

Laura Bow:

LA DAGGA DE AMMON RA

INSTRUCCIONES
ADICIONALES



Bienvenido a LA DAGA DE AMON RA, el segundo misterio de Laura Bow ofrecido por Sierra On-Line.

Encontrarás instrucciones para la instalación y para cargar LA DAGA DE AMON RA en tu manual del juego Sierra. Aunque el manual del juego incluye toda la información que necesitas para poder jugar, esta tarjeta describe un icono con el que hemos ampliado el juego para añadir más emoción y misterio a tus partidas. También hemos incluido una breve guía paso a paso de los primeros momentos del juego para ayudar a los aventureros menos experimentados.

El icono "PREGUNTAR"

Durante la introducción de LA DAGA DE AMON RA, se te entregará (a través de Laura Bow) un cuaderno de notas. Este cuaderno de notas aparecerá dentro de tu inventario y podrás examinarlo cuando lo desees. En muchas secciones del juego aparecerán frases esentas de forma automática dentro del cuaderno de notas conforme vayas desvelando información referente a personas, lugares, cosas o conceptos varios. Este cuaderno de notas se usa conjuntamente con el icono "PREGUNTAR" para que puedas pedir información a los demás personajes.

El icono "PREGUNTAR" aparece al lado del icono "HABLAR" en la barra de iconos.

Para usar el icono "PREGUNTAR", selecciónalo como si de cualquier otro icono se tratase, con el ratón, la tecla TAB, o el joystick. Entonces aparecerá el cursor "PREGUNTAR". Coloca el cursor "PREGUNTAR" sobre cualquier personaje (excepto sobre ti misma) del escenario y pulsa el botón. Aparecerá una ampliación del cuaderno de notas.

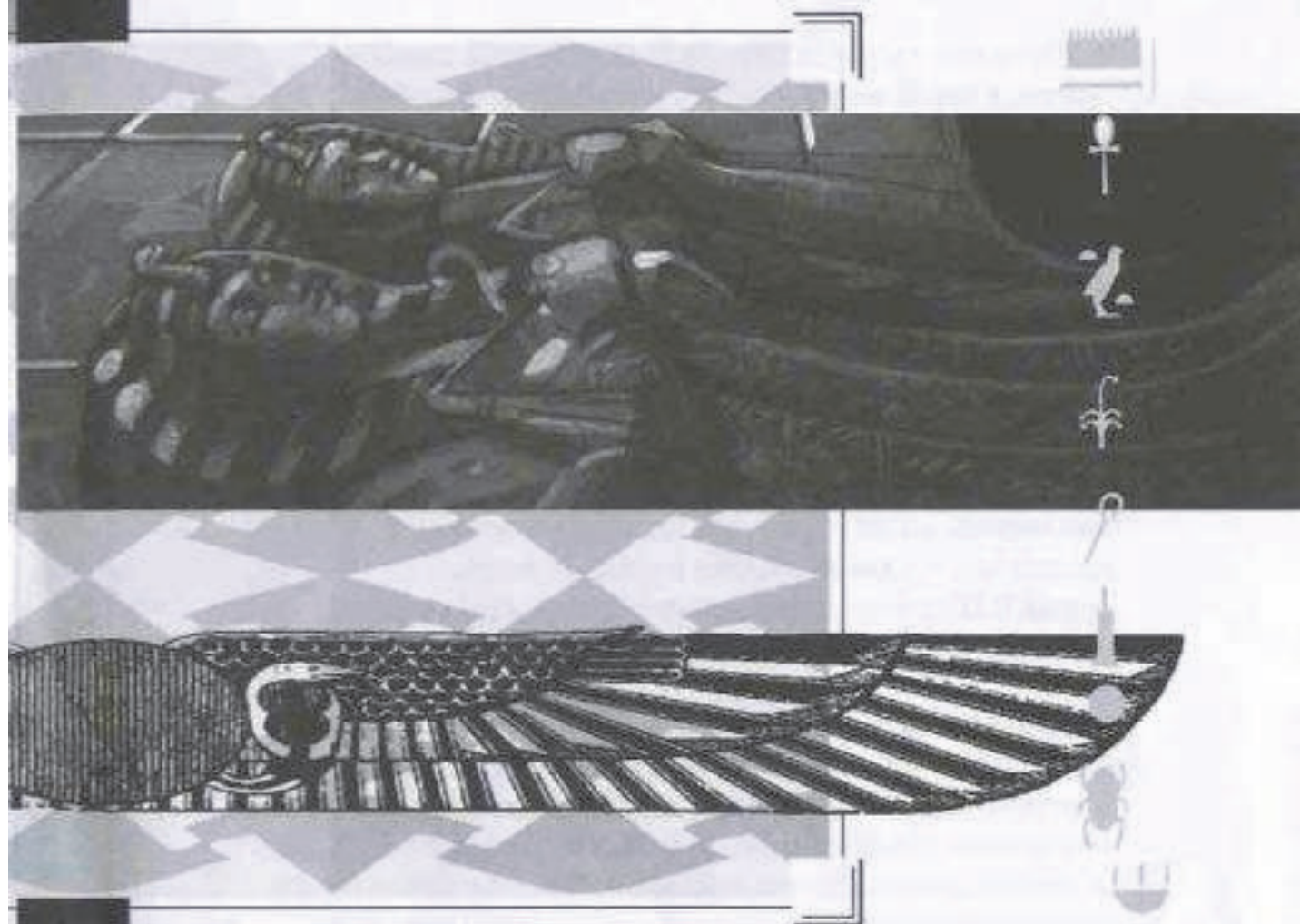
Ahora pulsa el cursor MANO sobre cualquiera de las lengüetas del índice que aparecen a un lado del cuaderno de notas. El cuaderno de notas se abrirá en la sección que hayas seleccionado. Si los datos de esa sección no caben en una sola hoja del cuaderno de notas, pulsa la esquina inferior derecha de la página y aparecerá el resto de los datos que hayas conseguido hasta el momento.

Cuando aparezca sobre la pantalla el dato al que quieras referirte, pulsa el cursor MANO sobre el dato (resaltándolo). Ahora pasa del cursor MANO al cursor SALIR y pulsa Enter o el botón izquierdo del ratón. El cuaderno de notas desaparecerá y el personaje al que hayas "preguntado" sobre el objeto te responderá... ¡pero recuerda, los personajes del juego te ofrecerán información limitada, y muchas veces no te estarán contando la verdad!

Pregunta todo lo que quieras. Al realizar las preguntas adecuadas, obtendrás más información que será incluida en tu cuaderno de notas... y poco a poco irás teniendo más probabilidades de éxito. La perseverancia tiene sus recompensas. Sólo mediante el esmerado trabajo de detective podrás conseguir el mejor resultado para Laura Bow, aprendiz de periodista.



El icono "Preguntar"



¡AVISO! ¡NO LEAS ESTA SECCION A NO SER QUE TENGAS PROBLEMAS A LA HORA DE EMPEZAR A JUGAR!

Antes que nada, carga el juego y observa la introducción animada del juego. Podrás saltarte esta sección en el futuro pulsando el botón derecho del ratón, pero de momento es recomendable que la veas para familiarizarte con los datos esenciales de la historia.

Tras viajar en tren desde Nueva Orleans a Nueva York, Laura se dirigirá directamente a las oficinas del New York Daily Register News Tribune. Hablará con su nuevo jefe, Sam Augustini, y luego pasará a la Sala de Redacción. Crodfoller T. Rhubarb, un periodista que había empezado a investigar el robo de la famosa daga de Amon Ra, te dará un pequeño repaso para asegurarse de que tus conocimientos de egiptología están al día. Las respuestas a estas preguntas están incluidas en la guía del museo que se te entregó con el juego. Una vez encontrado el dibujo del dios o la diosa del antiguo Egipto que corresponda a la pregunta de Crodfoller, pulsa el **cursor MANO** sobre el mismo.

Ahora que le has convencido de que eres la mujer adecuada para realizar el trabajo, pasarás a la redacción. Pulsa el **cursor MIRAR** sobre todas aquellas personas que veas en la sala, y pulsa también sobre la puerta que indica "Gents" (Caballeros) y sobre el tablón de anuncios. Ahora pulsa el **icono HABLAR** (es el globo con la señal "!") sobre cada una de las personas dentro de la sala. Haz esto dos veces por persona, ya que la perseverancia muchas veces da resultado. Verás un escritorio desocupado al lado de Crodfoller. Pulsa el icono MANO (usa el dedo) sobre la parte posterior de la silla vacante para sentarte. Verás una ampliación de tu escritorio. Usa el **icono**

MANO para intentar abrir el cajón superior del escritorio. Estará cerrado con llave, pero la llave no está muy lejos. Usa el **icono MANO** sobre el extremo inferior derecho del secarite; levantarás el borde y encontrarás una pequeña llave. Pulsa el **icono MANO** sobre la llave para cogerla.

Abre la ventana del inventario arrastrando el cursor a la parte superior de la pantalla y pulsando sobre el bolso (que es el inventario de Laura). Verás tu cuaderno de notas y la llave del escritorio. Pulsa el **icono OJO** sobre el bloc de notas y sobre la llave para obtener una breve descripción de ambos. Ahora usa el **icono FLECHA** sobre la llave para "activarla". La llave aparecerá como un cursor que podrás mover por la pantalla, y también aparecerá sobre la ventana que hay a la derecha del bolso-inventario para indicar que ahora la llave es el objeto activo del inventario. Pulsa el **botón OK** para cerrar la ventana del inventario. Pulsa el **cursor LLAVE** sobre el cajón del escritorio para abrirlo. Ahora usa el **icono MANO** para coger el trozo de papel que hay dentro del cajón.

Pulsa el **icono SALIR** en cualquier punto de la pantalla y aparecerás sentada en el escritorio. Pulsa el **icono PREGUNTAR** (el globo con la "?") sobre Crodfoller. Aparecerá tu cuaderno de notas; pulsa el **icono MANO** sobre la lengüeta **"THINGS"** (cosas) para abrir el cuaderno de notas en esa sección. Observa que todos los objetos del inventario aparecen también en la **página de COSAS**. Se han incluido para que puedas preguntar sobre todos los objetos del inventario. Pulsa el **icono MANO** sobre la frase que ponga "Cuaderno de notas", y seguidamente pulsa el **icono SALIR**. Volverás a la sala de redacción, y Laura le preguntará a Crodfoller sobre el cuaderno de notas.

Asegúrate de preguntarle a Crodfoller todo lo que puedas; ¡es la fuente de información más abundante e importante de la primera parte del juego! Según vaya mencionando nombres y lugares, estos aparecerán también en el cuaderno de notas; no te olvides de preguntar sobre estos nuevos objetos. Echa un vistazo a la papelera; nunca se sabe lo que haya podido tirar el periodista que ocupó el escritorio.

Buena suerte, y recuerda: Guarda el juego a menudo, guarda pronto. Ahora Laura se encuentra en la Gran Ciudad, y el peligro acecha. ¡No permitas que Laura se convierta en otra estadística de juegos de aventura!

