



Instruction Booklet



www.arthur.cryogame.com

CREDITS

A Cryo Production

Producers
Jean-Martial Lefranc
Philippe Ulrich

Original Idea by
Nicolas Bonvalet,
Eric Simon

PROJECT TEAM

Project Management
Nils Veaux

Programming Management
Lionel Guillaud

Artistic Direction
Florence Lesaffre

Game Design
Nicolas Bonvalet, Eric Simon

Additional Game Design
Monique Gabrielle Shrager

Graphical Design
John Mac-Cambridge, Frédéric Pinasseau

Programmers
David Taddei
Nicolas Pinon
Antoine Maillet

3D Artists
Sohor Ty
Franck Sibon
Daniel Tecquet
Antoine Tran
Maurice Changy
Alexandre Litchenko
Grégoire Valayer
Odile Sausard
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 and GUI Artists
Hervé Castaing
Sophie Legrand

Special Effects Design
Lakow Cassety

Story-Boarding
Nicolas Hess

Additional 3D Artists
Berenice Adda
Vincent Arrouy
Florent Goy
Sébastien Pages
Steve Eskenderian

Additional Artistic Direction
Hatem Benabdallah
Frank Letiec
Julien Roche
Grégoire Valayer

Sound Design (Creation and Management)
Jean-Baptiste Merland
Sébastien Gaillard
Monique Gabrielle Shrager
Frédéric Grably

Test
Olivier Bailly
Frédéric Gaudel

Original Music by
Eric Loshouarn

Historical Data Researched and Written by
Pierre-Henri Pevet

PRODUCTION

Production Director
Eric Mallet

Sound Studio Manager and Designer
Jean-Baptiste Merland

Sound Designer
Sébastien Gaillard

Localisation Team
Frédérique Faucher
Christophe N'Guyen

Test Manager
Jean Luc Hadi

Technical Direction
Bruno Gallot

Programming Department
Stéphane Petit
Olivier Carado
Francis Piérot

Graphics Department
Philippe Lamoureux
Miguel Gonçalves

Cryogen Department
Benoit Hoizan
Frédéric Jaume
Alexandre Macris
Olivier Nemoz
Pascal Urro

Technical Support Manager
Dominique Roux

Technical Support Team
Jean-Joseph Garcia
Fabrice Baumeister
Cedryck Poitelon

MARKETING

Marketing Director
Michel Mimran
assisted by Marilyn Perrier

Brand Managers
Mathieu Saint-Denis
Wilfrid Vinmer

Product Managers
Vandirille Pruvat
assisted by
Bertrand Blanchenay
Julien Levy

Public Relations
Melissa Conté
Nicolas Swattek
Reflexion publique

GRAPHIC STUDIO

Artistic Director
Youssef Fouzar Alcala
Assistant Artistic Director
Odile Mousseau
Graphic designers
Isabelle Gibier
Thomas Jardini
Patrick Marchal

SALES

Worldwide Sales Director
Xavier Steeg

Export Manager
Stéphane Grynszpan

Sales Coordination Manager
Frédérique Barkoff

French Sales Team
Franck Lalonne
Frédéric Bleu
Mélina Karamoh

ADMINISTRATION

Chief Executive Officer
Jean-Martial Lefranc
Assisted by Carole Barrue

Managing Director
Christian D'Amecourt

Director of Finance & Administration
Patrick Malka

Accounting
Anne Legay
Fabienne Maillet

Legal and Licensing Manager
François Breuillier

Human Resources Director
Mathieu Calmy
Assisted by Béatrice Lorient, Si Jin

Purchasing Manager
Carine Lapoumèroule

Head of Manufacturing
Bastien Lepetit

INFORMATION TECHNOLOGY

IT Director
Pascal Anquetin

IT Manager
Philippe Bitoun

Network Administrator
Jean-Claude Ramsamy

Network Technicians
Gauthier Mabille
Olivier Leroux

Technical Maintenance
Benoit Steff
Sidoni Mehenni

Video Studio Manager
Thierry Miton

GENERAL SERVICES
Mohamed Bouffane
Tahirou Timera

Special Thanks to The Cryogen Team

Angel Bautista
Fabrice Bernard
François Bernard
Igor Borovikov
Mathieu Calmy
Jean Philippe Caillat
Patrick Caillat
Gabrielle Délis
Philippe 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 Sator
Mathieu Saint-Denis
René Sallier
Greg Stafford



SUMMARY

Français	04
Español	10
Italiano	16
Deutsch	22
Nederland	28
English	34



AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéos de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des poses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CHEVALIERS D'ARTHUR

Installer le jeu :

Installez le Cd-ROM n°1 de Chevaliers d'Arthur 2 dans votre lecteur CD-Rom et suivez les instructions d'installation. Il est

recommandé de mettre à jour les drivers direct x 7.0, ce qui vous obligera à redémarrer votre ordinateur avant de lancer une partie.

Désinstaller le jeu :

Pour désinstaller Chevaliers d'Arthur 2 cliquez sur la menu démarrer dans la barre des

tâches, sélectionnez Chevaliers d'Arthur 2 puis l'option Désinstaller Chevaliers d'Arthur2.

L'aventure :

Le Secret de Merlin est le deuxième Tome des aventures de Bradwen. Vous pouvez y jouer sans avoir préalablement joué le premier volume, Les Origines d'Excalibur.

Chevaliers d'Arthur vous propose d'explorer le mythe de la chevalerie à travers la plus glorieuse de ses légendes, celle d'Arthur et de ses compagnons de la Table Ronde. L'aventure vous plonge dans le contexte historique de la légende arthurienne, l'Angleterre du VI^e siècle où vécurent les hommes et les femmes qui inspirèrent des siècles plus tard Chrétien de Troyes et Thomas Malory. Découvrez cet âge à travers les croyances de l'époque, fées, géants et dragons hantent les

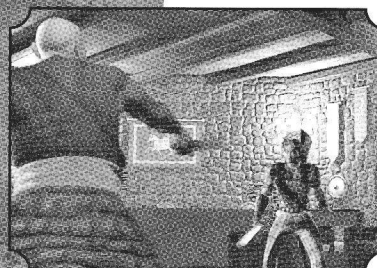
sombres forêts ancestrales tandis que le diable tisse ses intrigues dans les ruines des cités romaines. Vous êtes Bradwen, le fils illégitime du roi des Atrebates. Après la mort de votre père vous avez été banni par votre demi frère, Morganor héritier légitime du trône. Vous avez découvert le complot ourdi par Morganor contre Arthur et vous avez réussi à le déjouer et à obtenir la confiance du haut roi Arthur. Après avoir vaincu en duel Morganor, Arthur vous a confié la couronne du royaume des Atrebates. Quand le jeu commence, Bradwen revient enfin dans son royaume.

CONFIGURATION MINIMALE :

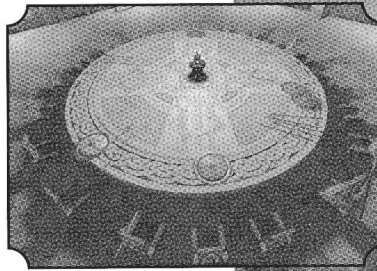
PII 300, 64 Mo + carte
3D (de 8 Mo) + Win95
au minimum

CONFIGURATION RECOMMANDEE :

PII 350, 64 Mo + carte
3D (8 Mo)



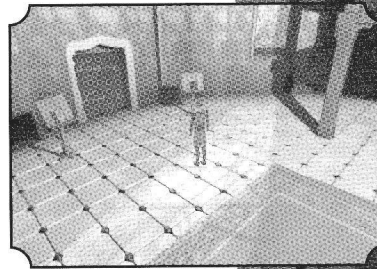
La Bretagne du VI^e siècle :



L'Angleterre du VI^e siècle se nomme alors Bretagne. Conquise par les romains au début de l'ère chrétienne, ceux-ci l'ont abandonné à son sort devant le péril des invasions barbares. Sans la protection des légions, les provinces

de Bretagne sont devenues une terre dévastée par les barbares où la seule loi est celle du plus fort. Cependant, sous la bannière d'Arthur et de ses chevaliers, les bretons ont réussi à vaincre les Saxons à la bataille de Mont Badon. Depuis lors, Arthur fait régner la paix sur la Bretagne et un nouvel âge d'or apparaît dont les garants sont les fameux chevaliers de la Table Ronde dont vous faites parti.

Les deux voies de Bradwen :



Chevaliers d'Arthur vous propose deux aventures, deux voies. Dans la première, vous jouez Bradwen, le guerrier, élevé dans la tradition celtique et les croyances druidiques. Merlin sera alors votre guide et

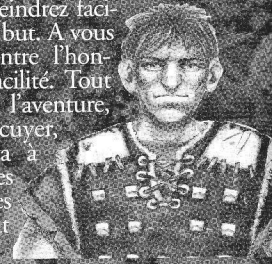
les fées vos alliées. Dans la seconde, vous jouez Bradwen, le paladin, élevé dans la tradition romaine et la foi du dieu des chrétiens. Vous choisirez votre voie en début du jeu. Les deux aventures sont un chemin initiatique qui fera découvrir à Bradwen l'idéal chevaleresque et deux mondes, celui des celtes finissant ou le monde naissant du moyen âge.

Le code de la chevalerie :



Quelle que soit la voie choisie, vous devez en toute circonstance respecter le code de la chevalerie. Vous devez surmonter les épreuves qui se dressent sur votre chemin tout en respectant l'idéal chevaleresque. Le plus court chemin n'est pas toujours le meilleur. Votre sens de

l'honneur sera parfois mis à l'épreuve. Si vous cédez à la tentation vous atteindrez facilement votre but. A vous de choisir entre l'honneur et la facilité. Tout au long de l'aventure, votre écuyer, Corwyn sera à vos côtés. Ses commentaires seront autant d'aides.



Comment se déplacer :

L'aventure vous permet d'explorer les diverses contrées de la Bretagne, le royaume des Attribates, celui de Cornouailles, Camelot... Le déplacement d'une contrée à une autre se fait par le biais des destinations dans l'inventaire voyage. Si une icône indiquant une

contrée est affichée dans l'inventaire voyage, un simple clic vous y emmènera automatiquement. Attention, pour voyager d'une contrée à une autre, Bradwen doit être à cheval. A pieds, il ne peut voyager vers un autre pays.

Une fois dans une contrée, vous pouvez voyager à pieds ou à cheval. Le passage de l'un à l'autre est automatique. Dès que vous arrivez dans un lieu important pour l'aventure, Bradwen descend de cheval. Attention tous les lieux importants ne sont pas disponibles dès le début de l'aventure. Bradwen y accède au fur et à mesure de l'aventure. Quand Bradwen est à cheval, il peut uniquement se déplacer d'un lieu à un autre. Il n'y a pas d'autres interactions dans ce mode de déplacement. Quand Bradwen est à pieds, il peut interagir normalement. Le choix d'une direction se fait par les touches fleches de votre clavier, vous avancez en maintenant une ou plusieurs touches enfoncées. Pour vous déplacer vous avez le choix entre la marche et la course. Vous passez de l'un à l'autre en maintenant enfoncé la touche shift. Afin de vous aider à voyager dans une contrée vous disposez d'une carte. Vous accédez à la carte

en cliquant sur la bulle représentant la contrée. La carte vous indique votre emplacement dans la contrée et les divers lieux importants ainsi que les chemins y menant.

Souvenez-vous :

- Voyage d'une contrée à une autre : par les icônes de l'inventaire voyage.
- Bradwen à cheval : uniquement à se déplacer.
- Bradwen à pieds : permet d'interagir avec les personnes, le décor et les objets.
- A cheval ou à pieds vous avez le choix entre la course et la marche, vous passez de l'un à l'autre par la touche shift.



Comment explorer :

Vous pouvez explorer le décor à tout moment en appuyant sur la barre espace. Cette action peut entraîner soit un com-

mentaire, soit une prise d'objet, soit rien ! Attention, Bradwen doit être immobile et regarder ce que vous désirez observer.

Comment ouvrir une porte :

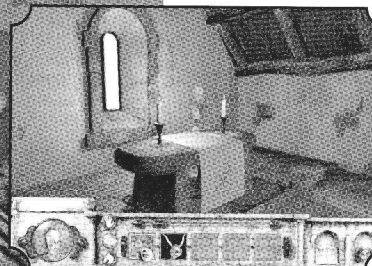
Vous ouvrez les portes en vous plaçant bien en face et en

appuyant sur la barre espace.

Comment dialoguer :

Vous devez être à pied pour dialoguer avec une rencontre. Vous devez aussi être arrêté. Il est impossible de parler et de se déplacer simultanément. Attention, cette règle s'applique à toutes les actions. Vous ne pouvez vous déplacer et agir en même temps. Vous devez être immobile pour initier une action. Enfin, naturellement vous devez regarder la rencontre pour lui parler. L'aventure vous permet de collec-

ter des indices qui sont autant de sujets de conversation. Les indices disponibles apparaissent dans l'inventaire indice. Les indices utilisables dans une rencontre sont éclairés, les autres sont grisés. Un indice devenu inutile disparaît automatiquement.



Lorsque vous rencontrez un interlocuteur potentiel un panneau apparaît à son effigie en bas à gauche de l'écran. Cliquez sur l'effigie pour amorcer le dialogue. Continuez d'enchaîner les répliques en cliquant sur l'effigie. Lorsque le curseur au dessus de l'effigie tourne sur lui même cela indique que vous devez continuer d'enchaîner les répliques. Lorsque le curseur redevient statique alors vous pouvez soit quitter la conversation en vous

déplaçant soit faire apparaître l'inventaire par le clic droit souris et interagir ainsi avec votre interlocuteur.

Souvenez vous !

- Clic sur l'effigie pour initier le dialogue.
- Clic sur l'effigie avec le curseur qui tourne sur lui même pour enchaîner les répliques.
- Clic droit souris pour faire apparaître l'inventaire.

Comment utiliser l'inventaire :



L'aventure vous permet de gagner divers objets, indices ou destination. Dès que vous gagnez l'un d'eux, l'icône correspondante apparaît en haut de l'écran à gauche. Les destinations sont utilisables seulement si Bradwen est à cheval. Les indices sont utilisables seulement quand Bradwen dialogue avec une rencontre. Les objets sont utilisables seulement si Bradwen

est à pieds. Pour utiliser un objet vous devez être immobile et cliquez simplement sur l'icône. Un objet donné ou devenu inutile disparaît de l'inventaire.

Vous faites apparaître / disparaître la barre d'interface par un clic droit.

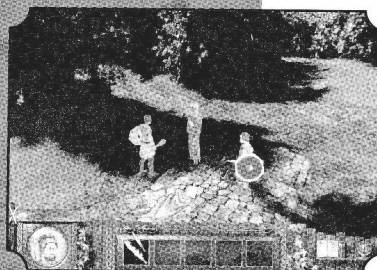
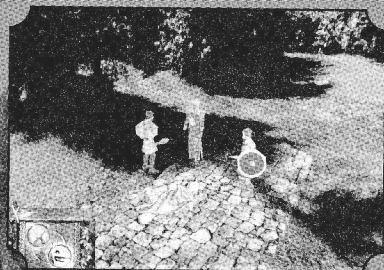
- L'inventaire des objets est symbolisé par la main.
- L'inventaire des indices est symbolisé par la bouche.
- L'inventaire des destinations est symbolisé par le cheval.

Comment se battre :

Bradwen devra affronter de nombreux adversaires pour accomplir sa quête. Bradwen est un chevalier, il ne peut attaquer quiconque pour son seul plaisir. Il a recourt aux armes pour lutter contre ses ennemis. Vous avez le choix d'initier un combat quand l'icône combat apparaît à l'écran. Une fois le combat décidé, vous devez choisir votre arme. Ce choix est capital, c'est lui qui décide de la victoire ou de la défaite. Attention, vous êtes un valeureux chevalier, mais certains adversaires vous surpassent. Prenez gardes aux rumeurs entourant vos ennemis.

Vous découvrirez ainsi leurs forces. La possibilité de combattre est symbolisée par l'épée rouge qui apparaît au dessus de l'effigie de votre interlocuteur. Si vous faites le choix de ne pas combattre cliquez sur la bouche. En cliquant sur l'épée vous déclencher le combat sans possibilité de revenir en arrière. Vous devrez ensuite choisir votre arme dans l'inventaire qui apparaît alors en cliquant sur l'objet choisi. Le combat se lance alors automatiquement et vous verrez vite quelle en est l'issue ...

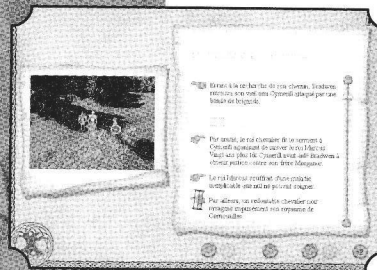
DETAIL INTERFACE COMBAT



Le récit des aventures :

La légende de Bradwen fut écrite par Foulque, un chroniqueur du Moyen Âge. Foulque sera votre guide tout au long de l'aventure. En vivant l'aventure vous écrirez aussi la légende de Bradwen. Toute action importante est reportée par Foulque dans le récit des aventures. Vous pouvez consulter le récit des aventures de deux manières. Sa lecture vous permet tout d'abord de lire, tel un roman, les aventures de Bradwen. Ensuite, il est possible de rejouer les scènes importantes du jeu que vous avez déjà vécu. Ainsi vous pouvez vous rafraîchir la mémoire. Souvenez-vous, le récit des aventures est une aide à votre disposition. Un résumé des premières aventures de Bradwen est disponible en début du récit. Vous

accédez au récit en cliquant sur la flèche du livre dans la barre d'interface. Sélectionner la quête que vous désirez consulter. La quête en cours est affichée en rouge. Vous pouvez alors, pour la quête en cours, rejouer un événement passé en cliquant sur la main à gauche du texte concerné. Vous pouvez interrompre le déroulement de l'événement par clic droit. Vous revenez au jeu en quittant le récit. En cours de jeu, les pages du livre tournent parfois automatiquement, cela signifie qu'un nouvel événement vient d'être consigné dans le récit.



La base documentaire :

Chevaliers d'Arthur vous propose aussi une base documentaire. Elle vous expose les mille et une facettes du mythe arthurien. La base documentaire se construit au fur et à mesure de l'aventure. De nouvelles fiches viennent illustrer les rencontres, les lieux visités, les événements ou encore les croyances de l'époque. Le jeu propose en fait deux bases documentaires, une pour le monde celtique et une autre pour le monde naissant du moyen âge. Ainsi chacune des deux voies vous donne un point de vue original sur le mythe arthurien. Vous accédez à la base documentaire depuis le menu du jeu. Vous accédez au menu

du jeu en cliquant sur la boule verte dans la barre d'interface. Lorsque celle-ci s'allume au cours du jeu cela signifie qu'une nouvelle fiche est apparue. La base documentaire est divisée en thèmes eux-mêmes constitués de fiches avec des liens hypertexte. Vous naviguez dans la base documentaire à l'aide de la souris. Les boutons de navigation sont : Fiche suivante-fiche précédente-historique avant-historique arrière-retour dans l'arborescence-index-quitter.



ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

A leer antes de que usted o su hijo utilicen cualquier videojuego.

Determinadas personas son propensas a sufrir ataques epilépticos o pérdida de consciencia ante la presencia de un determinado tipo de luces destellantes o de objetos que están presentes en nuestra vida cotidiana. Dichas personas corren el riesgo de sufrir ataques cada vez que ven determinadas imágenes en televisión o cuando juegan con algunos videojuegos. Este fenómeno puede ocurrir incluso aunque en el historial médico de la persona en cuestión no figuren ataques epilépticos o nunca los haya sufrido.

Si usted o algún miembro de su familia ha experimentado en algún momento síntomas parecidos a la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) ante la presencia de estímulos luminosos, rogamos que consulte a su médico antes de cualquier uso.

Aconsejamos a los padres que presten atención a sus hijos cuando jueguen con videojuegos. Si usted o alguno de sus hijos presenta uno de los síntomas siguientes: vértigo, problemas en la vista, contracción de los ojos o de los músculos, pérdida de la consciencia, problemas de orientación, movimientos involuntarios o convulsivos, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico.

el Rey ARTURO

Instalar el juego:

Introduce el primer disco de "Arthur's Knights 2" en el lector y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Te aconsejamos que actualices las DirectX a la versión 7.0 (después de hacerlo tendrás que reiniciar el ordenador).

Desinstalar el juego:

Haz clic con el ratón en el botón "Inicio" de Windows, selecciona "Arthur's Knights 2" y, posteriormente, la opción "Desinstalar Arthur's Knights 2".

La aventura:

Puedes jugar con "El secreto de Merlín", el segundo capítulo de las "Aventuras de Bradwen", aunque no hayas completado la aventura anterior. "Arthur's Knights" te permite adentrarte en el mito de la caballería gracias a la más famosa de todas las leyendas, la del rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda! Te transportará a la Bretaña del siglo VI, cuyos héroes y heroínas inspirarían siglos después los libros de Chrétien de Troyes y Thomas Malory. ¡Descubre los encantos de este período con las creencias de sus habitantes: hadas, gigantes y dragones que infestan oscuros bosques mientras que el Diablo en persona teje su tela de intrigas entre las ruinas de las ciudades

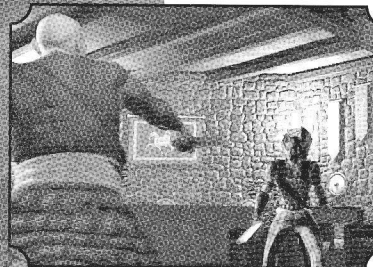
romanas de Bretaña! Tú eres Bradwen, el hijo ilegítimo del rey de los Atrebates. Después de la muerte de tu padre, tu hermanastro Morganor (el legítimo heredero del trono) te ha desterrado. Has descubierto el plan que Morganor está urdiendo contra Arturo y has decidido combatirlo, conquistando al mismo tiempo la estima y la confianza del legendario rey de Camelot. Después de derrotar a Morganor en un duelo, Arturo te ha coronado rey de los Atrebates. El juego comienza en el momento en el que Bradwen regresa finalmente a su reino.

REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

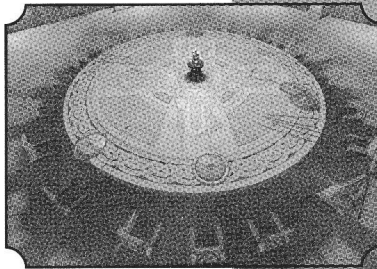
Pentium II a 300 MHz, 64 MB de RAM, tarjeta vídeo 3D de 8 MB, Windows 95.

REQUISITOS DEL SISTEMA ACONSEJADOS

Pentium II a 350 MHz, 64 MB de RAM, tarjeta vídeo 3D de 8 MB.



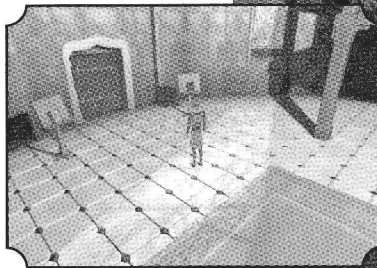
La Bretaña del siglo VI:



En el siglo VI Inglaterra tenía el nombre de Bretaña. Los romanos, que la habían conquistado al principio de la era cristiana, la abandonaron a manos de hordas de invasores bárbaros. Sin la defensa de las legiones romanas, las provincias de

Bretaña fueron devastadas gradualmente por los bárbaros, cuya única ley era la del más fuerte. En cualquier caso, bajo la autoridad de Arturo y de sus caballeros, los bretones consiguieron derrotar a los sajones en la batalla de Mount Badon. Arturo restableció la paz en todo el país, comenzando una nueva edad de oro, defendida por los famosos Caballeros de la Mesa Redonda (de los que tú formas parte).

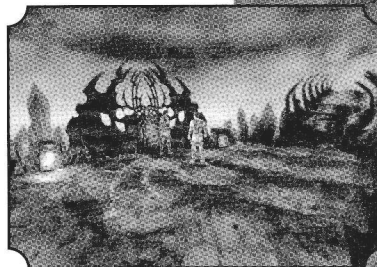
La elección de Bradwen:



Arthur's Knights te ofrece la posibilidad de perseguir tu objetivo mediante dos aventuras diferentes. En la primera eres Bradwen el Guerrero: te han criado según la tradición celta e instruido en función de las creencias de los druidas. Tu guía es Merlín y tus alia-

dos son las hadas. En la segunda eres Bradwen el Paladín: te han criado según la tradición romana y eres fiel al Dios cristiano. Al principio de la partida puedes elegir tu propio camino. Ambas aventuras constituyen un estadio preliminar del juego: te sirven para asumir los ideales de la caballería y conocer los dos mundos en los que vives (el mundo celta, destinado a desaparecer, y el cristiano, que sienta las bases de la Edad Media).

Las leyes de la caballería:



Con independencia de la elección inicial, tienes que respetar las Leyes de la caballería, que te obligan a superar todas las pruebas que se te presentan (el camino más breve no siempre es el mejor). A veces, tu sentido del honor se verá sometido a una dura prueba: cediendo a

las tentaciones puedes alcanzar tu objetivo más rápidamente. Te corresponde a ti decidir entre el honor y la tentación. Te acompaña durante toda la aventura Corwyn, tu fiel escudero: escuchándolo con atención podrás obtener numerosas sugerencias útiles.



Desplazarse en el interior del juego:

Dentro de la aventura puedes explorar los diferentes reinos de Bretaña, entre ellos el de los Atrebates, Cornualles, Camelot, etc. Para desplazarte de un reino a otro, usa los destinos en el inventario de

viaje. Si el icono de un país está presente en el inventario selecciónalo y te transportará automáticamente. Te darás cuenta de que puedes cambiar de país sólo cuando vayas a caballo y no cuando vas a pie.

Cuando llegues a un reino, puedes desplazarte a caballo o a pie. El cambio de un medio de transporte a otro es automático: en cuanto alcances un lugar importante para la aventura, Bradwen baja del caballo. No todos los lugares están disponibles desde el principio de la aventura: podrás acceder a ellos a medida que avanza el juego. Cuando Bradwen va a caballo, la única acción que puede realizar es desplazarse de un lugar a otro: cuando va a pie puede interactuar normalmente. La dirección en la que te mueves se determina con las flechas del cursor de tu teclado: te desplazas pulsando una o varias teclas. Puedes elegir entre caminar y correr pulsando la tecla MAY. Tienes un mapa que te ayudará en los desplazamientos. Para acceder a él, haz clic en el icono que representa al país. El mapa muestra tu posición en el interior del país, además de otros lugares importan-

tes y de otros trayectos para llegar a ellos.

Recuerda lo siguiente:

- Usa los iconos de los destinos en el inventario de viaje para desplazarte entre países.
- Bradwen va a caballo: te desplazas de un lugar a otro.
- Bradwen va a pie: puedes interactuar con la gente, el ambiente y los objetos.
- A caballo o a pie: puedes elegir entre caminar o correr usando la tecla MAY.



Explorar los alrededores:

Explora el ambiente que te rodea pulsando la barra espacio: a veces, con esta acción, puedes obtener un comen-

tario, un objeto o... ¡nada! Bradwen tiene que permanecer quieto delante de lo que quiere explorar.

Abrir las puertas:

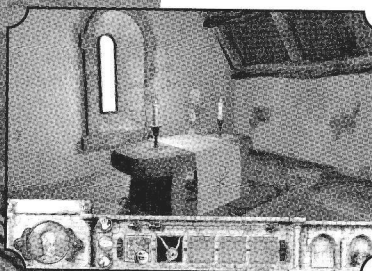
Puedes abrir las puertas colocándore justo delante de ellas y

pulsando la barra espacio.

Díálogos:

Para establecer una discusión con otro personaje tienes que estar de pie. Además, tienes que estar quieto porque no es posible hablar y caminar al mismo tiempo. Esta regla se aplica a cualquier acción: no puedes moverte mientras estás haciendo cualquier otra cosa. Evidentemente, para hablar con un personaje tienes que estar frente a él. Durante la aventura recogerás indicios que son además temas de conversación

(aparecerán en el inventario de los indicios). Puedes utilizar los que están resaltados cuando te encuentras con un personaje, mientras que los de color gris son inutilizables. Cuando un indicio ya no puede ser útil, desaparece automáticamente.



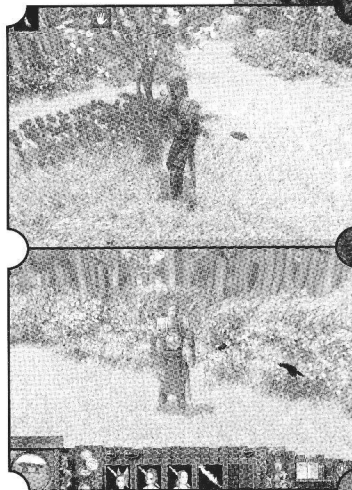
Cada vez que te encuentras con alguien con quien puedes hablar, aparece el retrato de esta persona en la parte inferior izquierda de la pantalla. Haz clic en él para comenzar la conversación y para seguir hablando. Cuando el cursor colocado sobre el retrato gira sobre sí mismo, significa que deberías continuar la conversación; cuando se para, tienes que decidir si dejar de hablar (desplazándote) o acceder al inventario (haciendo clic con la

tecla derecha del ratón) para interactuar con el personaje de otra manera.

Recuerda lo siguiente:

- Haz clic en el retrato para comenzar la conversación.
- Haz clic en el retrato cuando el cursor está en movimiento para seguir hablando.
- Haz clic con la tecla derecha del ratón para acceder al inventario.

El inventario:



Puedes recoger diferentes objetos, indicios o destinos. En cuanto recojas uno de ellos, el icono correspondiente aparece en la parte superior izquierda de la pantalla. Los destinos se pueden utilizar sólo si Bradwen está montado en el caballo. Los indicios se pueden utilizar sólo durante una conversación. Los objetos se pueden utilizar sólo si Bradwen está de pie. Para utilizar un

objeto tienes que estar quieto y hacer clic sobre el icono correspondiente. Un objeto que ya no se posee (o que ya no es útil) desaparece automáticamente del inventario.

Haz clic con la tecla derecha del ratón en la barra de instrumentos para mostrarla o esconderla.

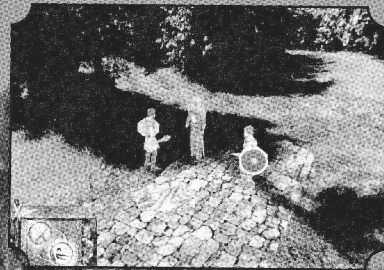
- Una mano representa el inventario de los objetos.
- Una boca representa el inventario de los indicios.
- Un caballo representa el inventario de viaje.

Cómo se lucha:

Bradwen es un caballero: no puede atacar a nadie por gusto, debe recurrir a las armas sólo para combatir contra sus enemigos. Puede decidir comenzar un combate cuando el icono correspondiente aparece en la pantalla. Una vez que decida la acción, tiene que elegir qué arma usar: esta elección es decisiva para la victoria o la derrota. Aunque tú seas un valiente caballero, algunos de tus adversarios combaten mejor que tú: escucha los comentarios sobre tus enemigos para conocer sus puntos fuertes. Una espada roja sobre el retrato del

personaje con el que te encuentras te da la posibilidad de combatir con él. Si decides no combatir, haz clic en la boca. En el caso contrario, después de hacer clic en la espada no puedes arrepentirte: cuando elijas un arma del inventario el combate comenzará automáticamente.

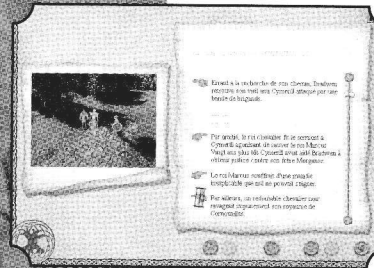
Cómo se lucha



El Libro de las gestas:

La leyenda de Bradwen fue escrita por Foulque, un cronista de la Edad Media: él será tu guía durante toda la aventura (mientras vivas dentro de ella, serás tú mismo quien escriba la leyenda). Foulque irá registrando los acontecimientos más importantes en su Libro de las gestas. Hay dos maneras de acceder al volumen: puedes leer las Aventuras de Bradwen como si fueran una novela u hojear algunas escenas importantes en las que has sido el protagonista (para refrescarte la memoria). No olvides que el Libro de las gestas es además una valiosa ayuda para completar la aventura. Al principio del libro se encuentra un resumen de las aventuras anteriores de Bradwen. Para

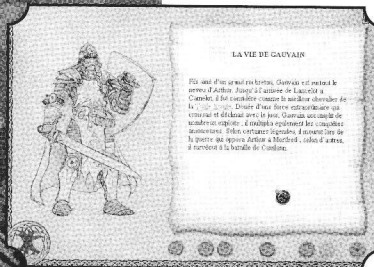
acceder al volumen haz clic en el icono con forma de libro en la barra de instrumentos y elige el tipo de aventura (se pondrá de color rojo). En este momento, para reproducir un acontecimiento del pasado, haz clic sobre la mano que está a la izquierda de las líneas del texto correspondiente. Para detener la revisión y volver al juego, haz clic con el botón derecho del ratón. A veces, durante una partida, el libro pasa a una nueva página automáticamente; significa que se ha introducido en el libro un nuevo acontecimiento.



Base de datos históricos:

Arthur's Knights contiene una base de datos históricos que incluye muchas informaciones sobre la leyenda del Rey Arturo y se va construyendo a medida que se avanza en la aventura. Las nuevas entradas se refieren a encuentros, lugares visitados, acontecimientos o creencias. En realidad existen dos bases de datos históricas: una para el mundo celta y otra para el mundo cristiano que constituye los cimientos para la llegada de la Edad Media. El resultado de la combinación de ambas modalidades es la construcción de un punto de vista completamente original sobre la leyenda artúrica. Para acceder a la base de datos histórica durante una

partida, haz clic sobre el cristal verde en la barra de instrumentos (cuando se ilumina implica que una nueva entrada se ha introducido en la base de datos). La base de datos histórica está dividida en capítulos que contienen temas hipertextuales. Para desplazarte por el interior de la base de datos, haz clic con el ratón en los siguientes botones: Tema siguiente, Último tema, Capítulo anterior, Capítulo siguiente, Vuelve al índice, Sumario, Abandona.



AVVERTENZA SULL'EPILESSIA

Da leggere prima dell'utilizzo di un videogioco da parte vostra o dei vostri figli.

Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche che potrebbero eventualmente comportare delle perdite di coscienza, in particolare in seguito alla vista di alcuni tipi di stimoli luminosi forti, alla successione rapida di immagini oppure alla ripetizione di figure geometriche semplici, di lampi o di esplosioni. Queste persone si espongono a crisi quando si cimentano in alcuni videogiochi che comportano stimoli di questo tipo, anche nel caso in cui non abbiano precedenti medici o non siano mai state soggette a crisi epilettiche. Se si sono già verificati (in voi stessi o in uno dei componenti della vostra famiglia) sintomi legati all'epilessia (crisi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, si consiglia vivamente di consultare il medico prima di utilizzare il gioco. I genitori devono prestare particolare attenzione ai loro figli quando questi si cimentano nei videogiochi. In presenza di uno dei seguenti sintomi: vertigini, disturbi della vista, contrazione degli occhi o dei muscoli, problemi di orientamento, movimento involontario o convulsione, perdita momentanea di coscienza, occorre interrompere immediatamente il gioco e consultare un medico.

Precauzioni da prendere in ogni caso per l'utilizzo di un videogioco

- Giocate alla massima distanza dallo schermo televisivo, prendendo come riferimento la lunghezza del cavo di collegamento.
- Utilizzate i videogiochi preferibilmente su uno schermo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito a sufficienza.
- Assicuratevi di giocare in una stanza ben illuminata.
- Durante l'utilizzo, fate delle pause di 10 - 15 minuti ogni ora.

BRADWEN IL CAVALIERE di Re Artù

Installare il gioco:

Inserisci il primo disco di "Bradwen - Il cavaliere di re Artù" nel lettore e segui le istruzioni sullo schermo. Ti raccon-

teremo di aggiornare le DirectX alla versione 7.0 (dopo averlo fatto, dovrai riavviare il PC).

Rimuovere il gioco:

Clicca col mouse sul tasto "Start" di Windows, seleziona "Bradwen - Il cavalie-

re di re Artù" e in seguito l'opzione "Rimuovi Bradwen - Il cavaliere di re Artù".

L'avventura:

Puoi giocare con "Il segreto di Merlino", il secondo capitolo delle "Avventure di Bradwen", anche se non hai completato l'avventura precedente. "Bradwen - Il cavaliere di re Artù" ti permette di entrare in contatto con i miti della cavalleria, tramite la più famosa fra le leggende, quella di Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda. Sarai trasportato nella Britannia del VI secolo i cui eroi ed eroine, secoli dopo, ispirarono gli scritti di Chrétien de Troyes e Thomas Malory. Scopri il fascino di questo periodo, attraverso le credenze dei suoi abitanti: fate, giganti e draghi che infestano oscure foreste, mentre il Diavolo in persona tesse la sua tela d'intrighi tra le rovine delle città romane

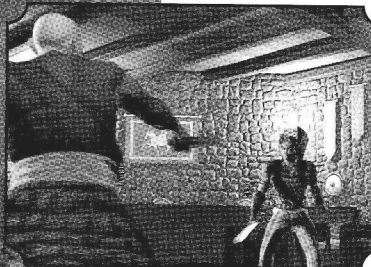
di Britannia! Tu sei Bradwen, il figlio illegittimo del re degli Atrebares. Dopo la morte di tuo padre, sei stato bandito dal tuo fratellastro Morganor (il legittimo erede al trono). Hai scoperto la trama che Morganor sta ordendo ai danni di Artù e hai deciso di neutralizzarla, conquistando al contempo la stima e la fiducia del leggendario re di Camelot. Sconfitto Morganor in duello, Artù ti ha incoronato re degli Atrebares. Il gioco ha inizio nel momento in cui Bradwen fa finalmente ritorno nel suo regno.

REQUISITI DI SISTEMA MINIMI

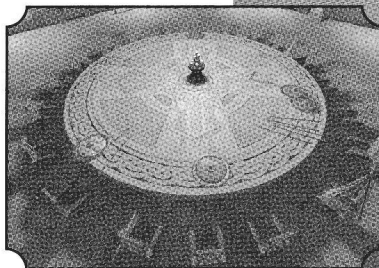
Pentium II a 300 MHz, 64 MB di RAM, scheda video 3D da 8 MB, Windows 95.

REQUISITI DI SISTEMA CONSIGLIATI

Pentium II a 350 MHz, 64 MB di RAM, scheda video 3D da 8 MB.



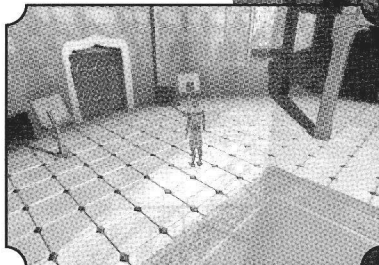
La Britannia del VI secolo:



Nel VI secolo l'Inghilterra era conosciuta col nome di Britannia. Conquistata dai Romani all'inizio dell'era cristiana, fu da loro abbandonata nelle mani di orde d'invasori barbari; senza le legioni di Roma a presidiarle, le

province della Britannia furono gradualmente devastate dai barbari, la cui unica legge era quella del più forte. Comunque, sotto il comando di Artù e dei suoi cavalieri, i Britanni riuscirono a sconfiggere i Sassoni nella battaglia di Mount Badon. Artù ristabilì la pace in tutto il paese, dando origine a una nuova età dell'oro, preservata dai famosi Cavalieri della Tavola Rotonda (dei quali fai parte).

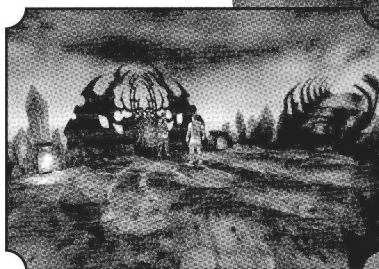
La scelta di Bradwen:



Bradwen – Il cavaliere di re Artù ti offre la possibilità di perseguire il tuo obiettivo attraverso due avventure distinte. Nella prima, sei Bradwen il Guerriero; sei stato allevato secondo la tradizione celtica, istruito in base alle credenze druidiche; la tua guida è

Merlino e i tuoi alleati sono le fate. Nella seconda sei Bradwen il Paladino: allevato secondo la tradizione romana e fedele al Dio cristiano. All'inizio della partita puoi scegliere la strada da seguire. Entrambe le avventure sono uno stadio preliminare del gioco: ti servono per apprendere gli ideali della cavalleria e conoscere i due mondi in cui vivi (il mondo celtico, destinato a scomparire, e quello cristiano, che pone le basi per il Medioevo).

Il Codice di cavalleria:



Indipendentemente dalla scelta iniziale, devi rispettare il Codice di cavalleria, che ti obbliga a superare tutte le prove che ti si presentano (la strada più breve non sempre è la migliore). A volte, il tuo senso dell'onore sarà messo a dura prova:

cedendo alle tentazioni, puoi rag-

giungere il tuo scopo più velocemente; sta a te decidere tra l'onore e la tentazione. Durante tutta l'avventura sei affiancato da Corwyn, il tuo fedele scudiero: ascoltandolo con attenzione, puoi ricavare numerosi suggerimenti utili.



Spostarsi all'interno del gioco:

All'interno dell'avventura, puoi esplorare i vari reami di Britannia, tra i quali quello degli Atrebates, la Cornovaglia, Camelot, ecc. Per spostarti da un regno all'altro, usa le destinazioni nell'inventario di viaggio. Se l'icona di un particola-

re paese è presente nell'inventario, cliccala e vi sarai trasportato automaticamente. Ti accorgerai di poter cambiare paese solo quando ti trovi a cavallo e non quando sei a piedi.

Una volta raggiunto un regno, puoi spostarti a cavallo o a piedi. Il passaggio da un sistema di trasporto all'altro è automatico: non appena raggiungi un posto importante per l'avventura, Bradwen scende da cavallo. Non tutti i luoghi sono disponibili sin dall'inizio dell'avventura: sarai in grado di accedervi man mano che il gioco andrà avanti. Quando Bradwen è a cavallo, l'unica azione che può compiere è spostarsi da un luogo all'altro; quando è a piedi, può interagire normalmente. La direzione in cui ti muovi è determinata dalle frecce direzionali della tua tastiera: ti sposti tenendo premuti uno o più tasti. Puoi scegliere alternativamente di camminare o correre, premendo il tasto MAIUSC. Hai una mappa che ti aiuterà negli spostamenti. Per accedervi, clicca sull'icona che rappresenta il paese. La mappa mostra la tua posizione all'interno

del paese, oltre ad altri posti importanti e ai tragitti per raggiungerli.

Ricorda quanto segue:

- Usa le icone delle destinazioni, nell'inventario di viaggio, per spostarti tra i paesi.
- Bradwen è a cavallo: ti sposti da un luogo a un altro.
- Bradwen è a piedi: puoi interagire con la gente, l'ambiente e gli oggetti.
- A cavallo o a piedi: puoi scegliere alternativamente di camminare o correre, usando il tasto MAIUSC.



Esplorare i dintorni:

Esplora l'ambiente circostante, premendo la barra spaziatrice; a volte, questa azione può produrre un commento, la

raccolta di un oggetto, oppure nulla! Bradwen deve essere fermo davanti a ciò che vuole esplorare.

Aprire le porte:

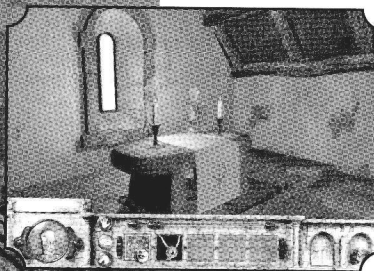
Puoi aprire le porte posizionandoti esattamente davanti a esse

e premendo la barra spaziatrice.

Dialoghi:

Per intraprendere una discussione con un altro personaggio devi essere a piedi. Devi anche stare fermo, perché non è possibile parlare e camminare contemporaneamente. Questa regola è applicabile a qualsiasi azione: non puoi muoverti mentre fai qualcos'altro. Ovviamente, per parlare con un personaggio devi essere rivolto verso di lui. Durante l'avventura raccoglierai indizi, che sono anche degli argo-

menti di conversazione (appariranno nell'inventario degli indizi). Quelli che puoi utilizzare quando incontri un personaggio sono evidenziati, mentre quelli inutilizzabili sono di colore grigio. Quando un indizio non può più esserti utile, sparisce automaticamente.



Ogni volta che incontri qualcuno con cui puoi parlare, nell'angolo in basso a sinistra dello schermo appare il ritratto di questa persona; clicca su di esso per iniziare la conversazione e per continuare a parlare. Quando il cursore posto sopra il ritratto gira su se stesso, significa che dovresti continuare la conversazione; quando si ferma, devi decidere se smettere di parlare (spostandoti) o accedere all'in-

ventario (cliccando con il tasto destro del mouse), per interagire col personaggio in un altro modo.

Ricorda quanto segue:

- Clicca sul ritratto per iniziare la conversazione.
- Clicca sul ritratto quando il cursore è in movimento, per continuare a parlare.
- Clicca col tasto destro del mouse per accedere all'inventario.

L'inventario:



Puoi raccogliere diversi oggetti, indizi o destinazioni. Una volta raccolto uno, l'icona relativa appare nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Le destinazioni possono essere utilizzate solo se Bradwen è a cavallo. Gli indizi possono essere utilizzati solo durante una conversazione. Gli oggetti possono essere utilizzati solo se Bradwen è a piedi. Per usare un oggetto,

devi stare fermo e cliccare sull'icona relativa. Un oggetto che non si possiede più (oppure non è più utile) sparisce automaticamente dall'inventario.

Clicca col tasto destro del mouse sulla barra dell'interfaccia, per mostrarla o nascondere.

- L'inventario degli oggetti è rappresentato da una mano.
- L'inventario degli indizi è rappresentato da una bocca.
- L'inventario di viaggio è rappresentato da un cavallo.

Come si combatte:

Bradwen è un cavaliere; non può attaccare qualcuno per il solo gusto di farlo, deve ricorrere alle armi per combattere i propri nemici. Puoi decidere se iniziare un combattimento quando l'icona relativa appare sullo schermo. Una volta decisa l'azione devi scegliere quale arma usare: questa scelta è decisiva per la vittoria o la sconfitta. Sebbene tu sia un cavaliere valoroso, alcuni dei tuoi avversari combattono meglio di te: ascolta tutte le voci che riguardano i tuoi nemici, per

apprendere i punti di forza. La possibilità di combattere è rappresentata da una spada rossa sul ritratto del personaggio che incontri: se decidi di non combattere, clicca sulla bocca. In caso contrario, dopo aver cliccato sulla spada, non puoi più tornare indietro: quando avrai scelto un'arma dall'inventario, il combattimento avrà automaticamente inizio.

Responsabile Comunicazione Italia Sita Trini Castelli

Responsabile PR./Eventi Italia Simona Portigliotti

Per informazioni contattare:

Microids Italia S.r.l.

E-mail: sales.it@microids.com

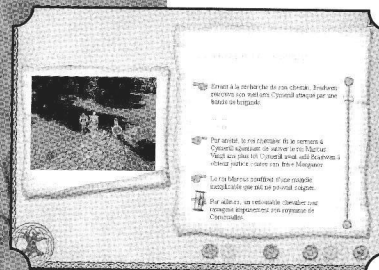
Come si combatte



Il Libro delle gesta:

La leggenda di Bradwen fu scritta da Foulque, un cronista medievale; egli sarà la tua guida attraverso l'intera avventura (mentre la vivrai, sarai tu stesso a scrivere la leggenda). Tutti gli avvenimenti più importanti saranno registrati da Foulque nel suo Libro delle gesta. Ci sono due modi per accedere al volume: puoi leggere le Avventure di Bradwen come se fossero un romanzo o rivedere alcune scene importanti che ti hanno visto protagonista (per rinfrescarti la memoria). Non dimenticare che il Libro delle gesta è anche un prezioso aiuto per il completamento dell'avventura! Un riassunto delle avventure precedenti di Bradwen si trova

all'inizio del libro. Per accedere al volume, clicca sull'icona a forma di libro sulla barra dell'interfaccia e scegli il tipo di avventura (diverà di colore rosso). A questo punto, per riprodurre un evento passato, clicca sulla mano a sinistra delle righe di testo relative. Per fermare il replay e tornare al gioco, fai clic col tasto destro del mouse. A volte, durante una partita, le pagine del libro si voltano automaticamente: significa che un nuovo evento è stato inserito nel libro.



Database storico:

Bradwen - Il cavaliere di re Artù è provvisto di un database storico che include molte informazioni sulla leggenda di Artù e si costruisce man mano che procedi nell'avventura. Le nuove voci si riferiscono a incontri, posti visitati, eventi o credenze. A dire il vero, esistono due database storici: uno per il mondo celtico e un altro per il mondo cristiano, che pone le basi per l'avvento del Medioevo. Come risultato, le due modalità forniscono un punto di vista del tutto originale sulla leggenda di Artù. Per accedere al database storico durante una partita, clicca sul

crystallo verde sulla barra dell'interfaccia (quando s'illumina, una nuova voce è stata inserita nel database). Il database storico è diviso in capitoli contenenti argomenti ipertestuali. Per spostarti all'interno del database, clicca con il mouse su questi pulsanti: Argomento successivo, Ultimo argomento, Capitolo precedente, Capitolo seguente, Torna all'elenco, Sommario, Abbandona.



EPILEPSIE – WARNUNG

Vor jeder Verwendung eines Videospiels von Ihnen selbst oder Ihrem Kind aufmerksam zu lesen.

Manche Personen neigen zu epileptischen Anfällen oder verlieren beim Anblick gewisser blinkender Lichtarten oder Lichtquellen unserer täglichen Umgebung das Bewußtsein. Diese Personen setzen sich der Gefahr von Anfällen aus, wenn sie gewisse Fernsehbilder anschauen oder auch gewisse Computerspiele spielen. Solche Phänomene können selbst dann auftreten, wenn die betroffene Person keine diesbezügliche medizinische Vergangenheit hat oder niemals einen epileptischen Anfall hatte. Wenn Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie in Gegenwart von Lichtstimulationen bereits mit Epilepsie verbundene Symptome gezeigt haben, wenden Sie sich vor jeder Verwendung an Ihren Arzt. Wir raten den Eltern, Ihren Kindern gegenüber aufmerksam zu sein, wenn sie Computerspiele spielen. Wenn Sie selbst oder Ihr Kind folgende Symptome aufweisen: Schwindel, Sehstörungen, Anspannung der Augen oder der Muskeln, Bewußtlosigkeit, Orientierungsstörung, ungewollte Bewegung oder Konvulsion, hören Sie sofort mit dem Spiel auf und wenden sich an Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen, die bei Verwendung eines Videospiels auf jeden Fall zu treffen sind:

- Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in ausreichender Entfernung zum Monitor und so weit die Anschlußsnur es erlaubt.
- Computerspiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm spielen. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder es Ihnen an Schlaf mangelt.
- Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Machen Sie während des Spiels einmal stündlich Pausen von zehn bis fünfzehn Minuten.

König Artus

Installation:

Legen Sie CD-ROM 1 von König Artus - Kapitel II in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wir empfehlen Ihnen, DirectX 7.0 zu instal-

lieren, sofern es nicht auf Ihrem Rechner vorhanden ist. Fahren Sie Ihren Rechner nach der Installation von DirectX 7.0 neu hoch, bevor Sie König Artus - Kapitel II starten.

Deinstallation:

Um König Artus - Kapitel II zu deinstallieren, öffnen Sie das Startmenü von Windows, klicken König Artus - Kapitel II unter

Programme an und wählen die Option „König Artus - Kapitel II deinstallieren“.

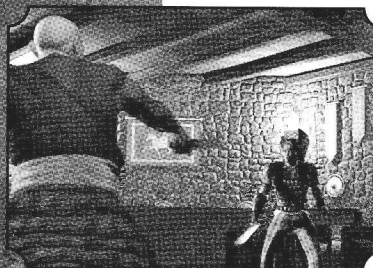
Die Geschichte:

In Bradwens zweitem Abenteuer geht es um Merlins Geheimnis. Doch keine Sorge, falls Sie den ersten Teil, Die Ritter der Tafelrunde, nicht kennen: König Artus - Kapitel II lässt sich auch ohne jede Vorkenntnis hervorragend spielen. König Artus - Kapitel II: Merlins Geheimnis entführt Sie in die Ritterwelt von Artus' sagenumwobener Tafelrunde. Wir sind im England des 6. Jh.s. Hier leben die Männer und Frauen, die Jahrhunderte später Chrétien de Troyes und Sir Thomas Malory zu ihren berühmten Artuserzählungen inspirieren werden. Entdecken Sie das geheimnisvolle Britannien der Feen, Riesen und Drachen. Erleben Sie den Spuk der Geister in Englands düsteren Urwäldern, während der Leibhafuge inmitten römischer Stadtruinen seine

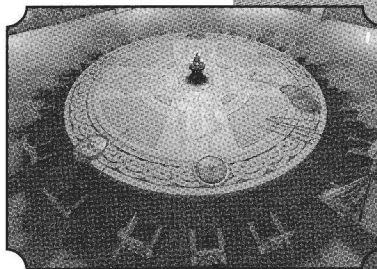
finsteren Pläne ausbrütet... Sie übernehmen die Rolle von Bradwen, dem unehelichen Sohn des Königs der Atrebaten. Nach dem Tod Ihres Vaters wurden Sie, der rechtmäßige Erbe des Throns, von Ihrem Halbbruder Morganor vom Hofe verbannt. Sie haben jedoch ein Komplott aufgedeckt, das Morganor gegen Hochkönig Artus schmiedete. Es gelang Ihnen, den Plan zu vereiteln und Artus' Vertrauen zu erwerben. Nachdem Sie Morganor schließlich im Duell besiegt hatten, bot Artus Ihnen die Königswürde der Atrebaten an. Zu Spielbeginn kehren Sie als Bradwen endlich in Ihr Königreich zurück.

**MINIMAL
KONFIGURATION:**
PII 300, 64 MB + 3D-
Grafikkarte (8 MB) +
Win95 oder höher

**EMPFOHLENE
KONFIGURATION:**
PII 350, 64 MB + 3D-
Grafikkarte (8 MB)



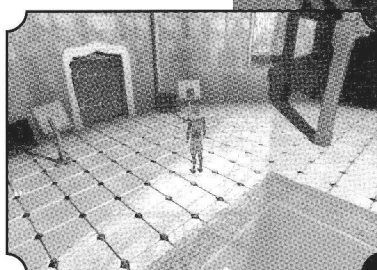
Im 6. Jahrhundert:



Im 6. Jh. n. Chr. hieß England noch Britannien. Zu Beginn der christlichen Zeitrechnung von den Römern besetzt, wurde das Land Jahrhunderte später Opfer einer weiteren Invasion: Als die Barbaren nach Britannien übersetzten, flohen die römischen Legionen. Zurück blieb ein vormals blühendes Land. Britannien erbebt unter der wü-

ten Barbarenherrschaft. Nur ein Gesetz galt noch, das des Stärkeren, und so wurde Britannien unbarmherzig ausgeplündert, seine fruchtbaren Felder zerstört. Doch dann geschah ein Wunder. Unter dem Banner von Artus besiegten die Britannier die Sachsen in der entscheidenden Schlacht von Mount Badon. Seither regiert Artus als Hochkönig des befriedeten Britanniens. Ein goldenes Zeitalter ist angebrochen. Durch nichts wird es so sehr verkörpert wie durch die Ritter der königlichen Tafelrunde. Und Sie gehören dazu.

Bradwen am Scheideweg:



In König Artus - Kapitel II haben Sie die Wahl zwischen zwei grundverschiedenen Wegen. Sie entscheiden, ob Sie Bradwen als Krieger verkörpern möchten, der im keltischen Geist und druidischen Glauben erzogen wurde. In diesem Fall wird der Zauberer Merlin

Ihr Mentor und die Feen sind Ihre Verbündeten. Oder Sie schlüpfen in die Rolle Bradwens als in römischer Tradition aufgewachsenen, christlichen Ritters. Es ist Ihre Wahl. Treffen Sie sie vor Spielbeginn. Beide Wege führen Bradwen zu Schlüsselerlebnissen. Er entdeckt die ritterlichen Ideale seiner Zeit und zwei grundverschiedene Welten - die untergehende der Kelten und die aufstrebende christliche Welt des nahenden Frühmittelalters.

Der Ehrenkodex der Ritter:



Ob als Druiden oder als Christ - auf beiden Wegen müssen Sie den ritterlichen Ehrenkodex unbedingt beachten. Bestehen Sie die Feuerproben, die das Schicksal Ihnen auferlegt und denken Sie daran, dass der kürzeste Weg nicht unbedingt der Beste sein muss... Ihre Ehre wird immer wieder geprüft. Widerstehen

Sie der Versuchung oder wählen Sie den leichtesten Ausweg? Entscheiden Sie sich zwischen Ihrer Ritterlichkeit und dem Weg des geringsten Widerstandes... Der treue Corwyn steht Ihnen während Ihres gesamten Abenteuers zur Seite. Seine Anmerkungen werden Ihnen weiterhelfen.



So reisen Sie durchs Land:

Im Laufe der Geschichte erhalten Sie Gelegenheit, Britanniens Regionen und Schauplätze zu erforschen: das Königreich der Atrebat, Cornwall und natürlich das legendäre Schloss Camelot ... Sie reisen mit Hilfe der Einträge im Reiseinventar von einem Ziel zum anderen. Sobald das Symbol

einer Region oder eines Ortes im Reiseinventar eingeblendet ist, können Sie sich mit einfachem Mausklick auf das Symbol an diesen Ort oder in dieses Gebiet begeben. Denken Sie aber daran, dass Bradwen nur zu Pferd von einer Region zur anderen reisen kann. Zu Fuß erreicht er kein fremdes Königreich.

Sobald Sie eine Region erreicht haben, können Sie innerhalb des Gebietes zu Fuß oder zu Pferd weiterreisen. Der Übergang von Reiten zu Gehen und umgekehrt erfolgt dabei automatisch: Wenn Sie einen für das Abenteuer wichtigen Schauplatz erreicht haben, steigt Bradwen ohne Ihr Zutun vom Pferd ab. Nicht alle bedeutenden Orte sind schon zu Spielbeginn zugänglich. Bradwens Reiseziele werden erst im Laufe seines Abenteuers zahlreicher. Zu Pferd kann Bradwen sich nur zwischen Orten bzw. Regionen bewegen. Als Reiter kann er keine weiteren Handlungen ausführen. Wandert Bradwen jedoch von einem Schauplatz zum anderen, stehen ihm alle üblichen Handlungsmöglichkeiten offen. Wählen Sie Ihre Reiserichtung mit den Pfeiltasten Ihrer Tastatur und halten Sie eine oder mehrere Tasten gedrückt, um sich fortzubewegen. Gleich, ob beritten oder zu Fuß, Sie können zwischen zwei Reisegeschwindigkeiten (Gehen bzw. Laufen/Galopp) wählen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um von einer

Geschwindigkeit zur anderen zu wechseln. Ihre Landkarte hilft Ihnen auf Reisen innerhalb der Regionen. Um eine Karte aufzurufen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol. Die Landkarte zeigt Ihnen den zeitigen Aufenthaltsort, sowie weitere wichtige Schauplätze und die Routen dorthin an.

Zur Erinnerung:

- Reisen zwischen Regionen: mittels Symbol im Reiseinventar.
- Bradwen zu Pferd: dient einzig dem Reisen, keine sonstigen Handlungen möglich.
- Bradwen zu Fuß: alle Handlungen (Gespräche führen, Gegenstände und Umgebung manipulieren) möglich.
- Ob zu Pferd oder zu Fuß - Sie können mit der Umschalttaste zwischen zwei Reisegeschwindigkeiten wählen.



Erkunden Sie die Welt:

Drücken Sie an beliebiger Stelle im Spiel die Leertaste, um Ihre Umgebung zu untersuchen. Sie lösen damit vielleicht einen Kommentar oder eine Handlung aus (etwa: Bradwen erhält einen

Gegenstand). Vielleicht geschieht auch gar nichts! Um seine Umgebung erkunden zu können, muss Bradwen anhalten und sich mit Blickrichtung zum Objekt seines Interesses stellen.

Türen öffnen:

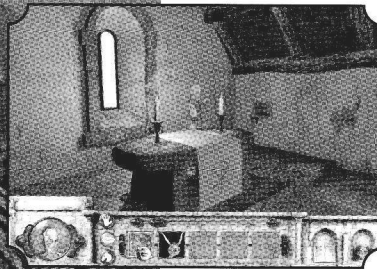
Stellen Sie sich direkt vor eine Tür und drücken Sie die

Leertaste. Jetzt geht die Tür auf.

Gespräche führen:

Sie können sich nur zu Fuß mit anderen unterhalten. Dabei müssen Sie stillstehen: Schon die Höflichkeit verbietet es, im Gehen oder gar Laufen mit anderen zu sprechen. Diese Regel gilt für sämtliche Handlungen. Sie können sich nicht gleichzeitig fortbewegen und etwas anderes tun. Sie müssen anhalten, um eine Handlung auszulösen. Natürlich müssen Sie Ihr Gegenüber zudem anschauen, wenn Sie sich mit ihm unterhalten möchten. Im Laufe Ihres Abenteuers sammeln Sie Hinweise,

die wiederum zu Gesprächsthemen werden. Die erhaltenen Hinweise sind im Hinweisinventar aufgeführt. Hinweise, die Sie im Gespräch verwenden können, sind hell markiert; alle anderen bleiben grau schattiert. Überflüssig gewordene Hinweise werden automatisch aus der Liste gelöscht.



Wenn Sie einem möglichen Gesprächspartner begegnen, erscheint unten links im Bild ein Fenster mit seinem Porträt. Klicken Sie es an, um ein Gespräch einzuleiten. Mit weiteren Klicks auf das Porträt führen Sie die Unterhaltung fort. Wenn der Mauszeiger auf dem Bild rotiert, müssen Sie das Gespräch durch einen weiteren Klick fortführen. Bleibt der Mauszeiger dagegen unbewegt, können Sie die Unterhaltung beenden, indem Sie weitergehen (oder -laufen). Andernfalls können Sie mit

Rechtsklick Ihr Inventar aufrufen und so mit Ihrem Gesprächspartner in Wechselbeziehung treten.

Zur Erinnerung:

- Klicken Sie auf das Bild Ihres Gegenübers, um ein Gespräch zu beginnen.
- Klicken Sie bei rotierendem Mauszeiger auf das Bild, um das Gespräch fortzuführen.
- Öffnen Sie das Inventar mit Rechtsklick.

So verwalten Sie Ihr Inventar:



Während Ihres Abenteuers sammeln Sie zahlreiche Gegenstände und Hinweise, und haben immer wieder neue Reiseziele. Jedes Mal, wenn etwas Neues hinzukommt, erscheint ein entsprechendes Symbol oben links im Bild. Zielorte können nur bestimmt werden, wenn Bradwen zu Pferd reist. Hinweise lassen sich nur in Gesprächen mit anderen verwenden. Gegenstände können von Bradwen nur benutzt werden, wenn er zu Fuß unterwegs ist. Um einen Gegenstand einzuset-

zen, müssen Sie einfach stehen bleiben und sein Symbol anklicken. Gegenstände, die Sie hergegeben haben oder die überflüssig geworden sind, werden automatisch aus Ihrem Inventar entfernt.

Mit Rechtsklick blenden Sie die Symbolleiste ein bzw. aus.

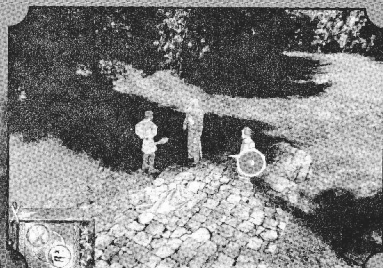
- Das Gegenstandsinventar (hier einfach: Inventar) wird durch eine Hand dargestellt.
- Das Hinweisinventar wird durch einen Mund dargestellt.
- Das Reiseinventar wird durch ein Pferd dargestellt.

Wenn es zum Kampf kommt:

Bradwen muss es mit zahlreichen Gegnern aufnehmen, um seine Reisen mit Erfolg zu krönen. Als Ritter kann er nicht einfach aus Übermut jeden, dem er begegnet, angreifen. Nur Feinden muss er trotzen - und zur Waffe greifen. Sie können eine Auseinandersetzung beginnen, wenn das Kampfsymbol - ein rotes Schwert - im Bild erscheint. Wenn Sie sich zum Kampf entschließen, dürfen Sie die Waffe wählen. Diese Wahl kann über Sieg oder Niederlage entscheiden; treffen Sie sie also sorgfältig. Denken Sie daran, dass einige Gegner selbst

dem tapfersten Ritter überlegen sein können. Beachten Sie auch Gerüchte über Ihre Feinde, um deren Stärke rechtzeitig einschätzen zu können. Das Kampfsymbol erscheint über dem Bild Ihres Gegenübers. Klicken Sie auf das Mundsymbol, wenn Sie eine friedliche Begegnung wünschen. Klicken Sie andernfalls auf das rote Schwert. Nun gibt es kein Zurück. Ihr Inventar wird eingeblendet und Sie können eine Waffe wählen, indem Sie sie anklicken. Der Kampf läuft nun automatisch ab und bald ist der Sieger ermittelt...

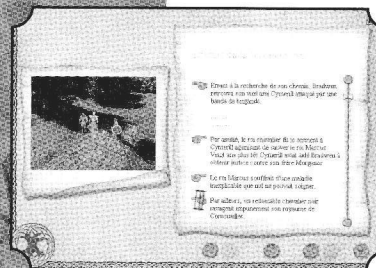
Detail des Kampfbildschirms



Die Chronik:

Die Sage von Bradwen wird von Foulque, einem Chronisten des Mittelalters, erzählt. Er begleitet Sie auch durch Ihr Abenteuer. So erleben Sie nicht nur eine epische Geschichte, sondern auch Bradwens Legende. Jede bedeutende Handlung wird von Foulque aufgezeichnet und in seiner Chronik für die Nachwelt erhalten. Sie können die Chronik auf zwei Arten nachschlagen. Zum einen können Sie Foulques Erzählungen wie einen Roman über den Helden Bradwen lesen. Zum anderen können Sie anschließend jene Schlüsselszenen, die Sie bereits erlebt haben, nachspielen. So bleibt Ihnen der Ablauf der Geschichte immer frisch im Gedächtnis. Betrachten Sie die Chronik als Spielhilfe für Ihr Abenteuer! Am Anfang der Chronik sind die Ereignisse von Bradwens erstem Abenteuer zusam-

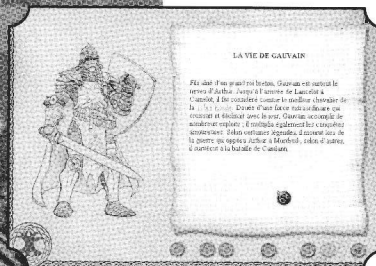
mengefasst. So erfahren Sie, was er zuvor in Britannien erlebt hat. Klicken Sie das Buchsymbol in der Symbolleiste an, um die Erzählung einzublenden und wählen Sie einen Abschnitt. Der aktuelle Abschnitt Ihres Abenteuers ist rot unterlegt. Klicken Sie die Hand links vom Text an, um zurückliegende Ereignisse nachzuspielen. Sie können diese Episoden jederzeit mit Rechtsklick abbrechen. Von der Chronik aus gelangen Sie direkt ins Spiel zurück. Im Laufe des Abenteuers wird zuweilen automatisch weitergeblättert. Damit wird ein neuer Eintrag in die Chronik angezeigt - etwas Wichtiges hat sich ereignet.



Die Datenbank:

König Artus - Kapitel II ist mit einer umfangreichen Datenbank ausgestattet. Hier können Sie alles Wissenswerte rund um die Artussage nachlesen. Die Datenbank baut sich im Laufe Ihres Abenteuers auf. Neue Einträge illustrieren Begegnungen, besuchte Orte und Erlebnisse oder auch die Glaubensrichtungen der damaligen Zeit. Tatsächlich gibt es zwei Datenbanken: eine über die keltische Gedankenwelt und eine über die der Christenheit im nahenden Frühmittelalter. So erhalten Sie spannende Hintergrundinformationen über beide Wege, die der künftige König Bradwen einschlagen kann. Jeder bietet eine andere Sicht der Artussage. Sie können die Datenbank vom Spielmenü aus öffnen. Klicken Sie einfach die grüne

Kugel in der Symbolleiste an. Erhält sich die Kugel während des Spiels, ist ein neuer Eintrag angelegt worden. Die Datenbank ist nach Themen unterteilt. Jedes Thema wird in einem oder mehreren Einträgen behandelt, die durch Hyperlinks miteinander verbunden sind. So gelangen Sie mit der Maus bequem von einem Text zum anderen. Außerdem können Sie folgende Optionen anklicken: Nächster Eintrag - Voriger Eintrag - Geschichte vor - Geschichte zurück - Zurück im Handlungsbaum - Inhaltsverzeichnis - Beenden



WAARSCHUWING VOOR EIGENAARS VAN EEN TELEVISIEAPPARAAT MET GROOT PROJECTIESCHERM

Niet-bewegende of stationaire beelden kunnen de beeldbuis van uw televisieapparaat onherstelbaar beschadigen door voor altijd de lichtgevende verfstof te fixeren. Om die reden is het af te raden vaak of langdurig videospelletjes op televisieapparaten met groot projectiescherm te spelen.

WAARSCHUWING BETREFFENDE EPILEPSIE

Lees voor het gebruik van een videospel deze tekst of laat het uw kind lezen. Sommige personen kunnen een epilepsie-aanval krijgen of het bewustzijn verliezen bij het zicht van bepaalde knipperende lichten of vaak voorkomende elementen in onze dagelijkse omgeving. Deze personen kunnen een aanval krijgen wanneer zij bepaalde televisiebeelden zien of bepaalde videospelletjes spelen. Dit verschijnsel kan zich zelfs manifesteren wanneer men geen medische voorgeschiedenis heeft of nimmer een epilepsie-aanval heeft gehad.

Indien uzelf of een lid van uw gezin reeds eerder last heeft gehad van met epilepsie verband houdende symptomen (aanval of bewusteloosheid) bij prikkelingen door licht, raadpleeg dan uw huisarts alvorens dit spel te spelen.

Wij raden de ouders aan hun kinderen goed in de gaten te houden wanneer zij een videospelletje spelen. Als uw kind of uzelf één van de navolgende symptomen heeft: duizeligheid, problemen met het gezichtsvermogen, samentrekken van de ogen of de spieren, bewusteloosheid, oriënteringsproblemen, ongecontroleerde bewegingen of stuiptrekkingen, staak dan onmiddellijk het spel en raadpleeg een arts.

DE NAVOLGENDE VOORZORGSMATREGELEN DIENT U ALTIJD BIJ HET SPELEN VAN EEN VIDEO-SPELLETJE TE NEMEN.

Zit niet te dicht op het beeldscherm. Blijf zo ver van het televisiescherm af als het verbindingssnoer toelaat. Gebruik de video-spelletjes bij voorkeur op een klein formaat beeldscherm. Speel niet wanneer u vermoeid bent of aan slaapgebrek lijdt. Zorg ervoor dat de ruimte waarin u speelt goed verlicht is. Las tijdens het spelen ieder uur een pauze van tien tot vijftien minuten in.

Ridders van de Ronde Tafel

Het spel installeren:

Plaats cd-rom 1 van Arthur's Knights 2 in het cd-romstation en volg de aanwijzingen. Je wordt aangeraden de stuurprogram-

ma Directx 7.0 te installeren waarna je eerst je pc opnieuw moet opstarten voordat je met een spel kunt beginnen.

Het spel verwijderen:

Om Arthur's Knights 2 te verwijderen, ga je in het menu Start naar Programma's en

selecteer je Arthur's Knights 2. Klik vervolgens op Arthur's Knights 2 verwijderen.

Het avontuur:

Het Geheim van Merlijn is het tweede deel van de avonturen van Bradwen. Je kunt dit spel spelen zonder het eerste deel. De oorsprong van Excalibur, te hebben gespeeld.

In Arthur's Knights kun je de mythe van het ridderschap ontrafelen aan de hand van een van de beroemdste legendes, die van Koning Arthur en zijn ridders. Met dit avontuur ga je terug naar de historische omgeving van de Arthur-legende, het Engeland van de zesde eeuw waarin mannen en vrouwen leefden die eeuwen later Chretien de Troyes en Thomas Malory zouden inspireren tot het schrijven van ridderverhalen. Ontdek deze eeuw met al zijn (bij)geloven en feen, reuzen en draken die de donkere wouden bevol-

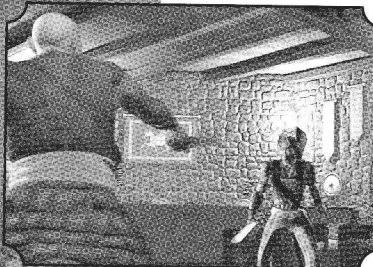
ken, terwijl de duivel snode plannen smeedt in de ruïnes van Romeinse steden. Jij bent Bradwen, de onwettige zoon van de koning van de Atrebaten. Na de dood van je vader ben je verbannen door je halfbroer Morganor, de wettige troonopvolger. Je hebt een complot ontdekt van Morganor tegen koning Arthur, maar je hebt de plannen van je halfbroer weten te vrijdelen en hebt daarmee het vertrouwen van Arthur gewonnen. Nadat je Morganor in een duel hebt verslagen, biedt Arthur je de troon van het koninkrijk der Atrebaten aan. Als het spel begint, keert Bradwen eindelijk terug naar zijn koninkrijk.

MINIMALE SYSTEEM- VEREISTEN:

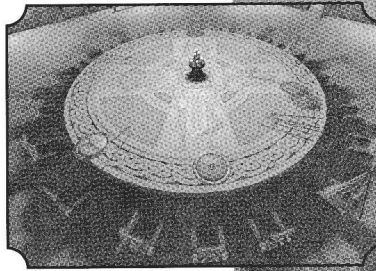
PII 300, 64 MB + 3D-
kaart (van 8 MB) + ten
minste Win95

AANBEVOLEN SY- STEEMVEREISTEN:

PII 350, 64 MB + 3D-
kaart (8 MB)



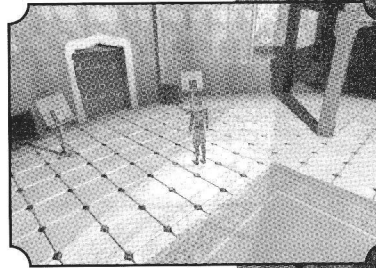
Brittannië in de 6e eeuw:



In de zesde eeuw heette Engeland nog Brittannië. Aan het begin van onze jaartelling veroverden de Romeinen Brittannië, maar zij verlieten het eiland weer na de invasies van de barbaren. Zonder de bescherming van de Romeinse legioenen stonden de

provincies van Brittannië machteloos tegenover de barbaren. In het totaal verwoeste land gold alleen het recht van de sterkste. Toch wisten de Britten, onder leiding van Arthur en zijn ridders, de Saksen te verslaan in de slag bij Mount Badon. Sindsdien is de rust weergekeerd in Brittannië en begint een nieuwe gouden eeuw onder de hoede van de beroemde Arthur's Knights, waar jij er een van bent.

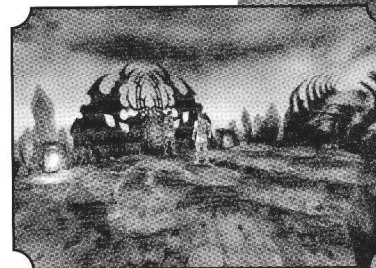
De twee wegen van Bradwen:



In Arthur's Knights kun je kiezen tussen twee avonturen. In het eerste ben je Bradwen de strijder, opgegroeid met de Keltische tradities en geloven. Merlijn is je gids en de feeën zijn je bondgenoten. In het tweede avontuur ben je

Bradwen de veldheer, opgegroeid met de Romeinse tradities en het christelijk geloof. Aan het begin van het spel kies je de weg die je wilt volgen. De twee avonturen zijn een soort initiatieperiode waarin Bradwen de ridderlijke idealen leert kennen in twee verschillende werelden: de oude Keltische wereld die ten einde loopt en de nieuwe wereld, het begin van de Middeleeuwen.

De ridderlijke erecode:



Welke weg je ook kiest, je moet ten allen tijde de ridderlijke erecode respecteren. De obstakels die je op je weg tegenkomt, moet je overwinnen met het ridderlijk ideaal in het achterhoofd. De kortste weg is niet altijd de beste. Soms zal je ergevoel op de

proef worden gesteld. Als je bezwijkt voor de verleiding, zul je het doel snel bereiken. Je zult een keuze moeten maken tussen gemak en eer. Gedurende het hele avontuur zal Corwyn, je schildknaap, aan je zijde staan. Zijn opmerkingen zijn vaak zeer waardevol.



Hoe reis je rond:

In dit avontuur verken je diverse gebieden in het oude Engeland, waaronder de koninkrijken van de Atrebaren, Cornwall, Camelot... Je verplaatst je van het ene gebied naar het andere door middel van de kaart met bestemmingen in de reisinventaris. Als in de reisinventaris een picto-

gram staat dat een gebied voorstelt, hoef je er alleen maar op te klikken om automatisch naar dat gebied te worden gebracht. Let op: om van het ene gebied naar het andere te reizen moet Bradwen te paard gaan. Te voet kan hij niet van het ene naar het andere land reizen.

Eenmaal in een gebied aangekomen, kun je te voet of te paard reizen. Het op- en afstijgen gebeurt automatisch: zodra Bradwen op een belangrijke plaats in het spel aankomt, stijgt hij af. Let op: niet alle belangrijke plekken zijn meteen toegankelijk vanaf het begin van het spel. Bradwen zal in de loop van het avontuur toegang krijgen tot meer belangrijke plaatsen. Te paard kan Bradwen alleen van de ene naar de andere plek rijden. Er is dan geen interactie mogelijk. Te voet kan Bradwen alle handelingen verrichten. Met behulp van de pijltoetsen op het toetsenbord kun je de richting aangeven waarin Bradwen zich moet begeven. Druk een of meerdere toetsen in om vooruit te gaan. Je kunt kiezen tussen lopen en rennen. Gebruik de Shift-toets om tussen beide opties te schakelen. Om je beter te kunnen oriënteren tijdens het reizen kun je gebruikmaken van een kaart. Je krijgt toegang tot de kaart door op het pictogram

te klikken dat het gebied weergeeft. De kaart geeft aan waar je je precies bevindt in het gebied en wat de belangrijke plaatsen en toegangswegen zijn.

Onthoud dit goed:

- Om naar een ander gebied te reizen gebruik je de reisinventaris.
- Te paard kan Bradwen zich alleen maar verplaatsen, meer niet.
- Te voet kan Bradwen alle mogelijke handelingen verrichten en is er interactie mogelijk met personages, de omgeving en voorwerpen.
- Te paard en te voet kun je kiezen tussen lopen en rennen met behulp van de Shift-toets.



Hoe ga je op onderzoek uit:

Je kunt op elk gewenst moment de omgeving verkennen door op de spatiebalk te drukken. Soms verschijnt er een opmerking of krijg je

een voorwerp, maar soms gebeurt er ook helemaal niets! Let op: Bradwen moet stilstaan en in de richting kijken van hetgeen je wilt onderzoeken.

Hoe open je deuren:

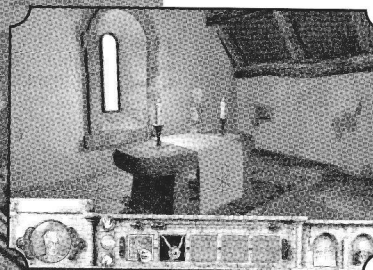
Je opent deuren door ervoor te gaan staan en op de spatiebalk

te drukken.

Hoe kun je praten:

Je moet te voet gaan om te kunnen praten met mensen die je tegenkomt. Je moet bovendien stilstaan. Het is onmogelijk om tegelijkertijd te praten en te lopen. Let op: dit geldt voor alle handelingen. Je kunt niet lopen en handelen tegelijkertijd. Je moet stilstaan voordat je actie kunt ondernemen. Ten slotte moet je iemand aankijken om ermee te kunnen praten. Tijdens het avontuur kun je aanwijzingen verzamelen die

onderwerp van gesprek zijn. Beschikbare aanwijzingen verschijnen in de inventaris met aanwijzingen. De bruikbare aanwijzingen tijdens een ontmoeting zijn gemarkeerd; de overige worden grijs afgebeeld. Een aanwijzing die niet meer bruikbaar is, verdwijnt automatisch.



Als je iemand ontmoet waarmee je kunt praten, verschijnt linksonder zijn of haar portret. Klik op het portret om een gesprek te beginnen. Om door te gaan met het gesprek klik je weer op het portret. Als de cursor boven het portret draait, moet je het gesprek voortzetten. Zodra de cursor stilstaat, kun je het gesprek afbreken door weg te lopen. Je kunt ook de inventaris openen door met de rechter muisknop te

klikken en zo met je gesprekspartner verder te praten.

Onthoud dit goed!

- Klik op het portret om het gesprek te beginnen.
- Klik met de draaiende cursor op het portret om het gesprek te vervolgen.
- Klik met de rechter muisknop om de inventaris te openen.

Hoe gebruik je de inventaris:



Tijdens het avontuur kun je allerlei voorwerpen, aanwijzingen of reisbestemmingen bemachtigen. Zodra je een van deze zaken bemachtigt, verschijnt linksboven een pictogram dat aangeeft wat je hebt verkregen. Je kunt reisbestemmingen alleen gebruiken als Bradwen te paard is. Aanwijzingen kun je alleen gebruiken als Bradwen in gesprek is met iemand. Voorwerpen kun je alleen gebruiken als Bradwen te voet is. Om een voorwerp te kunnen

gebruiken, moet je stilstaan en op het bijbehorende pictogram klikken. Een voorwerp dat is weggegeven of onbruikbaar is geworden, verdwijnt automatisch uit de inventaris.

Door met de rechter muisknop te klikken kun je de interfacebalk openen en sluiten.

- De inventaris met voorwerpen wordt afgebeeld door een hand.
- De inventaris met aanwijzingen wordt afgebeeld door een mond.
- De inventaris met reisbestemmingen wordt afgebeeld door een paard.

Hoe kun je vechten:

Bradwen moet het opnemen tegen vele tegenstanders om zijn zoektocht te voltooien. Maar Bradwen is een ridder. Dat betekent dat hij niet voor zijn plezier iemand mag aanvallen. Hij mag alleen vechten tegen zijn vijanden. Je kunt een gevecht beginnen wanneer het gevechtspictogram verschijnt. Zodra je hebt besloten de strijd aan te gaan moet je een wapen kiezen. Deze keuze is van levensbelang: het betekent het verschil tussen een overwinning of een nederlaag. Let op: je bent een dappere ridder maar sommige

tegenstanders zijn sterker dan jij. Luister goed naar de verhalen die de ronde doen over je vijanden: zo kom je hun sterke kanten te weten. Zodra er een rood zwaard verschijnt boven het portret van de persoon waarmee je spreekt, kun je hiermee vechten. Als je niet wilt vechten, klik je op de mond. Zodra je op het zwaard klikt, is er echter geen weg terug. Je kiest vervolgens, uit de inventaris die verschijnt, een wapen door op het betreffende pictogram te klikken. Het gevecht begint... maar hoe zal het eindigen?

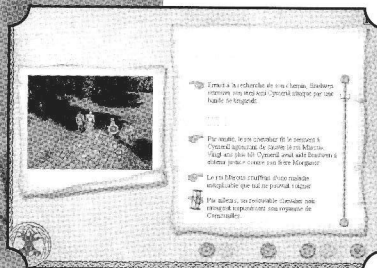
Hoe kun je vechten:



Het boek van Avonturen

De legende van Bradwen is geschreven door Foulque, een kroniekschrijver uit de Middeleeuwen. Foulque zal je gids zijn gedurende het hele avontuur. Terwijl jij het avontuur beleeft, wordt de legende van Bradwen ook opgeschreven. Alle belangrijke gebeurtenissen worden namelijk door Foulque vastgelegd in het Boek van Avonturen. Je kunt het boek op twee manieren gebruiken. Ten eerste kun je de avonturen van Bradwen als een roman lezen. Ten tweede is het mogelijk om belangrijke scènes uit het spel nogmaals te spelen om je geheugen op te frissen. Denk eraan dat het boek er is om je te helpen. Voorin het boek vind je een samenvatting van eerdere avonturen van Bradwen. Je opent het boek

door op het pictogram van het boek te klikken in de interfacebalk. Selecteer de zoektocht die je wilt raadplegen. De huidige zoektocht wordt rood weergegeven. Nu kun je voor de huidige zoektocht, een eerdere gebeurtenis nogmaals spelen door op de hand links naast de tekst te klikken. Onderbrek de gebeurtenis door met de rechter muisknop te klikken. Door het boek te sluiten, keer je terug naar het spel. Tijdens het spel slaan de bladzijden van het boek soms automatisch om, hetgeen betekent dat een nieuwe gebeurtenis aan het boek is toegevoegd.



De historische database:

Arthur's Knights beschikt over een database. Hierin vind je informatie over talrijke aspecten van de Arthur-legende. De database breidt zich uit gedurende het spel. Nieuwe bladen vermelden ontmoetingen, bezochte plaatsen, gebeurtenissen of (bij)geloven uit die tijd. Het spel bevat eigenlijk twee databases: een voor de Keltische wereld en een voor de nieuwe wereld die begint met de Middeleeuwen. Zo biedt elk van de twee wegen een ander perspectief op de Arthur-legende. Je opent de database vanuit het spelmenu. Klik op de groene bol in de interfacebalk om naar het spel-

menu te gaan. Als de groene bol oplicht tijdens het spel betekent dit dat er een nieuw blad aan de database is toegevoegd. De database is verdeeld in thema's die zelf weer zijn onderverdeeld in bladen met hyperlinks. Met behulp van de muis blader je door de database. De knoppen die worden gebruikt zijn: Volgend blad - Vorig blad - Vooruit in de geschiedenis - Terug in de geschiedenis - Terug naar het overzicht - Index - Stoppen



WARNING TO OWNERS OF WIDE SCREEN PROJECTION TV'S

Fixed or stationary images can do irreversible damage to the cathode tube of your TV by marking definitively with luminophores. This is the reason we recommend that you avoid using video games repeatedly or for extended periods of time on wide screen projection TVs.

WARNING ON EPILEPSY

Read before a video game is used by you or your child.

Certain people may suffer from epileptic fits or lose consciousness after viewing certain types of blinking lights or light sources in our daily environment. These people are exposed to fits when they watch certain televised images or when they play certain video games. These phenomena may appear even if the subject has no such medical history or has never suffered from an epileptic fit beforehand.

If you or a member of your family has already suffered from symptoms linked to epilepsy (fits or loss of consciousness) in the presence of luminous stimulation, please consult your physician before use.

We recommend that parents be attentive to their children when playing video games. If you or your child show the following symptoms: dizziness, vision problems, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, orientation problems, involuntary movements or convulsion, stop playing immediately and consult a physician.

Precautions to be taken in every case when using a video game.

Do not stay too close to the screen. Play at a good distance from the television screen and as far as allowed by the connection cable.

Use video games preferably on small size screens.

Avoid playing if you are tired or if you lack sleep.

Make sure that you are playing in a well-lighted room.

When playing, take a ten to fifteen minute break every hour.

ARTHUR'S Knights

Installing the game:

Insert Arthur's Knights 2 CD no. 1 in your CD drive and follow the installation instructions. We recommend that you update your drive

to DirectX version 7.0 if you have not already done so, which means that you will have to restart your computer before playing the game.

Uninstalling the game:

To uninstall Arthur's Knights 2, click the Start button in the Taskbar, select Arthur's

Knights 2 and the option "Uninstall Arthur's Knights2."

About this adventure:

Merlin's Secret is the second volume in the adventures of Bradwen. You can play it without having already played the first volume, The Origins of Excalibur. Arthur's Knights offers you the chance to explore the lore of chivalry through the most renowned of its legends, that of Arthur and his companions of the Round Table. The adventure takes you back to 6th century Britain, the historical source of Arthurian legend and the context in which lived and struggled the men and women who were to inspire the writings of Chretien de Troyes and Thomas Malory some centuries later. You will discover this period through your encounters with peasants and nobles, their culture and beliefs, but also through your magical meetings with the faeries, giants and dragons who haunt the dark ancestral forests. All the while,

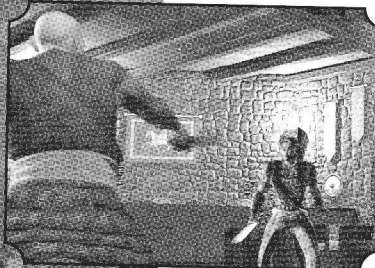
the Devil will continue to weave his web of intrigue among the ruins of Britain's once-flourishing Roman towns. You are Bradwen, the illegitimate son of the King of the Atrebrates. After the death of your father, you were banished from your lands by your half-brother, Morganor, the legitimate heir to the throne. In your last adventure, you foiled the plot which Morganor had hatched against King Arthur and won the confidence of the High King of Britain. After having defeated Morganor in a duel, Arthur has crowned you: Bradwen, King of the Atrebrates. The adventure begins again as Bradwen returns to his kingdom at long last to officially reclaim the throne.

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

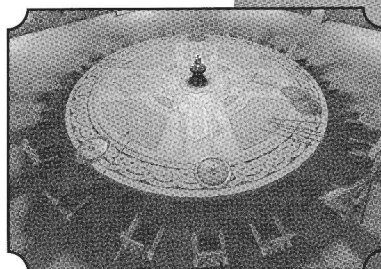
300 MHz, Pentium II, 64MB
RAM and 3D card (8MB)
running Windows 95 or later

RECOMMENDED SYS- TEM REQUIREMENTS

350 MHz, Pentium II, 64MB
RAM and 3D card (8MB)



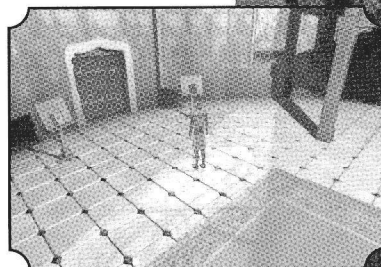
Britain in the 6th century:



In the 6th Century, England was known simply as Britain. Conquered by the Romans at the beginning of the Christian era, they soon abandoned Britain to its fate at the hands of the invading barbarian hordes. Without Rome's legions to protect them, Britain's provinces were

gradually laid to waste by these barbarians, whose only law was the survival of the strongest. However, under the command of Arthur and his knights, the Britons managed to defeat the Saxons at the battle of Mount Badon. Arthur then established peace in Britain. It was the dawn of a new golden age, upheld by the famous Knights of the Round Table—and by you, Bradwen, the newest member of this prestigious assembly.

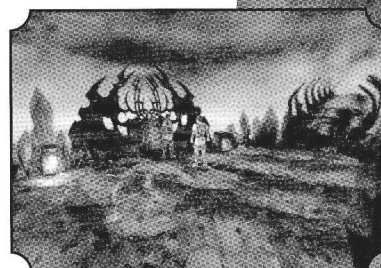
Bradwen's two paths:



Arthur's Knights 2 offers you two adventures, hence two ways to succeed in your quest. In the first adventure, you are Bradwen the warrior, brought up in the Celtic tradition with druid beliefs. Merlin will be your guide and the faeries

your allies. In the second, you are Bradwen, the Paladin, brought up with Roman traditions and in the faith of the Christian god. You choose your path at the start of the game. Both adventures are a preliminary stage, which will give Bradwen the opportunity to learn about the ideals of chivalry and the two worlds people live in, either the Celtic world drawing to its close or the other world laying the foundation for the Middle Ages.

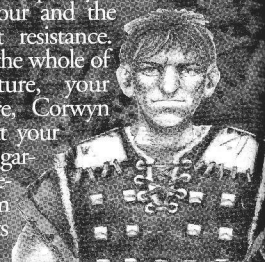
The code of chivalry:



Regardless of the path you choose, you should respect the code of chivalry. It will help you to overcome the trials you will encounter throughout your journey. Remember, the quickest route is not always the best. Your sense of honour will sometimes

be put to the test. If you give in to

temptation, you will achieve your goal easily. But, it is up to you to choose between honour and the path of least resistance. Throughout the whole of your adventure, your faithful squire, Corwyn will remain at your side. You can garner many useful hints from the comments he makes...



Exploring the game environment:

During the adventure you will explore the various regions of Britain, such as the kingdom of the Aurebates, of Cornwall and of Camelot, etc. To journey from one land to another you must use the "Destinations" icon (the horse's head) in your travel inventory. If an

icon for a particular place (e.g. an image of Avalon) is displayed in the travel inventory, just one click on the image will take you there automatically. Please note that Bradwen must be on horseback to travel from one land to another. He cannot travel these distances on foot.

Once you have reached a new land, you can ride and walk. The change from one form of transport to the other is done automatically. Whenever you reach a place that you need to explore in detail in the adventure, Bradwen dismounts from his horse. Not all the lands Bradwen will need to explore will be available at the beginning of the adventure. You will gain access to them as the game progresses. When Bradwen is on horseback, he can only move from one place to another. No other actions are possible in this mode. When on foot, he can interact normally: talk, explore, pick up items, etc.. To walk (forwards, backwards, left, right) hold down the appropriate arrow on your keyboard. To run, hold the Shift key down while directing Bradwen with the arrows. You can consult a map as necessary when you are travelling in a new land. To see the map, click on the image representing that land. Each map shows you

where you are in the land you are visiting, as well as the significant places you will need to explore and the roads leading to them.

Remember:

- Use the destination icon in the travel inventory to journey between countries.
- Bradwen is on horseback: he can travel from one place to another.
- Bradwen is on foot: he can interact with other people, his surroundings and with objects.
- Whether on horseback or foot, you can walk or run by using the Shift key to toggle between them.



Exploring your surroundings:

You can explore your surroundings at any time by pressing your Action bar. This Action may incite Bradwen to comment on whatever his is

looking at; allow him to pick up an object, or sometimes provoke nothing at all! Bradwen must be standing still and facing what you wish to explore for it to work.

Opening doors:

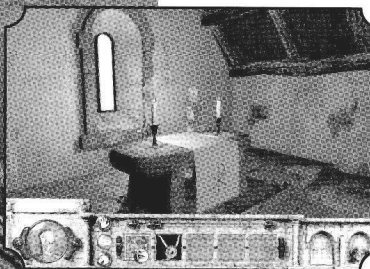
You can open doors by positioning yourself directly in front

of them, standing still and pressing the space bar.

Dialogue:

You have to be on foot to engage in conversation with another character. You also have to be standing still, as you cannot talk and move at the same time. You should note that you must be standing still in order to initiate any action. You should, of course, look at the character you wish to speak to face to face. During your quest you can also collect clues, which are also topics for conversation. The clues availa-

ble appear in the clue inventory. The clues you can use when meeting another character are highlighted, while those you cannot use are greyed out. As soon as there is no further use for a particular clue, it disappears automatically.



When you meet someone you can converse with, a panel appears with this person's portrait at the bottom left of the screen. Click on the portrait to start the conversation. You continue the conversation by clicking on the portrait. When the cursor above the portrait spins, this means that you should continue the conversation. When the cursor becomes static again, you can either end the conversation by moving away or

right-click to display the inventory and interact with the other character in a different way.

Remember the following points:

- Click on the portrait to start a conversation.
- Click on the portrait with the spinning cursor to continue the conversation.
- Right-click to display the inventory.

Using the inventory:



During your quest you can pick up various objects, clues or destinations. As soon as you have picked up one of these items, the relevant icon appears at the top left of the screen. The destinations can only be used if Bradwen is on horseback. Clues can only be used when Bradwen is talking to another character. Objects can only be used if Bradwen is on foot. To use an object

you must be standing still. Then just click on the relevant icon. An object which has been given away, or is no longer of any use, automatically disappears from the inventory.

You can right-click the interface bar to display / hide it.

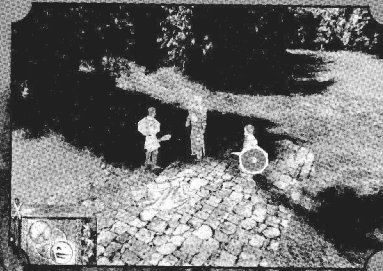
- The object inventory is represented by a hand.
- The clue inventory is represented by a mouth.
- The travel inventory is represented by a horse.

Combat:

Bradwen will face a number of opponents in his bid to accomplish his quest. As a knight, Bradwen cannot just attack anyone because he feels like it. He only has recourse to weapons to fight his enemies. You can decide whether to initiate combat when the combat icon appears on screen. Once you have decided to fight you have to select your weapon. Your choice of weapon will condition your victory or defeat. It is important to realise that although you are a valiant knight, some of your opponents will be stronger. Listen carefully for any

rumours about your enemies that might reveal their strengths and weaknesses. When a red sword appears above the portrait of a character you are speaking with, it means you can choose to fight. If you decide not to fight, click on the mouth. If you click on the sword to engage in combat, there is absolutely no way of reversing this action. You will then have to choose your weapon from the inventory which appears automatically. Once you have chosen your weapon, there's no turning back...

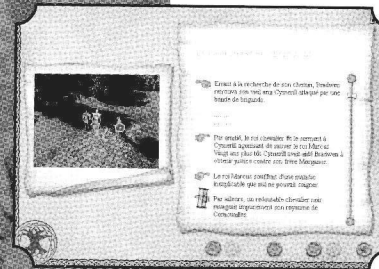
COMBAT



The book of adventures:

The legend of Bradwen was written by Foulque, a chronicler in the Middle Ages. Foulque will act as your guide throughout the whole adventure. By living the adventure, you too will write the legend of Bradwen. All of the important incidents are recorded by Foulque in his book of adventures. There are two ways to consult the book of adventures. You can read about the Adventures of Bradwen as you would a novel. And you can also replay important scenes you have been involved in. This allows you to keep events fresh in your memory. Don't forget that the book of adventures is also another means of assistance throughout your quest. A summary of Bradwen's early adventures is available right at the beginning of

the book. You can also access the book by clicking on the book icon on the interface bar. Select the moment in your adventure that you would like to review. The current adventure is highlighted in red. You can replay a past event in your current quest by clicking on the hand to the left of the relevant piece of text. Right-click to stop the event being replayed. You return to the game by quitting the book. Throughout the game, when the pages of the book of adventures turns automatically, it means that a new event has been entered in the book.

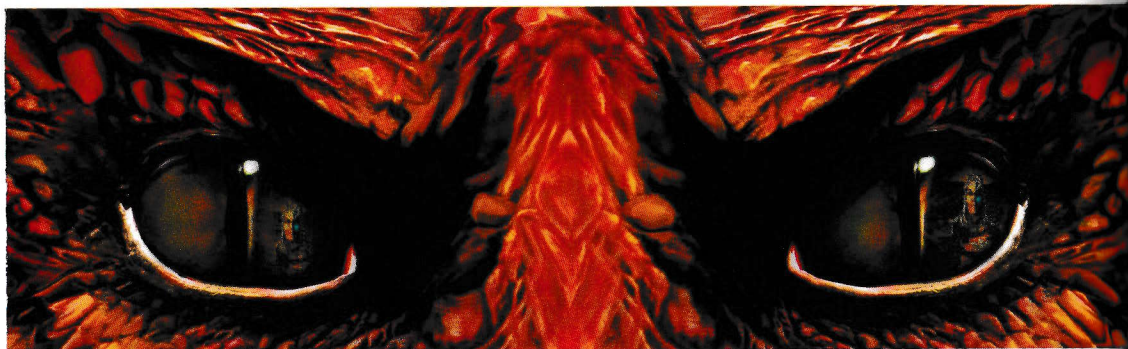


Documentary database:

Arthur's Knights 2 also comes with a documentary database. These archives are a rich source of information on Arthurian legend. The database grows as you progress in the adventure. New entries are created about the various encounters, places visited, events and even beliefs of the time. In fact, the game has two documentary databases: one for the Celtic world, and one for the world which eventually laid the foundation for the Middle Ages. As a result, the two possible paths in the game provide some original insight into Arthurian legend. You can access the documentary database via the game

menu by clicking the green crystal on the interface bar. When it lights up during the game, this means there is a new entry in the database. The documentary database is divided into topics consisting of entries with hypertext links. You can navigate through the documentary database using your mouse. The following navigation buttons are available: Next Entry, Last Entry, Next Summary, Previous Summary, Return to Directory, Index, Quit.





 wanadoo

© 2001 Cryo / Wanadoo Edition. All rights reserved.

ARTMULTIM