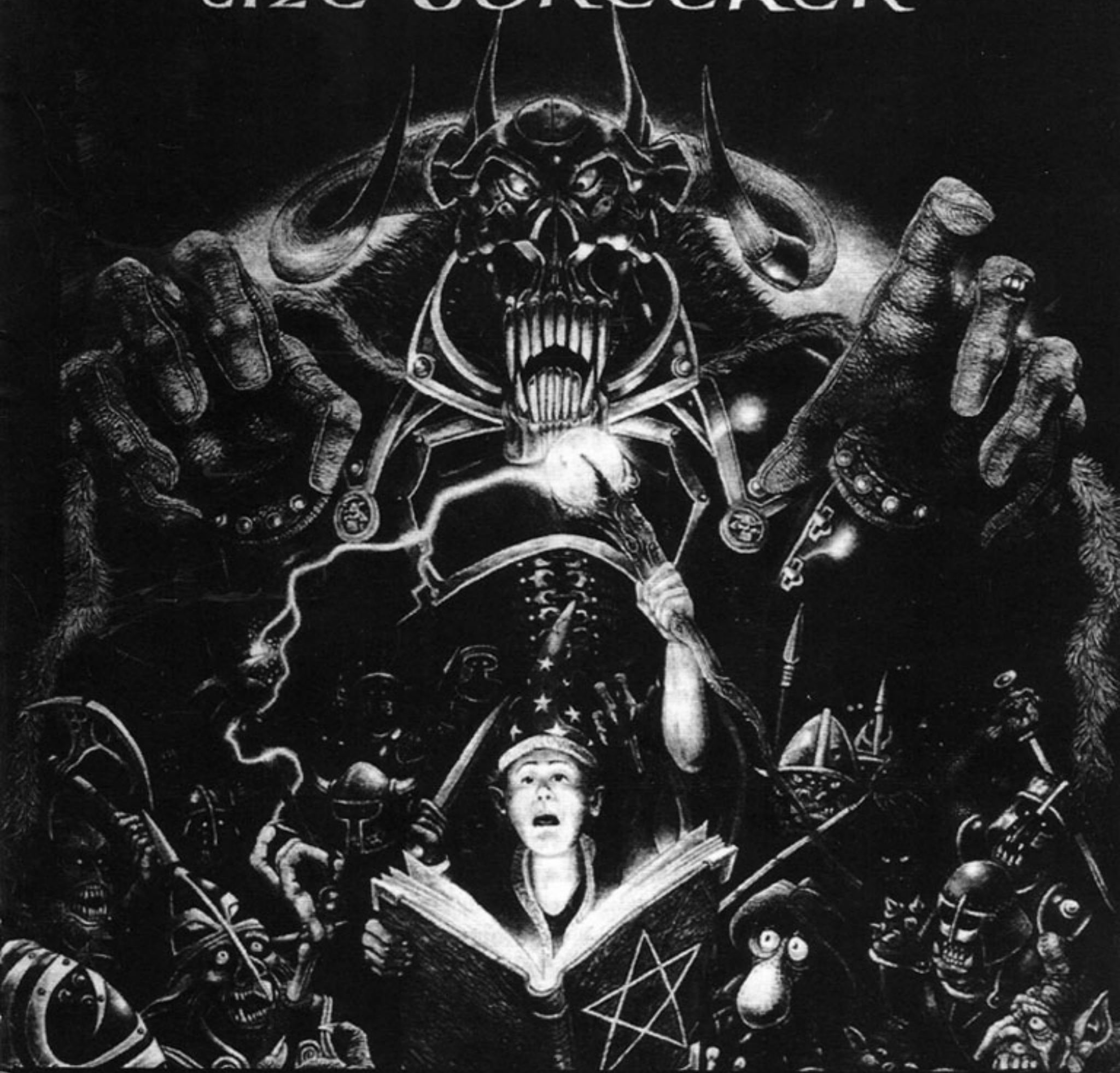


Símpok

the sorcerer



MANUAL DE INSTRUCCIONES

adventure soft

CREDITOS

Escrito y diseñado por Simon Woodroffe
Producido y programado por Alan Bridgman y Mike Woodroffe
Dibujante e ilustración: Paul Drummond
Animaciones de Simon: Kevin Preston
Departamento Artístico: Maria Drummond, Karen Pinchin y Jeff Wall
Música de Adam Gilmore
Productor adjunto: Tricia Woodroffe
Manual escrito por Simon Woodroffe y Laurence Miller
Control de calidad: Sylvia Parry, Alix West y Jon Woodroffe

ALGO SOBRE LOS AUTORES

Simon Woodroffe vive en Birmingham, casi siempre en casa de su novia. En la actualidad, se dedica a intentar escaquearse de cualquier tipo de enseñanza que le lleve demasiadas horas al día, y programa juegos de ordenador sólo por el dinero. Lo que más le gusta es tener siempre razón, aunque también le divierte hacer chocar su coche e ir a conciertos. Está muy orgulloso del hecho de que sólo una vez en toda su vida, le han ganado jugando al Monopoly. Nada le haría más feliz que le reconocieran mundialmente por ello. Dice que programar juegos de ordenador es fácil si tienes los padres adecuados. Mike Woodroffe es un hombre

fracasado como vendedor inmobiliario y como padre. Sin embargo, es un gerente de empresa con bastante éxito. Según dice, ha estado trabajando con ordenadores desde siempre (al menos desde después de la última comida). Sus hobbies son soñar que es rico y pagar facturas de coches accidentados. En su mundo ideal, viviría en una barcaza en el río, y nunca tendría que moverse demasiado. Le encantaría ver cómo un maníaco blandiendo una cuchara se las hacía pasar canutas al jurado del Eurofestival de la canción.

Alan Bridgman es uno de esos programadores autodidactas y técnico experto en cualquier cosa que caiga en sus manos. Siempre tiene razón excepto cuando no la tiene por culpa de un error de imprenta en el manual. Dice ser capaz de jugar al bridge, y le encanta tirarse montaña abajo con unas planchas largas en los pies. Le gustaría hacer unas oposiciones para el trabajo de maníaco blandiendo una cuchara descrito más arriba. Lo que no sepa de ordenadores, se puede escribir en el reverso de un sello de correos muy pequeño con un rotulador muy gordo.

Indice

LA HISTORIA	2
PARA EMPEZAR	3
INSTALACION	4
PROTECCION ANTI-COPIA	4
EMPEZANDO A JUGAR	5
JUGANDO A SIMON THE SOCERED	5
LA PANTALLA	5
APENDICE	8
DETECTANDO PROBLEMAS	9

LA HISTORIA

Suele ser de ayuda comenzar con una pequeña introducción, así que allá vamos...

~~Erase una vez...~~ No, no, eso no. Todo empezó el día en que Simon cumplía 12 años. Estaba en su fiesta, no una de esas fiestas que tienen los doceañeros de nuestros días, sino la típica fiesta inglesa con gelatina, helado, ponle la cola al burro y un mago llamado Marvelo. El mago era un especialista en sacar conejos de los sombreros y hacer aparecer interminables tiras de pañuelos de colores de su boca.

A Simon le encantaba destripar los trucos delante de sus amigos, y su padre tuvo que ocuparse unas cuantas veces de que Marvelo el Mago siguiese siendo Marvelo el Mago y no se convirtiese en Marvelo el Infanticida.

Cuando llegó el momento de soplar las velas, Simon deseó que sus padres le regalasen una Gameboy y que su hermano mayor se cayese en algo profundo y preferiblemente resbaloso. Se sorprendió mucho cuando oyó sonar el timbre de la puerta y al abrir encontró un pequeño y desaliñado perro envuelto en papel brillante. después de intentar insertarle el cartucho del Tetris de uno de sus amigos, se convenció de que después de todo no era una Gameboy.

El perro (le llamó Chippy) llevaba un extraño libro en la boca que nadie era capaz de leer. Sus padres no tuvieron corazón para decirle al pobre niño que el perro no era para él y que no tenían ni idea de dónde o de quién venía. Después de todo, era un nuevo objeto del sadismo que suelen acusar todos los chicos de esa edad. La familia adoptó al perro y el libro fue arrojado al desván y olvidado...

Hasta ahora...

PARA EMPEZAR

Para jugar a Simon el Hechicero no necesitarás unos reflejos instantáneos, ni un cociente intelectual superior a 175 ni el valor del Gran Oso Blanco. Ayudaría bastante si tuvieses sentido del humor, aunque tampoco es imprescindible.

Ah, sí... un ordenador con las siguientes características también estaría bien.

- IBM-AT a 12 MHz o mayor velocidad, o bien cualquier compatible.
- 640K de memoria RAM.
- Gráficos VGA.
- Disco duro con al menos 10Mb de espacio disponible.
- Un ratón.

Obviamente, para utilizar estas cosas, necesitarás de unos sistemas central nervioso y periférico completamente operativos, todos los órganos vitales y al menos una mano (o compatible).

Utilizando el Ratón y el Teclado:

Si no sabes cómo hacerlo a estas alturas, eres un caso perdido. coge tu ordenador, tíralo por la ventana y vuelve a tu consola de videojuegos. Estamos seguros de que la Reina de los Hongos (o quien sea), te estaría muy agradecida.

Hablando en serio, el ratón se utiliza para seleccionar los **ICONOS** en pantalla. Los explicaremos con gran detalle más adelante. También se utiliza para que Simon se mueva por la zona en la que se encuentre.

También te resultarán útiles varias teclas, dependiendo de tus gustos musicales y velocidad de lectura.

Si pulsas **M**, dejarás de escuchar la música (es como el interruptor de la luz, o sea, que si vuelves a pulsar **M**, hará lo contrario).

Pulsando **S** activarás y desactivarás los efectos de sonido (propiamente, como lo explicado con anterioridad).

Con **F1** aparecerá el texto a máxima velocidad. **F2** te dará el texto a velocidad normal y pulsando **F3** se representará el texto a velocidad leeeentaaaaa.

INSTALACION

Hay dos métodos para instalar un juego en tu ordenador.

METODO 1

Este método está especialmente recomendado para gente muy inteligente que sabe muchísimo de ordenadores. Te recomendamos que intentes utilizarlo antes que cualquier otro.

1. Saca los disquetes de la caja y tíralos al retrete. Tira de la cadena.

2. Sal a la calle, compra otra vez el juego y repite el proceso.

METODO 2... ¡El de verdad!

Este método es para gente que no tiene dos dedos de frente y carece de todo conocimiento sobre ordenadores. Cualquiera con una sola neurona viva en su cabeza, no debería estar leyendo esto.

1. Enciende el ordenador. Esto implica normalmente que pulses el botoncillo que dice ON.

2. Mete el Disco 1 en la disquetera. Esto puede requerir cierta coordinación de la mano y los ojos.

3. Cambia a la unidad en la que hayas puesto el Disco 1. Ya sabes, escribe **A:** o **B:** y pulsa ENTER (sí, sí, la tecla grande y gorda).

4. Teclea **Install** y pulsa ENTER.

5. Sigue las instrucciones de pantalla para conseguir que Simon el Hechicero trabaje con las máximas posibilidades que ofrezca tu ordenador.

Protección anti-copia:

Suele estar nada más terminar la presentación, y te obliga a coger la hoja de protección. Los más avisados habréis notado que hay unos pequeños simbolitos muy simpáticos en esta página. Seguro que estabas perdiendo el sueño intentando averiguar qué demonios eran.

Si eres un pirata y estás jugando con una copia ilegal de este juego, te odiamos, y esperamos sinceramente que algo muy desagradable os ocurra a ti y a tu ordenador. Si quieres, también puedes enviarnos tu nombre y dirección, y te enviaremos un certificado que diga lo listo que eres.

Bueno, sobre los simbolitos esta hoja... lo único que tienes que hacer es buscar en ella el símbolo que aparece en pantalla y teclear el número que la acompaña. Si lo haces bien, el juego seguirá adelante. De lo contrario, te quedan dos oportunidades hasta que el juego te devuelva al sistema.

EMPEZANDO A JUGAR

MOVIENDOTE

Para que Simon se mueva por la pantalla, lo único que tienes que hacer es seleccionar el icono de **IR A** pulsando sobre él con el ratón y pulsando después sobre el lugar de la pantalla al que quieres que vaya. Irá hasta ese puto o al menos tan cerca como pueda.

Una vez que hayas terminado el proceso de instalación, estás preparado para jugar. Ponte tu gorra de pensar, los pantalones de payaso, aférrate al ratón y teclea **SIMON**.

Si reiniciaste el sistema después de la instalación, tendrás que situarte en el directorio del juego. Deberías saber cuál es... lo elegiste durante la instalación.

Lo primero que deberías ver en pantalla, son los créditos. Te recomendamos que los leas del primero al último, ya que podrían contener importantes pistas sobre el juego (y además porque nos gusta ser el centro de atención). Si no puedes soportarlos, pulsa el botón derecho del ratón para saltártelos. No digas que no te avisamos.

Tras los créditos, la presentación empieza justo en el punto en que comienza la historia. También te lo puedes saltar pulsando el botón derecho del ratón.

Mira el **APENDICE** si tienes algún problema.

Jugando a Simon the sorcered

Te resultará obvio en un momento dado, que tu misión es rescatar al mago Calypso, quien tiene el poder de devolverte a tu mundo. Interpretas el papel de Simon, un jovencito que se ha visto repentinamente arrojado a un universo de magia y fantasía... eso es todo lo que podemos decir sin cargarnos la historia. No te preocupes, todo se aclarará según vayas avanzando en el juego.



LA PANTALLA

CAMINAR o **IR A** es la acción escogida por defecto cuando el cursor está en la pantalla, y

MIRAR o **EXAMINAR** es la acción por defecto cuando el cursor está sobre el Inventario.

HACIENDO COSAS

Todas las otras acciones permiten que Simon realice una serie de tareas sobre una serie de cosas.

Te darás cuenta de que al mover el ratón por la pantalla, en la barra de mensajes aparecerá el nombre de lo que está bajo el cursor en ese momento. Simon sólo puede hacer cosas con los objetos que identifica el cursor.

Para hacer algo con un objeto, selecciona la acción que quieres llevar a cabo. aparecerá en la barra de mensajes. Después selecciona el objeto. Reemplazará a la acción en la barra de mensajes. En tercer lugar, pulsa el botón del ratón para hacer lo que sea. O bien sucede algo, o bien Simon te dice el resultado de su acción.

Algunas acciones requieren dos objetos, como, por ejemplo, USAR (necesitas usar un objeto con otro u otra cosa para que algo suceda). En este caso, tras seleccionar el primer objeto, en la barra de mensajes aparecerá '¿Con qué?', entonces debes seleccionar otro objeto para completar la acción.

Si pulsas dos veces el botón del ratón en una zona de la pantalla donde no haya objetos, o bien si llevas a cabo una acción, tendrás de nuevo la acción por defecto.

Las acciones disponibles son:

CAMINAR o IR A: Le dice a Simon que vaya a una zona de la pantalla. Resulta, por supuesto, bastante obvio.

HABLAR con: Seguro que ni te imaginas para qué sirve. Adivínalo.

DAR: Simon le dará un objeto a otro personaje del juego. Tendrás que seleccionar un objeto y un personaje.

MOVER: Simon empujará o tirará del objeto seleccionado.

MIRAR o EXAMINAR: Se explica sola, ¿verdad?

USAR: Le dice a Simon que utilice dos objetos juntos. Por supuesto, tienes que seleccionar dos objetos.

LLEVAR o PONERSE: Le dice a Simon que se ponga una prenda de ropa (o algo susceptible de ser llevado puesto).

QUITAR: Lo contrario a ponerse.

CONSUMIR o TOMAR: Simon comerá o beberá algo.

COGER: No necesita muchas explicaciones.

ABRIR: Mmmmm... ¿abrir algo?

CERRAR: Lo contrario a abrir.

HABLANDO CON PERSONAS O COSAS

A veces Simon tiene que entablar conversación; otras, será algún personaje del juego quien inicie la conversación. Lo que dig cualquier personaje, aparecerá en pantalla muy cerca de él. Simon tendrá normalmente, una lista de respuestas que en ese momento sustituirán las zonas de ACCONES e INVENTARIO.

La conversación continuará hasta que Simon o el personaje que sea decidan lo contrario diciendo algo como:

"Ya no quiero hablar contigo."

Normalmente, esto suele dar por finalizada una conversación. Si Simon quiere re-establecer la conversación, debe seleccionar la acción **HABLAR CON** y el personaje con el que desea hablar.

AHORRANDO SUELA DE ZAPATOS

Como todos sabemos, los zapatos son muy cans. El caso es, que por suerte para ti, hemos incluido una opción de mapa en el juego. Simon recibe el mapa al principio del juego. Sirve para ir instantáneamente a cualquiera de los puntos importantes del juego una vez que se han descubierto.

A medida que Simon deambula por el juego, e irán añadiendo zonas al mapa representando localizaciones clave. Puedes ir directamente a cualquiera de ellas seleccionando **USAR MAPA** y pulsando con el ratón sobre cualquiera de ellas. Si cambias de opinión en cuanto a usar el mapa, pulsa con el ratón sobre la brújula que hay en la esquina inferior derecha y volverás al juego justo donde estabas.

Esta opción sólo sirve cuando Simon puede moverse con toda libertad. Si está atorado... Mala suerte, no puedes usar el mapa para escapar.

SALVAR, RECUPERAR, PAUSA

Simon tiene en su poder una postal mágica. Seleccionando **USAR POS-**

TAL, tendrás las opciones de salvar, cargar y salir. Cuando aparecen estas opciones, el juego está en pausa.

Seleccionando **SALVAR**, podrás guardar la partida en el disco duro. Pulsa el ratón sobre **SALVAR** y después sobre cualquier partida ya salvada o en blanco. Escribe el nombre de la partida y pulsa enter. ¡Tachaaaán! Ya está.

Seleccionando **CARGAR**, podrás recuperar una partida guardada anteriormente y seguir con ella donde la dejaste. Pulsa el ratón sobre **CARGAR** y luego sobre el nombre de la partida que quieres recuperar. Ya puedes seguir donde estabas.

Seleccionando **SALIR**, estás admitiendo la derrota y deberías suicidarte inmediatamente. Si tienes una buena excusa para salir (como la muerte repentina de un amigo o pariente cercano), esta función te devolverá al DOS.

CURA PARA 'DEJA VU':

A veces tendrás la opción de saltarte una escena que ya has visto anteriormente. No tienes más que pulsar el botón derecho del ratón y el juego saltará hasta el final de la escena.

No te recomendamos utilizar esta opción a menos que ya hayas visto la escena sin ninguna duda, ya que podrías perderte alguna que otra pista vital para el juego.

APENDICE

CONSULTORIO DE TIA FRANCIS

Querida Tía Francis, mi ordenador dice que no tengo suficiente espacio en el disco para la instalación. Desesperadamente tuyo, N.O. Espacio

Querido N., comprueba el espacio libre de tu disco duro (teclea DIR y echa un vistazo a la cantidad que aparece como libre). Si es menor de 10 o más Mb, tendrás que borrar algo para hacer sitio.

Si estás utilizando un disco comprimido (Stacker, Compress, etc), tendrás que dejar más espacio libre del que te he dicho, dependiendo de la capacidad de compresión del compresor en cuestión (el juego podría no comprimirse lo suficiente y necesitará más de 10 Mb).

Querida Tía Francis, mi copia del Simon no parece funcionar bien al cargar. Suplicantemente tuyo, Joe Public.

Querido Joe, Lee el manual entero y sigue las instrucciones al pie de la letra (incluyendo esta sección).

Querida Ta Francis, el micro de mi ordenador es BBC. Tristemente tuyo, C. Snclair.

Querido C No importa, cariño. Con la ayuda adeuada, saldrás adelante.

Querida Tía Francis, mi copia del Simon no arranca. Detenidamente tuyo, D. Id Stop.

Querida Ta Francis, cuando arranco el Simon me aparece un mensaje parecido . éste: "No hay suficiente memoriaDOS, se necesitan ???K para jugar al Simon". ¿Qué me recomiendas? Tuyo, Les. S. Ram.

Queridos L. y Les, seguramente no tenéis bastate memoria libre. El Simon necesita ???K de memoria libre. Escribid MEMy mirad si la cantidad que aparece como "Programa ejecutable más largo" es mayor o igual que ???K. Si es menor, tendréis que quitar tantos programas residentes como sea posible. Esto podrá obligaros a editar los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS antes de resetear. Otra alternativa es preparar un disco de arranque con lo mínimo imprescindible y utilizarlo para jugar a Simon the sorcered.

Querida Tía Francis, no encuentro los mandos de la nave espacial en mi copia del Simon. ¿Cómo voy a otro planeta? Técnicamente tuyo, Spaced Out.

Querido Spaced, intenta llamar a la NASA y pedir un ascenso. En serio, ¿seguro que los juegos de fantasía son lo tuyo? Vuelve a la casilla de salida y no cobres más de 20.000.

Detectando problemas

Problema

No hay sitio suficiente en el disco duro para instalar Simon the sorcered.

Posible causa

El juego ya está instalado.

Solución

Borra cualquier instalación previa del Simon e instálalo de nuevo.

Problema

El proceso de instalación se detuvo por espacio insuficiente en el disco duro.

Posible causa

Está usando un disco comprimido.

Solución

Los compresores de disco no pueden estimar cantidades exactas de espacio en el disco. Intenta hacer un poco más de sitio.

Problema

Simon no arranca.

Posible causa

No hay suficiente memoria libre.

Solución

Necesitarás entre 540 y 570k de memoria libre disponible para jugar al Simon. Teclea MEM para averiguar cuánta memoria tienes libre.

Quita cuantos programas residentes sea posible. Quizá necesites editar los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS. Otra opción es hacer un disco de arranque con lo mínimo, sin cargar ningún tipo de driver excepto el del ratón y el del gestor de memoria, y utilizarlo para arrancar. Puedes jugar al Simon sin necesidad de un gestor de memoria.

Problema

No se oye ningún sonido.

Posible causa

No hay tarjeta de sonido instalada.

Solución

Necesitas una tarjeta de sonido instalada en tu ordenador para escuchar todos los sonidos que reproduce el juego.

© 1993 Adventure Soft (UK). Todos los derechos reservados.

Dep. Legal: M-32176-1993.

ERBE

adventure soft