

CRUISE

FOR A CORPSE

MANUAL DE
INSTRUCCIONES



CRUISE FOR A CORPSE

Información sobre los personajes

30 de Julio de 1926:

CEREMONIA DE LA BOTADURA DEL KARABOUDJAN III

Durante la mañana de ayer, multitud de dignatarios locales se despidieron del Sr. y de la Sra. Karaboudjan durante el acto de botadura del Karaboudjan III desde el muelle "26".

Siendo un excelente velero del siglo XIX, el Karaboudjan III fue reformado y modernizado en los astilleros del viejo puerto. El supervisor de la obra, el Sr. García, nos explicó las mejoras que se

habían realizado en el barco: "Es un viejo velero que hemos restaurado completamente. También hemos cambiado la estructura del barco, ya que algunos materiales se habían deteriorado debido al paso del tiempo." El Karaboudjan III es propiedad del magnate empresarial Niklos Karaboudjan.

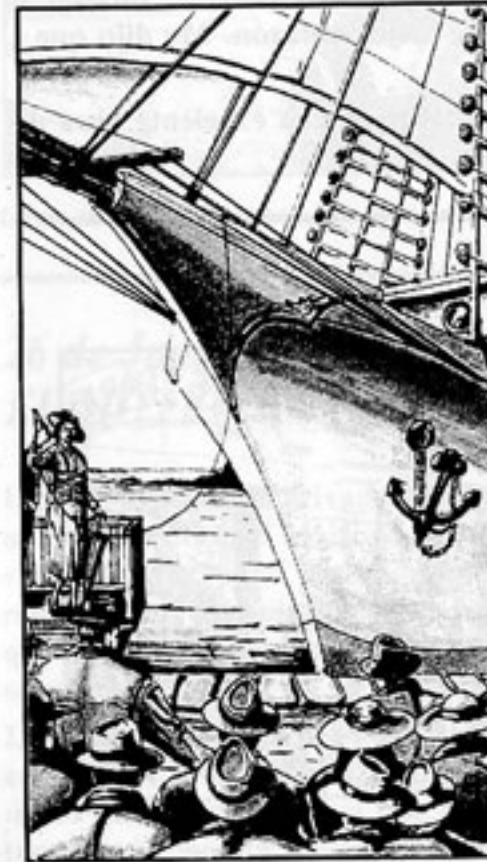
El Sr. García continuaba con el relato histórico del barco: "Este barco perteneció a un pirata conocido como Jack El Tuerto. Jack El Tuerto y los suyos aterrorizaron los mares de Europa. Atacaron a los barcos mercantes y a otros que les fuese de interés. Jack y sus piratas saquearon todo aquello que se pudiese vender como extraperlo: cargas de especias, sedas, whisky..."

Las mercancías robadas fueron almacenadas en la pequeña isla de Ligorni, ubicada cerca de la costa de Sicilia, donde luego se transportaba a su destino para la venta. Jack El Tuerto fue un pirata temido por todos y perseguido por los defensores de la ley de todos los países del mundo. Pero Jack tenía un gran vicio: el alcohol.

Durante una tarde de octubre de 1820, el visabuelo de Niklos Karaboudjan, el Sr. Anastopoulos Karaboudjan, se vio involucrado en una apuesta con Jack.

Anastopoulos estaba de viaje de negocios en la isla de Ligorni. De hecho, tenía prevista una cita con Jack para venderle armas. Esa misma tarde, Jack había bebido mucho

alcohol y le debía a Anastopoulos una importante suma de dinero debido a un previo envío de armas. Por lo que sugirió una apuesta entre él y Anastopoulos: "Voy a sacar una caja de mi mejor licor ilícito y veremos si eres capaz de beber tanto como yo. Si yo gano la apuesta, quedará saldada mi deuda, y si ganas tú, te entregaré un excelente velero que le he robado a un mercader de especias inglés."



Jack estaba convencido de que Anastopoulos no podría vencerle. Pero subestimó a Anastopoulos, quien había frecuentado los bares más turbios de Europa, estando pues acostumbrado a licor fuerte. Anastopoulos no estaba conforme con la apuesta, ya que temía perder, y lo que es más, no necesitaba un barco de tales características. Había viajado a la isla con sus secuaces para recuperar el dinero que aún le debía Jack, y para venderle más armas. Jack había demostrado ser uno de sus mejores clientes durante muchos años, y a pesar de que siempre pagaba tarde, apenas causaba ningún tipo de problema.

Anastopoulos se vio obligado a aceptar la apuesta.

El reto empezó en la única taberna de la isla, la cual estaba abarrotada. Cada vez que uno de los protagonistas tomaba un trago, les interrumpían salvas de gritos de entusiasmo de la multitud que allí se había reunido.

Para el asombro de todos, fue Jack el primero en caer redondo. Jack, siendo un jugador justo, mantuvo su promesa y varios meses más tarde entregó el velero a Anastopoulos. El velero se encontraba en un estado pésimo de conservación. Savidis, el hijo de Anastopoulos, heredó el barco, y luego se lo pasó a su hijo Niklos.

Años más tarde, el velero se guardó en un viejo almacén del puerto de Marsella. Hace un año, el Sr. Karaboudjan vino en mi busca para pedirme que renovase este viejo almacén. Me dijo que quería utilizarlo para organizar cruceros con sus amigos.

Damos la enhorabuena al Sr. García y a su equipo, quienes han realizado una excelente obra de arte, y han convertido este barco en una pieza única.

3 de Marzo de 1926:

¡¡LA POLICIA METE LA PATA!!! ¡Redada en el Café de París!

Sobre las 10 de la noche de ayer, el inspector Raoul Dusentier y sus hombres, llevaron a cabo una redada en uno de los restaurantes más de moda de París: el Café de París.

La policía buscaba a un peligroso criminal, el cual se suponía que estuvo en el Café de París durante la tarde de ayer. Fueron arrestados todos aquellos que se encontraban en el restaurante. El Sr. Dusentier explicó que se vio obligado a custodiar a todos los que allí se encontraban para evitar que el hombre en cuestión escapase. Pero dicho hombre no se encontraba en el café. El Sr. Dusentier se disculpó humildemente con aquellas personas que había detenido, y les dejó en libertad de inmediato. Obviamente había sido mal informado. Esa misma noche, el Sr. Karaboudjan, un empresario de moda, se encontraba cenando, entre otros, en el Café de París. Le preguntamos qué opinaba sobre la redada de la policía. El nos contestó: "No sean demasiado duros con estos oficiales de policía. Sólo intentaban hacer su trabajo y desafortunadamente cometieron un error. Esto podría pasarle a



cualquiera. No debemos criticarles, ya que siempre nos alegramos cuando acuden en nuestra ayuda.

Es una pena que tuviese que dejarme el pato que me sirvieron, pues estaba de primera."

Una declaración que sin lugar a dudas tranquilizará al Sr. Dusentier.

26 de Junio de 1926:

SOCA LAMBADA ABANDONA LAS CARRERAS DEL GRAND PRIX EN ANTIBES



Julio Esperanza y Soca Lambada, el hijo del famoso empresario Pedro Soca Lambada se retiró del Grand Prix de Antibes durante la sexta vuelta. Soca Lambada se encontraba en cuarta posición y demostraba estar entre los mejores. Desgraciadamente, se averió el motor. Es la segunda vez en esta temporada que le falla el motor al coche de Soca Lambada. Es una pena, ya que posee excelentes cualidades como conductor. ¡Quizá en un futuro debería elegir mejor a los mecánicos! Julio no

tiene nada que temer, ya que está financiado por el negocio de su padre.

26 de Junio de 1926:

EL HOTEL ROYAL DE PARIS A LA VENTA

Uno de los hoteles privados más bonitos de París, el Royal, fue adjudicado ayer tarde en la oficina del notario Maitre Logan. El nuevo propietario prefirió mantenerse anónimo. Su expropietario, el Sr. Fabre, parecía estar triste a consecuencia de la venta: "No tenía más remedio. Mi negocio se estaba hundiendo, debido a las grandes deudas que tengo, y es por lo que he tenido que venderlo. Este hotel privado ha permanecido dentro de nuestra familia durante seis generaciones."

Le pedimos al Sr. Fabre que nos revelase el nombre del comprador, pero parece ser que el comprador le ha dado instrucciones para mantenerlo en secreto. El Sr. Fabre nos comentó, "lo único que puedo decir es que el comprador ha pagado una suma extremadamente baja si tenemos en cuenta el valor real del hotel. Pero, como ya les he dicho, no me quedaba más remedio que venderlo, ya que deseaba cumplir con mis deudores".

5 de Diciembre de 1.926: SUBASTAS DELANTE DE LA CATEDRAL NOTRE DAME DE PARIS

El Padre Fabiani está organizando una subasta durante el día de hoy para financiar las obras de renovación de las ventanas de la Catedral. Entre los objetos que se van a vender se encuentran frescos religiosos y libros cuyo origen se pierde en la Edad Media. El Padre Fabiani pide vuestra generosidad y espera contar con muchos de vosotros...

12 de Enero de 1927: PRIMERA ACTUACION DEL TENOR PAZAGLI EN LA OPERA DE PARIS

Anoche los ciudadanos más elegantes de París se codeaban en la ópera para presenciar la primera actuación del Tenor Marce Pazagli.

Pazagli es uno de los tenores más celebres de Italia. Su última actuación en La Scala, Milán, dejó atónito al público una vez más.

Su primera actuación en Francia fue un gran triunfo y recibió gran ovación. Se hizo notar la presencia de varias celebridades en los palcos, entre las cuales se encontraba la atractiva Sra. Karaboudjan. Para el asombro de todos, no iba

acompañada de su carismático marido, sino de dos apuestos guardaespaldas.



MANUAL DE REFERENCIA PARA EL SISTEMA CINEMATIQUE

Recomendamos hagas copias de seguridad de tus discos originales y que uses las mismas cuando estés jugando.

NOTA: Antes de iniciar el juego, recomendamos que dispongas de un disco en blanco formateado para que puedas salvar tu juego durante la partida.

CONTROLANDO AL HEROE

A. MOVIENDOTE

Para mover a Raoul dentro de una habitación, apunta el cursor del ratón hacia el destino requerido y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón. Raoul se moverá en esa dirección, evitando cualquier obstáculo que haya entre él y su destino.

Para ir a otra habitación, posiciona el cursor sobre la puerta o la salida que figure en la pantalla y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón.

B. MANIPULANDO TU ENTORNO

Cada una de las habitaciones contiene gran número de objetos, y cualquier objeto podría ser una pista vital para que puedas progresar en tu investigación.

Para descubrir las acciones que puedas usar sobre un objeto determinado, posiciona el cursor del ratón sobre el mismo y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón.

Aparecerá una lista de verbos relacionados con el objeto que hayas seleccionado. Posiciona el cursor del ratón sobre el verbo pertinente (el verbo que esté resaltado cambiará de color) y pulsa el botón IZQUIERDO. Raoul llevará a cabo la orden que le hayas dado.

Si decides no usar una de las acciones que hayan sido propuestas, mueve el cursor dentro del menú (todos tus verbos cambiarán al mismo color, lo que significa que ninguno ha sido elegido), y seguidamente pulsa el botón IZQUIERDO para salir del listado.

Es importante saber que únicamente aparecerán en el listado aquellas acciones que puedan ser ejecutadas de inmediato sobre un objeto.

POR EJEMPLO: Raoul está en una habitación que contiene una cómoda. Supongamos que quieras examinar el contenido de uno de los cajones y que a la vez, dicho cajón esté cerrado. Mueve el cursor del ratón sobre el cajón y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón. Aparecerá un único verbo sobre el listado: ABRIR...

De momento no podrás buscar dentro del cajón.

Selecciona el verbo ABRIR para ordenar que Raoul abra el cajón.

Seguidamente vuelve a pulsar sobre el cajón y aparecerán los siguientes verbos:

BUSCAR

CERRAR

Ahora sólo tendrás que seleccionar el verbo BUSCAR del listado para cosechar lo que hayas sembrado.

C. USANDO LOS OBJETOS QUE HAYAS ENCONTRADO.

Es posible que algunas acciones sólo puedan efectuarse cuando tengas el objeto en tu posesión... Por ejemplo, tendrás que coger una carta antes de poder leerla, una chaqueta antes de poder usarla, etc.

Para ver el inventario de los objetos que tenga Raoul en su posesión pulsa sobre el botón DERECHO del ratón.

Si deseas realizar alguna acción sobre uno de los objetos del inventario, mueve el cursor del ratón sobre el nombre del objeto (cambiará de color) y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón.

La lista de acciones con ese objeto aparecerá en la pantalla en vez del inventario. Posiciona el cursor del ratón sobre uno de los verbos (el cual cambiará de color) y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón.

Recuerda que sólo aquellas acciones que puedan efectuarse de inmediato aparecerán en el listado.

POR EJEMPLO: Raoul acaba de coger una pelotilla de papel y deseas LEER lo que pone... Pulsa el botón DERECHO del ratón para visualizar el listado de objetos que posee Raoul. Seguidamente, pon el cursor de ratón sobre "trozo de papel" y pulsa el botón IZQUIERDO para visualizar el siguiente listado:

EXAMINAR

TIRAR

MOSTRAR

DESPLEGAR

Selecciona el verbo DESPLEGAR del listado. Seguidamente, Raoul desplegará el trozo de papel. Ahora, vuelve a solicitar el inventario y selecciona "pelotilla de papel..." El listado de verbos asociados con el artículo serán los siguientes:

EXAMINAR

TIRAR

MOSTRAR

LEER

Ahora sólo tendrás que mover el cursor del ratón sobre el verbo LEER y pulsar el botón IZQUIERDO del ratón.

D. ESTABLECIENDO ENLACES ENTRE LOS OBJETOS

Es muy probable que los objetos que encuentres en varias ubicaciones no estén allí por casualidad, y es probable que en algún punto de tu búsqueda tengas que utilizar todos tus recursos. Utiliza tus poderes de deducción, instinto e intuición para intentar adivinar el enlace entre determinados objetos.

Estas acciones suelen ser fáciles de llevar a cabo (tendrás que insertar una llave en un candado para poder abrir una puerta, o tendrás que usar un pico para abrirte paso a través de una cueva), pero a veces será un poco más complicado. No pierdas las esperanzas de inmediato, ya que SIEMPRE hay una solución.

Cuando creas haber adivinado un enlace entre dos objetos, llévala a cabo para comprobar tu deducción.

Incluimos unos ejemplos para mostrarte cómo ha de llevarse a cabo una acción entre un objeto y otro...

A: Posees una llave... y delante de ti ves una puerta que deseas abrir.

- Pulsa el botón DERECHO para obtener el inventario.
- Elige la "llave" del inventario.
- Selecciona el verbo "Poner en" dentro del nuevo listado de verbos... Aparecerá una frase de control "llave: poner en..." para recordarte que ahora tendrás que seleccionar el objeto dónde desees insertar la llave...
- Mueve el cursor sobre el cerrojo y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón... Raoul llevará a cabo la acción.

B: Aún posees la llave y acabas de encontrar una pequeña caja. Tanto la llave como la caja aparecen dentro del inventario e intentarás abrir la caja con la llave...

- Pulsa el botón DERECHO para obtener el inventario.
- Selecciona la "llave" del inventario.
- Selecciona "Abrir..." de la lista de verbos relacionados con la llave.
- Vuelve a pulsar el botón DERECHO para volver a obtener el inventario.
- Ahora, mueve el cursor sobre la palabra "caja" y confirma tu decisión con el botón IZQUIERDO del ratón para abrir la caja con la llave...

C: Ves un montón de discos sobre una mesa al lado de un tocadiscos. Deseas escuchar un disco...

- Mueve el cursor sobre el montón de discos y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón.
- La lista de verbos asociados con el montón de discos aparecerán en pantalla. Elige "poner..." Aparecerá la siguiente frase de control "disco: poner..." para indicarte que has de decidir dónde ha de colocar Raoul el disco.
- Mueve el cursor sobre el tocadiscos y pulsa el botón IZQUIERDO para confirmar la acción de "poner el disco en el tocadiscos" y disfruta de la música.

E. DIALOGO

Para llevar a cabo una investigación según las reglas, tendrás que interrogar eficazmente a los sospechosos.

Una vez que haya un personaje dentro de la habitación, mueve el cursor del ratón sobre el mismo y pulsa el botón IZQUIERDO para mostrar el listado de acciones. Selecciona el verbo "Hablar" para iniciar la conversación...

Una lista de temas de conversación clasificados por sus títulos aparecerán en pantalla. Cada título incluye todos los temas de conversación relacionados con un personaje (excepto el título "Objetos encontrados", el cual te permitirá indagar sobre los objetos que hayas descubierto durante tu investigación).

EJEMPLO

Quieres interrogar al Padre Fabiani sobre los gustos de Julio en cuanto a los juegos de ordenador...

Una vez estés en la modalidad de diálogo, aparecerá el siguiente menú:

TOM
FABIANI
SUZANNE
JULIO
HECTOR
OBJETOS ENCONTRADOS
GRACIAS POR TU AYUDA

Coloca el cursor del ratón sobre "Julio" y pulsa el botón IZQUIERDO. Aparecerá un submenú con todos los temas de conversación que estén relacionados con Julio:

JULIO
SU PASION POR LOS JUEGOS
SU AMOR HACIA LAS PLANTAS
SU RELACION CON SUZANNE
OTROS TEMAS...

Mueve el cursor del ratón sobre "su pasión por los juegos" y pulsa el botón IZQUIERDO para recibir la respuesta del Padre Fabiani.

Según la respuesta se añadirán uno o más temas al listado. A veces, los temas sin importancia rellenarán una conversación y te permitirán obtener más detalles sobre un tema en particular. Estos temas temporales son fácilmente reconocibles, ya que aparecen en el menú en color más oscuro.

EJEMPLO

Supongamos que la respuesta del Padre a la pregunta anterior es la siguiente: "Julio es un apasionado de los juegos de aventura, especialmente de los juegos de DELPHINE..." Aparecerán dos temas temporales en el menú "Juegos de Aventura" y "Delphine"... Estos temas podrían dar pie a otros.

En algunos casos, el nuevo tema será vital para el progreso de tu investigación. Aparecerá de forma permanente en el listado (en blanco) y podrás hacerle las mismas preguntas a otra persona.

Para salir de la conversación, elige el título "Gracias por tu ayuda" que aparece en el listado.

Cuando estés en un submenú, selecciona "Otros temas" para volver al título principal del menú.

EL MENU DEL USUARIO

Este menú ofrece funciones que no son parte del juego en sí. Más bien te permitirán, por ejemplo, salvar o volver a cargar un juego...

Podrás acceder a este menú pulsando simultáneamente los dos botones del ratón.

VOLVER A EMPEZAR: Para volver a empezar un juego desde el principio.

UNIDAD PARA SALVAR: Para indicarle al programa la unidad de disco donde desees salvar el juego.

SALVAR JUEGO: Para salvar el juego actual en un disco. Cuando aparezca el mensaje que lo pida, inserta el disco salvar.

Aparecerá en pantalla un directorio de aquellos juegos que ya tengas en el disco.

Selecciona un espacio y confírmalo.

Si no hubiese espacio libre en el directorio, utiliza un nuevo disco de salvar o sálvalo sobre una partida ya existente.

CARGAR JUEGO: Para continuar un juego previamente salvado. Inserta el disco salvar cuando aparezca el mensaje que lo pida.

Apararecerá en pantalla un listado de los juegos salvados del disco de partidas.

Coloca el ratón sobre el nombre del juego que desees cargar y confírmalo.

NOTA: Puedes salvar el juego siempre y cuando tu héroe esté vivo. Recomendamos que utilices esta opción de forma regular y, sobre todo, cuando la situación se haga peligrosa. No podrás salvar el juego durante algunas secuencias de animación, donde no tengas acción sobre tu personaje. ¡No te preocupes, no te ocurrirá nada peligroso durante estas secuencias a no ser que ya sea demasiado tarde para tomar medidas!

PISTAS Y CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

Si es la primera vez que juegas un juego de aventura, puede que te vengan bien los siguientes consejos:

Examina todos los objetos de los alrededores.

Lee cuidadosamente todos los comentarios que salgan en pantalla, ya que podrían tener pistas importantes útiles para el resto de tu aventura.

Coge todos los objetos que puedas.

Prueba todas las posibilidades para los objetos dentro de tu inventario.

Activa todo lo que puedas.

Habla con todas las personas que te sea posible, puede que te den una pista.

Salva el juego en cuanto presientas peligro.

Si te atascas en algún punto del juego, intenta verificar si has recogido un objeto o si has dejado de hacer algo en una etapa anterior.

Todos los problemas SIEMPRE tienen una solución.

INSTRUCCIONES DE CARGA

ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST y STE

Para jugar desde discos floppy:

- Inserta el disco 1 en la unidad A.
- Enciende el ordenador.
- Pulsa dos veces sobre el icono de la unidad A.
- Pulsa dos veces sobre el icono CRUISE.PRG.

Instalación en el Disco Duro:

- Verifica que el número de bytes disponibles en el disco duro sea mayor que los usados por el juego.
- Crea un nuevo directorio y copia el contenido de cada disco dentro del mismo.

Cargando desde un Disco Duro:

- Enciende el ordenador.
- Pulsa dos veces sobre el icono del disco duro.
- Pulsa dos veces sobre icono DELPHINE.
- Pulsa dos veces sobre el icono CRUISE.PRG.

AMIGA

Para jugar desde discos floppy:

- Inserta el disco 1 en la unidad de disco DF0:.
- Enciende el ordenador.

Para instalar el juego en un disco duro:

- Inserta el disco Cruise 5 en la unidad de disco DF0:.
- Pulsa dos veces sobre el icono CRUISE 5.
- Pulsa dos veces sobre el icono CRUISE.PRG.

Para jugar desde un disco duro:

- Enciende el ordenador.
- Pulsa dos veces sobre el icono del disco duro.
- Pulsa dos veces sobre el icono DELPHINE SOFTWARE.
- Pulsa dos veces sobre el icono CRUISE.

Para jugar utilizando un Amiga 3000 con memoria rápida:

- Carga el programa Cruise desde el CLI tecleando CROISIÈRE - 3.
- Pulsa dos veces sobre el icono SYSTEM 2.0.
- Pulsa dos veces sobre el icono SYSTEM.
- Pulsa dos veces sobre el icono NOFASTMEN.

Si estás jugando desde discos floppy:

- Inserta el disco Cruise 1 en la unidad de disco DF0:.
- Pulsa dos veces sobre el icono CRUISE 1.
- Pulsa dos veces sobre el icono CRUISE.

IBM PC Y COMPATIBLES

Instalación en el Disco Duro:

- Enciende el ordenador.
- Verifica que el número de bytes disponibles en el disco duro sean más que los que utilice el juego.
- Una vez que el ordenador haya arrancado el sistema operativo versión 2.xx o superior), inserta el disco del juego n.º 1 en la unidad de disco A.
- Teclea A: y pulsa ENTER.
- Teclea INSTALL y pulsa ENTER.
- Sigue las instrucciones de la pantalla.

Cargando desde un disco duro

- Teclea C: y pulsa ENTER. (Si tu disco duro no fuese el C:, teclea la letra que corresponda al mismo).
- Teclea CD/DEPHINE/CRUISE y pulsa ENTER.

IMPORTANTE

Consulta el fichero LEE.ME del disco 1, donde aparecerán las informaciones de última hora sobre el juego. Para consultarlo usa el comando del DOS: TYPE LEE.ME.

EL RELOJ DEL JUEGO

Siempre que prograses en tu investigación, como, por ejemplo, al hacer la pregunta correcta al encontrar una pista, aparecerá el reloj del juego, el cual avanzará diez minutos. La aventura empieza

a las ocho de la mañana y termina a las seis de la tarde. Podrás ver el reloj del juego siempre y cuando quieras, seleccionándolo del inventario.

MAPAS

Para facilitar tus investigaciones dentro del barco, la opción MAPA te permitirá "posicionar" a Raoul en el lugar que hayas elegido. No podrás posicionar a Raoul en una habitación cerrada, a no ser que tengas la llave. Simplemente selecciona el MAPA del inventario y pulsa sobre el BOTON IZQUIERDO DEL RATON cuando el cursor esté posicionado sobre la zona apropiada.

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. TODOS LOS DERECHOS ESTAN RESERVADOS. Cinematique es una marca registrada por Delphine Software. El copyright subsiste en el programa y manuales que se incluyen en el paquete. No está autorizada la compra, préstamo o reventa de este programa.

ESCENARIO

PAUL CUISSET
DENIS MERCIER
PHILIPPE CHASTEL

PROGRAMACION

PAUL CUISSET
PHILIPPE CHASTEL
BENOIT ARON

GRAFICOS

DENIS MERCIER
CHRISTIAN ROBERT
THIERRY PERREAU

MUSICA

JEAN BAUDLOT

CONTROL DE CALIDAD

PATRICIA CUISSET

COORDINACION DEL PRODUCTO

ALEXA CZECHOWSKI
DAVID H. BROWN