

# Ultima VII

## PART TWO

### Beyond the Serpent Pillars

Un diario que describe este nuevo mundo

por Erstam - Mago

Trasncrito en inglés por Andrew Morris - Escriba

Ilustrado por Glen Johnson - Artista (ayudado por Gary  
Washington y Steve Powers)

Iluminado por Al Carnley - Diseñador

Supervisado por David Ladyman - Editor

---

# Indice general

ORIGIN RECOMIENDA QUE CREES UN DISQUETE de arranque antes de jugar a Ultima VII ...	3
INSTRUCCIONES ESPECIALES .....	3
ULTIMA VII - PART TWO .....	4
INSTALACION RAPIDA .....	4
OPCIONES DE INSTALACION .....	4
Como Cambiar tu Configuración/ Como volver a instalar .....	5
Voodoo .....	5
Memoria disponible .....	6
Creación de un nuevo disco flexible de arranque .....	6
Cómo liberar RAM .....	6
Resolución de Problemas .....	6
IMPORTANTE .....	7
Almacenamiento de partidas .....	7
Notas de la versión 1.02 .....	7
REFERENCIA RAPIDA .....	8
EL MENU PRINCIPAL .....	9
VER INTRODUCCION .....	9
EMPEZAR JUEGO .....	9
VIAJE .....	9
CREDITOS .....	9
PARTIDA DE PRUEBA .....	9
COMANDOS .....	11
USO DEL RATON .....	11
COMO MOVER TU PERSONAJE (BOTON DERECHO) .....	11
MANIPULACION DE OBJETOS (BOTON IZQUIERDO) .....	11
COMBINACIONES DE TECLAS Y EQUIVALENTES DE RATON .....	12
UTILIZACION DEL TECLADO .....	12
PANTALLAS .....	13
PANTALLA .....	13
PANTALLA DE INVENTARIO .....	13
LIBRO DE HECHIZOS .....	14
PANTALLAS DE ESTADISTICAS .....	14
ATRIBUTOS PRINCIPALES .....	15
ATRIBUTOS SECUNDARIOS .....	15
ESTADO DEL COMBATE .....	15
MODO HUIR .....	15
COMBATE .....	16
ESTADO PROTEGIDO Y MODO PROTEGER .....	16
SOPORTE TECNICO .....	17



### ORIGIN RECOMIENDA QUE CREES UN DISQUETE DE ARRANQUE ANTES DE JUGAR A ULTIMA VII

Con memoria expandida: Si tienes un gestor de memoria expandida en tu ordenador, el Programa de Instalación de Ultima VII incluirá una opción que crea automáticamente un disquete de arranque. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla. Si la opción automática no funciona correctamente, sigue los pasos indicados a continuación.

Sin memoria expandida: Si no tienes un gestor de memoria expandida o la opción automática no funciona correctamente, puedes crear un disquete de arranque manualmente. Sigue estos pasos:

- |     |   |
|-----|---|
|     | Para crear un disquete de arranque manualmente, introduce un disco vacío y formateado en la unidad A:. Desde el inductor del DOS, teclea: |
| (1) | FORMAT[espacio]A:[espacio]/S[Enter] ([Return] o [Intro])  |
|     | Cuando el disco esté formateado y vuelva a aparecer el inductor del DOS, teclea:  |
| (2) | COPY CON[espacio]A:\CONFIG.SYS[Enter]   |
| (3) | FILES=25[Enter]   |
| (4) | BUFFERS=25[Enter]   |
| (5) | DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS [Enter]*  |
|     | [Ctrl][Z] [Enter]   |

Cuando desees jugar a Ultima VII, introduce el disquete de arranque en la unidad A: y enciende tu ordenador. Desde el inductor del DOS, cambia a la unidad de disco duro (tecleando [C]:[Enter]) y ejecuta el juego tal y como se indica en las instrucciones de carga.

### INSTRUCCIONES ESPECIALES

Usuarios de HIMEM.SYS: La línea DEVICE=HIMEM.SYS debe ser la primera línea de tu fichero CONFIG.SYS (debería estar entre los pasos dos y tres de la anterior lista).

Usuarios de PS2 50+: DEBES incluir la línea DEVICE=HIMEM.SYS al principio de tu fichero CONFIG.SYS.

Usuarios de DOS 5.0: Si utilizas DOS=HIGH, esta línea debe aparecer SIEMPRE justo después de la línea DEVICE=HIMEM.SYS en el fichero CONFIG.SYS.

Usuarios de ratón: Ultima VII sólo soporta controladores de ratón 100% compatibles con el de Microsoft.

\* Puede que tu controlador de ratón esté situado en otro directorio. Sustituye C:\MOUSE por el directorio correcto, si es necesario.

## ULTIMA VII -PART TWO

Felicidades por tu compra de ULTIMA VII Part Two: Serpent Isle. Las siguientes instrucciones describen cómo pasar Serpent Isle de los discos flexibles a tu disco duro. No te preocupes si nunca habías instalado antes un juego en tu disco duro. Puedes detener el proceso de instalación sin problemas cuando quieras. También puedes volver a ejecutar el proceso de instalación en cualquier momento. Si tienes cualquier problema en la instalación del juego, lee la sección de resolución de problemas. ¡Recuerda, puedes salir y volver a entrar sin problemas cuando quieras!

## INSTALACION RAPIDA

1. Enciende tu ordenador y espera a que aparezca el inductor de DOS.
2. Inserta el disco 1 en una unidad de disco flexible.
3. Teclea la letra de dicha unidad seguida de dos puntos y a continuación pulsa Enter (Return o Intro) (por ejemplo: A: <enter>).
4. Teclea INSTALAR y pulsa Enter.
5. Sigue las instrucciones proporcionadas por el programa de instalación. Para más detalles, lee la sección "Opciones de instalación" a continuación.

Nota: al principio del proceso de instalación, el programa determinará si tienes un ordenador basado en 386, y si el chip es una versión "Step B" del Intel 386. El chip Step B, una versión inicial del 386, es incompatible con algunos programas de software de PC y puede no ser fiable cuando juegues a Serpent Isle. Si tienes un chip Step B, se te preguntará si deseas continuar. Quizás necesites ponerte en contacto con tu vendedor para actualizar tu CPU.

## OPCIONES DE INSTALACION

En el programa de instalación deberás responder a una serie de preguntas sobre dónde deseas instalar Serpent Isle en tu disco duro y sobre la tarjeta o tarjetas de sonido de que dispones. Pulsa Esc en cualquier momento para cancelar el proceso de instalación.

Primero sigue los pasos 1 a 4 de la sección anterior de instalación rápida y a continuación:

1. Selección de disco duro : la primera pantalla de instalación muestra las unidades de disco que pueden contener a Serpent Isle. Pulsa la letra que corresponda al disco duro que elijas (si ninguno de los discos duros de que dispones tiene al menos 25 Mb libres, no podrás instalar el juego hasta dejar más espacio en el disco duro correspondiente).
2. Creación de un directorio : a continuación se te pedirá que asignes un nombre al directorio que contendrá Serpent Isle. Si deseas utilizar un nombre de directorio distinto de \SERPENT, bórralo con la

tecla de Retroceso y teclea uno nuevo. Pulsa Enter cuando estés preparado para continuar.

3. Selección de tarjeta de música y efectos de sonido: ahora deberás especificar las tarjetas de sonido de que dispones. Para escuchar las voces digitalizadas de Serpent Isle, sus efectos de sonido o música, debes tener una tarjeta de sonido. El altavoz del PC no se soporta. Utiliza las teclas de la flecha arriba y flecha abajo para elegir entre:
  - Sin tarjeta de sonido
  - AdLib
  - Sound Blaster
  - Sound Blaster Pro
  - Roland MT-32 o LAPC-1 (selecciona esta opción si sólo tienes una Roland o una Roland y una Sound Blaster/Sound Blaster Pro y deseas utilizar la Roland para la música y la Sound Blaster para las voces digitalizadas).

Pulsa Enter cuando hayas resaltado tu opción.

Si seleccionas Roland, aparecerá otra pantalla, en la que deberás responder qué tarjeta deseas utilizar para las voces digitalizadas. Utiliza las teclas de la flecha arriba y flecha abajo para elegir entre:

- Sin tarjeta de voces.
  - Sound Blaster
  - Sound Blaster Pro
4. Asignación de números de IRQ y DMA (sólo Sound Blaster y Sound Blaster Pro) : si eliges Sound Blaster en el paso 3 anterior (o bien desde el principio o tras elegir Roland), tendrás que indicar los parámetros "Base IO" e "IRQ" de tu tarjeta de sonido. Si tienes una Sound Blaster Pro, también deberás saber qué canal DMA utiliza. Los valores iniciales de fábrica son Base IO: 220H, IRQ7 y canal DMA 1. Utiliza las teclas de la flecha arriba y flecha abajo para resaltar la opción adecuada y después pulsa Enter.

Si no estás seguro de qué opción elegir, utiliza los valores iniciales sugeridos por el programa de instalación. Lee la sección de resolución de problemas para más información. Si te surge alguna dificultad debido a valores de tarjeta de sonido incorrecto (por ej.: no escuchas sonido alguno, las voces se callan o el juego se interrumpe), vuelve a ejecutar el programa de instalación desde el disco duro y cambia las opciones elegidas.

5. Confirmación de la configuración elegida : se te preguntará si las opciones que seleccionaste son correctas. Si lo son, pulsa S (sí). Si no lo son, pulsa N ("no"). Pulsando N puede ocurrir una de dos cosas: si estás instalando el juego desde los discos flexibles, esta opción te devuelve al paso 1 (selección de disco duro), tal y como se describe anteriormente. Si estás instalando de nuevo el programa de instalación

desde el disco duro (para cambiar uno de los valores de configuración, por ejemplo), pulsando **N** vuelves al paso 3 (selección de tarjeta de música y efectos de sonido).

Cuando pulses **S**, el programa empezará a copiar ficheros desde los discos flexibles a tu disco duro. Una vez instalado el juego, aparece una ventana que compara tu configuración con la requerida para ejecutar *Serpent Isle*. Si ambas son compatibles, la ventana lo indica con un «OK».

Sin embargo, si tu configuración no se ajusta a la requerida por el juego, quizás necesites hacer algunos cambios. Los dos problemas más comunes son memoria DOS insuficiente (lee las secciones «Memoria disponible» y «Cómo liberar RAM») y gestores de memoria incompatibles (lee la sección «VOODOO»). Las zonas problemáticas se indican con las palabras «NOOK». Si esto ocurre, tienes dos opciones, a elegir una:

- Puedes dejar que el programa de instalación haga un «disco flexible de arranque» para ti. Este disco contiene una configuración útil (lee la sección «Creación de un nuevo disco flexible de arranque»). Poniendo tu ordenador en marcha con este disco introducido en la unidad de disco flexible podrás jugar sin cambiar la configuración normal de tu sistema.
- Puedes alterar tú mismo la configuración de tu ordenador. Las siguientes secciones te proporcionará información que necesitarás para ello. Si no estás familiarizado con DOS, ten cuidado si decides alterar tu configuración. Consulta siempre tu manual de DOS antes de realizar algún cambio que no comprendas totalmente.

#### COMO CAMBIAR TU CONFIGURACIÓN/ COMO VOLVER A INSTALAR

En algún momento puede que desees volver a instalar el juego (para cambiar o añadir una tarjeta de sonido o para ajustar los valores IO/IRQ/DMA, por ejemplo). Para hacer esto, no necesitas utilizar los discos flexibles que acompañan al juego; puedes volver a instalar desde los ficheros y datos ya contenidos en tu disco duro.

1. Teclea la letra de tu unidad de disco duro seguida de dos puntos y pulsa **Enter** (por ejemplo, **C: <enter>**).
2. Teclea **CD\** seguido del nombre del directorio de *Serpent Isle* (**CD\SERPENT**, si seleccionaste el nombre inicial) y después pulsa **Enter**.
3. Teclea **INSTALAR** y pulsa **Enter**.
4. Sigue las instrucciones de la sección «Opciones de instalación» mencionadas anteriormente.

Cuando vuelvas a instalar el juego desde los discos flexibles originales, tienes la oportunidad de BORRAR las partidas que ya habías grabado o mantenerlas. Seleccionando la segunda opción podrás cambiar la

configuración pero no sobrescribir las partidas grabadas, manteniéndolas para que puedas continuar tus aventuras.

### VOODOO Y SISTEMAS 386 (O SUPERIORES)

Sólo los procesadores tan potentes como el 386 y el 486 son capaces de manejar un juego tan avanzado y complejo como *Serpent Isle*. El mundo del juego es más detallado que nunca, requiriendo un acceso cada vez mayor y más rápido a toda la memoria del sistema. La memoria EMS es demasiado lenta cuando se trabaja con grandes cantidades de datos. En un 386/486, es necesario software especial para convertir la memoria extendida en memoria EMS, un proceso muy lento. Para proporcionar los mejores mundos de juego a los jugadores de este mundo, ORIGIN siempre ha llevado los límites de la tecnología de juegos lo más lejos posible. ORIGIN es capaz de aprovechar al máximo la potencia encerrada en tu sistema 386/486.

#### VOODOO

*Serpent Isle* utiliza un gestor de memoria especial llamado «VOODOO». Este gestor, creado por ORIGIN, va incluido en tu juego *Serpent Isle*. VODOO funcionará en cualquier ordenador IBM PC compatible 386SX o superior. Utiliza memoria extendida, por lo que puede coexistir con el controlador HIMEM.SYS. Sin embargo, HIMEM.SYS no es necesario para que la memoria VODOO funcione. Memoria expandida (QEMM, 386^MAX o EMM386). La memoria expandida (EMS) no es compatible con VODOO. Si utilizas un gestor de memoria expandida (como QEMM, 386^MAX o EMM386) debes eliminarlo para ejecutar *Serpent Isle* (una alternativa más sencilla es arrancar desde un disco flexible que ignore tu gestor de memoria instalado; lee la sección «Creación de un nuevo disco flexible de arranque»). Si no sabes cómo hacer esto (y las siguientes instrucciones tampoco te ayudan), ponte en contacto con el servicio técnico de ELECTRONIC ARTS.

Si estás familiarizado con este proceso, desactiva el gestor de memoria EMS. La configuración mínima aceptable es un AUTOEXEC.BAT conteniendo esta línea:

**C:\MOUSE\MOUSE.COM**

y un fichero **CONFIG.SYS** con estas líneas:

**FILES=25**

**BUFFERS=25**

Si desees mantener tu fichero original **CONFIG.SYS**, lee tu manual de DOS o del sistema operativo correspondiente para saber cómo darle otro nombre de fichero antes de realizar los cambios necesarios para poner en marcha *Serpent Isle*.

HIMEM.SYS y XMM. Como hemos mencionado anteriormente, un gestor de memoria extendida (XMM) como HIMEM.SYS (compatible con MS-DOS 3.3 o posterior) es compatible con VOODOO y no necesita ser desactivado.

Cachés de disco. Si tienes más de 2 Mb de RAM, un caché de disco duro aumentará la velocidad del juego. Sin embargo, si tienes un programa de caché de disco duro que también realiza el caché de la unidad de disco flexible, te recomendamos que desactives el caché del disco flexible antes de instalar o poner en marcha el juego. Una vez más, si no estás seguro, consulta tu documentación o llama al servicio técnico de ELECTRONIC ARTS.

### MEMORIA DISPONIBLE

Tu ordenador debe tener al menos 640 Kb de RAM más 1 Mb de memoria extendida para poder ejecutar ULTIMA VII Part Two: Serpent Isle. Sin tener en cuenta la cantidad total de RAM de tu ordenador, debes tener al menos 535.000 bytes (523 Kb) libres para ejecutar el juego. Las opciones de sonido y voces digitalizadas pueden elevar este total a 587.000 bytes (573 Kb).

Para averiguar la cantidad de RAM libre que tiene tu ordenador, ejecuta los programas de DOS CHKDSK, tecleando CHKDSK en el inductor del directorio raíz (por ej.: C:\CHKDSK) o MEM, tecleando MEM. En la mayoría de las máquinas, CHKDSK y/o MEM estarán situados en el directorio \DOS. Cuando ejecutes CHKDSK, mira la última línea de la información que aparece en pantalla para ver cuánta RAM libre tienes. Cuando utilices MEM, la tercera línea te proporciona la información que necesitas. Por ejemplo, CHKDSK o MEM te indicarán que el sistema tiene 565.239 bytes libres. Esto debería bastar para ejecutar el juego sin sonido o voces digitalizadas, pero no para ejecutar la instalación completa con sonido/voces digitalizadas.

Si dispones de menos de la cantidad necesaria de RAM libre, no podrás ejecutar el juego hasta que liberes memoria adicional.

### CREACIÓN DE UN NUEVO DISCO FLEXIBLE DE ARRANQUE

Si no deseas reconfigurar tu sistema, puedes crear un disco flexible de arranque para poner en marcha tu ordenador antes de jugar. El programa de instalación te ofrece esta opción. Si la seleccionas, el programa creará un disco flexible de arranque. Arranca tu ordenador con este disco insertado en la unidad A y no tendrás que preocuparte de la memoria disponible o de temas de gestión de memoria. Si el disco de arranque creado por el programa de instalación no libera la memoria suficiente, los usuarios de DOS 5.0 pueden añadir los comandos HIMEM.SYS y DOS = HIGH al fichero CONFIG.SYS en su disco de arranque, tal y como se describe en la sección «Cómo liberar RAM», a continuación.

### CÓMO LIBERAR RAM

Si estás familiarizado con el proceso asociado a la liberación de memoria, puedes:

- Eliminar los cachés de disco de tu configuración.
- En tu fichero CONFIG.SYS, utilizar el comando DOS=HIGH, si trabajas con DOS 5.0. Asegúrate de que la línea «DOS=HIGH» aparece tras la línea «DEVICE=HIMEM.SYS» y que incluyes la trayectoria adecuada para el fichero HIMEM.SYS (por ejemplo, si HIMEM.SYS está en tu directorio \DOS, la línea de tu fichero CONFIG.SYS debería ser: «DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS»).
- Eliminar de tus ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS los programas TSR (residentes en memoria) que no sean necesarios para el sistema. Puedes visualizar estos ficheros con Edlin o Edit, los editores de texto incluidos con distintas versiones de MS-DOS.

Consulta tu manual de DOS para obtener más información sobre estos procedimientos. Si no estás familiarizado con el proceso de liberación de RAM, llama al servicio técnico de ELECTRONIC ARTS antes de cambiar la configuración de tu sistema.

Nunca elimines tus ficheros AUTOEXEC.BAT o CONFIG.SYS del disco duro; sin ellos, tu ordenador no podrá funcionar.

### RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Serpent Isle no se carga o ejecuta correctamente.

- Quizás debas eliminar tu gestor de memoria expandida (lee la sección “VOODOO: memoria expandida”, anteriormente).
- Quizás no tengas suficiente RAM libre. Ejecuta CHKDSK o MEM para determinar la RAM disponible de tu ordenador (lee la sección “Memoria disponible”).
- Quizás tengas un programa residente en memoria que entre en conflicto con el juego. Arranca el ordenador con un disco flexible DOS de sistema o elimina los programas residentes antes de poner en marcha el juego (lee las secciones “VOODOO” y “Creación de un nuevo disco flexible de arranque”).
- Quizás hayas llenado todo el espacio libre en tu disco duro activo. En el inductor de DOS (por ej.: “C:”), teclea DIR para examinar el espacio en disco duro disponible. Con ello aparecerá el directorio del contenido de tu unidad y, a continuación, la cantidad de bytes que quedan libres. Recuerda, necesitas al menos 25 Mb libres en tu disco duro para cargar Serpent Isle y entre 535.000 y 587.000 bytes de RAM libre para ejecutar el juego.
- Algunos programas de compresión de disco, como Stacker, pueden no ser compatibles con Serpent Isle.

Las utilidades como Stacker requieren una importante cantidad de RAM baja (normalmente unos 45 Kb). Para jugar a Serpent Isle utilizando un compresor de disco, debes liberar la RAM suficiente como para satisfacer las necesidades del juego y las de tu utilidad de compresión de disco. Para determinar la cantidad de RAM que necesitas, añade los requisitos del juego (indicados más arriba) a los requisitos de tu utilidad de compresión (consulta la documentación que acompañó al compresor de disco que emplees). Ejecutar una utilidad de compresión con una instalación completa de Serpent Isle puede requerir más RAM de la que puedes liberar (intenta volver a instalar el juego sin sonido, una configuración que necesita menos memoria).

La música y los efectos de sonido son demasiado bajos en la Sound Blaster Pro.

- Utiliza el programa "SBP-SET.EXE" para aumentar el nivel FM de tu Sound Blaster Pro. Te recomendamos un valor mínimo de 12 (de 15) para esto. Consulta la documentación que acompaña a la tarjeta para de más detalles.

Las voces no se escuchan después de estar jugando un rato.

- Quizás hayas elegido un valor de IRQ incorrecto durante la instalación. Vuelve a ejecutar el programa de instalación para cambiar la IRQ (lee la sección "Cómo cambiar tu configuración/Cómo volver a instalar").

Las voces se saltan líneas de diálogo.

- Quizás tengas un conflicto IRQ. Esto significa que otra tarjeta está funcionando en el mismo nivel IRQ (por ej.: tanto la tarjeta de sonido como la impresora están activados en "IRQ 7"). Este problema es especialmente habitual con tarjetas de sonido y de fax. Vuelve a instalar el juego desde el disco duro y cambia el valor de la IRQ de tu tarjeta de sonido de forma que no entre en conflicto con otro hardware (lee la sección "Cómo cambiar tu configuración/Cómo volver a instalar").

El puntero del ratón no responde correctamente.

- Serpent Isle soporta el ratón y el controlador del ratón Microsoft, versión 7.0. Es posible que otras marcas y controladores de ratón no sean compatibles.

El juego funciona demasiado despacio.

- Es posible que tu disco duro esté fragmentado. Ejecuta un programa de optimización. Visita a tu distribuidor para adquirir uno.
- Quizás tu ordenador no sea lo bastante rápido para ejecutar el juego a la perfección. La configuración mínima es un ordenador IBM PC 386 a 16 MHz o 100% compatible, pero el juego se optimizó para 386DX+. Algunas máquinas más antiguas y/o más lentas pueden no ser lo bastante potentes para sacarle el máximo rendimiento al juego.
- Es posible que tengas que utilizar un programa de

caché de disco. Si dispones de 4 o 5 Mb de RAM, un programa de caché puede acelerar el juego. Ve a a tu distribuidor para obtener un programa de este tipo.

Ninguna de las sugerencias anteriores sirve de nada.

Si no puedes resolver un problema que te surja con Serpent Isle, ponte en contacto con el servicio técnico de ELECTRONIC ARTS.

## IMPORTANTE

### Almacenamiento de partidas

Graba al menos una vez cada hora de juego.

Utiliza todos los espacios libres para grabar partidas; no grabes continuamente en un mismo espacio.

En Serpent Isle exploras un mundo inmenso, con muchos caminos que conducen a un final con éxito, y otros que pueden llevarte a la condenación total. Es extremadamente importante que grabes la partida en la que estés jugando en caso de que te encuentres al final de una larga pista falsa. Te recomendamos enérgicamente que grabes tus progresos en el juego de forma frecuente.

Algo también muy importante y que también te recomendamos es que utilices todos los espacios disponibles para grabar partidas disponibles. Si grabas cada hora, pero sólo en un espacio, no tendrás suerte si elegiste la opción equivocada hace hora y media. Alterna tus partidas grabadas en los espacios disponibles, de forma que puedas volver a empezar el juego en un punto anterior a haber tomado un camino equivocado.

### Notas de la versión 1.02

1. Si quieres navegar en el barco de Hawk, debes ir con otros. Normalmente, estos pasajeros suben a bordo cuando intentas llevar anclas. Sin embargo, en determinados momentos de la tarde, noche y mañana, están durmiendo y no despertarán hasta que hayas salido. Antes de tratar de navegar en el barco de Hawk, asegúrate de que Flindo y Kane no están durmiendo. Para comprobarlo, camina sobre el Toro Durmiente. Kane duerme en el dormitorio del granero desde las 9 PM a las 6 AM. Flindo duerme en el edificio situado más al nordeste en el Toro Durmiente desde medianoche hasta las 9 AM.
2. No se puede resucitar a alguien mientras su cuerpo esté en una barcaza. Si alguien muere en una barcaza, saca el cuerpo de ella cuando llegues a tierra y después utiliza el Reloj de Arena del Destino para llamar a un monje y resucitar a tu compañero.
3. De vez en cuando un personaje al que has indicado que hable está ocupado en un combate y no puede iniciar una conversación. Si te alejas de ellos (algunas veces durante todo un día), se tranquilizarán y estarán preparados para hablar la próxima vez que te los encuentres.

REFERENCIA RAPIDA		
Puntero del ratón	Mano Flecha verde Cruz verde  Flecha roja Nada	Espera a que hagas alguna acción. Puedes moverte o coger un objeto Puedes utilizar el primer objeto que seleccionaste sobre un segundo. Modo de combate (puedes moverte o luchar). Espera a que el juego te proporcione un puntero.
Conversación (flecha verde)	Doble pulsación botón izquierdo sobre alguien para iniciar una conversación. Pulsación izquierda	Muestra texto adicional o selecciona tu respuesta.
Mirar (flecha verde)	A ti mismo A otro miembro del grupo  A un objeto Abrir un inventario  Mover un inventario Cerrar un inventario Cerrar todos los inventario  Leer algo Leer más	Pulsa dos veces el izquierdo sobre ti mismo Pulsa dos veces el izquierdo sobre el miembro mientras tu inventario está abierto. Pulsa el izquierdo sobre él. Pulsa dos veces el izquierdo sobre un personaje u objeto. Pulsa el izquierdo y arrástralo. Pulsa el izquierdo sobre la marca roja. Esc (teclado) (si un inventario está abierto no puedes moverlo). Pulsa dos veces el izquierdo sobre el objeto. Pulsa el izquierdo sobre el objeto.
Coger (mano)	Pulsa el izquierdo y arrastra el objeto hacia el personaje o el inventario que vaya a recibirlo.	
Utiliza (flecha verde/cruz)	Pulsa dos veces el izquierdo sobre el objeto (algunos objetos no puede utilizarse a menos que uno de los miembros de tu grupo los tenga en la mano). Para utilizar un objeto sobre otro, pulsa dos veces el izquierdo sobre el primer objeto y después el izquierdo con la cruz verde que aparezca sobre el segundo.	
Mover (flecha verde)	Apunta la flecha verde en la dirección deseada y pulsa con el derecho. Pulsa el derecho y mantenlo para obtener movimiento continuado. Pulsa dos veces el derecho en una determinada posición para moverse a ella.	
Atacar (flecha roja)	Pulsa dos veces el izquierdo sobre alguien o algo para atacar a esa persona o cosa (si no estás en el modo de combate manual, tu grupo ataca también a los enemigos que estén próximos).	
Inventario	Paloma/espada en llamas Disco Corazón Espadas cruzadas Números	Modos pacífico/combate (activar/desactivar) Cargar, grabar, activar/desactivar sonido, salir Estadísticas Estado de combate Carga actual/máxima
Libro de hechizos	Abrir libro Pasar página Lanzar hechizo	Pulsa dos veces el izquierdo sobre él. Pulsa el izquierdo sobre la esquina superior izquierda. Pulsa dos veces el izquierdo sobre el hechizo (debes tener maná y reactivos)
Estado de combate	Seleccionar hechizo Lanzar hechizo en combate  Pulsar sobre personaje Aureola personaje. Estrategia	Pulsa el izquierdo sobre el hechizo. Lee la guía. Muestra su inventario. Activa/desactiva el modo protegido para cualquier personaje. Alterna los distintos modos para el personaje.
En todas las circunstancias	T detiene temporalmente el juego y aparece la cruz verde. Una sola pulsación izquierda con la cruz verde reemplaza ahora cualquiera de las pulsaciones dobles de izquierdo listadas anteriormente (puedes hablar -en modo normal-, mirar, utilizar o atacar -en modo combate-).	



Para cargar Ultima VII Part 2: Serpent Isle, accede a la unidad que contiene tu juego (si está en la unidad C:\, teclea C: <enter>). Después pasa al subdirectorio que contenga tu juego (si no elegiste nuestro directorio por defecto, teclea CD\SERPENT <enter>). Por último, teclea SERPENT <enter> para empezar a jugar.

## EL MENU PRINCIPAL

Tras cargar el juego, se inicia automáticamente una secuencia de introducción. Esta secuencia puede omitirse pulsando Esc. Después de la introducción aparece el menú principal, que ofrece cuatro opciones:

- VER INTRODUCCION
- INICIAR NUEVA PARTIDA
- VIAJE
- VER EQUIPO DE PRODUCCION

Para seleccionar una de estas opciones, pulsa una vez sobre ella con el ratón o utiliza las teclas de las flechas y pulsa Enter. Pulsa Esc en cualquier momento durante la introducción, creación de personajes, equipo de programación y fin del juego (¡si has ganado el juego, por supuesto!) para volver al menú principal. Pulsa Alt-X para volver a DOS.

## VER INTRODUCCION

La introducción muestra cómo y por qué viaja el Avatar a la Isla de la Serpiente. La información presentada aquí es importante en tu viaje. Esta escena es la que ves automáticamente la primera vez que pones el juego en marcha.

## EMPEZAR JUEGO

Aquí es donde se crea el personaje. Debes seleccionar esta opción la primera vez que juegues.

Pulsa cualquier botón del ratón con el puntero sobre la palabra "Name" (nombre). Después teclea el nombre que desees para tu personaje (con un máximo de 14 letras) en el cursor parpadeante y pulsa Enter. Con ello establecerás el nombre que tendrás como Avatar en Serpent Isle y te permite pasar a la siguiente opción: el aspecto de tu personaje.

Para determinar el aspecto de tu personaje, asegúrate de que la palabra "Retrato" esté seleccionada. Si no lo está, sitúa el puntero sobre ella y pulsa cualquier botón del ratón. Pulsa espacio o sobre la palabra "Retrato" (o sobre el mismo retrato) para alternar entre las opciones disponibles. Cuando el retrato que quieras aparezca, pulsa Enter para seleccionarlo.

Pulsa Enter o sobre la opción "Volver al menú" para volver al menú principal. Pulsa sobre "Journey Onward" para ir directamente al juego.

## VIAJE

Una vez creado un personaje, esta opción te lleva al principio de la partida actualmente en desarrollo. En

futuras sesiones, esta opción te permite volver a tu última partida grabada.

## CREDITOS

Esta opción muestra los nombres de quienes han trabajado en la creación de Ultima VII, Part Two: Serpent Isle.

## PARTIDA DE PRUEBA

Esta sección servirá para guiarte al comienzo de tu aventura en Serpent Isle. Aunque no revela pistas ocultas, te presenta las acciones básicas que realizarás por todo el juego. Esta prueba supone que utilizas ratón, cosa que te recomendamos enérgicamente.

En la primera imagen se ve tu barco llegando por las costas de la Isla de la Serpiente. El barco llegó allí mágicamente. Tú eres el Avatar y contigo están tus tres compañeros Iolo, Shamino y Dupré.

Conversaciones. Cuando Iolo empiece a hablarte, lee hasta que hayas terminado todo el texto de la pantalla. Después pulsa el botón izquierdo del ratón ("pulsa el izquierdo") para ver el texto restante. Sigue el mismo procedimiento cuando Dupré interponga sus propios comentarios. Sigue hasta que Iolo haya terminado de hablar. Poco después de que el retrato de Iolo desaparezca, miembros de tu grupo empezará a mostrar texto parpadeante sobre sus personajes. A diferencia de las conversaciones, mientras aparece este texto puedes moverte, pero no olvides poner atención a lo que se diga.

Durante estas y otras conversaciones, pon mucha atención a la forma del puntero de tu ratón. Si tiene forma de mano, el juego está esperando a que hagas alguna acción (por ejemplo, pulsa el botón izquierdo del ratón una vez para avanzar hasta la siguiente pantalla de texto de conversación). Si el puntero es una flecha verde, puedes mover tu personaje o coger un objeto; si es una flecha roja, estarás en modo combate y podrás moverte o luchar. Si no hay puntero en la pantalla, no pulses ningún botón del ratón. La ausencia de puntero significa que se está produciendo

una escena o acontecimiento que está fuera de tu control. Normalmente suelen ser acontecimientos importantes y no debes perdértelos. Si pulsas un botón del ratón durante una de estas escenas, puedes perderte algo. Espera hasta que reaparezca el puntero de mano o de flecha antes de pulsar un botón del ratón.

Examinándote a ti mismo. Cuando todos en tu grupo digan su parte, tómate un momento para ver lo que llevas en tu inventario. Sitúa el cursor sobre tu personaje y pulsa el botón izquierdo dos veces ("pulsa el izquierdo dos veces"). Aparecerá una imagen de tu personaje (llamada pantalla de "inventario"), que te permite ver todo tu equipo. Mueve el cursor sobre un objeto al que desees mirar y pulsa el izquierdo. Aparecerá una descripción del objeto.

Si la ventana del inventario está bloqueando algo que desees ver en la pantalla, sitúa el cursor sobre cualquier

parte de la ventana y mantén pulsado el botón izquierdo. Siempre que mantengas pulsado el botón, al mover el cursor moverás la ventana en la pantalla. Cuando estés de acuerdo con la nueva posición, suelta el botón izquierdo.

Cierra la pantalla de inventario pulsando el izquierdo sobre la marca de comprobación roja. Hasta que todas las ventanas de inventario no estén cerradas, tu personaje no podrá moverse.

Movimiento. Como tu camino está bloqueado por montañas al norte, deja el barco y dirígete al sur (es decir, hacia la parte inferior de la pantalla). Ten en cuenta que tu personaje está en el centro de la pantalla. Al mover tu ratón se moverá un cursor en forma de flecha verde. Sitúa el cursor de forma que apunte a la dirección en la que desees viajar y pulsa el derecho (darás un paso al sur). Mantén pulsado el derecho hasta que desees dejar de caminar. Cuanto más lejos coloques el cursor del centro de la pantalla, más larga se hará la flecha y más rápido te moverás.

No llegarás muy lejos antes de verte envuelto en una tormenta mágica que hace que tus compañeros desaparezcan, dejando detrás chispas de luz roja que pronto se desvanecen. A medida que das más pasos, la tormenta también te afecta a ti. Luces verdes chispeantes te rodean. Pero tú no desapareces (¿qué efecto causó sobre ti la tormenta mágica?).

Para averiguarlo, échate un vistazo a ti mismo, como hiciste antes (lee el párrafo “Examinándote a ti mismo”). Observarás que muchas de las posesiones que tenías cuando llegaste a la Isla de la Serpiente han desaparecido, siendo sustituidas por otras extrañas. Esto es un misterio que resolverás después.

Hablar con la gente. A medida que continuas caminando hacia el sur, una figura aparece mágicamente y empieza a hablarte. Es una monje, Thoxa. Cuando ella termine, tus posibles respuestas aparecen en el centro de la pantalla, a la derecha de tu imagen. Pulsa el izquierdo sobre la respuesta que elijas dar y después lee su respuesta. Pon mucha atención a la forma y/o ausencia del puntero del ratón, como hemos explicado en el anterior párrafo “Conversaciones”.

Thoxa te da información importante sobre un reloj de arena y un arbusto rojo. También te habla sobre por qué estás aquí y sobre lo que debes hacer. Cuando ya no desees hablar con Thoxa, pulsa el izquierdo sobre “adiós” para finalizar la conversación. Sin embargo, terminar la conversación no finaliza tu encuentro con Thoxa. Antes de que alguno de los dos se marche, otro monje, Karnax, aparece y pronto eres testigo de una gran batalla mágica (de nuevo debes tener cuidado de no pulsar un botón del ratón a menos que el puntero esté visible).

Examinar objetos. Después de la batalla, camina hacia el sur hasta que encuentres a Shamino. Al igual que Thoxa, inicia una conversación, mencionando que su inventario ha cambiado. Te dice que ha reunido una lista de objetos inútiles y añade tu nuevo equipo a ella, dándote

la lista. Pulsa el izquierdo dos veces sobre tu mochila y aparecerá una ventana mostrando su contenido. Pulsa el izquierdo dos veces sobre cualquier contenedor (incluyendo barriles, sacos, cofres e incluso árboles huecos) para ver lo que hay dentro. Para examinar el inventario de Shamino, pulsa el izquierdo dos veces sobre su figura mientras la ventana de tu inventario está visible en pantalla.

En el interior de tu bolsa encontrarás una serie de objetos que incluyen dos pergaminos. Lee uno de ellos pulsando dos veces el izquierdo sobre él. Esto hará aparecer una ventana que mostrará lo que dice. Algunos pergaminos tienen más de una página. Para leer el resto del texto de un pergamino, pulsa el izquierdo sobre él exactamente igual que para ver más texto de las conversaciones. Lee los dos pergaminos y descubrirás que ambos son listas de objetos. Compara los pergaminos de Lord British y Shamino con los objetos que llevas. Recuerda, para identificar algo, pulsa el izquierdo sobre ello y aparecerá el texto que lo describe sobre él.

Para cerrar tu inventario y el de Shamino, pulsa sobre las marcas rojas unidas a cada ventana abierta.

Sigue al sur hasta el arbusto rojo. En él se oculta la entrada a una cueva. Incluso aunque veas una montaña bloqueando tu camino, muévete a la derecha del arbusto y después al norte. Pasarás a través de un muro imaginario. Camina por la caverna, dejando que Shamino hable sobre los objetos que ves.

Coger objetos. Cuando Shamino te alerte de la utilidad de un petate, añádelo a tus posesiones situando el cursor sobre el objeto y manteniendo pulsado el izquierdo. Mientras lo mantengas presionado, mueve el cursor. Si el petate se mueve con el cursor, lo has activado. Si no se mueve, inténtalo de nuevo. Cuando lo tengas, mantén el cursor pulsado para moverlo. ¡No sueltes el botón todavía!

Mueve el cursor (y el petate) sobre tu personaje y suelta el botón izquierdo. El petate se desvanece. Revisa tu inventario y lo verás allí, seguramente en tu mochila.

Utilizar objetos. Hay zonas de la caverna están muy oscuras. Necesitarás encender la antorcha que Shamino menciona. Mueve la antorcha a tu inventario (como hemos explicado en el anterior párrafo), y suéltala en las manos de uno de tus personajes. Sitúa el cursor sobre la antorcha cuando esté en la mano de un personaje y pulsa dos veces el izquierdo. La habitación se iluminará. Este mismo procedimiento abre y cierra puertas, abre cofres, te permite comer comida, etc. Si miras a tu alrededor y sigues las instrucciones de Shamino, encontrarás muchos objetos.

Ten en cuenta que sólo puedes mantener un objeto en la mano en un momento dado. Para mover un objeto de tu mano a, por ejemplo, Shamino, pulsa el izquierdo y arrastra el objeto de tu mano a la figura de Shamino y suelta el botón del ratón.

Busca todos los cofres de la caverna. Si están cerrados, utiliza las ganzúas para abrirlos o entra en modo de

combate (consulta más adelante) y ábrelos de un golpe. También debes intentar bajar el cubo que encontraste en el pozo y conseguir un poco de agua. Para ello, pulsa el izquierdo dos veces sobre el pozo, Cuando aparezca la cruz verde, pulsa el izquierdo sobre cualquier sección de la cuerda que cuelga del pozo. Tu personaje caminará al pozo y obtendrás un poco de agua. La utilización de un objeto sobre otro es una importante maniobra que deberás realizar muchas veces durante el juego.

Conversaciones. Cuando salgas de la caverna, localiza el esqueleto de oso (y el arco de Shamino). Entonces dirígete al este hasta que llegues a una ciudad amurallada. En las puertas de la ciudad hay un guardia. A diferencia de tus compañeros y de Thoxa el monje, el guardia no inicia una conversación (tienes que atraer su atención).

Para pedirle que te deje entrar, mueve el cursor sobre él y pulsa el izquierdo dos veces. Su retrato aparece y empieza a hablar. También puedes hablar con tus compañeros en cualquier momento de esta forma. Sin embargo, recuerda que si pulsas dos veces el izquierdo sobre uno de tus compañeros mientras haya un inventario visible (normalmente, pero no siempre, el del Avatar) aparecerá la ventana del inventario de ese personaje en lugar de iniciarse una conversación.

Ahora ya debes haber observado que para moverte debes pulsar el botón derecho, y que el resto de las acciones, como hablar y examinar, se realizan pulsando el botón izquierdo. Esta sencilla regla te guiará a través de todas las situaciones que encuentres durante el juego.

Cuando hayas atravesado las puertas, deberás encontrar a Lord Marsten, además de empezar a investigar por la ciudad. Recuerda que siempre caminas en la dirección hacia la que apunta el cursor. ¡Buena suerte en tu aventura!

## COMANDOS

Serpent Isle es un juego totalmente controlado por ratón; todos los comandos de acción pueden controlarse mediante los dos botones del ratón. Sin embargo, los que no dispongan de ratón podrán utilizar el teclado.

### USO DEL RATON

La clave para utilizar el ratón es saber que el botón izquierdo sirve para realizar acciones asociadas a las manos u ojos, y el botón derecho para realizar acciones con los pies. El ratón suele aparecer en una de dos formas: una flecha verde para actividades normales o una flecha roja para el combate.

Acción	Botón izquierdo	Botón derecho
Pulsar	Mirar	Dar un paso
Pulsar dos veces	Utilizar/hablar/atacar	Encontrar un camino
Mantener pulsado	Mover objetos	Caminar continuamente

### COMO MOVER TU PERSONAJE (BOTON DERECHO)

Para caminar, lleva la flecha a la dirección en la que desees viajar y mantén pulsado el botón derecho. Cuanto más lejos esté la flecha de ti, más larga se hace y más rápido caminas. Para dejar de moverte, suelta el botón derecho.

Cuando haya un peligro inminente, tu velocidad se verá limitada por tu destreza y tu capacidad para cargar cosas.

Como combinación rápida, pulsa el derecho dos veces sobre un punto para caminar hacia allí, siempre que no haya obstáculos en el camino (por ejemplo un muro).

### MANIPULACION DE OBJETOS (BOTON IZQUIERDO)

El botón izquierdo del ratón se utiliza para Mirar, Mover (otros objetos), Utilizar o Atacar.

Mirar. Para ver una breve descripción de un objeto, pulsa el izquierdo sobre el mismo.

Mover. Muchos objetos pueden moverse de una posición a otra. Para mover algo, mantén pulsado el izquierdo sobre el objeto. El cursor se transformará en una mano para indicar que estás sujetando algo. Mueve el cursor sobre el destino deseado y suelta el botón.

Soltar el objeto sobre un personaje lo sitúa en algún lugar de su inventario. Si tu inventario (Lee "Pantalla de inventario") está abierto, dejando un objeto sobre un contenedor dentro de dicha pantalla situarás el objeto dentro de dicho contenedor.

Si un contenedor no está en el inventario de nadie, debe abrirse (hacerse visible su interior) para dejar el objeto dentro.

Si un objeto es demasiado pesado o grande para caber en un contenedor, o si no eres capaz de alcanzar el objeto, aparece un mensaje en rojo diciéndolo.

Utilizar. Para utilizar un objeto, pulsa el izquierdo dos veces sobre él.

Cada tipo de objeto funciona de forma única cuando se utiliza. Por ejemplo, si utilizas una lámpara apagada, se enciende; si utilizas lámpara encendida, se apaga.

Algunos objetos pueden utilizarse sobre otros objetos (por ejemplo, un cubo en un pozo o comida en un personaje hambriento). Pulsando dos veces el izquierdo sobre un objeto conviertes el cursor en una cruz verde. Si mueves la cruz hacia el objeto de destino y pulsas el izquierdo, el primer objeto se aplicará sobre el segundo.

Pulsar dos veces sobre un objeto utilizable puede mostrar una pantalla que proporciona más información sobre dicho objeto. Por ejemplo, pulsar el izquierdo dos veces sobre un cofre muestra una pantalla que indica el contenido del cofre. Entonces puedes mover el contenido y manipularlo como si fuera cualquier otro objeto. Los cuerpos de enemigos caídos se comportan como cofres en lo que a utilización se refiere.

Las pantallas en sí pueden moverse de la misma forma que un objeto (pulsar, arrastrar, soltar). Pulsando una vez

sobre la marca roja de la parte izquierda de la pantalla esta se cierra. Puedes cerrar todas las pantallas abiertas a la vez pulsando Esc.

“Utilizar” una persona tiene varios significados. Pulsar dos veces sobre una persona no estando en combate se inicia una conversación con ella (para más información sobre las conversaciones, lee “Pantalla”). Sin embargo, si haces esto estando en modo combate significa que deseas atacar a esa persona. Si pulsas sobre un miembro del grupo estando en modo de combate o mientras tu inventario es visible, aparecerá el inventario de dicho personaje.

Utilizar a tu personaje, el Avatar, muestra su inventario. Para utilizar el barco, pulsa dos veces sobre una silla. Para utilizar la barcaza, pulsa dos veces sobre el motor. Para utilizar la balsa de hielo, pulsa dos veces directamente sobre su superficie. Cuando todos los personajes estén en sus posiciones, mueve la barcaza o la balsa como si movieras a tu personaje. Para dejar de utilizar la barcaza o la balsa, pulsa dos veces en el mismo lugar una segunda vez (el barco se mueve y se detiene automáticamente). Atacar. Estando en cualquier modo de ataque, el cursor de flecha se vuelve rojo. Pulsar el izquierdo dos veces sobre otra persona que no esté en tu grupo o sobre un objeto inicia un ataque sobre esa persona u objeto. Si estás en cualquier modo de ataque distinto del modo manual

(lee la sección sobre el combate), entrarás automáticamente en batalla con cualquier enemigo hostil que esté próximo.

## UTILIZACION DEL TECLADO

Aunque recomendamos la utilización de ratón, el teclado se puede emplear como sustituto si no tienes instalado un ratón.

Caminar. Las teclas de las flechas sirven para caminar un paso en la dirección deseada. Si mantienes pulsada la tecla Mays mientras presionas una tecla de flecha, darás tres pasos en vez de uno. Si está activada la tecla Bloq Num durante el juego, cada paso será triple.

Manipular objetos. Pulsa la tecla del espacio para hacer que el cursor de la mano sea haga visible. Ahora las teclas de las flechas no moverán al Avatar, sino el cursor. También en este caso mantener pulsada la tecla Mays acelerará la velocidad de movimiento del cursor.

Trata la tecla Ctrl como si fuera el botón izquierdo del ratón. Por ejemplo, una sola “pulsación” identificará un objeto, mientras que una “doble pulsación” lo utilizará. Si estás en el modo de combate también puedes utilizar Ctrl para iniciar un ataque. Haz esto pulsando x y utilizando las teclas de las flechas para mover el puntero de la mano sobre el objetivo. Después “pulsa dos veces” la tecla Ctrl.

## COMBINACIONES DE TECLAS Y EQUIVALENTES DE RATON

Tecla	Función	Equivalente del ratón
A	Activa y desactiva todos los efectos de sonido.	Pulsar el izquierdo activa los efectos de sonido, la música y las voces digitalizadas en la Ventana Grabar/Cargar.
B	Muestra la pantalla del libro de hechizos, si el Avatar tiene el libro de hechizos en su inventario.	Pulsar el izquierdo dos veces sobre el libro de hechizos.
C	Activa y desactiva el modo de combate.	Pulsa el izquierdo sobre el icono de la paloma/espada de la Ventana de Inventario del Avatar.
H	Cambia el sentido del ratón intercambiando las funciones de los botones de ratón izquierdo y derecho. El botón izquierdo se utiliza ahora para moverse y el derecho para manipular objetos. Esta tecla afecta sólo al ratón, no a los comandos de teclado.	(Ninguno)
I	Abre el inventario de cada miembro del grupo, empezando por el Avatar.	Pulsar el izquierdo dos veces sobre cada miembro del grupo.
J	Muestra la Mandíbula de Serpiente si está en el inventario del Avatar.	Pulsar el izquierdo dos veces sobre la Mandíbula.
L	Muestra la pantalla de Estado de Combate, revelando las estadísticas vitales del grupo y permitiéndote cambiar la estrategia de ataque de cada miembro del grupo (lee Combate).	Pulsar el izquierdo sobre el icono de las espadas cruzadas en el inventario de cualquier miembro del equipo.
S	Abre la ventana Grabar/Cargar.	Izquierdo sobre el icono de disco en el inventario del Avatar.
T	Muestra un cursor de detección y detiene el juego de forma que puedas hablar a un personaje que se mueve rápidamente, utilizar cualquier objeto o atacar.	(Ninguno, pero equivale aproximadamente a las funciones de pulsación doble del izquierdo).
V	Muestra una pantalla con el número de versión de tu copia de Serpent Isle.	(Ninguno)
Z	Abre la pantalla de Estadísticas de cada miembro del grupo, empezando por el Avatar.	Pulsar el izquierdo sobre el icono del corazón dentro del inventario de cada miembro del grupo.
Alt-X	Salir de Serpent Isle y vuelve a DOS.	Pulsar el izquierdo sobre el botón salir (quit) de la ventana Grabar/Cargar.
Alt-B	Activa y desactiva el limitador de imágenes. El juego va más despacio con el limitador de imágenes activado.	(Ninguno)
M	Muestra el mapa de la Isla de la Serpiente si está en el inventario.	Pulsar el izquierdo dos veces sobre el mapa.

## PANTALLAS

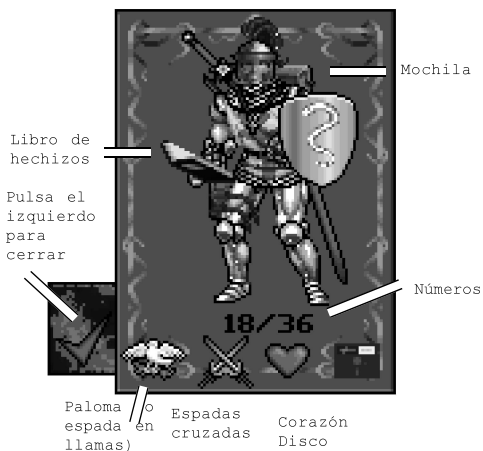
### PANTALLA



Durante las conversaciones, aparece un retrato del personaje con el que estás hablando en la esquina superior izquierda de la pantalla, con el texto del personaje a la derecha del retrato. Si intervienen otros personajes, sus retratos aparecen en la esquina inferior izquierda de la pantalla con el texto de cada uno a la derecha de su retrato. Cuando llegue el momento de responder, tu retrato aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla, con tus opciones de conversación a la derecha de tu retrato. Pulsando el izquierdo sobre una palabra o frase de tus opciones respondes al personaje con el que estés hablando.

El texto que identifica un objeto aparece justo encima de dicho objeto. El texto que aparece entre comillas justo sobre el icono de un personaje significa que ese personaje en especial ha hablado.

### PANTALLA DE INVENTARIO



En Serpent Isle, la pantalla está dedicada a mostrar tu posición. Los demás mensajes e información importante aparecen sobre esta pantalla en distintos lugares.

Cuando pulsas el izquierdo dos veces sobre ti mismo, aparece tu inventario. Para ver el inventario de otro miembro del grupo, primero debes ver el tuyo. Con tu inventario visible, pulsa el izquierdo dos veces sobre otros personajes en la pantalla para visualizar sus inventarios. Puedes examinar y mover objetos dentro y fuera del inventario de cualquier miembro del grupo.

Paloma/Espada en llamas. En la esquina inferior izquierda de la pantalla del Inventario hay bien una paloma (modo normal) o bien una espada envuelta en llamas (modo combate). Pulsa el izquierdo sobre este icono para entrar o salir del modo combate. Durante el juego, el color de la flecha del cursor indica si estás en el modo normal (verde) o combate (rojo).

Contenedores. Pulsando el izquierdo dos veces sobre cualquier contenedor de tu inventario aparece el contenido de dicho contenedor.

Disco. En la parte derecha del inventario hay un icono de disco flexible. Pulsando el izquierdo sobre él aparece una ventana que te permite cargar o grabar partidas, activar y desactivar el sonido y la música o salir del juego.

Para grabar una partida, pulsa el izquierdo sobre uno de los rectángulos de esta ventana. Cuando un triángulo oscuro aparezca en el lado izquierdo, teclea un nombre que te recuerde dónde estabas en el juego cuando grabaste. Pulsa sobre el botón de grabar para almacenar la posición actual del juego en tu disco duro. Si están llenos todos los huecos de partida grabada, pulsa sobre una ya ocupada (teclea un nuevo nombre o no, como quieras) y pulsa sobre grabar para reemplazar la anterior partida grabada por la actual. Pulsa sobre "Sí" o "No", cuando se te pregunte si deseas grabar sobre una partida existente.

Para cargar una partida, pulsa sobre cualquier hueco de partida grabada. Cuando aparezca el triángulo oscuro,

pulsa sobre el botón de cargar para restaurar la posición de juego representada por la partida grabada seleccionada. Pulsa sobre “Sí” o “No” cuando se te pregunte si deseas cargar una partida grabada existente sobre tu actual posición de juego.

Para activar y desactivar la música y los sonidos, pulsa sobre el botón adecuada o pulsa A.

Para salir del juego, pulsa sobre el botón salir. Se te preguntará si realmente deseas salir a DOS. Pulsa sobre el recuadro “sí” para salir o sobre “no” para seguir jugando (también puedes pulsar “S” o “N”).

Corazón. A la izquierda del disco hay un corazón. Pulsando el izquierdo sobre este icono o la tecla Z aparece la pantalla de Estadísticas.

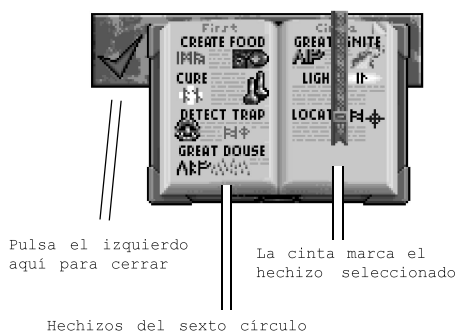
Espadas cruzadas. En la parte inferior de la pantalla, cerca del centro, hay un par de espadas cruzadas. Pulsa sobre ellas o pulsa L para visualizar la pantalla de estado de combate. Esta pantalla muestra las estadísticas de combate fundamentales de todo tu grupo al mismo tiempo y te permite cambiar la estrategia de ataque de cada miembro del grupo (lee combate).

Números. En la parte inferior de la pantalla del inventario hay dos números separados por una barra (por ejemplo: 18/36). El número de la izquierda es el peso que el personaje lleva expresado en unidades llamadas “piedras”. El número de la derecha es el número máximo de piedras que el personaje puede transportar. Si compras un objeto demasiado pesado para que tu personaje lo pueda transportar, se sitúa en el inventario de otros miembros del grupo o a los pies del personaje que lo compró.

Además del peso, los objetos también pueden tener volumen. Algunas veces te dicen que no puedes llevar un objeto porque tus manos (o bolsas) están llenas. Reorganizando tu equipo (por ejemplo, poniendo un arma en tu bolsa o comprando otra mochila), puedes llevar el nuevo objeto.

## LIBRO DE HECHIZOS

Cuando adquieras un libro de hechizos, podrás utilizar magia. Pulsando el izquierdo dos veces sobre el libro de hechizos de tu inventario aparece esta pantalla.



Para pasar las páginas de tu libro de hechizos, pulsa el izquierdo sobre una de las esquinas superiores dobladas del libro hasta que el hechizo que desees lanzar esté visible.

Para lanzar un hechizo debes tener bastantes puntos de hechizo (maná) y los ingredientes adecuados (reactivos). Después pulsa el izquierdo dos veces sobre el icono de tu libro de hechizos que represente el hechizo.

Para seleccionar un hechizo sin lanzarlo, pulsa el izquierdo sobre su icono en el libro de hechizos. Esto sitúa un marcapáginas en el lugar correspondiente del libro de hechizos y deja el hechizo preparado, por si alguna vez lo necesitaras. Solamente puede haber un hechizo preparado de esta forma cada vez.

Seis hechizos (Ráfaga de fuego, Paralizar, Relámpago, Explosión, Rayo de muerte y Estocada) pueden lanzarse en combate pulsando el izquierdo dos veces sobre un objetivo como si lo estuvieras atacando normalmente. Si el libro de hechizos está en tu mano y el libro estaba cerrado mientras se seleccionó ese hechizo (el marcapáginas estaba sobre dicho hechizo), utilizar el ratón para atacar hace que lances ese hechizo en especial (siempre que tengas los puntos de hechizo y los reactivos necesarios). Además, si tu personaje no está en el modo manual y tienes preparado el libro de hechizos (en la mano), lanzas los hechizos automáticamente.

Durante el transcurso de tu aventura, puedes adquirir hechizos mágicos. Estos objetos de un solo uso te permiten lanzar hechizos incluso aunque no tengas maná o reactivos. Para utilizar un pergamino de hechizos, pulsa el izquierdo dos veces sobre el pergamino para abrirlo. Después, pulsa el izquierdo dos veces sobre el icono que identifica el hechizo en el pergamino para lanzarlo.

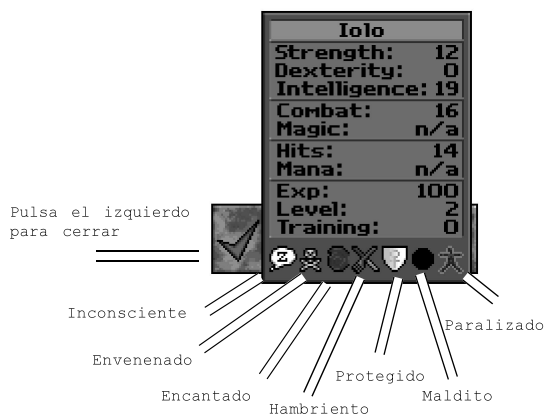
Si sabes cómo lanzar el hechizo Transcribir, puedes copiar hechizos de un pergamino a tu libro de hechizos. Cuando lanzas Transcribir, aparece la cruz de detección. Detecta el pergamino manteniendo el hechizo que desees copiar, pulsa el izquierdo sobre él y se transferirá automáticamente a tu libro de hechizos. Después el pergamino se desvanece.

Por supuesto, hay secretos mágicos que descubrirás a medida que avance el juego, pero deberás aprender su naturaleza y utilización a través de la experimentación.

## PANTALLAS DE ESTADÍSTICAS

La pantalla de Estadísticas lista los atributos principales y secundarios actuales del personaje. también muestra si es personaje está inconsciente, envenenado, encantado, hambriento, protegido, maldito o paralizado.

El color de la pantalla de Estadísticas indica lo frío que está el personaje. Si el fondo de la pantalla es marrón, el tiempo de los alrededores es templado y el personaje está bien. Si el fondo es azul, el personaje está frío y las posibilidades de congelación son altas (vístelo correctamente). Cuanto más oscuro sea el azul del fondo, más frío estará el personaje. Proporcióname ropas cálidas tan pronto como puedas.



### ATRIBUTOS PRINCIPALES

Fuerza, destreza e inteligencia son los atributos principales de un personaje, con valores comprendidos entre 1 y 30. Cuanto más alto sea un atributo, mejor.

La fuerza determina varias cosas, incluyendo el peso que puedes transportar, el daño que puedes causar con un arma de mano y los impactos que puedes soportar antes de morir.

La destreza afecta a cosas como tu rapidez y tu habilidad para abrir cerraduras. La destreza determina tu habilidad en combate.

La inteligencia determina varias cosas, incluyendo tu habilidad mágica y lo bien que puedes lanzar determinados hechizos.

Los números restantes indican atributos secundarios.

### ATRIBUTOS SECUNDARIOS

La habilidad en combate determina la probabilidad existente de que un enemigo te alcance en combate con armas normales.

La habilidad de magia, derivada directamente de tu inteligencia, determina el máximo número de puntos de maná que puedes tener.

Los impactos se derivan directamente de tu fuerza. Se reducen por daños, veneno y hambre. Cuando tu marcador de impactos llegue a 0, estarás inconsciente.

El maná registra el número actual de puntos de magia que tienes. Cuanto menos activo seas, mayor será la velocidad a la vuelven los puntos de maná.

Los puntos de experiencia (EXP) son la medida de tus hazañas. A medida que avanza el juego, cada miembro de tu grupo gana puntos de experiencia. Tras ganar una cantidad predeterminada de puntos, el nivel de un personaje aumenta.

Los puntos de entrenamiento aumentan con los puntos de experiencia. Para aumentar la fuerza, destreza o combate, debes encontrar un entrenador que te enseñe a ser experto en un determinado atributo, en los campos de entrenamiento de Monitor (tu inteligencia y magia ya

están en sus valores máximos posibles). Si pagas al entrenador y consigues puntos de entrenamiento (que representan tu estudio y práctica con el entrenador), el atributo en el que te concentras aumenta.

El nivel indica tu habilidad global. A medida que ganas experiencia, tu nivel aumenta. A medida que tu nivel aumenta, tienes la oportunidad de elevar uno o más de tus atributos principales.

### ESTADO DEL COMBATE

Esta pantalla muestra las estadísticas de combate fundamentales de todos los miembros del equipo al mismo tiempo. Baja cada retrato se listan la habilidad de combate, el número de impactos restantes, la estrategia de ataque y el modo protegido de dicho personaje (lee “modo protegido” y “modo proteger”). Si puede aplicarse al personaje, también aparecerán habilidad mágica y maná.

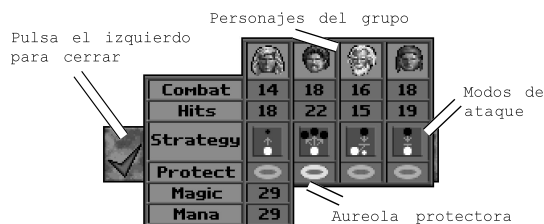
Si el modo de ataque del Avatar es cualquiera menos el modo manual, el personaje selecciona los objetivos inteligentemente y lucha con dichos oponentes sin que tú tengas que hacer nada (según las reglas del modo ataque que seleccionaste). Puedes omitir la decisión de tu personaje en cualquier momento (pulsando el izquierdo dos veces sobre un determinado objetivo para atacarlo, manteniendo el derecho pulsado para llevar al Avatar en una determinada dirección, etc.).

Cuando no estés en el modo manual, el Avatar no seleccionará objetivos que huyan o no estén en condiciones (estén durmiendo, paralizados o inconscientes) e interrumpirá un ataque cuando se cumpla cualquiera de estas condiciones. Para que el Avatar persiga a un enemigo hasta la muerte, pulsa el izquierdo dos veces sobre el oponente cuando haya huido o esté fuera de combate.

### MODOS DE HUIR










Si un miembro del grupo (pero no el Avatar) está seriamente herido, puede huir. Sin embargo, los miembros del grupo nunca huirán si están en modo Berserk. Los personajes que huyen pueden dejar caer algunas de sus posesiones para poder correr más deprisa. Los miembros del grupo que estén en el modo huir harán una retirada ordenada y no dejarán caer ninguna de sus posesiones.

En esta pantalla se pueden cambiar la estrategia de ataque y el estado de modo protegido. También es posible mostrar la ventana del inventario de un personaje pulsando sobre su retrato situado en la parte superior de la pantalla de estado de combate de dicho personaje.



## COMBATE

En la fila central de la pantalla de estado de combate hay un icono que representa el modo de ataque de ese personaje cuando está en combate. Están disponibles los siguientes modos de ataque:

Icono	Disponible para Avatar	Disponible para otros miembros del grupo	Modo de ataque	Descripción
	Si	No	Manual	Dirigir todo el combate.
	Si	Si	Débil	Atacar al contrario más débil.
	Si	Si	Fuerte	Atacar al contrario más fuerte.
	Si	Si	Defensa	Menos efectivo en ataque y más efectivo en defensa.
	Si	Si	Cuerpo a cuerpo	Atacar al personaje que se encuentre más cerca.
	No	Si	Enloquecido	Nunca huir, a pesar de sus heridas.
	No	Si	Huida	Retirada ordenada.
	No	Si	Aleatorio	El personaje atacará a un enemigo aleatorio.
	No	Si	Protección	El personaje intentará proteger a su equipo.

## ESTADO PROTEGIDO Y MODO PROTEGER

Puedes designar a un miembro del grupo para que esté protegido pulsando sobre la “aureola” situada debajo del icono de modo ataque de dicho personaje. Cuando la aureola se ponga de color oro, el miembro del grupo estará protegido. Sólo una persona del grupo puede estar protegida en un momento dado.

Ten en cuenta que si no has designado ningún miembro de grupo para que esté protegido (en otras palabras, no has “activado la aureola de nadie”), un miembro de grupo

herido puede entrar en el modo protegido automáticamente y pedir protección a otros miembros del grupo. Cualquier miembro de equipo que esté en modo protegido vigilará a este personaje herido y tratará de mantenerle seguro. La preocupación principal de cualquier personaje protector es el bienestar del individuo protegido y luchará con cualquiera que ataque al personaje protegido hasta que desaparezca el peligro.



## SOPORTE TECNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al Cliente de ELECTRONIC ARTS puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 91-754 55 40 de 9.00 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 a 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.
- \* RAM convencional disponible.
- \* Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- \* Tipo de gestor de memoria utilizada, si se utiliza alguna.
- \* Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con Ultima VII part Two: Serpent Isle o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos.

Puede escribir a:

Electronic Arts

Edificio Arcade

C/Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2

28037 Madrid

(c) Copyright 1993, ORIGIN Systems, Inc. Todos los derechos reservados. Ultima y We Create Worlds son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts, Inc. Lord British es una marca registrada de Richard Garriott. Serpent Isle y Avatar son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc.

Electronic Arts

Edificio Arcade

C/Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2

28037 Madrid

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

Teléfono Servicio Atención al Usuario: 91/ 754 55 40