

# MANUAL DEL USUARIO



**FRIEND  
WARE**

 **wanadoo**  
France Telecom Group

 **cryo**



# El Rey Arturo

La aventura

Gran Bretaña, siglo VI

Los dos caminos de Bradwen

El Código de caballeros

¿Cómo te mueves?

¿Cómo exploras?

¿Cómo abres una puerta?

¿Cómo hablas?

¿Cómo usar el inventario?

¿Cómo luchas?

El libro de aventuras

La base de datos documental

## La aventura

En El Rey Arturo y los Orígenes de la Tabla Redonda puedes explorar el mito caballeresco a través de una de sus mayores leyendas, la del Rey Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda. La aventura te sumerge en el contexto histórico de la leyenda Artúrica, en la Inglaterra del siglo VI, donde vivieron los hombres y mujeres que siglos después inspirarían a Chétien de Troyes y Thomas Malory.

Descubre esta era a través de las creencias del periodo; hadas, gigantes y dragones que moran en los oscuros y ancestrales bosques, mientras el diablo teje sus tramas entre las ruinas de las ciudades romanas. Tú eres Bradwen, el hijo ilegítimo del Rey de los Atrébates, uno de los muchos pueblos de Inglaterra. Cadfanan, tu padre, te ha encargado la defensa del reino.



## Gran Bretaña, siglo VI

En el siglo VI, Inglaterra era conocida como "Britannia". Conquistada por los romanos al principio de la era cristiana, fue más tarde abandonada a su suerte para luchar contra la amenaza de las invasiones bárbaras. Sin la protección de las legiones romanas, las provincias de Gran Bretaña fueron arrasadas por los bárbaros, cuya única ley era la ley del más fuerte.

Las ciudades romanas cayeron bajo el pillaje y el fuego. Los Bretones abandonaron las leyes romanas y retornaron al modo de vida de sus ancestros celtas. Gran Bretaña entonces se fragmentó en numerosos reinos pequeños que se dedicaban a luchar unos contra otros.

Enfrentados a los peligros de esta era oscura, algunos bretones imploraron al dios cristiano su protección; otros, guiados por Merlín, intentaron encontrar los secretos perdidos de los ancianos druidas.



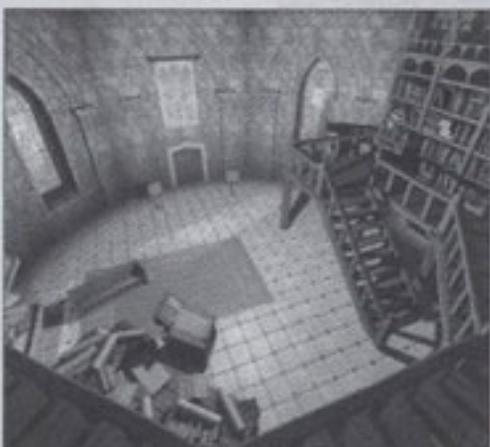
## Los dos caminos de Bradwen

Puedes elegir entre dos aventuras, determinadas por dos caminos.

En la primera juegas como Bradwen el guerrero, criado en la tradición céltica y con creencias druidas. En este caso, Merlín es tu guía y las hadas son tus aliadas.

En la segunda juegas como Bradwen el caballero defensor, criado en la tradición romana y la fe cristiana. Elige tu camino al comienzo del juego.

Las dos aventuras introducen gradualmente a Bradwen en el ideal caballeresco y en dos mundos: el mundo Celta que termina o el nuevo mundo de la Edad Media.



## El código de los caballeros

Elijas el camino que elijas, deberás obedecer siempre el código de los caballeros. Debes superar las pruebas que te esperan a lo largo del camino mientras permaneces fiel al ideal caballeresco. El camino más corto no es siempre el mejor.

Algunas veces tu sentido del honor se pondrá a prueba. Si cedes a la tentación alcanzarás tu objetivo más fácilmente. Debes elegir entre el honor y el camino más fácil.

A lo largo de tu aventura, tu escudero, Corwyn, estará a tu lado. Sus comentarios te serán de gran ayuda.



## ¿Cómo te mueves?

En tu aventura, podrás explorar varias regiones de Gran Bretaña, incluyendo los Reinos de los Atrébates y Cornwall, así como Camelot.

Utiliza los destinos del inventario de viaje para moverte de una región a otra. Si en el inventario de viaje aparece visible un icono representando una región, simplemente pulsa sobre el mismo y automáticamente aparecerás allí.

Nota: Bradwen debe ir a caballo para poder viajar de una región a otra. No puede viajar a otra tierra si va a pie.



Una vez hayas llegado a una región, puedes viajar a pie o a caballo. El cambio entre uno y otro es automático. Tan pronto como llegas a un lugar importante en la aventura, Bradwen desmontará de su caballo.

Nota: no todos los lugares son accesibles al comienzo de la aventura. Bradwen consigue acceder a ellos a medida que la aventura progresa.

Cuando Bradwen va a caballo, sólo puede moverse de un lugar a otro. No hay posibilidad de interacción en este modo de navegación.

Cuando Bradwen va a pie, puede interactuar normalmente.

Cuando quieres moverte, puedes elegir entre caminar y correr. Para pasar de caminar a correr, mantén pulsada la tecla mayúsculas y dirige tus movimientos utilizando el control de dirección.

## RECUERDA

- Para viajar de una región a otra, usa los iconos del inventario de viaje.
- Cuando Bradwen va a caballo, sólo puede moverse por los alrededores.
- Cuando Bradwen va a pie, puede interactuar con la gente, con objetos y con su entorno.
- Vayas a pie o a caballo, puedes elegir entre ir andando o corriendo. Cambias de uno a otro utilizando la tecla mayúsculas.

## ¿Cómo explorar?

Puedes explorar los alrededores de Bradwen en cualquier momento pulsando la barra espaciadora. Esta acción puede resultar en un comentario, un objeto recogido o tal vez puede que no ocurra nada.

## ¿Cómo abres una puerta?

Abres puertas permaneciendo frente a ellas y pulsando la barra espaciadora.

## ¿Cómo hablas?

Debes ir a pie para poder hablar con la gente que te encuentres.

También debes estar parado. Es imposible hablar y moverse al mismo tiempo.

Nota: esta regla se aplica a todas las acciones. No puedes moverte y actuar simultáneamente.

Debes quedarte parado para iniciar una acción.

Naturalmente, para hablar con alguien, también debes estar mirándole.

Durante la aventura, puedes ir recopilando pistas, que representan muchos temas de conversación. Las pistas disponibles aparecen en el inventario de pistas.

Cuando te encuentras con alguien, las pistas que puedes usar están destacadas; el resto aparecerán oscurecidas.

Una pista que ya no es útil desaparecerá automáticamente.



Cuando te encuentras con alguien con quien puedes hablar, aparecerá un panel con la imagen de esa persona en la parte inferior izquierda de la pantalla. Pulsa en dicha imagen para iniciar el diálogo. Continúa la conversación pulsando nuevamente en la imagen. Si el cursor sobre ésta da vueltas, es señal de que debes continuar con la conversación. Cuando el cursor permanezca quieto puedes terminar la conversación iniciando un movimiento o ver el inventario pulsando el botón derecho y usarlo para interactuar con la persona con quien estás hablando.

## RECUERDA

- Pulsa en la imagen para comenzar el diálogo.
- Para continuar hablando, pulsa en la imagen usando el cursor giratorio.
- Pulsa el botón derecho del ratón para ver el inventario.

## ¿Cómo usar el inventario?

A lo largo de la aventura, puedes adquirir varios objetos, pistas o destinos. Tan pronto como adquieres uno de ellos, aparecerá el correspondiente icono en la parte superior izquierda de la pantalla.



Los destinos sólo pueden utilizarse cuando Bradwen va a caballo.  
Las pistas sólo pueden utilizarse cuando Bradwen habla con alguien que ha encontrado.  
Los objetos sólo pueden utilizarse cuando Bradwen va a pie.  
Para utilizar cualquier objeto debes permanecer parado, luego simplemente pulsa en el icono correspondiente. Un objeto que se ha entregado o que ya es inútil desaparecerá del inventario.

Mostrar/esconder la barra interfaz pulsando el botón derecho del ratón.

- El inventario de objetos está representado por la mano.
- El inventario de pistas está representado por la boca.
- El inventario de destinos está representado por el caballo.



## ¿Cómo luchas?

Bradwen debe enfrentarse a muchos oponentes para completar su búsqueda. Bradwen es un caballero; no puede atacar a nadie sólo para divertirse. Sólo usa las armas para luchar contra sus enemigos.

Cuando aparece el icono de combate en la pantalla, puedes elegir comenzar un combate. Cuando hayas tomado la decisión de luchar, debes elegir tu arma. Esta decisión es vital; es la diferencia entre la victoria y la derrota.

Nota: eres un caballero valiente, pero algunos oponentes son superiores a tí. Presta atención a los rumores sobre tus enemigos; esto te permitirá conocer sus fuerzas.

Podrás luchar cuando veas aparecer una espada roja sobre la imagen de la persona con quien estás hablando. Si eliges no combatir, pulsa en la boca. Cuando pulsas la espada roja comienza el proceso del combate y ya no puedes volver atrás. Entonces debes elegir tu arma del inventario de objetos pulsando en el icono apropiado. El combate comenzará automáticamente y rápidamente verás el resultado...



## El libro de aventuras

La leyenda de Bradwen fue escrita por Foulque, un cronista de la Edad Media. Foulque será tu guía durante tu aventura.

A medida que avanzas en tu aventura, también estarás escribiendo la leyenda de Bradwen. Todas las acciones importantes que realices son guardadas por Foulque en el libro de aventuras.

Puedes consultar el libro de aventuras de dos maneras. En primer lugar, puedes leerlo, como una novela sobre las aventuras de Bradwen. Más tarde podrás volver a jugar episodios importantes que ya han ocurrido, para refrescarte la memoria.

Recuerda, el libro de aventuras está ahí para ayudarte.

Podrás acceder al libro pulsando en el icono del libro en la barra de la interfaz. Selecciona la búsqueda que te gustaría consultar. La búsqueda Actual está destacada en rojo. Para la búsqueda actual, puedes volver a jugar un suceso pasado pulsando en la mano a la izquierda del texto al que concierne. Vuelves al juego saliendo del libro.

Cuando las páginas del libro se vuelven automáticamente durante el juego, significa que se ha añadido un nuevo suceso al libro.



## La base de datos documental

También tienes acceso a una base de datos documental. Presenta las diferentes facetas de la leyenda Artúrica.

La base de datos documental se construye a medida que la aventura avanza. Se añaden nuevas páginas ilustrando encuentros, lugares visitados, sucesos o las creencias del periodo.

De hecho hay dos bases de datos documentales, una para el mundo céltico y otra para el nuevo mundo de la Edad Media. Esto significa que cada uno de los dos caminos te proporciona una perspectiva diferente de la leyenda artúrica.

La base de datos documental es accesible desde el menú del juego. El menú del juego es accesible pulsando en la bola verde en la barra de la interfaz. Cuando se ilumina durante el juego significa que ha aparecido una nueva página.

La base de datos documental se divide en temas, que a su vez están compuestos de páginas con enlaces de hipertexto. Puedes navegar por la base de datos documental con el ratón. Los botones de navegación son:

Siguiente página - Última página - Avanzar historia - Retroceder historia - Volver al directorio - Índice - Salir.



## **Créditos**

### **UNA PRODUCCION DE CRYO**

#### **Productores**

Jean-Martial Lefranc  
Philippe Ulrich

#### **Idea original de**

Nicolas Bonvalet  
Eric Simon

#### **Equipo**

#### **Director**

Nils Veaux

#### **Director de Programación**

Lionel Guillang

#### **Director Artístico**

Florence Lesaffre

#### **Diseño**

Nicolas Bonvalet, Eric Simon

#### **Diseño**

Monique Gabrielle Shrager

#### **Diseño Gráfico**

John Mac-Cambridge  
Frédéric Pinasseau

#### **Programadores**

David Taddei  
Nicolas Pinon  
Eléonore Brun

#### **Programadores**

Toni Doublet

#### **Animación 3D**

Sohor Ty  
Franck Sitbon  
Daniel Tecquert  
Antoine Tran  
Maurice Changy  
Alexandre Litchenko  
Grégoire Valayer  
Odile Saussard  
Lakow Cassety

Hervé Castaing  
Thomas Lefevre  
Jean Lamoureux  
Sandrine Houallet

Mylene Bussy  
Hiroji Yoshida  
Hubert Szymczak  
Thierry Carado  
Thierry Roger  
Gaelle Delcourt  
Wladimir Litchenko  
Olivier Vernay  
Christophe Josroland  
Jean Fréchina  
David Lecorvec

#### **2D**

Hervé Castaing  
Sophie Legrand

#### **Efectos Especiales**

Lakow Cassety

#### **Story-Boarding**

Nicolas Hess

#### **Gráficos 3D Adicionales**

Berenice Adda  
Vincent Arrouy  
Florent Goy  
Sébastien Pages  
Steve Eskenderian

#### **Dirección Artística Adicional**

Hatem Benabdallah  
Frank Letiec  
Julien Roche  
Grégoire Valayer

#### **Sonido**

Jean-Baptiste Merland  
Monique Gabrielle Shrager  
Sébastien Gaillard  
Frédéric Grably

#### **testeo**

Olivier Bailly  
Cédric Michea  
Frédéric Gaudel  
Jean-Luc Hadi

**Música Original**  
Eric Loshouarn

**Historia**  
Pierre-Henri Pevel

## **PRODUCCION**

**Director**  
Eric Mallet

**Productores**  
Bruno Gallet  
Stéphane Ressot  
Romane Sarfati

**Director del Estudio de Sonido**  
Jean-Baptiste Merland

**Diseñador de Sonido**  
Sébastien Gaillard

**Equipo de Localización**  
Frédérique Faucher  
Candice Pradeau

**Director de Testeo**  
Jean Luc Hadi

**Testeadores**  
Christophe Monnerot  
Cédric Michéa  
Pascal Merckhoffer  
Régis Lenoir  
David Chiquet  
Grégory Courdavault  
Sylvain Pouly  
Deborah Sitbon

**Dirección Técnico**  
Philippe Aubessard

**Departamento de Programación**  
Stéphane Petit  
Olivier Carado  
Francis Piérot

**Departamento Gráfico**  
Philippe Lamoureux  
Miguel Gonçalves

**Departamento Cryogen**  
Benoit Hozjan  
Frédéric Jaume  
Alexandre Macris  
Olivier Nemoz  
Pascal Urro

**Director de Soporte Técnico**  
Dominique Roux

**Equipo de Soporte Técnico**  
Jean-Joseph Garcia  
Fabrice Baumeister  
Cedryck Poitelon

## **MARKETING**

**Director**  
Michel Mimran  
assisted by Marilyn Perrier

**Directores de Marca**  
Matthieu Saint-Denis  
Wilfrid Vinmer

**Product Managers**  
Pierre-Olivier Sales  
Wandrille Pruvot  
assited by  
Bertrand Blanchenay  
Julien Levy

**Relaciones Públicas**  
Melissa Conté  
Nicolas Swatiek  
Reflexion public

**Diseño de la Caja**  
Youssef Fouzar  
Isabelle Gibier  
Odile Mousseau  
Thomas Jardini

**Diseño**  
Olivier Siame **OVERBOOKÉ**

## **VENTAS**

**Director de Ventas**  
Xavier Steeg

**Director de Exportaciones**  
Stéphane Grynszpan

**Coordinación**  
Frédérique Barkoff

**Equipo de Ventas Francés**  
Franck Lalanne  
Frédéric Bleu  
Mélina Karamoh

## **ADMINISTRACION**

Jean-Martial Lefranc  
Assisted by Carole Barrue

**Director Financiero**  
Patrick Malka

**Contabilidad**  
Anne Legay  
Fabienne Maillet

**Director de Licencias**  
François Breuillier

**Director R. Humanos**  
Mathieu Calmy  
Assisted by Béatrice Lorigou, Si Jin

**Director de Compras**  
Carine Lapoumériou

**Producción**  
Bastien Lepetit

## **INFORMACION Y TECNOLOGIA**

**Director IT**  
Pascal Anquetin

**Adjunto**  
Philippe Bitoun

**Administrador Network**  
Jean-Claude Ramsamy

**Técnicos**  
Gauthier Mabilie  
Olivier Leroux  
**Mantenimiento**  
Benoît Steff  
Sidoni Mehenni

**Director de Audio**  
Thierry Miton

## **SERVICIOS GENERALES**

Mohamed Bouftane  
Tahirou Timera

**Gracias especiales a:**  
El equipo Cryogen  
Angel Bautista  
Fabrice Bernard  
François Bernard  
Igor Borovikov  
Mathieu Calmy  
Jean Philippe Caillat  
Patrick Caillat  
Gabrielle Délis  
Phillipe Dohr  
Laurent Guerche  
Harold Foster  
Sylvie Girault  
Christophe Haure-Place  
Isabelle Kostyra  
Philippe Lamoureux  
Eric Mallet  
Michel Mimran  
Candice Pradeau  
Bertrand Rothé  
Laurent Rigal  
Pierre Sidon  
Eric Safar  
Matthieu Saint-Denis  
René Sollier  
Greg Stafford

# DESPRENDE



**versus**



[www.area66.com](http://www.area66.com)

Noticias - Servidores de Juegos - Estadísticas - Análisis - Entrevistas - Reportajes - FTP / Arsenal66 - Chats - Foros - Hosting - Multiplayer y más...

# ADRENALINA