



Capítulo 2. Guía de supervivencia

2.1 Exploración de escenarios

¡Bienvenido a Deponia, amigo! Si quieres cumplir tu sueño de alcanzar el Eliseo tendrás que explorar cada rincón del mar de Oxido.

En cada escenario de la aventura encontrarás personajes, objetos y lugares con los que puedes interactuar. A estos elementos se les denomina puntos activos. Cuando pases el cursor del ratón sobre uno de estos puntos, será reemplazado por un icono. La imagen que muestre cada engranaje del cursor te indicará las acciones que puedes realizar con el punto activo señalado.

Por ejemplo, al situar el cursor sobre el palo de la tienda de repuestos de Doc, el engranaje grande mostrará una mano y, el pequeño, un ojo. Si pulsas con el botón izquierdo del ratón sobre este punto activo, Rufus realizará la acción principal: coger el palo. En cambio, si pulsas con el botón derecho, simplemente lo examinará.



*Es importante identificar todos los puntos activos del juego y servirte de ellos para progresar en la aventura. Si necesitas ayuda para encontrarlos todos, pulsa la **Barra espaciadora**: todos los puntos activos del escenario en el que te encuentras aparecerán señalados.*

Cursores de acción



Ir



Hablar / Examinar



Coger / Utilizar



Cambiar de escenario

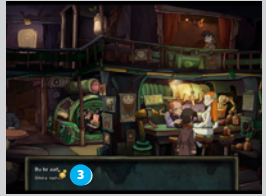
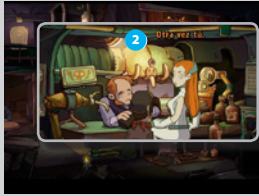
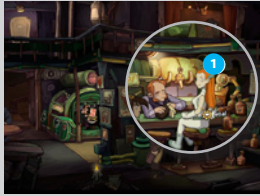
2.2 El arte de la oratoria

Rufus no se calla ni bajo el agua. Lo que piensa, lo dice; y en esta maravillosa cualidad reside parte de su encanto.

Para cumplir tu sueño tendrás que relacionarte con los personajes más variopintos de la galaxia. Podrás observarlos sin más (pulsando sobre ellos con el botón derecho del ratón), pero siempre será más productivo hablar con ellos.

1. Cómo entablar una conversación

No te cortes. Pregunta todo lo que quieras saber y más. Nunca se sabe quién tiene la clave para seguir avanzando en la aventura.



- 1 Haz clic sobre un personaje para iniciar la conversación.
- 2 Escucha el primer intercambio de frases.
- 3 Haz clic sobre una línea de diálogo para elegir el próximo tema del que deseas hablar. Repite el proceso para cada asunto que quieras tratar.

2.3 El inventario

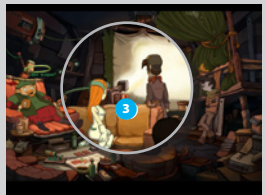
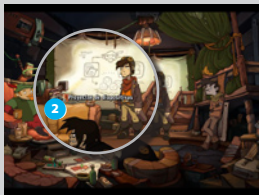
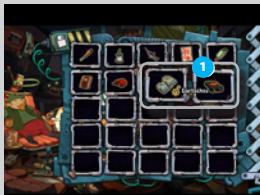
Te sorprendería la cantidad de cachivaches y utensilios que caben en tus ropas, Rufus. No lo dudes: recoge todo lo que encuentres en tu camino. Un aventurero como tú sabrá sacarle provecho al objeto más inverosímil...

En el inventario se almacenan todos los objetos que recoges a lo largo de la aventura. Para desplegarlo, gira la rueda del ratón hacia abajo (o, si has elegido la forma alternativa de abrirlo, haz clic sobre el icono de la esquina superior derecha de la pantalla). Alternativamente, puedes pulsar la tecla **I**. Para examinar de cerca un elemento de tu inventario, basta con pulsar con el botón derecho del ratón sobre él.

❖ Recuerda que puedes ajustar la forma de abrir el inventario en el menú de Opciones.

2. Cómo usar un objeto del inventario

Despliega el inventario empleando el método elegido (rueda o clic del ratón) o pulsando la tecla **I.**



- 1 Haz clic sobre el objeto que deseas utilizar (en este ejemplo, las diapositivas). Observa cómo el cursor adopta la forma del elemento seleccionado. Desplázalo a una zona de la pantalla fuera del inventario.
- 2 Sitúa el cursor sobre el punto activo con el que deseas interactuar (en este caso, el proyector).
- 3 Haz clic y observa el resultado de la acción.