



CREDITOS

Escrito y Diseñado por Simon Woodroffe; Producido y Dirigido por Michael Woodroffe
 Programación y Código por Alan Bridgman
 Programación Adicional por Simon Woodroffe
 Proceso de Gráficos por Chris Downes, Michael Woodroffe y Matt Gardom
 Dibujos por Paul Drummond, Jef Wall, Steven Rutherford, Kevin Preston,
 Graham Stead y Maria Drummond; Cubierta y Arte de Anuncios por Jef Wall
 Música por Dave Punshon; Efectos Digitalizados de Sonido por Michael Woodroffe
 Manual Escrito por Simon Woodroffe, Diseñado y Editado por Laurence Miller
 Asistente de Producción Tricia Woodroffe; Pedidos por Correo a Adventure Soft por Tricia y Sheila
 Control de Calidad por Sylvia Parry, Jon "Crystal Religion" Woodroffe, Alix West y Mat Gardom
 Control de Calidad Adicional por la Mayoría de los Anteriores

Traducción: Lucifer

Equipo ERBE: Rafael Gómez, Salvador Vico, Nancy Niddam y Antonio Moya

Traducción del manual © 1995 ERBE Software, S.A.

Voces de los Personajes JAKE AL TAKE

SOBRE LOS AUTORES 2

Simon Woodroffe vive en un pequeño piso en Birmingham, con la única compañía de un hámster albino psicótico. Ha abandonado la Universidad recientemente tras descubrir que la Inteligencia Artificial se usa sólo para rastrear submarinos y controlar ascensores. Esto significa que ahora puede permitirse el comprar un desodorante, aunque la mayoría dice que en él no existe diferencia entre usarlo o no. Como a todos los programadores, no le gustan mucho las ventanas (windows), porque cree que demasiado aire fresco es malo para uno. Su nuevo intento por alcanzar la fama es que dice que JAMAS ha jugado a la Lotería Nacional, aunque todo el mundo sabe que es mentira.

Michael Woodroffe también vive en Birmingham, con su esposa Patricia. Sus sueños de poseer una

barcaza serán pronto realidad, por lo que Adventure Soft tendrá que buscar a alguien que haga lo que sea que él hiciera allí. Dice que ha de ser famoso por haber empleado una vez a los hombres de más éxito en la industria de los ordenadores como vendedores en su tienda. También dice ser capaz de terminar el Solitario de Windows en menos de 100 segundos, lo que nos da a todos una idea de a qué se suele dedicar por aquí. No ha visto Pulp Fiction (¿siempre hay algún despistado!).

Alan Bridgman también está casado y vive en Bristol. Se sabe que se entretiene colocando atractivas luces en las ventanas y soltando insectos carnívoros para que se coman a otros herbívoros. Aún no ha abierto un regalo de Navidad que le envió Adventure Soft hace tres años. A pesar de ser un bastión de conocimiento acerca de ordenadores, nunca ha sido capaz de desarrollar un generador de números aleatorios que sea convincente. Sus esfuerzos serían a la Lotería Nacional lo que una hormiga al hormigón.



CONTENIDO

LA HISTORIA.....	4
LA VERSION RAPIDA	4
LA VERSION DURA.	4
EH... ¿¿¿Y QUE PASA CON LOS DISCOS???	5
JUGANDO	6
CARACTERISTICAS, OPCIONES GUARDAR, CARGAR, PAUSA	8
PROBLEMAS TECNICOS	9
PROBLEMAS PERSONALES	9
PROBLEMAS DE PISTAS	9
LA ULTIMA PALABRA	9
REFERENCIA TECNICA	10
RESOLUCION DE PROBLEMAS	10
GARANTIA LIMITADA	10





Si tienes algún problema en este punto, consulta la sección pertinente al final del manual o la hoja de **Referencia Técnica** (al final del final del manual).

JUGANDO

Simon the Sorcerer 2 es una aventura. Eso significa que tienes aventuras durante el juego.

Tras la introducción, el juego empezará directamente dándote el control de Simon (el tío del traje rojo con el sombrero estúpido). Durante la intro se te dice que encuentres algo de Blandimoco para dar energía al armario que te llevará a casa, y el castillo es el mejor lugar para buscar.

MOVIENDOTE POR AHI

Para mover a Simon por la pantalla, sólo hay que pulsar con el cursor del ratón allí donde quieras ir y Simon caminará hasta allí si puede. Si tenías algún verbo seleccionado, desaparecerá y te quedarás con la cruz de caminar al hacerlo. Quedas advertido de que ahora Simon 2 tiene algunas pantallas con desplazamiento (scroll), así que comprueba siempre los bordes.

En algunas zonas, salir por un borde de la pantalla llevará a Simon al mapa. Este mapa es una vista aérea de la zona en la que se encuentra Simon. Moviendo el cursor del ratón se pueden localizar otras zonas (aparecerá un texto descriptivo cuando el cursor esté sobre ellas), y pulsando con

el ratón sobre ellas, Simon irá allí. El mapa de la ciudad se desplaza moviendo el ratón hacia los bordes de la pantalla.

¡¡¡SOY UN INUTIL CON LOS CONTROLES!!!

Controlar a Simon es fácil gracias a nuestro novedoso, revolucionario y completamente original interfaz. Sí, justo cuando creías haberlo visto todo, llega otro que es exactamente igual... casi. Ahora controlas a Simon mediante un panel de 8 iconos situados en la parte inferior de la pantalla (son los que rodean al inventario). Pulsando cualquiera de ellos, el cursor cambiará para representarlo, y pulsando entonces en una zona de la pantalla, Simon tratará de interactuar con ella de la forma que has especificado.



PANTALLA



MIRAR

Esto permite que Simon Mire cosas. No es una gran sorpresa para nadie, estoy seguro. También es el icono por defecto cuando el cursor está sobre los iconos o el inventario.



RECOGER

Probablemente ni te leas éste, así que no te ofenderé explicándote qué hace.



EMPUJAR/TIRAR

Este sirve para empujar y tirar de las cosas.



ABRIR/CERRAR

Utilízalo para abrir y cerrar cosas dependiendo del estado en que se encuentren. Para todos los que tenéis problemas neuronales, esto significa que abre algo si está cerrado y viceversa... Viceversa significa al contrario, Mr. Gump.



HABLAR CON

Escoge éste para abrir canales de comunicación con otros personajes del juego.



USAR y CON

Es el más versátil por cubrir todas las acciones entre cosas durante el juego. Muchas cosas no pueden ser utilizadas por sí mismas pero deben ser utilizadas con algo. Si el objeto seleccionado es de este tipo, el cursor se convertirá en el icono de Con (una interrogación). El siguiente objeto seleccionado será con el que Simon intente usar el primero.

DAR y A



Este es el más original de Simon 2



ya que todo el mundo lo suele hacer con USAR.

Decidimos poner dos iconos ya que hemos descubierto que hay una clara diferencia entre dar un martillo a alguien y usar un martillo con alguien. Esto por no mencionar que siete iconos no quedaban muy bien... De todas formas, al seleccionar un objeto con DAR, el cursor se convertirá en el icono de A (también una interrogación, qué curioso). Lo siguiente (debería ser una persona para que funcione) es elegir un personaje al que Simon intentará dar el objeto.



LLEVAR PUESTO

Por último, y definitivamente menos, está la opción llevar puesto. Obviamente, se utiliza en el disparatado (casi único) caso de que Simon quiera ponerse alguna prenda de vestir.





CARACTERISTICAS, CARACTERISTICAS, CARACTERISTICAS.

!!!Nos las hemos apañado para incluir en Simon 2 varias características de juego **totalmente novedosas!!!** O sea, puntos extra a nuestro favor para determinadas revistas. Por supuesto, hemos incluido un montón de las de toda la vida, pero esperamos que nadie se dé cuenta de ello.

F10

Esta característica tan imaginativamente titulada, se llama así porque funciona pulsando la tecla F10. Sólo para probar cuánta atención prestamos a los medios, hemos respondido a la típica crítica de revista sobre los juegos de aventuras ¿Dónde están las cajas? (Para aquellos que hayan sido enterrados y expuestos en Museos de Historia Natural, las cajas son aquellas zonas de la pantalla sobre las que mueves el cursor y que son relevantes para el juego de alguna forma).

Simplemente aporreando la tecla F10, todo lo relevante de la pantalla aparecerá para tu total y absoluta satisfacción (verás pequeñas estrellitas). El juego quedará en pausa mientras esto ocurre para tu conveniencia. Después de un par de segundos, todo volverá a la normalidad.



LA CARACTERISTICA ANTI-DÉJÀ VU

Durante Simon 2, te puedes saltar muchas conversaciones y animaciones pulsando la tecla F5. Si pulsas el botón derecho del ratón, pasarás a la siguiente línea de texto (esto es para todos los grandes lectores). Esto produce unos ruidillos en la versión hablada, así que no digas que no te hemos avisado.

LA CARACTERISCTICA DE 'APAGA ESE RUIDO INFERNAL'

¿La música te está poniendo de los nervios? Prueba a pulsar la tecla 'M'. Será un mundo totalmente diferente. Casualmente, volviéndola a pulsar obtendrás el efecto contrario.

Puedes alterar el volumen de la música pulsando las teclas + y - del teclado numérico.

¡Y aún hay más! Pulsando la tecla S, puedes activar y desactivar los efectos de sonido. Y no es que nadie vaya a querer... Pero pulsando la tecla B activas y desactivas los efectos de sonido de fondo. Por ejemplo, el murmullo de fondo de MucSwampings.

LA CARACTERISTICA DE 'SOLIDARIDAD, HERMANO'

Si te sientes culpable por tener un CD-ROM y prefieres jugar sin la versión 'hablada', puedes escoger el modo texto pulsando la tecla 'T'. ¡Felicidades, acabas de dilapidar tus pelis! Pulsando T otra vez, recuperarás el audio.

OPCIONES DE GUARDAR/CARGAR/PAUSA

Para hacer todas estas funciones, Simon está equipado con una postal mágica desde el principio del juego. Utilizándola (Usar Postal), pausarás el juego y tendrás las opciones de Guardar, Cargar o Abandonar el juego.

Pulsando GUARDAR podrás guardar la partida en curso, y pulsando CARGAR podrás recuperar una partida previamente guardada. ABANDONAR provoca la autodestrucción de tu ordenador, pero eso ya lo sabías ¿no?

PROBLEMAS TECNICOS

Por desgracia, estas cosas ocurren. Porfa, porfa, porfa, porfaplis, comprueba el apartado de Referencia Técnica antes de llamarnos por teléfono y te hagamos parecer un completo torpe y te enviemos a hacer un curso de Barrio Sésamo.

Echa un vistazo al apartado final del manual, donde encontrarás lo último en consejos técnicos y resolución de problemas. Pone Referencia Técnica arriba del todo. !!!Guau!!!

PROBLEMAS PERSONALES

Las chicas que rondan los veinte por arriba o por abajo pueden escribir a Simon a Adventure Soft siempre y cuando utilicen papel perfumado y pongan corazoncitos en lugar de puntos sobre las ies. Simon no garantiza contestar a todos los problemas, pero se compromete a partirse de risa de los que sean realmente trágicos.

PROBLEMAS DE PISTAS

Nuestro Servicio Técnico no aportará pistas para la solución de situaciones, por ello te recomendamos que recurras a las revistas del sector, donde sabemos tienen algún que otro caso clínico que incluso ha conseguido llegar al final de este magnífico juego.

LA ULTIMA PALABRA

Sinceramente esperamos que disfrutes de Simon the Sorcerer 2 (a partir de ahora StS 2), aunque no es que nos importe mucho salvo que estés jugando con una copia ilegal, porque ya tenemos tu dinero.

Si estás jugando con una copia ilegal de StS 2 esperamos que odies cada minuto de juego, y te advertimos que StS 2 tiene lo último en protecciones anticopia destructivas. Los efectos de esto convierten al peor de los virus en un regalo de cumpleaños. Quizá pienses que eres listo... pero ¿tanto como nosotros?

No digas que no te lo advertimos...



REFERENCIA TECNICA

Este apartado está destinado a ayudarte con cualquier problema técnico que puedas experimentar con tu copia de Simon the Sorcerer II. Si una vez que hayas leído este apartado todavía eres incapaz de instalar o jugar con el juego, por favor ponte en contacto con ERBE Software para mayor ayuda técnica.

1. Por favor, lee este apartado detenidamente antes de contactar con nosotros en ERBE Software; podrías ahorrarte mucho tiempo, y por favor expón a nosotros cualquier problema técnico insoluble que tengas, no a tu proveedor. Estaremos encantados de ayudarte en todo lo que podamos.

2. Si obtienes un mensaje de error informándote de que no tienes suficiente memoria para ejecutar Simon the Sorcerer II en tu ordenador, lo más probable es que estés intentando ejecutar SMARTDRIVE en un ordenador con sólo 4 Mbytes de RAM. Si es este el caso, pon un comando REM al frente de la línea SMARTDRIVE en tu AUTOEXEC.BAT. Esto quitará SMARTDRIVE de tu configuración. Simon the Sorcerer II necesita 2300K aproximadamente de memoria extendida para ejecutarse.

Ej. REM C:\DOS\SMARTDRIVE

Por favor, no hagas ningún cambio en tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT a menos que tengas una copia de seguridad de ellos en un disquete y te sientas competente para hacer los cambios.

3. Si tu ordenador arranca directamente a WINDOWS entonces asegúrate de que sales de WINDOWS en vez de abrir una ventana DOS desde WINDOWS antes de instalar o ejecutar el juego. Esto es muy importante ya que Simon the Sorcerer II NO se instalará o ejecutará correctamente desde WINDOWS directamente.

4. Si experimentas dificultad configurando tu tarjeta de sonido, como última opción intenta configurar tu tarjeta de sonido como SOUNDBLASTER CLONE. Esto ejecutará el juego en modo no DMA, que podría resolver el problema, pero también podría resultar que los efectos de sonido no funcionen en tu ordenador.

5. Si experimentas un comportamiento extraño de tu ratón mientras juegas con Simon the Sorcerer II asegúrate de que estás ejecutando un controlador de ratón DOS y no uno de WINDOWS. Intenta reinstalar tu software del ratón desde el disquete que fue proporcionado con él.

6. Si usas QEMM en tu ordenador, necesitas asegurarte de que la línea del QEMM en tu CONFIG.SYS contiene el parámetro DMA=128.

7. Si obtienes un mensaje de error cuando intentas grabar un juego, comprueba que el número de archivos abiertos en tu CONFIG.SYS. Deberías ver la línea FILES=???. Si el número es menor de 15 entonces incrementalo entre los 30 ó 40. Si el comando FILES no está presente en tu CONFIG.SYS, inserta entonces la línea FILES=30. Por favor, no hagas ningún cambio en tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT a menos que tengas una copia de seguridad de ellos en un disquete y te sientas competente para hacer los cambios.

8. Si obtienes extraños problemas accediendo al audio o al disco, intenta crear un disco de arranque de sistema mínimo. Asegúrate que todo es cargado bajo. Si no sabes cómo crear un disco de arranque de sistema mínimo para tu ordenador mándanos una copia impresa de tu CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT y te mandaremos una copia alternativa.

9. Es muy improbable que un CD-ROM esté defectuoso, pero si tu CD-ROM tiene un defecto físico, pueden producirse errores de lectura. En este caso haz el favor de enviarnos a nosotros el CD directamente para su sustitución.

10. Desafortunadamente los disquetes no son tan seguros como un CD. Si tienes algún error instalando la versión de disquetes de Simon the Sorcerer II en tu disco duro, por favor devuélvenos el disco original defectuoso para su sustitución. Por favor, no devuelvas tus discos erróneos a tu proveedor.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

Si tienes problemas instalando o ejecutando Simon the Sorcerer 2, échale un vistazo al apartado anterior. Responderá a la mayoría de las preguntas y solucionará la mayoría de tus problemas. Si has probado todo lo de esta sección y sigues necesitando ayuda, ponte en contacto con nuestro servicio técnico a través del teléfono (91) 5 28 83 12 en horario de oficina o a través de nuestro Fax (91) 5 28 83 63. Por favor, explícanos con todo detalle el problema que tengas y rellena la siguiente información: Marca, modelo (CPU), periféricos, memoria RAM, capacidad disponible en el disco duro, compresores de disco duro instalados (DoubleSpace, Stack, etc.), tarjeta gráfica, información de tus ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT.

También puedes escribir a nuestro Soporte Técnico a la siguiente dirección:

ERBE / MCM Software, S.A. - Servicio Técnico
C / Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid

También puedes contactar con nosotros a través de Internet, escribiéndonos a:

erbe.erbe@servicom.es

O a través de Servicom*, dentro del apartado SOLOWIN, selecciona LIBRERÍA, el apartado de JUEGOS.

* Para más información sobre Servicom llama al teléfono : 902 22 66 22

GARANTIA LIMITADA

1. Cuando existe un problema con los discos originales o con el CD ROM se debe enviar sólo los discos, con los portes pagados, aconsejando el certificado del paquete si lo manda por correo

2. Si la adquisición la realizó antes de noventa (90) días debería incluir con los disquetes o CD ROM una copia del comprobante de compra de dicho producto para la sustitución o regrabación de los discos sin cargo alguno siempre que el deterioro NO se deba a accidente, abuso, uso indebido (incluyendo la infección de ellos disquetes por virus); si la compra se realizó pasado ese plazo, póngase en contacto con nuestro Servicio Técnico, que le dirá el importe y forma de pago para la sustitución de los discos y gastos de envío.

3. Una vez subsanado el problema, la garantía de los disquetes o CD ROM se ampliará en treinta (30) días en los mismos términos que los indicados en el punto 2, o hasta finalizar la garantía de los noventa (90) días indicado en el punto 2 si el período de tiempo resultante es mayor que los treinta (30) días.

