para arrancar el juego más rápidamente, arrastre el archivo Holmes2 al escritorio con el botón derecho del ratón. Seleccione **Crear acceso(s) directo(s) Aquí** para colocar un acceso directo en el escritorio. Para arrancar el programa, haga doble clic en el icono de acceso directo **Holmes2**.

## ¿PROBLEMAS CON EL SOFTWARE?

Esto es una ayuda por si tiene problemas de instalación o uso del software.

- En primer lugar, por favor, asegúrese de haber leído completamente todas las secciones anteriores referentes a la *Instalación y Requisitos del sistema*.

Si ha seguido todas las directrices y aún tiene problemas de instalación u operación del software, consulte el menú en línea. (Ver Ayuda para las instrucciones del menú de ayuda). Lo que sigue son algunos consejos que pueden también ayudar a la resolución del problema.

**Nota:** Por favor, antes de intentar cualquiera de las sugerencias siguientes, asegúrese de estar familiarizado con los comandos de MS-DOS que se usan. Consulte el manual del sistema operativo para más información.

**Nota:** Si tiene dificultad para paginar el Diario con el ratón, utilice las teclas Re pág/Av pág del teclado.

### Problemas con el CD

Se necesita una unidad CD-ROM de doble velocidad para ejecutar Sherlock Holmes II; obtendrá aún mejores resultados si dispone de una unidad de CD de cuádruple velocidad (4x) o más rápida.

### Recepción del mensaje "especificación de unidad no válida" al instalar o ejecutar el juego

- Si está ejecutando la versión 7.00 de DOS, asegúrese de haber ejecutado el archivo .bat que carga los controladores de CD-ROM en modo real para DOS. Para cargar el archivo desde C:\, teclee **dosstart**, y pulse **<INTRO>**.

- Asegúrese de que en los archivos **AUTOEXEC.BAT** y **CONFIG.SYS** están cargados los controladores correctos de la unidad de CD.

Ejemplo:

En **AUTOEXEC.BAT**, el controlador de CD podría ser:

**"C:\WINDOWS\MSCDEX /V /D:SONY\_000"**,

y en **CONFIG.SYS**, podría ser algo así como:

**"DEVICE=C:\DEV\SLCD.SYS /D:SONY\_000 /B:340 /C"**.

- Tenga en cuenta que el controlador de CD tendrá siempre un cambio a 'D:\xxx', tanto en los archivos del **AUTOEXEC.BAT** como en los del **CONFIG.SYS**, que representa la unidad CD-ROM.

### Problemas con el Vídeo

Sherlock Holmes II requiere una tarjeta gráfica SVGA capaz de 640x480 con 256 colores (512K ó más de video RAM) con una BIOS o un controlador compatible VESA. Si tiene dificultades en la instalación o ejecución del programa, por favor, tenga en cuenta que necesita tener un soporte VESA instalada en el sistema antes de ejecutar este programa. Si su tarjeta gráfica no dispone de una BIOS VESA, puede cargar el controlador VESA 1.02 o un controlador universal VESA con objeto de ejecutar el juego tal como viene.

Si aún experimenta alguna dificultad con el vídeo, puede consultar el manual del mismo para una información concreta sobre cómo cargar un controlador VESA específico del fabricante.

### Información General sobre la Tarjeta de Vídeo

- Si la tarjeta dispone de un controlador VESA interno, no es necesario que cargue uno externo.
- Por favor, ponerse en contacto con el fabricante de su tarjeta para hacer cualquier consulta sobre la tarjeta gráfica o el controlador VESA.

### Problemas de Memoria

Sherlock Holmes II necesita 400 Kb de memoria convencional libre, y 6.6 Mb de memoria extendida (XMS) para funcionar.

### Recepción del mensaje de "Error de inicialización DOS 4gw vmm" al lanzar el juego desde el DOS

Sherlock Holmes II usa un administrador de memoria extendida DOS 4GW para ejecutar el juego. El sistema también utiliza un administrador de memoria llamado EMM386. Esto determina el tipo y la cantidad de memoria que se usa cuando se arranca el sistema. EMM386 puede encontrarse en el archivo de arranque **CONFIG.SYS**. Si el administrador EMM386 especifica Memoria expandida, aparece el mensaje anterior y no se lanza el juego. Tendrá que asegurarse de que EMM386 no especifique Memoria expandida. Ver Creación de un disco de arranque en DOS.

### Recepción del mensaje "No hay suficiente espacio de entorno" cuando se lanza el juego desde Windows® 95

- Haga clic-dcho en el archivo HOLMES2 en la carpeta HOLMES2 (o en el icono del acceso directo a HOLMES2™, si es que lo ha creado).
- Seleccione **Propiedades** y haga clic en la etiqueta **Memoria** en la parte superior del cuadro.
- Cambie el valor de **Entorno inicial** haciendo clic en la flecha de desplazamiento adyacente y seleccione 1024. Haga clic en **Aceptar** para aceptar el parámetro y cerrar el cuadro. Ahora ha cambiado el espacio del entorno y debe ser capaz de ejecutar el juego.
- Haga doble clic en el archivo HOLMES2 (o en su acceso directo) para arrancar el juego.

### Recepción del mensaje "Error fatal: podría no localizarse memoria para..." durante el juego

El sistema no dispone de suficiente memoria libre.

- Asegúrese de que el sistema tiene, por lo menos, 8 Mb de RAM.
- Asegúrese de que se dispone de, al menos, 400 Kb de memoria convencional y 6.6 Mb de XMS libres:
- Teclee **mem /c**, y pulse **<INTRO>** desde el DOS para comprobar la cantidad de memoria libre en el sistema. Aparecerá un resumen de memoria similar al siguiente (los número exactos pueden variar):

Tipo de Memoria	Total	En Uso	Libre
Convencional	655,360	63,344	592,016
Arriba	158,560	156,256	2,304
Reservada	393,216	393,216	0
Extendida (XMS)	15,570,080	2,385,056	<b>13,185,024</b>
Memoria Total	16,777,216	2,997,872	13,779,344
Total por debajo de 1 MB	813,920	219,600	594,320
Tamaño mayor de programa ejecutable	<b>591,728</b>	<b>(578K)</b>	
Mayor bloque de parte alta de la memoria	1,284	(0K)	

El MS-DOS reside en la parte alta de la memoria.

Los números importantes están en negrita. La línea "Extendida (XMS)" debe leer **6,758,400** bytes o más en la columna "Libre". La línea "Tamaño mayor de programa ejecutable" debe leer **409,600** bytes (**400 Kb**) o más. Para más detalles sobre cómo obtener memoria libre adicional consulte *Creación de un disco de carga en DOS*.

## Información general sobre la memoria

- Se debe usar un administrador de memoria extendida. Recomendamos muy seriamente el uso de HIMEM.SYS en lugar de cualquier otro, como QEMM.SYS.
- Las utilidades de compresión de disco duro (como DRVSPACE) pueden usar hasta 100 Kb de memoria convencional, lo que puede afectar a la capacidad del sistema para alcanzar los 400 Kb necesarios.
- Se recomienda desactivar temporalmente cualquier utilidad no esencial que se esté ejecutando, con objeto de liberar memoria para el sistema. Como ejemplos al respecto se incluyen:

EMM386.EXE ANSI.SYS  
SMARTDRV.EXE ANYKEY.COM  
POWER.EXE RESUME.SYS  
IFSHLPSYS ASPSYS  
CSPSYS VSAFE.EXE  
VSHIELD.SYS SHARE.EXE  
DOSKEY.COM `PSITOOLES] (cualquier utilidad)

Cualquier controlador de red que pueda cargar normalmente

## Problemas de Sonido

*Sherlock Holmes II* soporta las tarjetas de sonido Sound Blaster<sup>®</sup>, Sound Blaster Pro<sup>®</sup>, Sound Blaster 16<sup>®</sup>, y Gravis Ultrasound<sup>®</sup> (en modo de emulación de Sound Blaster, ver *Cuestiones específicas del sistema*) sound cards.

### La tarjeta está instalada, pero no hay sonido

- Si encuentra dificultades con la tarjeta de sonido, tenga en cuenta que las configuraciones adecuadas de IRQ para este juego son 5 ó 7. Si su configuración de IRQ no es 5 ó 7, cambiéla en el disco de arranque en DOS. Si no está seguros sobre cómo comprobar o cambiar los parámetros de IRQ, consulte la documentación de la tarjeta o con el fabricante.
- Compruebe que los altavoces o los auriculares están enchufados en el conector adecuado, y que el control de volumen está activado.
- Compruebe que ha seleccionado la tarjeta de sonido apropiada.
- Consulte al apartado *Configuración de sonido*.

### La tarjeta está instalada, pero no funcionan los altavoces

- Compruebe que ha seleccionado la tarjeta correcta.

## Configuración de sonido

Compruebe que en el archivo **AUTOEXEC.BAT** está incluida la sentencia correcta de tarjeta de sonido:

Tarjeta de sonido	Sentencia
Sound Blaster	SET BLASTER]=(settings) T1
Sound Blaster Pro	SET BLASTER]=(settings) T4
Sound Blaster 16	SET BLASTER]=(settings) T6
Gravis Ultrasound	SET ULTRASOUND=220,1,1,11,15
Gravis Ultrasound Max	SET ULTRASOUND=220,1,1,11,15 ULTRINIT

- Si no está incluida la sentencia adecuada en el **AUTOEXEC.BAT**, consulte la documentación de la tarjeta y/o ejecute la utilidad de configuración de la misma.

## CUESTIONES ESPECÍFICAS DEL SISTEMA

### Sistemas Compaq

Los usuarios que dispongan de un PC Compaq estándar con una tarjeta de sonido del propio fabricante, puede que necesiten añadir algunos parámetros importantes a uno de los archivos de arranque, con objeto de obtener sonidos de este juego.

Las tarjetas compatibles Sound Blaster-necesitan los parámetros propios del entorno en el archivo **AUTOEXEC.BAT**. Para determinar si su sistema tiene estos parámetros, siga los pasos siguientes:

- Desde C:\, teclee **set**, y pulse **<INTRO>**.
- La lista que se visualiza es el entorno que se está ejecutando actualmente en su sistema. Si esta lista no contiene ninguna línea que rece "BLASTER=<parámetros>" su sistema no está equipado convenientemente.

Necesitará, o bien crear un disco de arranque para añadir esta línea, o bien hacerlo en el archivo **C:\AUTOEXEC.BAT**. (**AVISO: Recomendamos muy seriamente usar un disco de arranque, lo que no hará cambios permanentes en la configuración de nuestro sistema**). La sintaxis correcta y los parámetros adecuados para esta línea se deben teclear exactamente como sigue:

SET BLASTER=A220 I5 D1

**RECUERDE:** Reinicie el sistema después de hacer cualquier cambio en él, y vuelva a arrancar la utilidad setup en el directorio del juego. Seleccione **únicamente** Sound Blaster. Pruebe, y si todavía hay algún problema, consulte el material de referencia para aplicar otras sugerencias.

## Sistemas Gateway

En la caja se incluye un sobre naranja etiquetado '¡NO TIRAR!'. Este sobre contiene el DISCO DE SISTEMA. Debe instalar este disco para poder acceder a la unidad CD-ROM en modo MS-DOS.

- Introduzca este disco en la unidad A:, y desde "A:\>", en DOS, teclee **INSTALL** e **<INTRO>**.
- Siga las instrucciones en pantalla y complete la instalación. Siga estos pasos con todos los discos de instalación que se proporcionan para asegurarse de que estén instalados todos los componentes y funcionen en la parte de DOS del sistema operativo.
- Recuerde volver a arrancar siempre el sistema después de haber efectuado algún cambio en el mismo.

## Sistemas Packard Bell

Se ha comprobado que la SOUND144, SOUND16A, y alguna otra variedad de tarjetas de sonido específicas Packard Bell pueden no ser 100 % compatibles Sound Blaster. Si recibe baja calidad o incluso ningún sonido cuando elegimos la Sound Blaster como tarjeta de sonido, es necesario cambiar el modo en que está configurada con objeto de asegurar una compatibilidad consistente.

El sistema de sonido mencionado anteriormente soporta, por defecto, emulación de Sound Blaster, pero solamente se puede configurar para emular el Sistema de sonido Microsoft (Microsoft Sound System). Si no escucha sonido cuando selecciona Sound Blaster durante la instalación de *Sherlock Holmes II*, siga los pasos que se dan más abajo para configurar la tarjeta como Sistema de sonido Microsoft.

### Poseedores de la tarjeta de sonido SOUND144

Es necesario añadir la línea siguiente al archivo **AUTOEXEC.BAT** del disco de arranque o de la unidad C:.  
(**AVISO: Se recomienda muy seriamente usar un disco de arranque (Ver Creación de un disco de arranque en p. xxx)**). La sintaxis correcta de esta línea es la siguiente:

C:\SOUND144\UTILITY\SETMODE /MSS

### Poseedores de la tarjeta SOUND16A

Añadir la línea siguiente a **AUTOEXEC.BAT**:

C:\SOUND16A\UTILITY\SETMODE /MSS

### Poseedores de la tarjeta MMPRO16

Añadir la línea siguiente a **AUTOEXEC.BAT**:

C:\MMPRO16\UTILITY\SETMODE /MSS.

El mismo método se aplica a todos los poseedores de las tarjetas de sonido Packard Bell; por ejemplo:

C:\<nombre de la tarjeta>\UTILITY\SETMODE /MSS

**RECUERDE:** Reinicie el sistema siempre que haya hecho cambios en el mismo, y vuelva a ejecutar el programa de instalación del juego. Seleccione el **WINDOWS SOUND SYSTEM** y haga clic en **TEST** para comprobar la elección. Si aún sigue observando problemas de sonido, consulte el material de referencia para buscar otras sugerencias contenidas en el mismo.

## Poseedores de la tarjeta de sonido Gravis Ultrasound

Sherlock Holmes II no soporta nativamente las tarjetas de sonido Gravis Ultrasound; sin embargo, puede recibir sonido si sigue los pasos que se dan más abajo. Estos permitirán a su sistema funcionar en modo de emulación Sound Blaster. Consulte el manual de usuario de Gravis para más información.

1. Reinice el ordenador y pulse F8 cuando aparezca el mensaje "Arrancando Windows® 95". Seleccione **SOLO COMANDOS** desde el menú.
2. Cuando aparezca C:\, cambie al directorio tecleando `cd windows` y pulse **<INTRO>**.
3. En el directorio Windows, teclee **dosstart.bat**. Esto permite que se inicialice la tarjeta de sonido para MS-DOS. (Este proceso solamente funciona si se ha instalado correctamente el software de Gravis, de acuerdo con las direcciones GRAVIS PNP).
4. Cuando termine el proceso anterior, teclee **megaem** y pulse **<INTRO>**. Esto activa el modo de emulación. La primera vez que se ejecuta este programa, será invitado a prepararlo ejecutando el set-up. Compruebe que el programa Megaem está configurado para Roland Sound Canvas. Para más información, consulte el manual de usuario de Gravis o el archivo Léame.
5. Después de completar la instalación inicial de Sherlock Holmes II, se ejecuta SETSOUND.
  - Para la opción de música MIDI, seleccione GENERAL MIDI-MPU-401.
  - Para la opción DIGITAL, seleccione SOUND BLASTER ó 100% COMPATIBLE.
6. Ahora, ejecute el juego tecleando **holmes2** en el directorio donde está instalado.

**Nota:** La tarjeta Gravis PNP no se inicializa correctamente después de haber iniciado Windows® 95. Reinice el ordenador y siga los pasos comentados anteriormente para que funcione correctamente.

## Usuarios de la tarjeta de sonido Roland Rap-10

Al configurar la tarjeta de sonido en la utilidad SETSOUND, seleccionar **[SKIP AUTO-DETECTION AND CONFIGURE SOUND DRIVER MANUALLY]** (SALTARSE LA AUTODETECCIÓN Y CONFIGURAR EL CONTROLADOR DE SONIDO MANUALMENTE) desde el menú Setsound. Aunque la autodetección puede detectar los parámetros de la tarjeta, el sonido digital y MIDI se deben configurar manualmente para que funcionen correctamente.

# CREACIÓN DE UN DISQUETE DE ARRANQUE EN DOS

El inicio del ordenador usando un disco de arranque de MS-DOS permitirá liberar más memoria sin alteración de los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT** del disco duro. Arrancar desde un disquete de DOS no impide el acceso al disco duro, simplemente proporciona otra forma de configurar la memoria. Después de crear un disquete de arranque del MS-DOS, copie los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT** del disco duro en aquél y podrá modificar estas copias. Se recomienda usar este procedimiento para evitar alterar ambos archivos en el disco duro, lo que puede afectar a la configuración de memoria para otras aplicaciones.

Más abajo se dan las instrucciones para crear un disquete de arranque de MS-DOS. Por favor, siga estos pasos al pie de la letra.

**Nota:** Para crear un disco de arranque de MS-DOS debe usar un disquete válido para la unidad A:. El ordenador no arrancará si el disco de arranque se encuentra en la unidad B:.

1. Desde el MS-DOS, teclee **C:** y pulse **<INTRO>**.
2. Coloque un disquete vacío en la unidad A:.
3. Teclee **format a:/s <INTRO>**. Asegúrese de que incluye los espacios.
  - Será invitado a insertar un disco vacío en la unidad A:. Introdúzcalo y pulse **<INTRO>**.
4. Una vez formateado el disquete se le preguntará por la etiqueta (nombre). Teclee un nombre y pulse **<INTRO>** o simplemente pulse **<INTRO>** si desea etiquetarlo sin nombre.
5. Se le preguntará si desea formatear otro disco. Teclee **N** y pulse **<INTRO>**.

Para configurar el disco de arranque en DOS y liberar memoria convencional y activar Memoria Extendida:

1. Haga una copia de seguridad de los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT** antes de editarlos, de forma que pueda volver a los originales en caso de cualquier problema.
  - a. Desde C:\, teclee **copy c:\CONFIG.SYS c:\config.bak** y pulse **<INTRO>**.
  - b. Teclee **copy c:\AUTOEXEC.BAT c:\autoexec.bak <INTRO>**.
2. Copie los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT** desde el directorio raíz del disco duro (C:\) al directorio raíz del disquete de arranque que acaba de crear (A:\):
  - a. Desde C:\, teclee **copy c:\CONFIG.SYS a: <INTRO>**.
  - b. Teclee **copy c:\AUTOEXEC.BAT a: <INTRO>**.
3. Abra la copia del archivo **AUTOEXEC.BAT** (en A:) usando el programa EDIT de la versión 5.0 ó posterior de MS-DOS:
  - a. Desde C:, teclee **cd ldos** y pulse **<INTRO>**. (O, si Windows® 95 está instalado en el sistema, desde C:\, teclee **cd\windows\command** y pulse **<INTRO>**).
  - b. Teclee **edit a:\AUTOEXEC.BAT** y pulse **<INTRO>**.
4. Desde la copia del **AUTOEXEC.BAT** del disquete, borre todas las líneas excepto las siguientes (El contenido de los [corchetes] indica variables específicas del sistema):

Línea	Notas
PATH=[Path](Paso)	[Paso] variará según el sistema
PROMPT \$P\$G	
[Controlador de tarjeta de sonido]	Ejemplo:
SET SOUND = C:\SBPRO	
SET BLASTER = A220 I7 D1 T4)	
[Controlador del CD-ROM]	Ejemplo: C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /D:SONY_000
C:\[directorio]\MOUSE.COM	(O controlador de ratón equivalente)

**Nota:** Si la línea del ratón parece distinta de todos los ejemplos anteriores, puede no estar usando el controlador de ratón **MOUSE.COM**. No la cambie si es diferente de la de los ejemplos. Los controladores con extensión **.SYS** se cargarán a través del archivo **CONFIG.SYS** y deberán dejarse en su sitio cuando se edite aquel archivo. Si tiene alguna duda acerca de la carga del controlador de ratón, consulte los manuales del propio ratón o del MS-DOS.

5. Grabe el archivo **AUTOEXEC.BAT** editado y abra la copia del **CONFIG.SYS** desde EDIT.
  - Para grabar, pulse **ALT-A** para traer el menú de archivos y entonces teclee **G**.
  - Para abrir, pulse **ALT-A**, teclee **A**, y luego **a:\CONFIG.SYS** y pulse **<INTRO>**.
6. Estando aún en EDIT, borre todas las líneas de la copia en el disquete de **CONFIG.SYS**, EXCEPTO las siguientes:

Línea	Notas
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	(O C:\WINDOWS\HIMEM.SYS)
DOS=HIGH	
BUFFERS=30	
FILES=30	
(Controlador del CD-ROM)	Ejemplo: C:\DEV\SLCD.SYS /D:SONY_000 /B:340 /M:P /V /C
(Controlador tarjeta sonido)	
Si aplica	Ejemplo: C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS

El archivo **CONFIG.SYS** tiene que mostrarse ahora como el del ejemplo de arriba. De no ser así, editelo ahora para hacerlo similar al del ejemplo.

7. Grabe el archivo **CONFIG.SYS** editado y salga del programa EDIT.

- Para grabar, pulse **ALT-A**, luego teclee **G**.
- Para salir del programa Edit, pulse **ALT-A**, luego teclee **S**.

Ahora ya dispone de un disco de arranque que liberará suficiente memoria convencional y configurará bastante memoria extendida como para ejecutar el programa. El disco de arranque ignora los archivos **AUTOEXEC.BAT** y **CONFIG.SYS** del disco duro y configura la memoria basándose en los **AUTOEXEC.BAT** y **CONFIG.SYS** del disco de arranque.

### *Para arrancar la máquina usando el disco de arranque de MS-DOS:*

1. Introduzca el disquete de arranque de MS-DOS en la unidad A:, y encienda la máquina. El ordenador arrancará y ofrecerá el prompt A:\.
2. Teclee **C:** y pulse **<INTRO>** para volver al disco duro.

**Nota:** Si desea devolver al sistema su configuración normal de memoria, retire simplemente el disquete de arranque de MS-DOS y reinicie la máquina.

Para más información acerca de cómo editar los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT**, o modificar la configuración de arranque, consulte el manual de MS-DOS.

## **USUARIOS DE WINDOWS® 95**

### *Usuarios de teclados estándar 104/105:*

(Estos teclados están equipados con una tecla de símbolo de Windows® 95 y una del menú de Archivos.)

Si ha ejecutado *Sherlock Holmes II* desde el escritorio de Windows® 95, o ha usado el botón EJECUTAR, usando las teclas Menú de archivos o símbolo de Windows® 95, tendrá problemas durante el juego.

**Nota:** Si usa estas teclas durante el juego, saldrá del mismo y perderá su posición actual en el mismo.

### *Cambiar a modo MS-DOS*

Si encuentra dificultades al ejecutar este programa bajo Windows® 95, cambie a modo MS-DOS. Para configurar su ordenador en modo MS-DOS, proceda como sigue:

1. Haga clic-izdo en el botón **Inicio** de la Barra de tareas. Se abrirá el menú Inicio.
2. Desde el menú Inicio haga clic en **Apagar el sistema**.
3. Desde el cuadro de diálogo Apagar el sistema, haga clic en **Reiniciar el equipo en modo MS-DOS**, y haga en **Si**. El ordenador arrancará en modo MS-DOS.
4. Cuando haya vuelto a la línea de comandos, teclee **cd\holmes2**, y pulse **<INTRO>**. (Si está en un directorio diferente, sustituya por el apropiado).
5. Para arrancar el juego, teclee **holmes2**, y pulse **<INTRO>**.
6. Para volver a Windows® 95 después de salir del juego, teclee **Salir**, y pulse **<INTRO>** desde el DOS.

### *Creación de un icono para MS-DOS*

Aunque su unidad de CD-ROM, tarjeta de sonido, ratón, y otros dispositivos periféricos pueden funcionar perfectamente con Windows® 95, pueden necesitar ser configurados manualmente para funcionar en modo MS-DOS. Si encuentra problemas ejecutando este juego en Windows® 95, que las instrucciones previas no pudieron resolver, recomendamos crear un nuevo icono de modo MS-DOS, que se puede usar para construir un entorno propio de MS-DOS para éste y otros programas con este sistema operativo.

Antes de comenzar necesitará obtener algunos detalles del sistema. Por favor, siga las instrucciones que a continuación se exponen. Es importante tener en cuenta que las instrucciones deberán usarse como extensión de la documentación de soporte del fabricante de su PC.

**Nota:** En la caja del producto encontrará una hoja con textos en color rojo, en ella encontrará una serie de instrucciones adicionales para solucionar problemas con Windows® 95.

Pentium es una marca registrada de Intel Corporation. Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, y Sound Blaster AWE32 son marcas registradas de Creative Technology Ltd. Advanced Gravis, PC Gamepad, Gravis, Ultrasound, and GriP son marcas registradas de Advanced Gravis Computer Technology Ltd. Ensoniq and Soundscape son marcas registradas de ENSONIQ Corp. Windows Sound System es una marca registrada y Microsoft, MS-DOS, y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.

Documentación © 1996 Electronic Arts. Reservados todos los derechos.

SHERLOCK® HOLMES

Manual

CONTENIDO

## **GUÍA DE JUEGO**

# SHERLOCK HOLMES

## Manual

### CONTENIDO

<b>Relación de Comandos</b> .....	17
Teclas de Función .....	18
<b>Introducción</b> .....	18
Avance .....	18
<b>El Caso de la Rosa Tatuada™</b> .....	19
<b>La Pantalla de Juego</b> .....	20
Zonas de Acción .....	20
Pantalla Moverse por el Juego .....	20
<b>Comandos</b> .....	20
El Menú de Comandos .....	21
Mirar .....	21
Hablar .....	21
Recoger .....	21
Examinar .....	22
Mover .....	22
Abrir .....	22
Salir .....	22
Uso del Inventario .....	22
<b>Moviéndose por Londres</b> .....	23
La Pantalla Mapa .....	23
<b>El Diario de Watson</b> .....	24
<b>Uso de la Mesa de Laboratorio</b> .....	25
<b>Jugar a los Dardos</b> .....	25
Juegos 301, 501 y Cricket .....	26

## CONTENIDO (Continuación)

El Menú Opciones .....	26
Salvar y Cargar Partidas.....	27
Indicaciones y Consejos.....	27
Apéndice .....	29
Créditos .....	31
Soporte Técnico .....	33
Contrato de Licencia .....	33
Garantía.....	34

## HOLMES 2/PC CD

### RELACIÓN DE COMANDOS

<i>Acción</i>	<i>Teclado</i>	<i>Ratón</i>
Visualizar el Menú de comandos	<INTRO>	Clic-dcho
Resaltar comando u opción de menú	TAB	Mover ratón
Cancelar comando u opción de menú	ESC	Clic-izdo fuera del comando o cuadro del menú
Activar el comando resaltado o seleccionar opción de menú	<INTRO>	Clic-izdo
Mover a Holmes/Watson por la pantalla de juego	Llevar el cursor a un lugar vacío, y pulsar la BARRA ESPACIADORA	Llevarlo a una zona sin nada y hacer clic-izdo
Mostrar el nombre del inventario o resaltar una línea de diálogo	TAB	Clic-izdo
En el inventario, ir al final/principio de la página	FIN/INICIO	N/A
En el inventario, avanzar o retrasar ocho líneas de una vez	RE PÁG/AV PÁG	Clic-izdo en las flechas de la barra de desplazamiento
Salir del inventario o cerrar el cuadro de diálogo	ESC	Clic-izdo fuera del inventario o del cuadro de diálogo
Seleccionar una línea de diálogo	<INTRO>/BARRA ESPACIADORA/ Número de diálogo	Clic-izdo
En el diálogo, ir al final/principio de la página	FIN/INICIO	N/A
En el diálogo, desplazarse una línea hacia delante o atrás	RE PÁG/AV PÁG	Clic-izdo las flechas de la barra de desplazamiento
En el inventario, mostrar el Menú de Comandos de algún elemento	<INTRO>	Clic-dcho
En el inventario, activar el comando por defecto de un elemento	BARRA ESPACIADORA	Clic-izdo
Activar el comando por defecto para un objeto, persona o salir; MIRAR, HABLAR o SALIR	Resaltar la barra, y pulsar la BARRA ESPACIADORA	Resaltar la barra, y hacer clic-izdo
En la pantalla del Mapa, desplazarse abajo/arriba	FIN/INICIO	Mover el ratón
En la pantalla del Mapa, desplazarse arriba a la izqda/abajo a la dcha	RE PÁG/AV PÁG	Mover el ratón
En el Diario, ir al final/principio de la página	FIN/INICIO	N/A
En el Diario, desplazarse una línea hacia delante o atrás	RE PÁG/AV PÁG	Clic-izdo las flechas de la barra de desplazamiento
Saltar el prólogo del comienzo	ESC	N/A

## Teclas de Función

Cargar Juego	F1
Salvar Juego	F2
Entrada Inventario	F3
Mostrar Menú de Opciones	F4
Entrada Diario	F5
Música [ON/OFF]	F6
Efectos de Sonido [ON/OFF]	F7
Voces [ON/OFF]	F8
Salir del Juego	F10

**Nota:** Se necesita un ratón para resaltar las zonas de acción, dirigir los experimentos de laboratorio, y mover el cursor por la pantalla del juego. Las instrucciones de este manual asumen que usa el ratón. Por favor, consulte la Relación de Comandos si necesita instrucciones completas para el manejo con el teclado.

## INTRODUCCIÓN

### Avance

"Sería un mal asunto, Holmes, si solamente Vd. Tuiera la habilidad de verlo" Así me reprendía el Dr. Watson una fría tarde de Octubre de 1889. Su punzante crítica no era infundada. Yo había estado, digamos lento, para percatarme del miserable crimen que sus esfuerzos empezaban a desenterrar. No era la primera vez que mi amigo y colega me orientaba en la dirección correcta. Mi atolondramiento era comprensible, desde luego, pero apenas excusable.

Llevábamos vagando por nuestras habitaciones cerca de una semana. La inactividad alimentaba nuestra agresividad y enrarecía el aire como una niebla sulfurosa. Antes de que la situación se volviera desagradable, recibimos una citación de mi hermano Mycroft. Nos convocaba en el club Diógenes para una consulta. Satisfechos con la diversión, salimos para Pall Mall. Pero, nada más llegar, una explosión sacudió el club e hirió gravemente a Mycroft.

Estaba completamente incapacitado para recibir este cruel revés. A decir verdad, cogí una depresión. Por otra parte, Watson se mostró muy activo. Se empleó a fondo para devolverme a la normalidad. Con perspicacia, inspiración y un poco de suerte, encontró la manera de hacerme reaccionar. Y además, le estaré siempre agradecido por su tacto y persistencia. Al final, nuestras pesquisas conservaron la seguridad nacional, salvaron al actual gobierno del ridículo, sino de su caída, y protegieron el honor de la familia real.

Creo que Watson ha documentado la tortuosa investigación y la ha incluido en sus archivos secretos. Estoy seguro de que ha inventado algún fantástico nombre para la aventura. Sin embargo, eso no tiene importancia. El caso no verá la luz del día hasta que todos sus protagonistas hayan desaparecido. Confío en él para dar crédito implícitamente donde sea necesario.

S. H.

## EL CASO DE LA ROSA TATUADA

Cuando hizo explosión el club Diógenes en Pall Mall, toda Inglaterra pudo sacar una conclusión. Realmente, sacudió todo nuestro mundo en el 221B. de la calle Baker. El dolor y el peligro se acercan a casa en este intrigante caso desde los Archivos perdidos. En definitiva, su solución pedía a duras penas todo el prodigioso poder de raciocinio de Sherlock Holmes, y su conocimiento a toda prueba de la práctica criminal.

Con la vida de Mycroft amenazada en St. Bart's, Holmes se había retirado desesperado a sus aposentos. Su estado era más que preocupante. Metiéndome donde nadie me llamaba, resolví encontrarle ocupación. Qué poca cuenta me daba de que me mezclaría en una compleja y difícil investigación en marcha.

Mi primer objetivo fue sacar a Holmes de su abatimiento. Inesperadamente, encontré un precioso estímulo en Scotland Yard. Sin embargo, era algo delicado hablar de la explosión en el Diógenes. No fue muy brillante por mi parte sacar la conversación. Estaba desesperado por entretener a Holmes. La explosión del Diógenes fue, sencillamente, el último recurso.

Lo mismo que Holmes, había aceptado la explicación oficial de la explosión: un trágico accidente y nada más. Durante el transcurso de mis pesquisas, sin embargo, llegué a una conclusión completamente diferente. Visité varios lugares para captar ideas. Al principio, descubrí menos que lo que había hecho Holmes cuando estaba en el caso. Me moví más lentamente, actué con menos decisión y extraje menos información. No tiene nada de particular, la gente era menos complaciente conmigo. Al final, conseguí una crítica prueba de evidencia que fue capaz de convencer a Holmes (de manera ligera, pero persuasiva) para que pusiera su potente cerebro en un misterio más desconcertante y potencialmente más letal que Un estudio en escarlata. Revivido, Holmes se embarcó en los múltiples misterios que constituyen, quizás, su mayor desafío: El caso de la rosa tatuada.

Vamos allá. Encendamos la luz. Sentémonos en una silla cómoda, pongamos en marcha nuestro ingenio, y preparémonos para una seria investigación. Igual que Holmes, necesitaremos interrogar a muchos sospechosos, descubriendo tras persistente investigación evidencias de culpabilidad o inocencia, haciendo experimentos sobre la mesa del laboratorio y sacando conclusiones de nuestras agudas observaciones. Nuestro campo de acción es un microcosmos de la Inglaterra victoriana. Nos encontraremos con los líderes del Imperio en los dibujos de sus habitaciones, clubs y oficinas, y nos aventuraremos por las miserables casuchas del famoso East End londinense. Para resolver este desconcertante caso debemos actuar decisivamente y con valor. No hay un momento que perder. Las consecuencias de un fallo son demasiado grotescas para contemplarlas.

*Dr. John H. Watson, M. D., servidor de su Majestad Ejército de la India*

## LA PANTALLA DE JUEGO

Watson



Holmes

Cuadro de texto

Cursor

Hemos desvelado el misterio de los controles y puesto las cosas en su sitio. Es fácil navegar por la pantalla del juego, seleccionar comandos y mover a Holmes y Watson de un lugar a otro.

### Zonas de Acción

Mueva el cursor sobre la pantalla de juego: aparecerá un texto que indica una zona de acción. El texto de la zona de acción es el nombre de un objeto o personaje. Siempre que vea el texto podrá hacer clic en ella. Un clic-izdo activa el comando por defecto de aquella zona de acción (ejemplo: **MIRAR**, **HABLAR** o **SALIR**), mientras que un clic-dcho trae el Menú de comandos, desde el que podrá elegir comandos adicionales.

### Pantalla Moverse por el Juego

Holmes y Watson se mueven automáticamente a muchas zona de acción cuando éstas están activadas. Sin embargo, también los puede trasladar a otras áreas de la pantalla del juego.

- Para mover a Holmes o Watson a un área diferente de la pantalla de juego desplace el cursor a un espacio en blanco (sin zona de acción) y haga clic-izdo o pulse **BARRA ESPACIADORA**. Asegúrese de investigar minuciosamente todas las posiciones haciendo que Holmes y Watson recorran todas las habitaciones por completo. En algunas habitaciones hay más de lo que se aprecia a simple vista. A medida que se mueven Holmes y Watson se desplaza la pantalla y, cuando lo hace, podrá descubrir nuevas puertas, habitaciones o zonas de acción para explorar.

## COMANDOS

Existen muchos comandos en *El Caso de la Rosa Tatuada*™. Algunos son comunes a todos los objetos y personajes del juego; por ejemplo, se puede **MIRAR** a todo lo que tiene una zona de acción y un texto que describe el objeto o personaje que aparece. Algunos comandos son propios de una cosa determinada; por ejemplo, seremos capaces de **RECOGER** una flor, u olerla **OLER**, pero no podremos **RECOGER** una nariz.

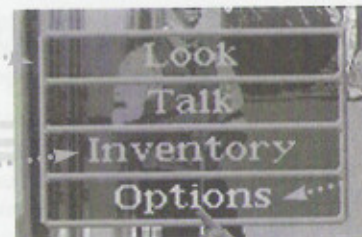
Para abrirse paso por el juego deberá **MIRAR** los objetos, **HABLAR** con la gente, **RECOGER** cosas para colocarlas en el inventario, e influir en el entorno del juego mediante muchos comandos interactivos similares.

Siempre que el cursor pase por una zona de acción de la pantalla de juego, puede ejecutar el comando por defecto de aquel objeto, haciendo clic-izdo. Si se trata de un objeto en zona de acción, el comando por defecto es **MIRAR** y aparece un cuadro de texto con la descripción del mismo. El comando por defecto de un personaje puede ser tanto **MIRAR** como **HABLAR**.

- Para ver otros comandos que pueden estar disponibles para una determinada zona de acción, hacer clic-dcho cuando el cursor pase sobre la misma. Aparecerá un Menú de comandos con una lista de los comandos disponibles.

## El Menú de Comandos

Comandos disponibles



Seleccionar esta opción para visualizar el inventario

Ir al menú opciones

Puede seleccionar los comandos que aparecen o acceder al Inventario, o al menú de Opciones. **INVENTARIO** y **OPCIONES** aparecen siempre, son los comandos por defecto.

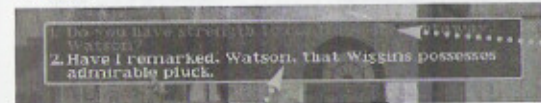
Más abajo encontrará una relación de algunos de los comandos más corrientes y cómo usarlos. Se trata de una lista parcial. El juego contiene muchas acciones con sus correspondientes comandos. Mediante un clic del ratón se pueden activar estas acciones con facilidad.

### MIRAR

Holmes tiene un extraordinario poder de observación, que usa a tope para hurgar en los más perniciosos problemas. Utilizar el comando **MIRAR** para obtener la descripción de un objeto o una persona. Cuando está activo este comando, el cursor de la pantalla se transforma en una lupa.

### HABLAR

Use el comando **HABLAR** para conversar con alguien. No es posible hablar con todas las personas que aparecen en la pantalla, y no todas las personas con las que se puede hablar quieren hacerlo. A veces tendrá que **MIRAR** a alguien antes de hablarle; por ejemplo, el comando **HABLAR** no aparecerá hasta que haya mirado a un personaje. En otras ocasiones, puede necesitar investigar algo más, usando algo del inventario, o resolver un rompecabezas antes de que el personaje elegido pueda responder a todas las preguntas que le formule.



El texto con letra débil es el que ya ha sido utilizado. Es posible elegir otra vez estas líneas para volver a escuchar la conversación

Las líneas de texto brillantes indican el diálogo que aún no ha sido elegido

Cuando seleccione **HABLAR** o cuando haga clic-izdo sobre la zona de acción de un personaje que tiene **HABLAR** como comando por defecto, se abre un cuadro de diálogo. Algunas veces tendrá solamente una línea de diálogo para seleccionar; sin embargo, lo normal es disponer de más de una. Puede seleccionar la que desee, así que nunca será penalizado por las opciones.

- Para deslizarse por las opciones de diálogo, haga clic en la flechas arriba/abajo.

### Recoger

Use este comando para añadir cosas al inventario. Ver *Uso del inventario*.

## Examinar

Haga uso de este comando para ver un objeto más de cerca. Algunas veces solo sirve para añadir el objeto al inventario, y otras para ejecutar otro comando tras haberlo examinado. Para ver si existe algún otro comando disponible haga siempre un clic-dcho sobre el objeto.

## Mover

El comando **MOVER** no mueve a Holmes de un lugar a otro; mueve un objeto. Cuando mueve (**MOVER**) un objeto, mirelo siempre (**MIRAR**), o a su zona, generalmente encontrará alguna información adicional.

## Abrir

El comando **ABRIR** se puede usar para abrir una puerta con objeto de salir de un lugar o de una habitación. También puede **ABRIR** cajas, cofres, armarios, etc.

## Salir

Este comando permite abandonar un lugar o habitación; pero no significa salir del juego. Algunas veces necesitará encontrar una zona de acción para salir. Para más información ver *Merodear*.

## Uso del Inventario

Igual que Holmes o Watson, recogerá objetos que le ayudarán en su investigación. Estos se encuentran almacenados en el inventario y pueden visualizarse seleccionando **INVENTARIO** desde el menú de comandos. Aparecerá una ventana mostrando los objetos del inventario.

Hacer clic en estas flechas para deslizarse arriba/abajo por los objetos.



Hacer clic-izdo sobre un objeto para **MIRARLO**.

Hacer clic-dcho en el objeto para ver si se dispone de otros comandos.

Siempre se puede **MIRAR** un objeto del inventario haciendo clic-izdo sobre el mismo. A menudo se obtiene nueva información cuando se **MIRA** un objeto que haya puesto en el mismo.

Ponga mucha atención a las descripciones que se dan de los objetos del inventario, pueden contener ideas sobre el uso futuro de los mismos.

Cuando existen otros comandos disponibles para un objeto del inventario, puede verlos haciendo clic-dcho sobre el mismo. Estos comandos solamente los puede utilizar el objeto en cuestión, y tiene que usarlos en su posición actual. Si se encuentra bloqueado en la investigación, pruebe a mirar si tiene nuevos comandos disponibles en el inventario. Puede descubrir que han aparecido nuevos comandos que ofrecen la forma de manejar un objeto del mismo.

Algunos de los comandos que puede descubrir para los objetos del inventario:

- Dar** Ceder a otro personaje un objeto del inventario de Holmes. Podría **DAR** un dinero al personaje, o una prueba de su identidad.
- Mostrar** Mostrar a otro personaje un objeto del inventario de Holmes. Mostrarle un objeto a un testigo remiso puede inducirle a suministrar más información.
- Usar** Usar algo sobre un personaje o un objeto del entorno.

**Analizar** Tomar un objeto del Inventario y Analizar en la Mesa del laboratorio en el 221B de la calle Baker. Es necesario estar dentro del 221B para poder disponer de este comando.

## Para Usar un Objeto del Inventario:

1. Seleccione **INVENTARIO** desde el Menú de comandos. Se abrirá un cuadro que visualiza ocho objetos. Haga clic en las flechas arriba/abajo para deslizarse por todo el inventario, o haga clic y arrastre la barra de la derecha del cuadro.
2. Para ver si tiene disponible un comando de acción, haga clic-dcho sobre el objeto que desee. Si está, clic-izdo sobre Comando, después arrastre el objeto sobre la persona o cosa con la que desee usarlo. Aparecerá un texto verificando el comando.
  - Por ejemplo, para **DAR** un botón a Wiggins, tendría que abrir el inventario, hacer clic-dcho sobre el botón que recogió para ver si estaba disponible el comando **DAR**. Luego, hacer clic-izdo en **DAR** y arrastrar el botón a Wiggins. Cuando aparece texto por fuera del comando, "**Dar BOTÓN a Wiggins**", hacer clic en el botón del ratón.
  - El comando tiene éxito algunas veces, otras no. Si observa que no tiene respuesta, busque otro personaje u objeto con el que interaccionar.
  - Para cerrar el cuadro Inventario, haga clic-izdo en cualquier sitio fuera del mismo.

## MOVIÉNDOSE POR LONDRES

*El Caso de la Rosa Tatuada*<sup>TM</sup> se desarrolla en muchos lugares. Cada lugar viene representado por un icono en la pantalla Mapa. Cada lugar puede constar de varias habitaciones o sitios dentro del mismo. Por ejemplo, el 221 B de la calle Baker aparece como el primer icono de la pantalla Mapa. Sin embargo, esta localización contiene tres sitios: la calle de enfrente del piso, el cuarto de estar y el dormitorio de Holmes.

- Para salir de un lugar, busque la zona de acción para Salir o A la ciudad y haga clic-izdo. Estas zonas de acción se encuentran generalmente a lo largo de los márgenes de un lugar.
- o-
- Encuentre la puerta o zona de acción que permite salir de la habitación y haga clic-dcho para llamar al Menú de comandos. Seleccione el correspondiente comando **ABRIR** o **SALIR** y haga clic-izdo o pulse **BARRA ESPACIADORA**.
- Para salir de un sitio o una habitación dentro de un lugar, busque la correspondiente zona de acción en los márgenes del sitio actual. Por ejemplo, puede estar en el Depósito, en St. Barts. Desea ir a Sala de ingresos recientes. Mueva el cursor alrededor de los márgenes de la pantalla de juego hasta que vea la zona de acción Sala de ingresos recientes, haga clic-izdo o pulse la **BARRA ESPACIADORA**.

## La Pantalla Mapa

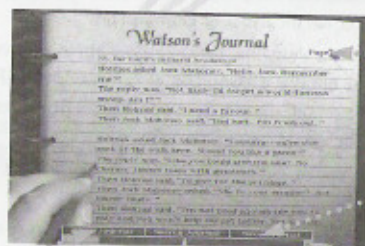
Cuando salga de un lugar aparecerá el mapa Londres. Los iconos que representan los diferentes lugares mencionados en la investigación aparecen en este mapa. Hay más de veinte iconos distintos para toda la investigación, con los nuevos iconos que aparecen a medida que vaya obteniendo la información que necesita. Cada lugar tiene un nombre.

- Para ver el nombre de un lugar, mueva el cursor sobre su icono y aparecerá.
- Para viajar a un lugar, mueva el cursor sobre el icono y haga clic-izdo.

## EL DIARIO DE WATSON

Use el Diario de Watson como herramienta para conocer su progreso en el juego. Watson comienza a tomar sus notas desde que Holmes se hace cargo de la investigación, de manera que el Diario sólo se encuentra disponible a partir de ese momento. El buen doctor graba conversaciones, pero no sus observaciones; puede querer conservar sus propias notas sobre objetos o personas que haya visto en cada lugar.

**Nota:** Si tiene problemas de paginación navegando por el Diario con el ratón, use las teclas *Re* *pág/Av* *pág* del teclado.



Hacer clic en las flechas para paginar adelante/atrás, una página cada vez

Grabar un archivo de texto para imprimir

Volver a la pantalla de juego

Buscar una palabra determinada o una cadena de texto

Hacer clic para deslizarse rápidamente a través del texto

### Para Usar el Diario:

- Haga Clic-izdo sobre Dr. Watson para traer el Menú de comandos y seleccione **DIARIO**. Se abrirá el Diario de Watson.
  - También puede pulsar **F5** para acceder al Diario.
- Puede paginar adelante/atrás en el Diario haciendo clic en las flechas izda/dcha, o pulsando **RE PÁG/AV PÁG**.
- Para buscar una palabra o cadena de caracteres determinada, **BUSCAR EN DIARIO**. Aparecerá un cuadro de texto con un cursor intermitente.
- Teclée la palabra o cadena de texto que desea. Seleccione **BÚSQUEDA HACIA ATRÁS** o **BÚSQUEDA HACIA ADELANTE**; el programa le colocará en la primera coincidencia que encuentre en el texto. Si no existen coincidencias aparecerá "Texto no encontrado".
- Continúe buscando, adelante y atrás, para ver todas las coincidencias en el texto elegido. Para detener la búsqueda, seleccione **ABORTAR BÚSQUEDA** o pulse **ESC**.
- Seleccione **CERRAR DIARIO** o pulse **ESC** para retirar el diario y volver al caso.

### Salvar el Diario:

- Seleccione **SALVAR DIARIO**. Se abrirá un cuadro de texto con el nombre y el directorio del archivo en curso; por ejemplo, **C:\HOLMES2\JOURNAL**. Un cursor intermitente indica que puede teclear un nombre.
- Teclée un nombre para el Diario y pulse **<INTRO>**. El archivo Diario se salva con la extensión **.TXT**, y se puede acceder a él para imprimirlo.

## USO DE LA MESA DE LABORATORIO

Holmes puede confiar en sí mismo para valerse de la Mesa de laboratorio en cualquier investigación, y *El Caso de la Rosa Tatuada™* no es una excepción. Puede usar la mesa de laboratorio para **ANALIZAR** o **EXAMINAR** un objeto con más detenimiento. Mire en su inventario cuando esté en el 221 B de la calle Baker para ver si un objeto puede ser analizado en la Mesa de laboratorio.

Productos químicos

Salida a sala de estar del 221 B de la calle Baker



Mechero Bunsen

Microscopio

Una vez sentado en la Mesa de laboratorio, tiene que manejar los productos químicos, tubos de ensayo, lupas, cerillas y otros objetos, para completar los experimentos. Pruebe con todo si no está seguro de cómo realizar cada experimento, luego pruebe con los objetos en distinto orden si no ha tenido éxito. Todo lo que necesita para dominar los componentes del laboratorio es sentido común y una mentalidad de investigación. Recuerde **MIRAR** todos los objetos después de **ANALIZAR** en cuanto termine con el experimento.

- Haga Clic-izdo y arrastre a la Mesa de laboratorio el objeto que desee utilizar.
- Arrastre el objeto sobre lo que vaya a usar. Por ejemplo, haga clic-izdo y arrastre las cerillas sobre el mechero Bunsen.
- Suelte el botón del ratón para comenzar el proceso. Si la combinación que ha seleccionado es correcta, entonces se realizará aquella parte del experimento. Tomando el ejemplo anterior, las cerillas encenderán el mechero Bunsen.
  - Algunos experimentos necesitan que use los productos químicos y el material de laboratorio en un orden predeterminado. Puede estar usando los elementos correctos, pero en un orden diferente. Pruebe distintas permutaciones.

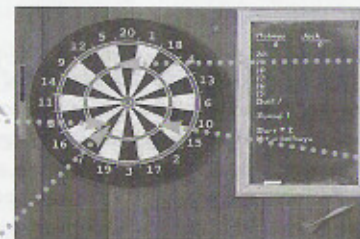
## JUGAR A LOS DARDOS

En algún momento de esta fantástica investigación puede ser llamado a subirse las mangas para un amistoso juego de dardos.

Barra de puntería vertical

El anillo exterior de la diana tiene un valor de 25 puntos

La diana en el centro vale 50 puntos



Sección de puntuación doble

Sección de puntuación triple

Se puede jugar a los dardos, tanto con el teclado como con el ratón. Haga clic-izdo o pulse la **BARRA ESPACIADORA** para iniciar el movimiento de la mano con el dardo.

- Para comenzar el juego, haga clic-izdo o pulse la **BARRA ESPACIADORA**. La mano de Holmes con el dado se mueve horizontalmente por la pantalla.
- Cuando llegue al punto deseado, haga clic-izdo o pulse la **BARRA ESPACIADORA** de nuevo. La barra roja de puntería vertical de la izquierda del dardo se mueve hacia arriba.

3. Haga clic-izdo o pulse la **BARRA ESPACIADORA** por tercera vez, para detener la barra en la posición deseada, y Holmes arrojará el dardo.

Dispondrá de tres dardos en cada turno. Su turno y el del adversario son alternativos. Tendrá que completar un juego para salir de la pantalla de la diana. No se puede abortar un juego de dardos.

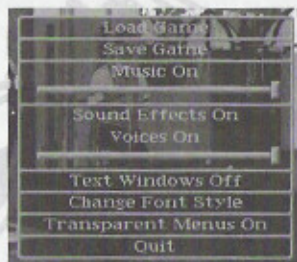
## Juegos 301, 501, y Cricket

Puede elegir entre tres juegos de dardos diferentes: 301, 501, y Cricket. Las reglas para el 301 y el 501 son muy sencillas: tanto usted como su adversario parten con la misma puntuación (301 ó 501, dependiendo del juego). Cada jugador tira tres dardos y la puntuación se deduce de su total. El que primero llegue a cero, sin pasarse, es el ganador. En la última tirada no se necesitan los tres dardos para llegar a cero, pero debe obtenerse la puntuación justa, sin pasarse. Si se pasa, pierde el turno y deberá comenzar el siguiente turno con aquella puntuación.

Por ejemplo, si su total es de 22 puntos, puede elegir entre alcanzarlos con uno, dos o tres dardos. Sin embargo, no podrá sobrepasar esta cantidad final, es decir, hacer 23 puntos o más. Si hace más de 22 puntos, quedará "eliminado" y deberá ceder el turno a su oponente. En el turno siguiente su puntuación será de 22 puntos.

El juego del Cricket es algo más complicado. Ambos tiene que tratar de hacer diana y conseguir los números 20-15 tres veces. El jugador que alcance el objetivo para cada número (y la diana) entonces puede ya comenzar a contar los puntos. Una vez que el otro jugador alcance aquel número o la diana tres veces, se cierra y ya no se puntúa más. El que termine todos los números, y obtenga la más alta puntuación, gana. Se puede obtener el triple de puntuación con un dardo en la zona de triple del número. Si acierta en el centro justo de la diana, cuenta como dos tiradas.

## EL MENÚ OPCIONES



Seleccione este menú para modificar, cargar y salvar juegos, modificar opciones de texto y sonido, o para abandonar el juego.

### Cargar partida

Seleccione esta opción para cargar una partida ya salvada. Deberá haber salvado previamente alguna partida para que ésta aparezca.

### Salvar partida

Seleccione esta opción para salvar una partida en curso. Ver Salvar y cargar partidas.

### Música

Activa o desactiva **ON/OFF** la música del juego. También se puede ajustar el volumen haciendo clic en la barra deslizante y arrastrándola. La música influye en el estado de ánimo y puede proporcionar un poco de inspiración.

### Efectos de sonido

Activa o desactiva **ON/OFF** los efectos especiales y las voces. También se puede ajustar el volumen haciendo clic y arrastrando la barra deslizante.

### Ventanas de texto

Activa o desactiva **ON/OFF** las ventanas de texto. Si tiene las voces **OFF**, no se puede cambiar esta opción. Si las ventanas de texto están en **OFF**, las descripciones de los objetos, así como las cuestiones que seleccione habladas entre Holmes y Watson, todavía aparecerán en cuadros de texto (Por ejemplo, es posible seleccionar una línea específica de cuestiones).

**Cambio estilo fuente** Mantenga pulsado haciendo clic en esta opción para recorrer los distintos estilos de fuente disponibles en el juego. Cuando haga clic, el menú cambiará el estilo de su fuente, de manera que pueda ver previamente las distintas fuentes y elegir la que más le satisfaga. El cambio de fuentes afecta a todo el texto del juego.

**Menús transparentes** Se activa o desactiva **ON/OFF**. Cuando los menús son transparentes, podrá ver el fondo de la pantalla a través de los mismos. Para centrarse en el texto, ajuste los menús transparentes a **OFF**.

**Salir** Seleccione esta opción para abandonar el juego y salir del programa. Asegúrese de haber salvado el juego antes de salir. Cuando vea el mensaje "¿Está seguro de que quiere salir?", seleccione **SÍ** para salir y **NO** para volver al juego.

## SALVAR Y CARGAR PARTIDAS

El *Caso de la Rosa Tatuada*<sup>TM</sup> es una aventura interactiva compleja y con muchos hechos. Nunca se penaliza ningún paso que dé o decisión que tome. No es necesario salvar una partida para completar una línea de investigación, o volver a una zona determinada porque haya llegado a un punto muerto. Puede querer salvar las partidas para marcarlas, volviendo a ellas para ver las líneas de la historia producirse en un orden distinto.

### Para Salvar una Partida:

1. Seleccione **SALVAR PARTIDA** desde Menú opciones o pulse **F2**. Se abrirá una ventana con 30 casillas para teclear un nombre. Se pueden salvar hasta 30 juegos independientes.
2. Resalte la casilla 1 con el cursor y haga clic o pulse **<INTRO>**.
  - Pulse **ESC** para salir de una casilla y de la lista.
3. Teclee un nombre y pulse **<INTRO>**. Ahora la partida está salvada y ya se puede recoger de la lista. La próxima vez que salve una partida, podrá seleccionar una nueva casilla o una que ya esté "rellenada", para sobrescribir la partida existente.

### Para Cargar una Partida:

1. Seleccione **CARGAR PARTIDA** desde Menú de opciones o pulse **F1**. Se abrirá una ventana con una lista de las partidas ya salvadas.
  - Pulse **ESC** para salir de una casilla y de la lista.
2. Seleccione la partida que desee y pulse **<INTRO>** o haga clic en el botón del ratón. Se carga la partida y comenzará en el mismo punto en el que estaba cuando se salvó.

## INDICACIONES Y CONSEJOS

Las indicaciones y consejos que se listan a continuación no le darán la solución para ningún rompecabezas ni le restarán emoción al caso. Solamente sugieren una forma de jugar que debe llevarle al éxito.

- Antes de iniciar la búsqueda (especialmente como Holmes), explore y mire **MIRAR** todo lo que hay en el 221 B de la calle Baker. Resulta muy valioso conocer las ayudas para la investigación que tiene en su propia casa.
- Hable **HABLAR** con Watson siempre que llegue a un punto muerto. Él es un depósito de información y tiene maravillosas sugerencias para reavivar la investigación.
- Consulte **MIRAR** siempre todo lo que hay en un lugar. Asegúrese de **MIRAR** a los personajes con los que está hablando. Las descripciones pueden contener pistas sobre sus personalidades, mostrándo la forma de manejarlos o influir en su comportamiento.

- Asegúrese de **MIRAR** un objeto después de haberlo colocado en el inventario. Puede revelar nueva información.
- Use el Diario para repasar las conversaciones.
- Si cree que ha terminado una conversación, mire **MIRAR** por los alrededores del lugar y manipule el entorno. Hable **HABLAR** con Watson, mire **MIRAR** en el inventario y luego pruebe a hablar de nuevo con la persona; pueden aparecer nuevas líneas de diálogo.
- Haga siempre todo lo que pueda por el entorno. Si dispone de un comando que no ha usado, posiblemente esté perdiendo algo de la información que necesita. Por ejemplo, Holmes **MUEVE** una planta que se conserva en un invernadero sospechoso. Ahora dispondrá del comando **EXAMINAR**. **EXAMINA** el área y encuentra una llave de caja fuerte. (Esto es un ejemplo, no ocurre en el juego.)
- Si siente como si estuviera perdido, vuelva al 221 B de la calle Baker y compruebe si ha cambiado algo allí. Hable **HABLAR** siempre con Wiggins. Supone un valioso recurso y conoce Londres tan bien como Holmes. Puede necesitar que le ayude con el trabajo callejero.
- Viva el juego como si fuera una investigación real. Habrá arenques ahumados, pistas improductivas y testigos recalcitrantes. En ocasiones necesitará ver o hablar con alguien, pero ellos no querrán verle ni hablar con usted. No se desanime. Pruebe alguna otra cosa y vuelva más tarde. También es posible que quieran despistarle, no hay que creer todo lo que oiga. Sopesa siempre las fuentes y compare lo que dice un personaje con lo que sabe como consecuencia de sus averiguaciones y observaciones.

## APÉNDICE

### Octubre, 1889

Durante veinte años, ningún país ha explotado la relativa calma que ha caracterizado los asuntos internacionales mejor que Gran Bretaña. Se ha convertido en el mayor poderío europeo, extendiendo su provechoso imperio, incrementando su fuerza naval y permaneciendo "espléndidamente aislada" de los problemas ajenos.

El resto de los países del continente no se muestran completamente felices con el dominio "benevolente" de Inglaterra, y la calma está comenzando a desvanecerse. Las respetuosas, sólidas relaciones entre los estados empiezan a quebrarse cuando cada uno saca una ventaja táctica para hacer valer sus propias ambiciones imperialistas.

En estos tiempos en que la fuerza garantiza los derechos, se acelera el proceso de investigación y desarrollo de armamento. Desde Inglaterra a Rusia, desde Suecia a España, se diseñan y fabrican más armas letales, barcos de guerra y artillería. Los 80 ya fueron testigos del desarrollo de la artillería naval, armas pequeñas (ametralladoras Maxim refrigeradas por aire, el rifle Enfield, revólveres de serie), y altos explosivos (nuevas combinaciones químicas, detonantes de acción retardada, etc.). Esta expansión sin precedentes en la actividad competitiva ha dado lugar a una cantidad proporcional de intrigas internacionales, y ha proporcionado la chispa potencial para encender el polvorín que es Europa. En mitad de esta explosiva atmósfera se encuentra el que conocemos como Maestro de detectives, envuelto en un caso de la mayor importancia.

### "El hombre mejor y más sabio de todos los que he conocido"

-John H. Watson, M. D., of Sherlock Holmes, "El problema final"-

"¿Qué es lo que me gusta de Holmes?"

Preguntaba y se respondía el último Edgar W. Smith en un editorial publicado por primera vez en el segundo número del diario Baker Street.

"Adoro los tiempos en que vivió, por supuesto, los mitad recordados y mitad olvidados tiempos de la cómoda ilusión victoriana, del confort y la alegría de la luz de gas, de la perfecta gracia y dignidad. El mundo se hallaba sumido en un precario equilibrio, y los grandes problemas vendrían con los años, pero los que se movían por aquel escenario estaban muy seguros de que todo marchaba bien: que nunca habría nada peor y jamás existiría nada mejor....."

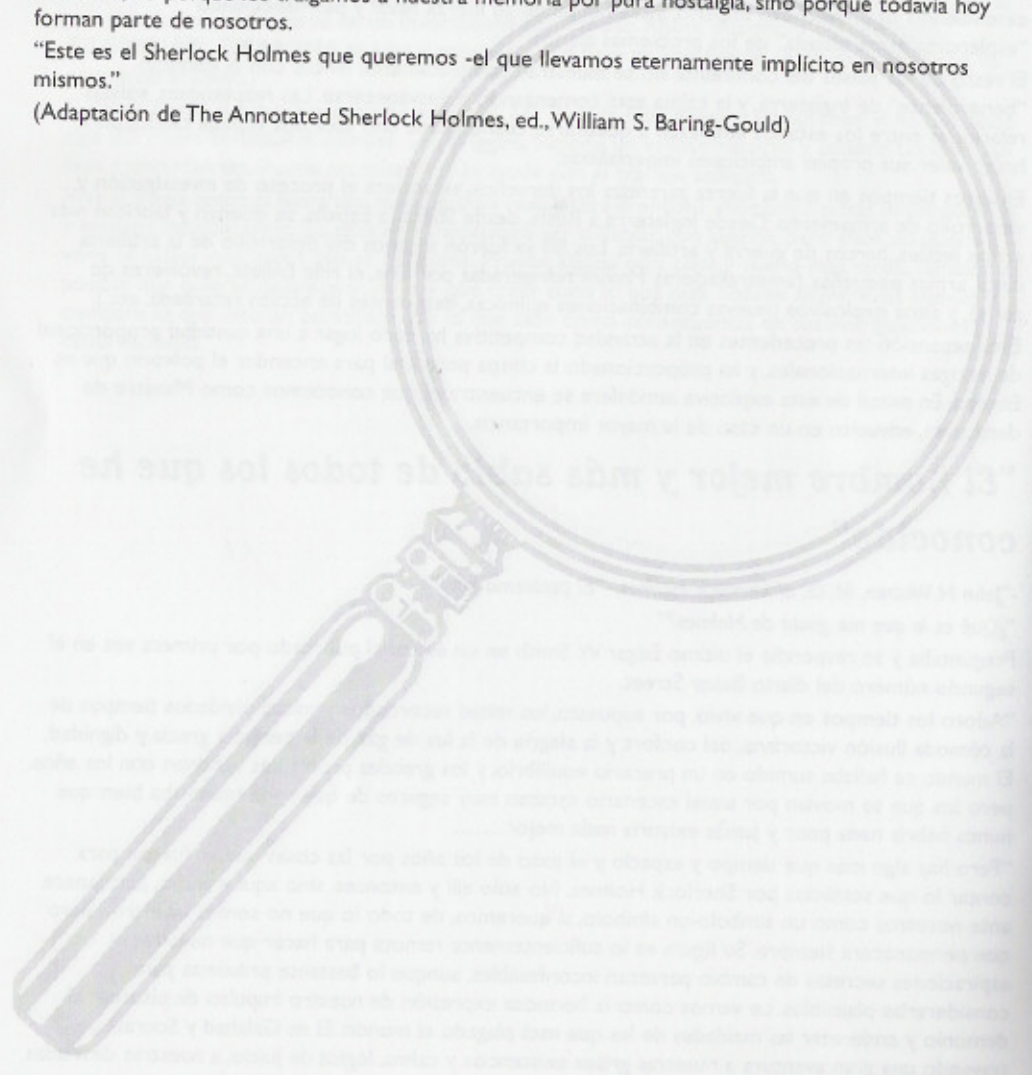
"Pero hay algo más que tiempo y espacio y el paso de los años por las cosas que se fueron para contar lo que sentimos por Sherlock Holmes. No sólo allí y entonces, sino aquí y ahora, permanece ante nosotros como un símbolo-un símbolo, si queremos, de todo lo que no somos nosotros, pero que permanecerá siempre. Su figura es lo suficientemente remota para hacer que nuestras aspiraciones secretas de cambio parezcan inconfesables, aunque lo bastante próximas para considerarlas plausibles. Le vemos como la hermosa expresión de nuestro impulso de pisotear al demonio y enderezar las maldades de las que está plagado el mundo. El es Galahad y Sócrates, trayendo una gran aventura a nuestras grises existencias y calma, lógica de juicio, a nuestras desviadas mentes. El es el éxito de todos los fallos, el valiente escape de nuestro cautiverio.

"O, si esto es demasiado complejo en clave psicológica para contar nuestra devoción, digamos, más sencillamente, que él supone la personificación de algo en nosotros que habíamos perdido, o que no hemos tenido nunca. Por ello, no es Sherlock Holmes el que está sentado en la calle Baker, confortable, competente y seguro de sí mismo; somos nosotros mismos los que estamos allí, llenos

de una enorme capacidad para la sabiduría, complacientes con la presencia de nuestro humilde Watson, conscientes de un cálido bienestar y una eternidad de imperecedero contenido. El sillón de la habitación está unido a la chimenea de piedra en nuestros mismos corazones - es nuestro tabaco en la zapatilla persa, y nuestro violín descuidadamente atravesado en las rodillas - somos nosotros quienes oímos ruido en las escaleras y los nudillos golpeando en la puerta. La niebla que se forma fuera y el humo acre de dentro se meten en uno, verdaderamente, aún podemos saborearlo ahora. Y el tiempo y los lugares y todos los grandes acontecimientos están cerca y son queridos por nosotros, no porque los traigamos a nuestra memoria por pura nostalgia, sino porque todavía hoy forman parte de nosotros.

"Este es el Sherlock Holmes que queremos -el que llevamos eternamente implícito en nosotros mismos."

(Adaptación de The Annotated Sherlock Holmes, ed., William S. Baring-Gould)



## CRÉDITOS

Sherlock Holmes y Dr. Watson fueron creados por Sir Arthur Conan Doyle y aparecen en las historias y novelas del mismo. El uso de los personajes ha sido acordado con Dame Jean Conan Doyle.

*El Caso de la Rosa Tatuada™* es la segunda aventura extraída de Los archivos secretos de Sherlock Holmes. Electronic Arts y Mythos Software han repetido la colaboración que produjo la primera aventura, la premiada *El caso del escalpelo mellado*.

- Historia y juego diseñados por:** .....R.J. Berg
- Diseño de software y programación:** .....John Dunn y James Ferguson
- Director de desarrollo:** .....David Wood
- Desarrollo e implementación:** .....Jeff Glazier, Troy Harris, y John Williams
- Arte 3D:** .....Mike Flores
- Animación de personajes:** .....Hans Homberg, Thaddeus Neal, Jaime Velasquez, .....Juan Villescas, y Chris Wood
- Video FX:** .....Greg Humphrey, Miles Marshall, y Judy Wood
- Director técnico:** .....Craig Suko
- Director de música y sonido:** .....Rob Hubbard
- Diseñadores de sonido:** .....Marc Farly y David Whittaker
- Música:** .....Marshall Crutcher
- Asistentes de producción:** .....Jeff Glazier y John Williams
- Productor asociado:** .....Steve Murray
- Productor:** .....R.J. Berg
- Administrador de pruebas:** .....Kurt Hsu
- Producción de pruebas:** .....Jesse Abney [Lead], Sean Baity, Bruce Bry, Nathan .....Cummins, Fred Dieckmann, y Albert Roberson
- Equipo de producción comercial:** .....Jonathan Harris y Dany Brooks
- Documentación:** .....Valerie E. Hanscom
- Presentación de documentación:** .....Anita K. Legg
- Dirección arte del conjunto:** .....Corey Higgins
- Diseño conjunto:** .....Corey Higgins
- Ilustración conjunto:** .....Nick Backes
- Agradecimiento especial a Baker Street Irregulars:** ..... Murray Allen, Michael Becker, .....Luc Barthelet, Beth Comstock, Jeni Day, .....Phil Engstrom, Bing Gordon, y .....Jerry Newton, por todos sus esfuerzos.

## Soporte de Pruebas y Fijación

**Coordinadores laboratorio configuración control de calidad:**.....Tony Lam, Bill Kim  
**Técnicos laboratorio configuración control de calidad:**.....Crispin Hys, D'arcy Gog,  
.....Colin Cox, Ted Nugent, Paul Brely  
**Coordinador laboratorio configuración:**.....Tony Lam  
**Probadores de control de calidad:**.....Steven Nix  
**Supervisor de fijación:**.....Dominique Goy  
**Fijadores:**.....Sonia Yazmadjian, Rolf-Dieter Busch

## Voces de Personajes (Inglés)

**Sherlock Holmes:**.....Jarion Monroe  
**Dr. Watson:**.....Roger L. Jackson  
**Mrs. Hudson:**.....Coralie Persee  
**Wiggins:**.....Paul Vincent Black  
**Ingeniero de registro:**.....Jon Grier  
**Especialista de ProTools™:**.....David Cuetter

Algunas fotografías suministradas por la Hulton-Getty Collection  
Algunas fotografías Copyright 1996 Corbis-Bettman y usadas con licencia

Los sonidos MIDI General para las tarjetas de sonido basadas en Yamaha OPL-2- y OPL-3-fueron producidas por The Fat Man™ y desarrolladas por K.Weston Phelan y George Alistair Sanger. Copyright 1993, The Fat Man™

Los archivos perdidos de Sherlock Holmes™  
Case of the Rose Tattoo™

Ambas son marcas registradas por Electronic Arts. Se reservan todos los derechos.

## 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 vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- Tipo de unidad CD-ROM y versión del controlador/driver que utiliza.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizado -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 plta. 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.

## Contrato De Licencia Electronic Arts Software

Este es un contrato entre Vd. -el usuario final- y Electronic Arts Software -en adelante Electronic Arts Software.

## Otorgamiento De Licencia

Este contrato de licencia Electronic Arts Software -Licencia- le permite usar una copia de la versión concreta del producto de software Electronic Arts Software adquirido con esta Licencia -Software- en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el Software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El Software se encuentra "en uso" en un ordenador, cuando haya sido cargado en la memoria temporal -esto es, RAM- o instalado en la memoria permanente -v.g. disco duro, CD ROM, o cualquier dispositivo de almacenamiento- de dicho ordenador.

## El Producto Se Vende "Tal Cual"

El Software, disquetes, documentación y otros objetos se venden "Tal cual". No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico, ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos anteriores.

## *Inexistencia De Responsabilidad Por Daños*

### *Indirectos*

En ningún caso Electronic Arts Software o sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños -incluyéndose, sin límite, los que derivan de pérdida de beneficios, interrupción de negocio, pérdida de información comercial o cualesquiera otras pérdidas pecuniarias- que se originen como consecuencia del uso o la imposibilidad de uso de este producto Electronic Arts Software, incluso en el supuesto en que Electronic Arts Software haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En cualquier caso, la responsabilidad de Electronic Arts Software con respecto a cualquier cláusula de este contrato se limita a la cantidad efectivamente pagada por usted por dicho software.

### *Garantía Limitada*

Electronic Arts Software garantiza al comprador original de este producto de software para ordenador que durante un período de 90 días a contar desde la fecha de compra, el Software funcionará sustancialmente de acuerdo con lo especificado en el/los manual/es que acompañan al producto.

### *Indemnización Al Usuario*

La responsabilidad total de Electronics Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del Software que no cumpla con la garantía limitada de Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta Garantía Limitada será nula si los defectos del Software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier Software reemplazado estará garantizado por el período de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un período de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este Acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.



**ELECTRONIC ARTS®**

***ELECTRONIC ARTS SOFTWARE***

***Edificio Arcade***

***Rufino González, 23 bis - 1 plta. local 2***

***Tel. 91/304 70 91 - Fax 91/754 52 65***

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