

the
Castle
of
Dr. Brain



El Castillo del Dr. Brain



Productor ejecutivo:
Ken Williams

Director creativo:
Bill Davis

Director:
Corey Cole

Productor:
Stuart Molder

Diseño del juego:
Corey Cole

Diseño de producción:
Andy Hoyos

Diseño artístico:
Douglas Herring

Programador jefe:
Corey Cole

Compositores:
Mark Seibert, Ken Allen.

Hills
all as-
ply in
to:
Way
sing
-1320
Pho-
roof
ary.
2155
frame
g terr
earch
614
cts/
ences
hent
5
/yr.
us)
ms:
sey
eece
7513
vided,
iations.
8
with MI-
E 8th St.,
Wa 98004
TIVE FIT-
er, Sales.
1-4486
son
v

SECRETARY Looking for
career change? Guaranteed In-
come. No experience necessa-
ry, will train. Retail auto sales.
Ask for Harry, 319/591-2377

BUSCO AYUDA

AYUDANTE DE LABORATORIO

El Dr. Brain, mundialmente famoso científico chiflado (bueno, la *verdad* es que no estoy chiflado, sólo un poco preocupado por la situación actual del mundo), esta llevando a cabo entrevistas con candidatos que quieran acceder a la posición de Ayudante de laboratorio. El solicitante que sea elegido le ayudará a salvar el mundo, crear increíbles nuevos inventos y limpiar mi laboratorio secreto oculto en mi sótano.

**Persónese en
El Castillo del Dr. Brain.**

Legal Secretary
190 BCH, 415
9-0660

SECRETARY
Looking for
career change?
Guaranteed In-
come. No experi-
ence necessary,
will train. Retail
auto sales. Ask
for Harry, 319/
591-2377

EL CASTILLO DEL DR. BRAIN

¡Bienvenido al Castillo del Dr. Brain! El Dr. Brain ha puesto un anuncio donde busca un ayudante de laboratorio y tu puedes ser la persona indicada para llevar a cabo este trabajo. No olvides presentarte con el anuncio y tus mejores destrezas para resolver problemas y prepárate para verificar tu capacidad mental.

Tendrás que usar tu cerebro al máximo dentro del castillo del Dr. Brain para resolver todos los puzzles que ha preparado para comprobar el nivel de inteligencia de los aspirantes. Algunos de estos rompecabezas requieren una gran planificación, otros la habilidad de poder reconocer modelos y otros dependen del uso de la lógica, y todos ellos necesitarán grandes dosis de persistencia. Si no consigues resolver los rompecabezas a la primera, sigue intentándolo.

Monedas pistas

Al inicio del juego se te concederá una moneda pista, e irás obteniendo más según resuelvas los rompecabezas. Si no logras resolver un rompecabezas, pulsa en la ranura de monedas de la ventana del puzzle para comprar ayuda.

En algunos rompecabezas, una moneda pista comprará la solución de parte del problema. Si consigues parte de una solución usando una moneda, podrás obtener más soluciones insertando más monedas (caso que las tengas).

En otros rompecabezas, una moneda pista te comprará una pista en lo referente a como resolver el rompecabezas. Una vez hayas obtenido una pista usando una moneda, podrás pulsar en la ranura de la moneda para volver ha visualizar la pista sin tener que gastar más monedas pista.

Cuanto más monedas pista te queden al final del juego, mayor será tu puntuación. Usa tus monedas pista de forma inteligente.

Nivel de dificultad

Podrás fijar el nivel de dificultad en el juego del Dr. Brain a novato, medio, o experto siempre que quieras. Cuanto más alto sea el nivel de dificultad, más puntos obtendrás a la hora de resolver los rompecabezas.

El Control de los rompecabezas

Cada puzzle aparece en pantalla dentro de una ventana de puzzle. Cada ventana de puzzle dispone de tres botones:

Ranura para las monedas: Al pulsar sobre el botón de la ranura de monedas, obtendrás ayuda para el problema actual, siempre y cuando dispongas de una moneda pista para pagar dicha duda. Lee Monedas pista para obtener más información.

Salir: Al pulsar sobre el botón Salir, se cerrará la ventana del rompecabezas. Si no logras terminar el rompecabezas, o si deseas salir del juego o hacer otra cosa en el Castillo del Dr. Brain, podrás hacerlo pulsando el botón Salir y podrás volver a este rompecabezas en otro momento.

Interrogación: Cuando pulses sobre la interrogación, obtendrás información sobre el rompecabezas, lo que te queda por hacer, como usar los controles y el tipo de ayuda que podrás comprar con tus monedas pista.

La Barra de iconos del Dr. Brain

En la parte superior de la pantalla del juego encontrarás una barra de iconos. Cada icono representa una actividad que puedes llevar a cabo en el juego. Los iconos en Dr. Brain son:



Mirar: Se parece a un ojo. Elige **Mirar** cuando desees una descripción de algo que veas sobre la pantalla.

Hacer: Se parece a una mano. Elige **Hacer** cuando desees realizar una acción sobre algo en la pantalla.

Artículo: Se parece a un marco de un cuadro. Este marco estará vacío cuando no estés usando un artículo de tu inventario. Una vez que estés usando un artículo, este figurará dentro de este marco.

Inventario: Se parece a una cartera. Elige **Inventario** cuando desees ver los artículos que hayas cogido, o cuando desees usar uno de tus artículos. Para más información sobre el inventario, lee tu manual de juego Sierra.

Controles: Se parece a una barra deslizante sobre el panel de control. Elige **Controles** cuando desees cambiar el volumen o el nivel de dificultad del juego, o cuando quieras salvar, recuperar, reiniciar o abandonar el juego.

Volver: Se parece a una flecha apuntando hacia el lugar desde donde has venido. Elige **Volver** cuando desees salir de la sala o abandonar el rompecabezas que estés realizando en ese momento, y volver a la sala anterior.

Ayuda: Se parece a una interrogación. Cuando elijas ayuda, podrás obtener información moviendo el cursor de la interrogación sobre otros iconos en la barra de iconos.

Dr. Brain: Pulsa sobre Dr. Brain para obtener una descripción de la sala donde estés.

Para más información sobre como usar los iconos, lee tu Manual de Juegos Sierra.

Cuando elijas un icono, el cursor cambiará para reflejar ese artículo. Usa el cursor sobre la pantalla para llevar a cabo una acción. Por ejemplo, usa el cursor del ojo sobre un objeto de la pantalla para mirar ese objeto. Usa el cursor de la mano sobre un objeto para actuar sobre dicho objeto, tal como abrir un cajón o coger algo.

Dr. Brain Dice: Asombra a tus amigos escribiendo mensajes secretos usando mi cuadrícula decodificadora ultra secreta. Cuando quieras escribir algo sobre un juego o un deporte, búscalo en la cuadrícula. En vez de usar el nombre del juego o del deporte, usa su símbolo equivalente ultra secreto. Te garantizo que tus amigos no tendrán ni idea de lo que estas hablando.

La Cuadrícula decodificadora ultra secreta del Dr. Brain

♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁
♁	♁	♁	♁	♁

Por ejemplo, cuando desees decir Backgammon, el código sería ♁♁♁ , Soccer sería ♁♁♁ , y Chess sería ♁♁♁ .

Animaciones: Vasken Nokhoudian, Dana Dean, Deena Krutak, Arturo Sinclair, Jerry Jessurun, Bob Gleason, Jay Allen Friedman, Jon Bock

Artistas de fondos: Dennis Lewis, John Shroades, Andy Hoyos

Programadores: Jack Magne, Brett Miller, John Wentworth

Director musical: Mark Sebort

Sistema de desarrollo: Jeff Stephenson, Robert E. Heitman, Dan Foy, Larry Scott, John Retting, J. Mark Hood, Chris Smith, Terry McHenry, Eric Hart, Chad Bye, Mark Wilden, Ken Koch, John Crane, Steve Coallier, Randy Moss

Material adicional: Lori Ann Cole

Control de calidad: Sharon Simmons

Texto del manual: Bridget McKenna

Diseño del manual: Nathan Gams

Ilustraciones del manual: Dennis Lewis, John Schroades, Andy Hoyos





™ designa una marca registrada de Sierra On-Line, Inc.

® es una marca registrada de, o licenciada a, Sierra On-Line, Inc.

© 1993 Sierra On-Line, Inc. Todos los derechos reservados. Sierra On-Line, Inc.