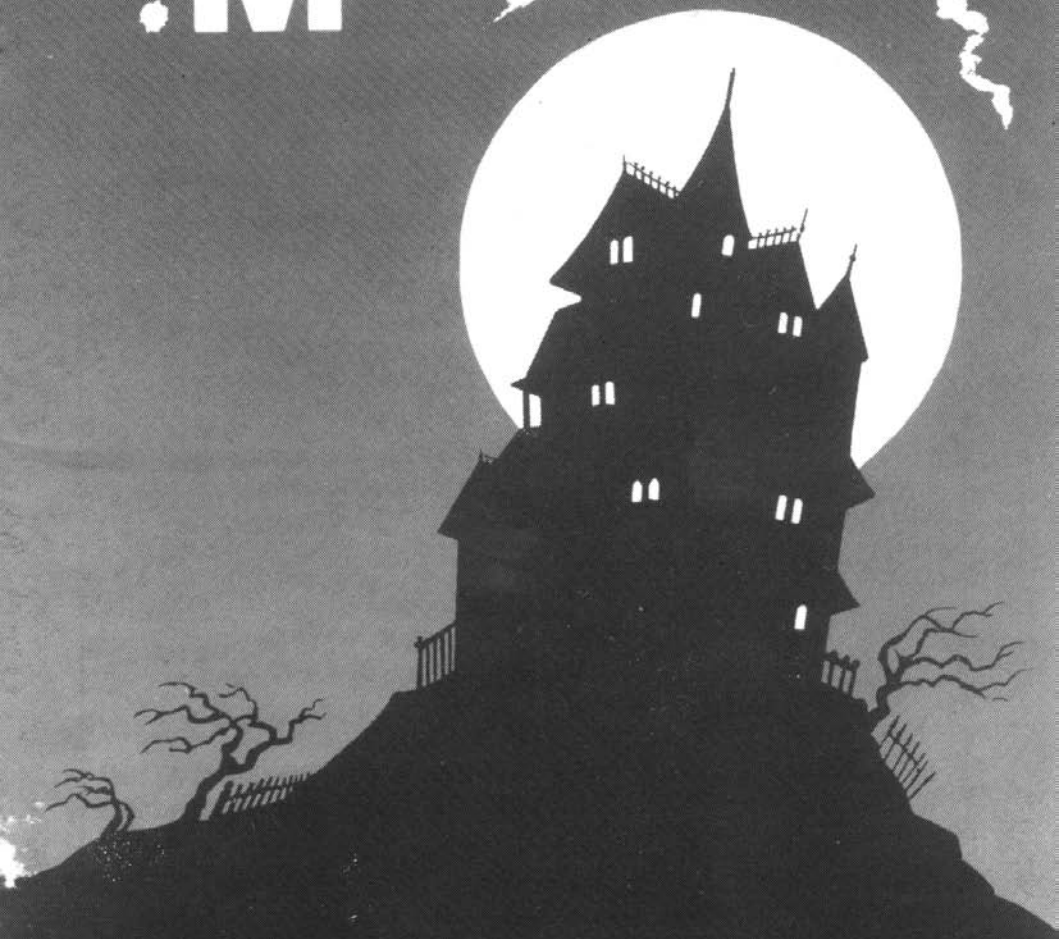


Maniac Mansion[®]



LUCASFILM[™]
GAMES

Maniac Mansion[®]

de Lucasfilm™ Games

Producido por la División de Juegos de Lucasfilm
Creado y Diseñado por Ron Gilbert y Gary Winnick
Programado por Ron Gilbert y David Fox
Arte gráfico y Animación de Gary Winnick
Sonido IBM[®] por David Hayes y David Warhol
Sonido Amiga[®] de Brian Hales
Sonido Atari ST[®] por David Warhol y Dan Filner
Música original de Chris Grigg y David Lawrence
Versión IBM por Aric Wilmunder y Ron Gilbert
Versión Amiga por Aric Wilmunder, Edward Kilham y Steve Hales
Versión Atari ST por Aric Wilmunder, Dan Filner y Steve Hales
Soporte Técnico y Creativo de Noah Falstein, Aric Wilmunder,
Chip Morningstar, Randy Farmer, Doug Crockford, Charlie Kellner
Director General de Lucasfilm Games : Steve Arnold
Dirección de Producción: Akila Redmer
Dirección de Marketing: Doug Glen
Soporte Administrativo: Paula Hendriksen y Mary Bihl
Gracias a todos los que probaron los juegos,
Darrell Parker, Tony Hsieh, Eric Liu, y Jon Gubman
Arte de Cubierta: Ken Macklin
Embalaje y cubierta del manual: Terri Soo Hoo
Manual escrito por Brenda Laurel
Manual diseñado por Mark Shepard & Stephanie Eichleay
Gracias especiales a George Lucas

IBM es marca registrada de International Business Machines, Inc. Tandy es marca registrada de Tandy Corporation. Amiga es marca registrada de Commodore-Amiga, Inc. Atari y ST son marcas registradas de Atari Corporation. Pepsi y Pepsi-Cola son marcas registradas de PepsiCo, Inc. Maniac Mansion, los nombres de los personajes y otros elementos del juego son marca de Lucasfilm Ltd. © 1987 Lucasfilm Ltd. Reservados todos los derechos.

Sobre el juego «Maniac Mansion»

Hay gente extraña viviendo en *Maniac Mansion*. El Doctor Fred, un médico «retirado» convertido en físico loco; la enfermera Edna, ex-enfermera con unas actividades en su tiempo libre que harían enrojecer a cualquier marinero; Extraño Ed, un joven «comando» con «hamster-mania». Y además, el Primo Muerto Ted, y el Tentáculo, y alguien —o algo— más... Y ¿qué hace una guapa y joven animadora deportiva llamada Sandy en el sótano del Doctor Fred?

Tu misión es dirigir un equipo de tres universitarios (incluyendo a Dave, el novio de Sandy) a través de la mansión, para rescatar a Sandy. Según vas explorandola, te encontrarás con todos los extraños personajes que hay en ella, y descubrirás la ambición del Doctor Fred: controlar el mundo entero.

Verás que cada uno de los siete jóvenes que puedes elegir tiene especialidades, talentos, y debilidades diferentes. Y cada uno de los locos ocupantes de la mansión tiene objetivos y deseos que pueden ayudar o dificultar a tu equipo, según como los trates. La trama —y tu aproximación a Sandy— será distinta, dependiendo de qué jóvenes eliges, y cómo te relacionas con las personas y las cosas dentro de la propia mansión.

Cada una de las posibles tramas o soluciones de *Maniac Mansion* es en realidad un complicado misterio compuesto de muchos pequeños misterios. De vez en cuando, pequeñas escenas tipo película te revelarán pistas sobre la trama, y qué está pasando en otros lugares en ese momento. Al ir resolviendo los pequeños misterios que componen cada trama, descubrirás que la mayoría tienen que resolverse en un orden determinado. Siempre habrá varias maneras de hacer algo pero claro, siempre existe una que es la mejor.

¡Buena suerte!

Para Empezar

NOTA: Se recomienda que lo primero que hagas, es una copia de los discos originales, guardando éstos en lugar seguro.

IBM, Tandy® o Compatible: Puedes jugar desde un disco duro, o con disquettes. Con los floppys, una vez encendido el ordenador y arrancado el sistema, pon el Disco 1 en la Unidad A, y escribe **A:** Cuando veas la A:, escribe **maniac**. Cuando te lo pida el ordenador, mete el Disco 2 (solo versiones 360k).

Para instalar *Maniac Mansion* en disco duro debes copiar todos los ficheros desde tus floppys en un directorio llamado «Maniac». Si tu disco duro

es la Unidad C, teclearías los siguientes comandos:

c:	(para llegar al disco duro)
mkdir maniac	(para crear un directorio para el juego)
cd maniac	(para ir al nuevo directorio)
copy a:*. *	(repetir para cada uno de los disquettes, para copiar todos los ficheros en el nuevo directorio)

Usa estos comandos para arrancar el juego desde el disco duro:

cd maniac	(para cambiar al directorio correcto)
maniac	(para cargar el juego)

Si usas un IBM o PC compatible de dos unidades de disco, debes pulsar Shift-D en cualquier momento despues de que aparezca la primera pantalla. Si usas disquettes de 5 ¼", deja el Disco 2 en la Unidad B.

Si tienes una Unidad de Disquettes de 1.2 Megabytes o mayor, puedes copiar los ficheros de ambos disquettes en uno solo de alta densidad.

Amiga: Carga el Workbench. Introduce el Disco 1 de Maniac Mansion en la Unidad de Disco (DF0:), abre el icono del disco, y pulsa dos veces con el ratón en el icono de *Maniac*.

Para instalar Maniac Mansion en disco duro, primero usa el menu Workbench para crear un cajón vacío llamado «*Maniac*». Sin abrir dicho cajón, mete el Disco 1 en la Unidad de Disco, pulsas dos veces en el icono, y mete ambos iconos *Maniac* y *Rooms* en el nuevo cajón de disco duro. (**NOTA:** si abres el cajón del disco duro antes de mover los iconos, ten cuidado de no trasladar el segundo icono *Rooms* encima del primero. Si lo hicieras por error, simplemente borra el cajón de disco duro *Rooms*, y vuelve a copiar los iconos *Rooms*. Si lanzas *Maniac Mansion* desde el CLI, tienes forzosamente que ir al directorio *Maniac*).

Atari ST: Mete el Disco 1 de *Maniac Mansion* en la Unidad A. Abre el icono del cajón A y pulsa dos veces en el icono del programa *Maniac* (MANIAC.PRG).

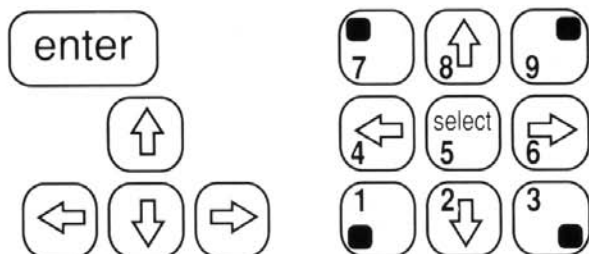
Para usar un sistema Atari con dos unidades de disco, pon el Disco 2 (solo en versión 360k) en la Unidad B.

Si tienes unidad de disquettes de doble cara (720k), puedes comprimir los dos discos de *Maniac* en uno solo.

Para instalar Maniac Mansion en un disco duro, crea un archivo llamado «*Maniac*». Sin abrir ese archivo, mete el Disco 1 en la unidad de disco y copia el contenido llevando el icono al nuevo archivo de disco duro.

Control del Cursor (sólo IBM)

Para controlar el cursor desde el teclado, usa tanto las teclas de flecha como las del teclado numérico.



Los números 1, 3, 7, y 9 llevarán el cursor directamente a las esquinas de la imagen, mientras que las teclas de los números pares sirven para un control más preciso.

Puedes usar el ratón si has instalado un controlador de ratón compatible. El botón izquierdo del ratón corresponde al ENTER. Usa el botón derecho (o el botón derecho del joystick si tienes un joystick de dos botones) para evitar las escenas tipo película. Para seleccionar el ratón o el joystick, pulsa:

Shift-J (enciende/apaga Joystick) Shift-M (enciende/apaga ratón)

Estableciendo Preferencias (sólo IBM)

Una vez cargado, el programa seleccionará la mejor modalidad para tu ordenador. Cuando esté en marcha el juego, puedes seleccionar otras modalidades gráficas con estas teclas:

Shift-V VGA/MCGA

Shift-H Hercules

Shift-E EGA

Shift-T Tandy 16 colores

Shift-C CGA

Una vez seleccionadas las modalidades que quieras, puedes teclear Shift-W para guardar tu selección en disco. Para leer tus preferencias mientras juegas, pulsa Shift-R, o escribe «maniac p» antes de comenzar el juego.

NOTA: el programa no hará nada si seleccionas una modalidad o accesorio que tu ordenador no puede utilizar. Si tienes una tarjeta EGA o VGA y quieres cambiar el color por la velocidad, intenta jugar en modalidad CGA.

Modalidad «Snap Scroll» (sólo IBM)

En máquinas lentas, puedes anular el «scroll» suave para acelerar el juego. Pulsa Shift-S para cambiar la modalidad de «scroll».

Cómo Jugar

Lo primero que verás después de cargar el juego será la pantalla inicial, con las fotos de los siete chavales de entre los cuales puedes formar tu equipo.

Para seleccionar tu equipo, usa el ratón, joystick o teclado para poner el cursor encima de la foto de uno de los chavales, y selecciónalo pulsando el boton izquierdo.

Verás una corta biografía de dicho chaval en la parte superior de la pantalla. Dave (el novio de Sandy) debe estar siempre en el equipo. Los dos primeros retratos que selecciones pasarán a tener un recuadro blanco, igual al de Dave. El recuadro significa que ese personaje ha sido seleccionado para tu equipo. Si quieres cambiar tu selección, vuelve a pulsar sobre el chaval que no quieras. El borde blanco desaparecerá, y podrás seleccionar otro personaje. Puedes ganar el juego con cualquier equipo, pero la trama y muchos de los misterios que habrás de resolver serán diferentes para cada combinación de personajes. Cuando hayas elegido definitivamente tu equipo, lleva el cursor hasta START, y pulsa para comenzar el juego. Después de la secuencia inicial, verás a tu equipo de pie, en la carretera delante de la Mansión. Cuando giren y se te queden todos mirando, controlarás las acciones de Dave. Si quieres, puedes entonces pasar el control a otro de los personajes de tu equipo.

1) La Línea de Mensajes es la que aparece en la parte superior de la pantalla. Las palabras dichas por cualquiera de los personajes aparecerán aquí, al igual que cualquier mensaje relacionado con el juego (por ejemplo, Introduce el disco 1 y pulsa ENTER).

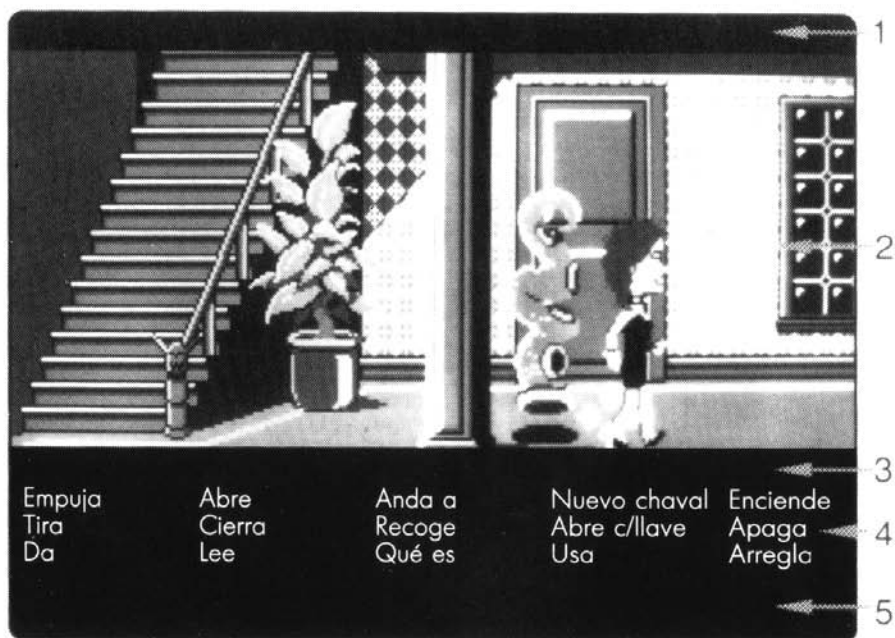
2) La Ventana Animada es la parte más grande de la pantalla, donde se muestra el mundo animado de la Mansión. Da una visión de la habitación en la que se encuentra el personaje, desde el punto de vista de una cámara.

3) La Línea de Frases está justo debajo de la Ventana Animada. Usarás esta línea para hacer frases que indicarán a los personajes lo que deberán hacer. Una frase consiste de un verbo (palabra de acción) y uno o dos nombres (objetos). Un ejemplo de una frase que podrías construir sería «Abre puerta». Las palabras de conexión (por ejemplo, «con») las pondrá automáticamente el programa.

4) Los verbos deberás seleccionarlos de entre los que figuran en la lista que aparece debajo de la Ventana Animada. Siempre podrás ver todos los verbos que se usan en el juego, no variando a lo largo de este. Para seleccionar uno de ellos, pon el cursor encima y pulsa ENTER o el botón izquierdo del ratón.

5) El Inventario se encuentra debajo de los verbos. Cada personaje en tu equipo tiene su propio inventario, estando vacío al comienzo del juego. El nombre del objeto figurará en el inventario cuando sea recogido por el personaje durante el juego. No hay límite al número de objetos que puede llevar un personaje. Cuando hay más de cuatro artículos en el inventario, aparecerá una flecha en el centro de la lista. Usa esa flecha para desplazar la lista hacia arriba o hacia abajo.

Los nombres (objetos) pueden ser seleccionados de dos maneras. Puedes seleccionar un nombre poniendo el cursor encima del objeto en la Ventana Animada, y pulsando. La mayor parte de los objetos en la imagen, y todos aquellos que se puedan usar en el juego, tienen nombres. Si un objeto tiene nombre, dicho nombre aparecerá en la Línea de Frases cuando pulses sobre el objeto. Puedes igualmente seleccionar nombres, pulsando sobre las palabras que figuran en el Inventario.



Para hacer mover un personaje, selecciona «Anda a» en la lista de verbos, poniendo el cursor encima y pulsando ENTER o el botón del ratón. Mueve a continuación el cursor a la Ventana Animada, colócalo donde desees que vaya el personaje, y pulsa. Si indicas una puerta abierta, y pulsas, el personaje pasará por ella. Ten en cuenta que «Anda a» aparecerá

automáticamente en la Línea de Frases después de que se haya ejecutado una frase; esto se debe a que moverse es la actividad más habitual que harán los personajes.

Para decirle a un chaval que haga lo que has escrito en la Línea de Frases, tienes que pulsar dos veces en la última palabra seleccionada, o una vez sobre la Línea de Frases. Si no ocurre nada, comprueba que la frase tenga sentido.

Para cambiar un nombre en la Línea de Frases sin volver a formar la frase completa desde el comienzo, solo tienes que pulsar encima de la nueva palabra deseada. Aparecerá colocada automáticamente en su sitio.

Las escenas «tipo película» son cortas escenas animadas —parecidas a un trozo de película— que te darán pistas e información sobre los personajes y el juego. Cuando estés viendo una escena de éstas, no controlas la acción, por lo que desaparecerá todo el texto debajo de la Ventana Animada.

Comandos de Teclado

Todos los verbos utilizados en el juego pueden también ser seleccionados por teclado. Cada tecla corresponde a un verbo. Pulsando la tecla correspondiente es lo mismo que poner el cursor sobre el verbo y pulsar; dos pulsaciones de la tecla es lo mismo que dos pulsaciones con el cursor colocado. Las teclas están distribuidas de igual forma que los verbos en la pantalla.



También puedes seleccionar artículos del inventario por teclado. En pantalla, podrás ver cuatro artículos de la lista simultáneamente.

Usa las teclas siguientes:

U	Scroll hacia arriba	I	Art. Sup. Izq.	O	Art. Sup. Der.
J	Scroll hacia abajo	K	Art. Inf. Izq.	L	Art. Inf. Der.

Cosas a probar

Lee el cartel de la valla. Selecciona «Lee» en la lista de verbos y luego pulsa sobre el cartel, creando la frase «Lee Cartel». Vuelve a pulsar para ejecutar la frase. Dave irá andando hasta el cartel y te dirá lo que pone allí por medio de la Línea de Mensajes.

Indica a Dave que vaya a la Mansión moviendo el cursor al borde izquierdo de la pantalla, y pulsando ENTER o el botón del ratón, con lo que andará hacia la izquierda hasta que se coloque delante de la Mansión.

Para entrar en la Mansión, prueba con la frase «Abre c/llave puerta con llave».

Primero, selecciona «Abre c/llave» poniendo el cursor sobre dicha expresión en la lista de verbos, y pulsando una vez. «Abre c/llave» aparecerá ahora en la Línea de Frases.

Segundo, selecciona la puerta principal poniendo el cursor sobre la puerta en la Ventana Animada, y pulsando una vez. Ahora la frase en la Línea de Frases pondrá «Abre c/llave puerta».

Tercero, pon el cursor sobre la palabra «llave» en la Lista de Inventario debajo de los verbos. Pulsando dos veces sobre «llave» puedes completar la frase, y ejecutarla simultáneamente. ¿Qué pasa, no tienes la llave? ¿Donde podría estar escondida una llave?

Verbos Especiales y Teclas de Función

Para pasar el control de un personaje a otro, selecciona el verbo «Nuevo chaval». Los nombres de los tres chavales de tu equipo aparecerán en la Línea de Frases. Pon el cursor sobre el chaval que quieras controlar, y pulsa una vez. Puedes usar un sistema más rápido, que consiste en pulsar las teclas **F1**, **F2** y **F3**, que corresponden a los tres chavales de tu equipo. Las teclas están en el mismo orden que el que aparece en la Línea de Frases cuando seleccionas «Nuevo chaval».

Para saber lo que hay en una habitación, selecciona el verbo «Qué es» y mueve el cursor por toda la habitación. Cuando aparezca el nombre de un objeto en la Línea de Frases, sabrás que es un objeto «activo» y podrás usarlo en el juego.

Para salvar el juego, y poder apagar el ordenador y luego volver al sitio en el que estabas, usa la función «salvar». «Salvar» no funcionará durante las escenas tipo película. Puedes salvar hasta diez juegos en un disquette o en tu disco duro, dependiendo del espacio libre que tengas en el disco. Los juegos salvados anteriormente tendrán un asterisco al lado del nombre, por ejemplo, JuegoB*. Para hacerlo, pulsa simplemente la tecla de función Salvar/Cargar (**F5**) y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

IBM o Atari ST: Si usas disquettes, puedes salvar en cualquier diskette formateado, incluso en los disquettes originales, si hubiera sitio en ellos. Recibirás una indicación de meter un disquette en la unidad de disco desde la cual arrancaste el juego. Si arrancaste el juego desde el disco duro, los juegos se salvarán en el directorio *Maniac*.

Amiga: Si usas disquettes, solo podrás salvar los juegos en el Disco 1 de *Maniac Mansion*. Si has instalado el juego en el disco duro, los juegos salvados estarán en el cajón *Maniac*.

Para cargar un juego salvado, usa la tecla de función Salvar/Cargar (**F5**) en cualquier momento, una vez cargado ya *Maniac Mansion*. Lo puedes hacer durante la secuencia inicial, pero no durante otras escenas tipo película. Sigue las instrucciones en pantalla.

Para eliminar una escena tipo película, usa el botón derecho del ratón, o la tecla **Esc**. Una vez que hayas jugado con *Maniac Mansion* varias veces, probablemente querrás usar esta tecla para no volver a ver escenas que ya has visto varias veces. Para evitar la secuencia inicial, pulsa **Esc** en vez de **START**.

Para volver a comenzar el juego desde el principio, pulsa la tecla **F8**.

Para pausar el juego, pulsa el espaciador. Vuelve a pulsarlo para seguir. El juego se quedará automáticamente en pausa si no haces nada durante cinco minutos, y deberás pulsar el espaciador para poder seguir jugando.

El cursor cambiará de aspecto cuando el disco está siendo leído, o el juego está pausado. En lugar del cursor, se verá un caracol.

Para ajustar la velocidad de la Línea de Mensajes a tu gusto, pulsa la tecla < para que los mensajes duren más, o la tecla > para que duren menos.

Para encender el sonido o apagarlo en IBM y Atari ST, pulsa la tecla F6. Ten en cuenta que en el Amiga, el sonido se podrá ajustar con el control de volumen del monitor o del equipo de sonido.

Para interrumpir definitivamente el juego, pulsa **Ctrl-C**.

Teclas de Funciones y Comandos

	IBM	AMIGA	ATARI ST
Cambio de personaje:			
Dave	F1	F1	F1
Segundo Chaval	F2	F2	F2
Tercer Chaval	F3	F3	F3
Salvar o Cargar Juego	F5	F5	F5
Evitar Escena Película	Esc, o botón derecho del ratón		
Sonido si/no	F6		F6
Vuelta a empezar	F8	F8	F8
Pausar juego	Espacio	Espacio	Espacio
Velocidad Mensajes:			
Más Rápido	>	>	>
Más Lento	<	<	<
Modalidad dos unids.	Shift-D		
Snap-Scroll si/no	Shift-S		
Terminar el juego	Ctrl-C	Ctrl-C	Ctrl-C