

# LOS ARCHIVOS SECRETOS DE **Sherlock Holmes**



Fotografía de Julian Bajzert



## MANUAL DE USUARIO

CREADO POR MYTHOS SOFTWARE & ELECTRONIC ARTS

# ELECTRONIC ARTS®

*Señor Sherlock Holmes  
221B, Baker Street  
Londres*

*Mi querido Watson -*

*Me enfrento a un problema tan grave como cualquiera que recuerde en los anales de mis investigaciones. La piratería de software continúa siendo un problema, incluso cuando se le suplica a las personas, "Por favor no piratees o uses software pirata." las copias ilegales de software, incluso para los amigos, provoca que los creadores de software suban sus precios, ya que no pueden vender el bastante software para cubrir los costes. Pronto, todo el mundo estará pagando más por el software, y las pequeñas compañías se verán forzadas a abandonar. Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes ha sido producido a través de los esfuerzos de muchos y los costes sólo se ven recuperados a través de las ventas. Duplicar este o cualquier otro juego sin autorización eleva el coste del software para todos los usuarios legítimos. Copiar Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes con cualquier otro propósito distinto que el de hacer copias de seguridad va en contra de la ley. Electronic Arts apoya el esfuerzo de la industria para luchar contra la copia ilegal del software de los ordenadores personales. Aún ocurren estas fechorías. Percibo que la maligna influencia de Moriarty está detrás de todo esto. La Reina y el país requieren que no nos retrasemos. Los Ilegales de Baker Street aguardan listos para actuar y el sutil olfato canino de Toby se encuentra a nuestra disposición. Si le es posible, venga inmediatamente. Si no, venga igualmente.*

*Holmes*

## MYTHOS SOFTWARE

Mythos Software fue fundada en 1990 por James Ferguson en el Valle del Sol. James pronto se rodeó de los mejores talentos de Arizona.

James es un veterano programador que lleva 11 años programando. Hace de todo excepto dibujar, lo que deja a las personas que dibujan mejor que él. Se le conoce por haber sacrificado su cuerpo para obtener efectos de sonido para juegos. Su punto fuerte es la programación, lo que suele hacer en las primeras horas de la mañana. Su frase favorita: "Dormirás todo lo que quieras cuando estés muerto."

Scott Mavor es un reconocido maestro del arte y la animación en VGA. Sus planes eran crear un brillo y una atmósfera para Holmes nunca conseguida antes en juegos interactivos. ¡Y lo ha conseguido! La industria nunca será la misma.

Eleanor Mavor contribuyó al éxito de Mythos de dos formas. Crea impresionantes ilustraciones y ha transmitido su talento innovador a su hijo artista. ¡Un regalo que continúa haciendo!

John Dunn es un hombre de pocas palabras al que le gusta que su trabajo hable por él. Esto requeriría una pequeña biblioteca. John creó muchas de las herramientas, editores y utilidades que hacen posible el buen desarrollo de un juego.

David Wood es responsable de tomar la palabra escrita y hacerla cobrar vida en la pantalla del ordenador. James se prometió a sí mismo que después de este proyecto, se dedicaría a dormir durante un tiempo. James mintió.

Permanece atento a los grandes productos que están por llegar. Aquí tienes un buen consejo: cuando Mythos Software publique algún programa, cómpralo.

*Detrás, de izquierda a derecha: David Wood, Eleanor Mavor, Scott Mavor*  
*Frente: de izquierda a derecha: James Ferguson, John Dunn*



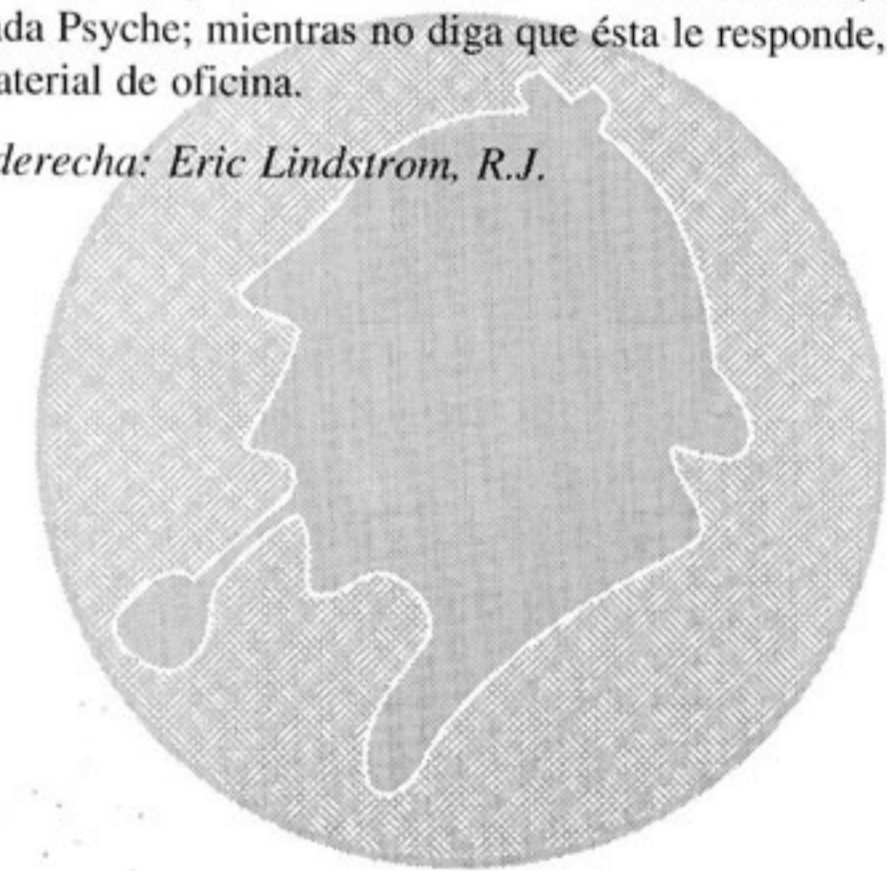
## EL EQUIPO DE ELECTRONIC ARTS

R.J. Berg ha traído un aire Holmesiano al arte del diseño de juegos. Es un estudiante clásico, habla 4 idiomas y una vez fue investigador privado. Pero mientras que Holmes tocaba el violín, R.J. hace un poder de observación tan bueno como el suyo. Está empleando todos sus conocimientos y habilidades para recopilar todos los documentos recientemente descubiertos en los archivos de la familia Watson, y pronto los reconstruirá en forma de juego.

Eric Lindstrom es un determinista existencial que encuentra muchos motivos para admirar en la frías y lógicas deducciones del detective más grande de la historia, y ha disfrutado enormemente del tiempo que ha pasado en la mente de Sherlock Holmes.

Eric es considerado por muchos como un salvaje pervertido y malhablado que se encorva sobre su escritorio y murmura entre dientes a su mascota, una rata de alcantarilla llamada Psyche; mientras no diga que ésta le responde, le seguiremos suministrando material de oficina.

*De izquierda a derecha: Eric Lindstrom, R.J.*



## INDICE

|  |    |
|--|----|
| MYTHOS SOFTWARE.....                             | 2  |
| EL EQUIPO DE ELECTRONIC ARTS .....               | 3  |
| INTRODUCCIÓN .....                               | 5  |
| COMENZANDO .....                                 | 6  |
| OBJETIVO DEL JUEGO .....                         | 8  |
| LA PANTALLA DE JUEGO .....                       | 8  |
| COMANDOS .....                                   | 9  |
| Activando y Desactivando Comandos .....          | 9  |
| Ayuda Automática .....                           | 9  |
| Comandos Interactivos .....                      | 9  |
| Comandos de inventario .....                     | 12 |
| Diario .....                                     | 14 |
| FICHEROS .....                                   | 15 |
| CONFIGURACION .....                              | 18 |
| MOVIMIENTO .....                                 | 19 |
| MOVERSE EN INTERIORES Y ESCENAS CALLEJERAS ..... | 19 |
| EL LONDRES VICTORIANO .....                      | 20 |
| EPILOGO .....                                    | 20 |
| JACK EL DESTRIPIADOR.....                        | 20 |
| LOS SOSPECHOSOS HABITUALES .....                 | 20 |
| APENDICE .....                                   | 24 |
| SERLOCK HOLMES: ¿HOMBRE O MITO? .....            | 24 |
| EQUIPO DE PROGRAMACION .....                     | 26 |

## INTRODUCCIÓN

*La niebla, siempre la niebla. Sin ella, la ciudad aún seguiría siendo un lugar como ningún otro, pero no sería Londres. Las vistas, los olores, incluso las leyendas no serían lo mismo sin el espeso y característico vapor que las rodea. Sin la niebla, el sonido de la música de cámara no llegaría tan lejos en Chelsea, ni las toses tísicas en los callejones de Spitalfields resonarían de la misma forma en la noche. El olor del pelo perfumado entrando o saliendo de la Opera del Covent Garden no permanecería así en una noche sin niebla, ni el humo sulfuroso del carbón barato se mezclaría de la forma en que lo hace con el olor de las cloacas abiertas en Whitechapel.*

*Hay tantos contrastes aquí, pero parecen todos aún mucho más intensos por la noche. Pero lo que la noche aumenta también puede enmascarar: la lujuria sangrienta en un ojo asesino, el arco de un afilado escalpelo, un grito de sorpresa salvajemente cortado. De día o de noche esta es una ciudad de extremos y contrastes. Esta fue la ciudad del Conquistador, del Corazón de León, del Bardo, de la Reina Virgen...y ahora la ciudad de Jack el Destripador.*

*Pero es también la ciudad de otro notable individuo -Sherlock Holmes, del 221B de Baker Street-. El Destripador y sus imitadores se han topado con la justicia.*



# COMENZANDO

## Instalación

Sigue las instrucciones de la Tarjeta de Resumen de Comandos de Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes para comenzar la instalación del juego. Lo primero que aparecerá al iniciar el proceso de instalación será la Pantalla de Opciones.

## Pantalla de Opciones

Hay dos recuadros en la Pantalla de Opciones: el recuadro de Opciones Actuales en la parte superior de la pantalla, que muestra las opciones que se encuentran seleccionadas en ese momento; y el recuadro de Seleccionar/Cambiar Opciones en la parte inferior de la pantalla, en el que podrás cambiar las opciones y comenzar la instalación.

## Seleccionar/Cambiar Opciones

Puedes usar el recuadro de Seleccionar/Cambiar Opciones para indicar el dispositivo de sonido que equipa tu ordenador, el dispositivo de control que quieres usar, cambiar el nombre del directorio del juego y realizar elecciones relacionadas con la utilización de la memoria. Cuando selecciones una opción, aparecerá un submenú de opción. Selecciona las opciones apropiadas según recorres los submenús. Selecciona Volver al Menú Principal en cualquier submenú para volver a la Pantalla de Opciones Principal.

## Cambiar el Dispositivo de Sonido

Selecciona el Dispositivo musical y el Dispositivo Digital para equipar tu ordenador (el Dispositivo Digital reproducirá las voces grabadas y los efectos de sonido de Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes); si tu ordenador no tiene capacidades de sonido, o no deseas oír sonido, voces y/o música mientras estás jugando, selecciona Sin Música y/o Sin Sonido. Asegúrate de seleccionar los dispositivos de sonido correctos o puede que el sonido de Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes no funcione correctamente.

Nota: Las Voces Grabadas y los Efectos de Sonido sólo aparecen en algunas pantallas.

## Cambiar los dispositivos de control

Selecciona el dispositivo de teclado, ratón, o joystick con el que desees jugar a Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes.

## Cambiar la Utilización de la Memoria

Si tu sistema tiene memoria expandida, selecciona Usar Memoria Expandida en este submenú. El juego empleará esta memoria para guardar los ficheros gráficos que de otro modo tendrían que cargarse con frecuencia del disco duro. Si no tienes memoria expandida, o no quieres usarla, selecciona Sin Memoria Expandida.



## Cambiar la Utilización del Disco Duro

Hay dos opciones en el submenú de Utilización del Disco Duro con las que puedes fijar cuánto espacio ocupará Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes en tu disco duro:

- **Ahorrar Espacio en Disco:** esta opción instalará Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes en tu disco duro usando 15 megabytes de espacio. Aunque esta opción ahorra espacio en disco, hará que el juego discurra más despacio.
- **Ahorrar tiempo de Juego:** Esta opción instalará el juego en 29 megabytes de espacio. Esta opción ocupará más espacio en el disco duro, pero el juego irá mucho más rápido.

Selecciona la opción que prefieras. Para abandonar este submenú, selecciona Volver al Menú Principal.

## Cambiar el Directorio de Instalación

Hay tres opciones en el submenú Cambiar Directorio de Instalación:

- **Cambiar la Letra de la Unidad:** Selecciona esta opción para cambiar la letra de la unidad de disco duro por defecto y escribe la letra correcta de tu disco duro.
- **Cambiar Directorio:** El nombre del directorio por defecto en que se instalará el juego es HOLMES. Si quieres llamar al directorio de otra forma, selecciona esta opción y escribe el nombre del directorio elegido.
- **Volver al Menú Principal:** Selecciona esta opción para abandonar este submenú.

## Comenzar la Instalación

Selecciona Abortar Instalación para finalizar el proceso de instalación y selección. Cuando escojas esta opción volverás al principio del proceso de instalación, y todas las opciones volverán a sus valores por defecto.

## Cambiar Opciones

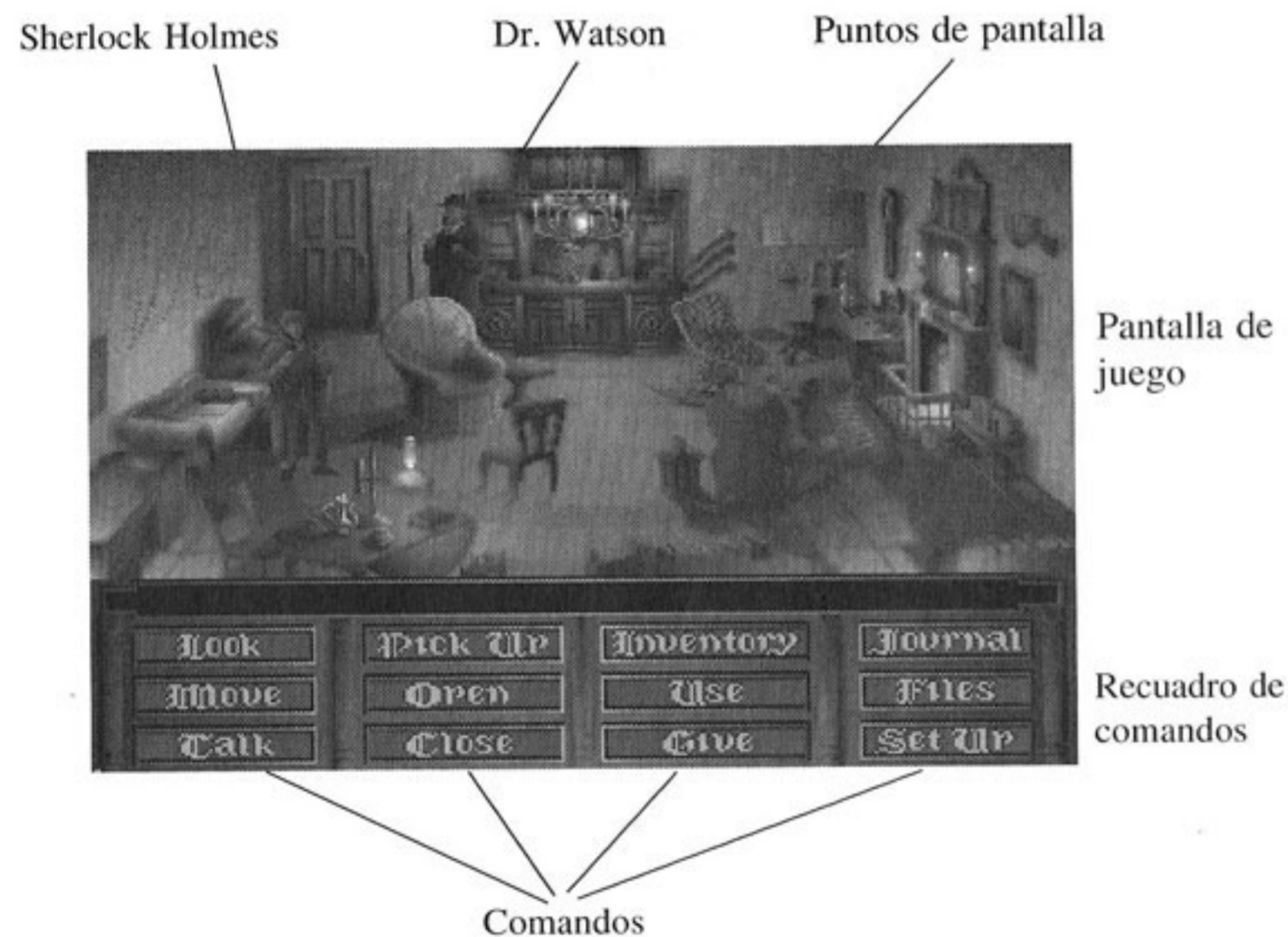
Para cambiar las opciones escogidas después de haber instalado Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes, sigue las instrucciones de la Tarjeta de Resumen de Comandos.



## OBJETIVO DEL JUEGO

El inspector Lestrade, frecuente rival y colega ocasional de Sherlock Holmes, ha pedido ayuda al gran detective para investigar un asesinato en Londres. Parece ser un caso cerrado, pero Holmes piensa de otra manera. Tú tomas el puesto de Holmes y vagas por Londres, buscando pistas, interrogando a testigos, preguntando a gente relacionada con la víctima que puede que no diga nada sin un incentivo, juntando las piezas del rompecabezas de la historia que se esconde detrás de un horripilante asesinato.

## LA PANTALLA DE JUEGO



## COMANDOS

### Activando y Desactivando Comandos



La lista de comandos aparece en el Recuadro de Comandos en la parte inferior de la pantalla de juego. Para activar un comando, selecciónalo con el puntero, o selecciónalo pulsando la primera letra del Comando en tu teclado. Un Comando está activo cuando se encuentra iluminado; la forma del puntero también cambiará cuando ciertos comandos estén activos. Para desactivar un comando, selecciónalo de nuevo con el puntero. Revisa también la Tarjeta de Resumen de Comandos que acompaña a este manual para ver otras formas de activar comandos.

### Ayuda Automática

El juego incorpora una característica de Ayuda Automática. Cuando no hay ningún comando iluminado, los comandos Mirar, Hablar, Abrir y Cerrar se iluminarán cuando el puntero pase sobre un objeto o persona en los que poder usar uno de esos comandos. Por ejemplo, si no hay ningún otro comando activo, el comando Hablar se iluminará cuando el puntero pase sobre el Dr. Watson, y el comando Abrir se iluminará siempre que el puntero pase por una puerta. Ver la explicación sobre el submenú de Configuración para más información de como usar la Ayuda Automática.

### Comandos Interactivos

Los Comandos Interactivos permiten a Holmes actuar directamente con una persona o un objeto. Los objetos se pueden examinar, mover, abrir o recoger; se puede observar a las personas, se puede hablar con ellas o incluso entregarles un objeto.

### Mirar



Utiliza el comando Mirar para examinar un objeto o persona. Cuando este comando esté activo, el puntero se parecerá a la lupa de Holmes. Pulsando sobre algo o alguien con el icono de lupa se te proporcionará información sobre él. Tal vez debas usar más de una vez el comando Mirar sobre un objeto para averiguarlo todo sobre él o su contenido.

Cuando pulsas sobre un objeto o persona con la lupa, su nombre aparecerá en el Recuadro de Identificación. Si miras algo, usa un comando que lo altere de algún modo (como Abrir o Mover). Mirándolo de nuevo puede que obtengas información añadida sobre él.

**Ejemplo:** Holmes ve una peculiar mancha en una alfombra persa en el escenario del crimen. El mira la mancha y recibe el mensaje de que es un pedazo de masilla de vidriero caída en la alfombra.

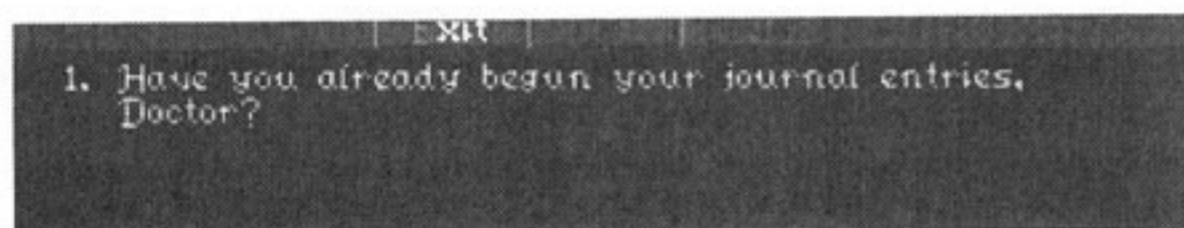
### Mover

Usa el comando Mover para mover un objeto. Este comando se aplica solamente a objetos; Holmes no moverá un objeto si se le da este comando, a menos que camine hasta el objeto que va a mover. En ocasiones un objeto volverá a su posición anterior después de haberlo movido, pero normalmente no lo hará. Algunos objetos no se pueden mover; algunos objetos que se pueden mover no se pueden recoger y pasar a formar parte así del inventario de Holmes; por último, otros objetos deben moverse antes de poder ser usados.

**Ejemplo:** Hay una fila de figuritas en un estante en el escenario de un robo. Una de ellas no está alineada con el resto en la estantería. Holmes mueve la figurita y encuentra que estaba cubriendo hábilmente la mitad de un soberano de oro.

### Hablar

Usa el comando Hablar para conversar con alguien. No es posible hablar con todas las personas que aparecen en la pantalla, y no todas las personas con las que es posible hablar quieren conversar. Cuando este comando está iluminado, puedes intentar hablar con alguien seleccionándolo con el puntero. Aparecerán uno o más mensajes, ya sean preguntas o frases. Si el botón Bajar está iluminado, al menos hay un mensaje que puedes leer desplazando la pantalla hacia abajo. Selecciona el botón Bajar para desplazarte hacia abajo a través de los mensajes, y el botón Arriba para desplazarte hacia arriba. Selecciona el mensaje que deseas que diga Holmes. Cuando alguien esté hablando, aparecerá su retrato en la pantalla, a menos que la opción Retratos Desactivados se encuentre seleccionada en el Menú de Configuración. Para cancelar un comando Hablar, selecciona el botón de Salir cuando esté iluminado.



**Ejemplo:** Holmes ve que Wiggins, jefe de la banda de chicos de Baker Street, se encuentra cerca. Holmes elige hablar con Wiggins, y tiene estos dos mensajes donde escoger: (1) "Tengo un trabajo para ti Wiggins" y (2) "¿Están preparados tus muchachos?" Si Holmes tiene una tarea específica para los chicos, puede que quiera elegir el primer mensaje.



### Recoger

Usa el comando Recoger para añadir un objeto al inventario de Holmes. Se debe seleccionar un objeto usando el puntero de la pantalla para recogerlo. Algunos objetos no se pueden recoger. Cuando este comando se encuentra activo, puedes recoger algo seleccionándolo con el puntero. NOTA: si recoges un objeto sin haberlo mirado, puede que te pierdas alguna información importante sobre él.

**Ejemplo:** Se ha encontrado a un abogado muerto a cachiporrazos en sus habitaciones, pero todas las puertas y las ventanas han sido cerradas desde dentro. Por fuera de una de las ventanas, Holmes encuentra un mancha que parece ser una mezcla de una tierra que no se encuentra en los alrededores y de fibras. Recoge la mezcla de sustancias para un análisis posterior, lo que le conducirá a un testigo que trabaja en una fábrica de alfombras al lado de una carretera embarrada.

### Abrir

El comando Abrir abrirá una puerta, un contenedor con tapa o cualquier otro objeto que se pueda abrir. Cuando abras una puerta, automáticamente caminarás a través de ella. Cuando abras un contenedor, éste permanecerá abierto hasta que lo cierres. No todos los objetos se pueden abrir.

**Ejemplo:** Holmes ha deducido que un valiosísimo jarrón antiguo ha sido escondido en una de las varias cajas de embalar de un almacén. Intenta abrir cada caja una a una. Algunas pueden abrirse y otras no. Mira en cada una de las cajas que ha conseguido abrir hasta que localiza el jarrón.

### Cerrar

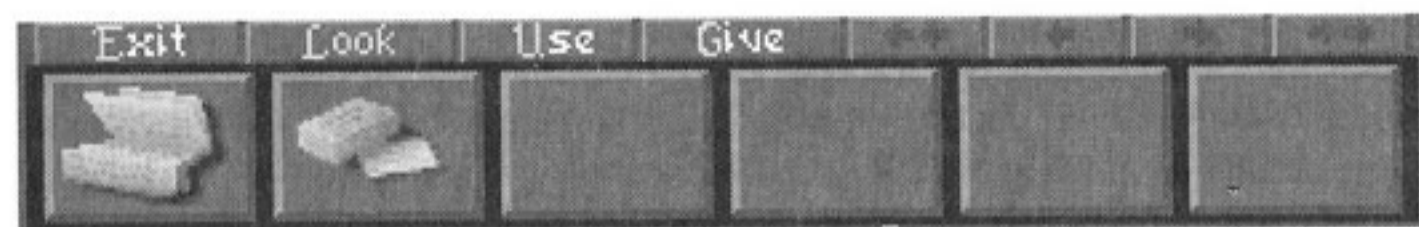
El comando Cerrar cerrará una puerta o un objeto con tapa u otra cubierta. No todos los objetos, incluso si éstos están abiertos cuando los encuentres por primera vez, pueden cerrarse. Cuando este comando está activo, puedes cerrar algo seleccionándolo con el puntero.

**Ejemplo:** Holmes y Wastson están registrando las habitaciones de un sospechoso de asesinato. Abren el cajón superior de su escritorio para buscar evidencias cuando le oyen acercarse por el pasillo. Salen por la ventana, recordando cerrar el cajón para ocultar su búsqueda.



## Comandos de inventario

Los Comandos de Inventario afectan a los objetos del inventario de Holmes, tanto a los objetos que tiene al comienzo del juego como a los objetos que recoge durante sus investigaciones. Los Comandos de Inventario pueden usarse para utilizar un objeto, dárselo a alguien, o volverlo a mirar.



Recuadros de Inventario

## Inventario

El comando de Inventario mostrará los objetos que Holmes está llevando. Todos los objetos que Holmes lleva se mostrarán en las Cajas de Inventario de la parte inferior de la pantalla; si alguna de las Flechas de encima de los Recuadros de Inventario están iluminadas, significa que hay más objetos en el inventario de Holmes de los que se muestran en pantalla. Selecciona las flechas iluminadas para ver más objetos. Cuando se están mostrando los Recuadros de Inventario, puedes escoger entre estos subcomandos:

**Mirar:** examina un objeto en el Inventario de Holmes. (Ver el comando Utilizar arriba.)

**Utilizar:** usa un objeto en el inventario de Holmes. (Ver el comando Utilizar debajo.)

**Dar:** entrega un objeto del inventario de Holmes a alguien. (Ver el comando Dar en la página siguiente)

**Ejemplo:** Holmes recuerda que había recogido apresuradamente un racimo de violetas atadas con una cinta en la escena de un crimen sin mirarlas cuidadosamente. Comprueba su inventario para mirar al ensuciado ramo, y encuentra las iniciales E.L. escritas en la cinta con tinta azul.

## Utilizar

Utilizar un objeto. Cuando el comando Utilizar está activo, los Recuadros de Inventario de Holmes aparecerán en la parte inferior de la pantalla. Un objeto en el inventario de Holmes debe estar iluminado para ser utilizado. Algunos objetos que no están directamente en el inventario de Holmes también pueden utilizarse (por ejemplo utilizar un objeto en el laboratorio de química en el 221B Baker Street para analizarlo). Un objeto puede ser utilizado en otro objeto. Recuerda que los objetos no se pueden emplear de forma inapropiada; por ejemplo, no puedes utilizar las tarjetas de Holmes con el Doctor Watson. Cuando el comando Utilizar está activo, puedes emplear estos subcomandos.



**Mirar:** Examina un objeto en el inventario de Holmes (ver el comando Mirar anterior).

**Utilizar:** utilizar un objeto del inventario de Holmes (ver el comando Utilizar en la página anterior).

**Dar:** dar un objeto del inventario de Holmes a alguien (ver el comando Dar posteriormente).

**Ejemplo:** el cliente de Holmes ha estado recibiendo notas extrañas escritas en una rara lengua que ni siquiera Holmes es capaz de reconocer. Utiliza una de dichas notas en su mesa del laboratorio para someterla a análisis químicos. La tinta contiene un raro pigmento que sólo se encuentra en la región Goa de la India. Esto le proporciona la clave para descifrar el lenguaje, un código que combina elementos de hindú, portugués y una oscura fórmula matemática.

## Dar

Dar o mostrar un objeto del inventario de Holmes a otro personaje. Para poder utilizar este comando primero debe escogerse un objeto y después seleccionar un receptor. Sólo los personajes que pueden seleccionarse pueden ser receptores de un comando Dar, y sólo se puede dar un objeto a un personaje, no a otro objeto (Holmes no puede darle un objeto a una mesa, por ejemplo, pero sí puede dárselo a Watson). Sin embargo, debes recordar que un personaje puede no querer algo que tú le estás dando; si se niega a aceptarlo, el comando Dar será cancelado. Cuando el comando Dar está activo, puedes utilizar estos subcomandos:

**Mirar:** examinar un objeto en el inventario de Holmes (ver el comando Mirar anterior).

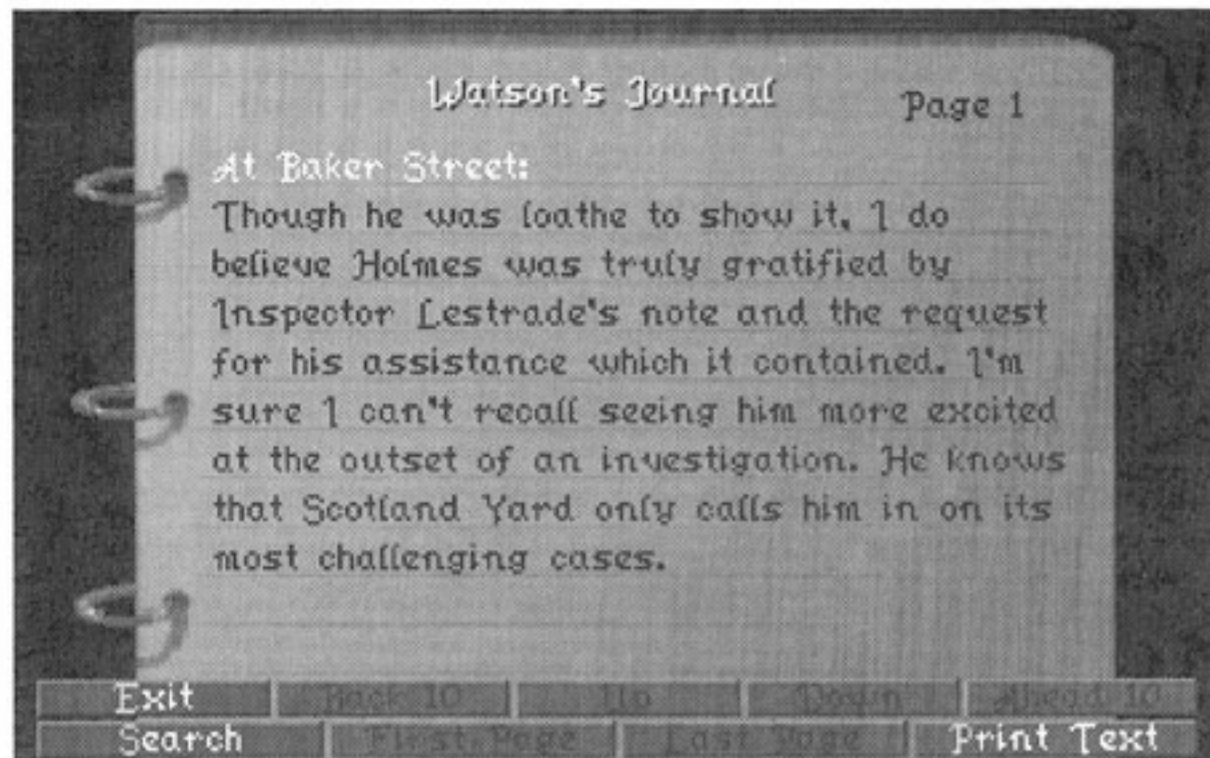
**Utilizar:** utilizar un objeto del inventario de Holmes (ver el comando Utilizar anterior).

**Dar:** dar un objeto del inventario de Holmes a alguien (ver el comando Dar posteriormente).

**Ejemplo:** Holmes y Watson han perseguido a un sospechoso por el Canal de la Mancha hasta el puerto francés de Le Havre; su lancha atrató poco después del ferry en el que viajaba el sospechoso. Un oficial de aduanas les pide los papeles a Holmes y Watson. Holmes le da una nota del embajador francés en Londres que le permite la entrada inmediata en Francia. El oficial le permite pasar justo a tiempo para cazar al sospechoso.



## Diario



Página de diario

Este comando te permitirá examinar lo que escribe Watson en su diario. El buen doctor conserva una notas muy completas y detalladas de cada conversación que ocurre durante la investigación de Holmes. Puedes volver páginas hacia atrás para refrescarte la memoria, pasar hacia delante o hacia atrás una página, buscar un determinado dato o ir directamente a la primera o última página del diario. Cuando selecciones Diario, aparecerá la escritura de Watson, y tendrás las siguientes opciones:

- **Búsqueda:** buscar en el diario una determinada palabra o frase. Cuando selecciones esta opción, aparecerá una ventana de diálogo. Introduce el texto que desees localizar; si el texto está incluido en el diario, aparecerá inmediatamente. Puedes buscar hacia delante o hacia atrás desde la posición actual en el Diario.
- **Primera página:** abrir el diario por la primera página.
- **Ultima página:** abrir el diario por la última página.
- **Atrás 10:** volver hacia atrás 10 páginas.
- **Adelante 10:** adelantar 10 páginas.
- **Arriba:** pasar una página hacia delante.
- **Abajo:** pasar una página hacia atrás.
- **Imprimir texto:** esta opción abre una ventana que contiene las opciones de Imprimir y Grabar para el diario de Watson. Seleccionado Grabar lo grabarás con un determinado nombre de fichero; debes introducir un nombre en la ventana de diálogo antes de poder grabar el diario. El texto se almacenará en el directorio Holmes. Seleccionando Imprimir se imprimirá una versión del diario. Para salir de la ventana Imprimir Texto, selecciona **Salir**. También grabar o imprimir te permitirán salir automáticamente de esta ventana.

**NOTA:** si tienes dificultades al imprimir, primero asegúrate de que tu impresora está encendida y conectada correctamente. Si sigues experimentando problemas, graba el diario. Después, graba tu partida y sal a DOS. Después, teclea el siguiente comando desde el DOS (asegúrate de grabar la partida antes de salir):

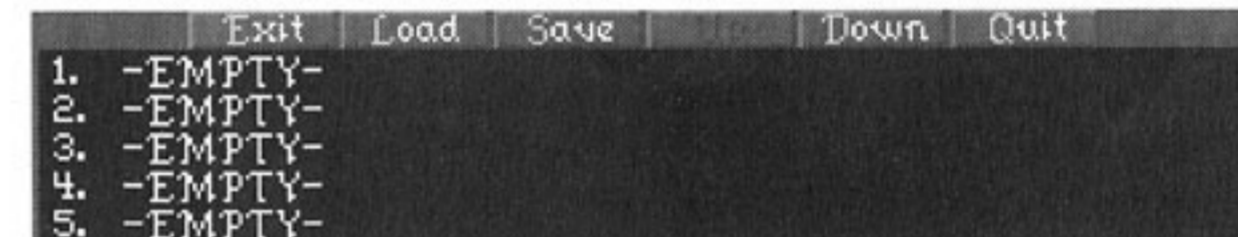
**COPY <nombre de fichero>.PRN PRN:**

Por ejemplo: si grabaste el diario con el nombre SHERLOCK, teclearías lo siguiente: **COPY SHERLOCK.PRN PRN:** y pulsarías **Enter**. El diario se imprimirá entonces en tu impresora.

Consulta tu manual del DOS para más información.

- **Abandonar:** cierra el diario y volverás a la pantalla del juego.

## FICHEROS



Pantalla de ficheros

Son comandos que te permitirán grabar una partida. Carga una partida previamente almacenada o sal (lee el resumen de comandos para conocer las instrucciones de teclado). Cuando selecciones Ficheros, aparecerán las siguientes opciones:

**Cargar:** cargar una partida previamente almacenada. Selecciona la partida que desees jugar.

**Arriba:** desplaza la lista de Ficheros una línea hacia arriba cada vez.

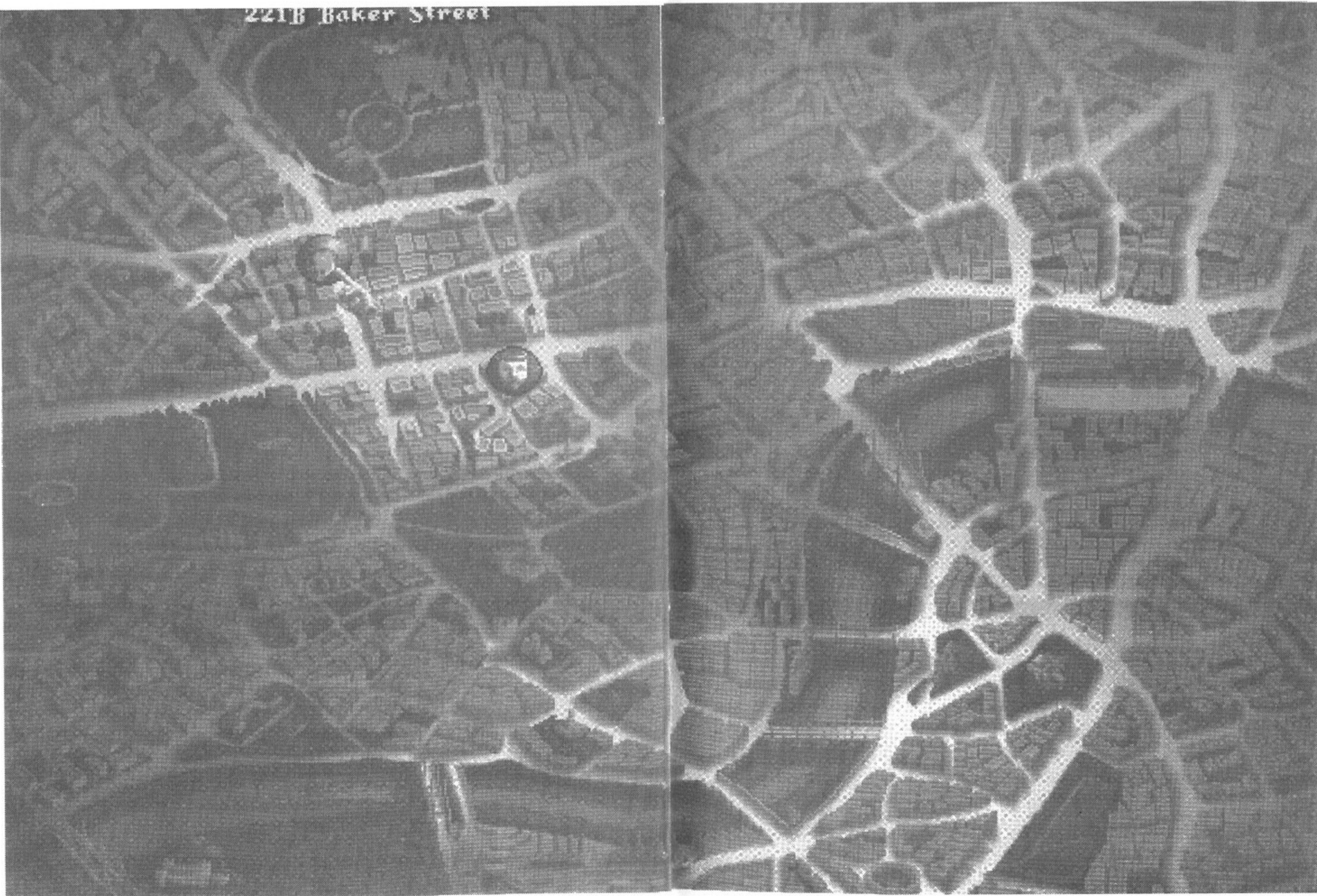
**Abajo:** desplaza la lista de Ficheros una línea hacia abajo cada vez.

**Grabar:** graba tu partida actual. Puedes grabar un máximo de 30 partidas. Si grabaste una partida en un fichero que ya contiene una partida almacenada, la nueva partida sobrescribirá la anterior.

**Abandonar:** sale del juego. Cuando en la ventana de diálogo aparezca la pregunta "¿Estás seguro de que desees salir?", selecciona Sí si quieres salir y No si quieres continuar.

**Salir:** sale del submenú Ficheros y vuelve al juego.

221B Baker Street



## CONFIGURACION

|              |                    |                |
|--------------|--------------------|----------------|
| Exit         | New Font Style     | Auto Help Left |
| Music off    | Sound Effects off  | Voices off     |
| Portraits on | Windows Slide      | Fade by Pixel  |
| Joystick off | Calibrate Joystick | Key Pad Fast   |

Comandos de configuración

Puedes utilizar el submenú de Configuración para cambiar la configuración del juego de diversas formas. Puedes activar y desactivar las opciones de sonido, cambiar los controles del juego, cambiar el estilo de los mensajes de texto, etc.

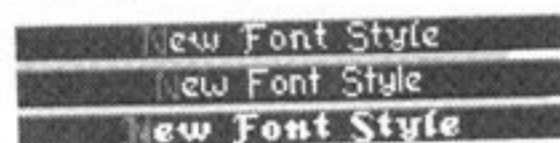
**Música sí/no:** activar o desactivar la música del juego.

**Retratos sí/no:** activar o desactivar los retratos que aparecen en el modo Conversación.

**Voces sí/no:** activar o desactivar las voces digitalizadas de los personajes.

**Desplazar/Aparecer ventanas:** Desplazar ventanas hará que todas las ventanas de texto, submenús y recuadros se desplacen hacia arriba y abajo en la parte inferior de la pantalla. Aparecer ventanas simplemente hará que todas las ventanas de texto, submenús y recuadros aparezcan y desaparezcan.

**Nuevo estilo de fuente:** cambia el tipo utilizado en los mensajes de texto, menús y submenús del juego. Hay tres fuentes distintas entre las que elegir:



Estilos de fuente

**Joystick sí/no:** activar y desactivar el joystick.

**Calibrar joystick:** calibrar tu joystick.

**Ayuda Automática Izquierda/Derecha:** configura los controles de puntero para la función de Ayuda Automática. Cuando la Ayuda Automática Izquierda está activada, pulsando el botón izquierdo seleccionarás el comando de Ayuda Automática, o harás que Holmes se mueva cuando no esté seleccionado dicho comando; pulsando el botón derecho Holmes también se moverá. Cuando la Ayuda Automática Derecha está activa, manteniendo pulsado el botón derecho aparecerá el comando de Ayuda Automática. Soltando el botón derecho seleccionarás el comando de Ayuda Automática, pulsando el botón izquierdo Holmes se moverá. No hay función de Ayuda Automática Derecha al utilizar el teclado.

**Nota para los usuarios de joystick:** el botón izquierdo se refiere al botón 1 de tu joystick y el derecho al botón 2.

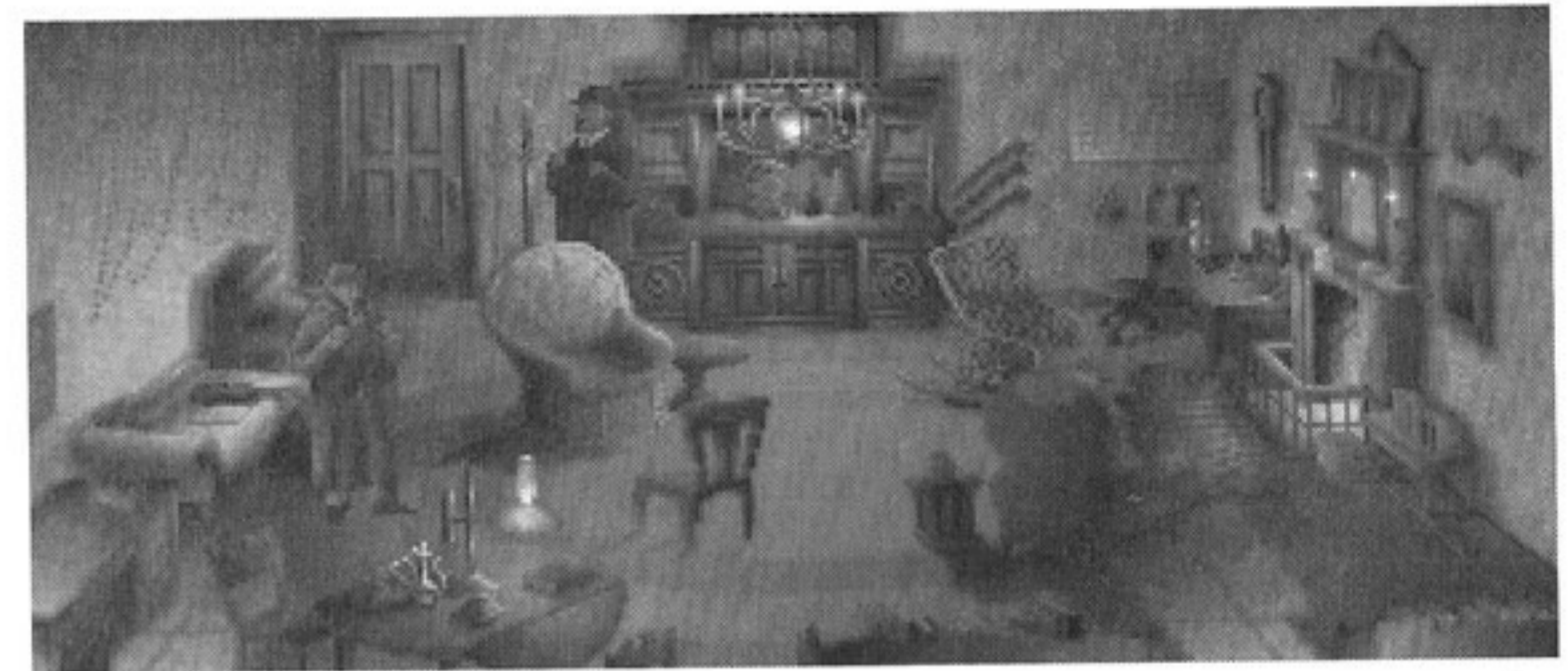
**Hacer Desaparecer Directamente/por pixel:** Hacer Desaparecer Directamente convertirá la pantalla en negro al moverte entre posiciones. Hacer Desaparecer por Pixel creará un cinematográfico efecto de "disolución nevada" al moverte entre posiciones.

**Teclado lento/rápido:** se refiere al teclado numérico o a las teclas de las flechas del teclado. Cuando selecciones Teclado Lento, el puntero de la pantalla se acelerará después de una determinada distancia.

**Salir:** abandonar el submenú de Configuración y volver al juego.

## MOVIMIENTO

### MOVERSE EN INTERIORES Y ESCENAS CALLEJERAS



Baker Street

Cuando busque pistas en la escena de un crimen o investigue por Londres, Holmes necesitará moverse para mirar cosas, hacer preguntas, etc. Como hemos afirmado antes, el comando Mover no moverá a Holmes por la pantalla. Una forma de mover a Holmes es utilizando el puntero de la pantalla para moverle donde quieras que vaya. Asegúrate de que no hay ningún comando activo cuando trates de mover a Holmes con este método. Si quieres que Holmes abandone un lugar o entre en otro adyacente, bien utiliza el comando Abrir para la puerta correspondiente o bien dirígelo al margen de la pantalla.

Hay otras formas de mover a Holmes por un lugar. Cuando envíes un comando Recoger o Abrir, Holmes se dirigirá a la puerta, objeto, etc., que sea el objetivo del comando. Aunque el comando Mover no pueda utilizarse directamente para mover a Holmes de un sitio a otro, si envías con éxito un comando Mover, Holmes cruzará la pantalla para Mover un objeto.

Cuando Holmes y Watson salgan de un interior o de una escena callejera, deben hacerlo por una puerta o por el margen de la pantalla. Esto llevará algunas veces a una posición adyacente y otras al mapa.

**Nota:** como con cualquier investigación, puedes verte involucrado en persecuciones en busca de información que puedes conseguir en otra fuente.

## EL LONDRES VICTORIANO

Holmes y Watson siempre tienen un carruaje preparado para llevarles por Londres. Pero deben tener un destino determinado en mente cuando viajen por la ciudad. Siempre que tengas un lugar, el mapa de Londres aparecerá (mira el centro del manual). Los iconos aparecen en el mapa para mostrar las posiciones a las que puedes dirigirte, posiciones que han sido mencionadas en otra parte de tu investigación. También puedes volver al 221B de Baker Street en cualquier momento. Toca el icono con el puntero de la pantalla y el nombre de la posición que indique aparecerá en la parte superior de la misma; selecciona la posición para ir allí. Cuando estés viajando de un lugar a otro, tu progreso por las calles de Londres será indicado por un carruaje en movimiento.

**Nota:** para ver otras secciones de Londres, mueve el puntero a los márgenes de la pantalla.

### EPILOGO

#### JACK EL DESTRIPIADOR

Desde la primavera hasta finales del otoño del año 1888, 6 prostitutas fueron asesinadas en las zonas marginales de Londres Whitechapel y Spitalfields (¿qué más daba una fulana irlandesa o de Cockney menos, o seis o diez? La sociedad le daba más importancia a la vida de sus perros bien alimentados que a la de estas mujeres). Pero las circunstancias exactas de sus muertes y la actitud descaradamente cínica de su asesino (que escribía cartas a la prensa y a la policía regocijándose y firmándolas como Jack el Destripador) afectó a la opinión pública como ninguna otra cadena de crímenes anterior. La mezcla de horror, atrocidad y fascinación no tenía precedentes. La fascinación permanece aún inalterable.

#### LOS SOSPECHOSOS HABITUALES

**Eduardo, el Duque de Clarence:** el favorito sentimental, si esto es posible, de Ripperhood. Como hijo mayor del Príncipe de Gales (después Eduardo VII) y segundo para alcanzar el trono, su candidatura es un imán natural para los teóricos conspiradores. Incluso aunque la Reina Victoria le adorara, se sabía que había vivido una vida disoluta, superando incluso el notorio libertinaje de su padre. Quizás las fulanas de Whitechapel no le eran desconocidas. La teoría más conocida era que la víctima final, Mary Kelly, sabía demasiado sobre el matrimonio del Duque con una mujer irlandesa y católica y los vástagos resultantes. El matrimonio con una irlandesa lo habría retirado de la posibilidad de ser el sucesor real. La monarquía había temblado desde sus cimientos debido al rumor del matrimonio de Jorge IV, el tío de la Reina Victoria, con una mujer católica antes de llegar a ser rey (su matrimonio

simultáneo con una princesa alemana hizo que este rumor fuera todavía más provocativo). Otro escándalo de este tipo habría sido más de lo que la nación podía soportar, y la teoría era que el gobierno estaba dispuesto a tomar las medidas más drásticas, incluyendo múltiples y horribles asesinatos, para suprimir cualquier evidencia. No hay ninguna evidencia contrastada de que el Duque se haya casado alguna vez con alguien. De lo que si hay evidencia, y confirmada, es de que el Duque estuvo ausente de Londres cuando se produjo al menos uno de los asesinatos. Toda prueba en contra de él es mera especulación en el mejor de los casos. Además, si los asesinatos fueron realizados en interés de su acceso a la corona, éste fue frustrado, ya que murió por complicaciones de sífilis en 1892.

**Montagu Druitt:** un amigo del Duque de Clarence, que pudo ser o no compañero suyo de parrandas. Era doctor en medicina, aunque nunca había practicado. Esto podría haberle proporcionado una experiencia en cirugía y anatomía al menos igual a la del Destripador. Normalmente Druitt era considerado "raro", de carácter variable y reservado, con una actitud profundamente negativa hacia las mujeres. Además, al igual que el Duque de Clarence, se piensa que había sufrido algún tipo de enfermedad venérea. Los victorianos eminentes raramente contraían tales enfermedades de sus iguales sociales, y si él la había contraído de una prostituta, podría haber reforzado su misoginia. Podría incluso haberle hecho tender al crimen. Su cuerpo fue descubierto flotando en el Támesis, un aparente suicidio, poco después del asesinato de Mary Kelly. El contenido de una carta encontrada en su cuerpo nunca se hizo público, ni se supo qué conexión tenía con el destinatario: el doctor John H. Watson.

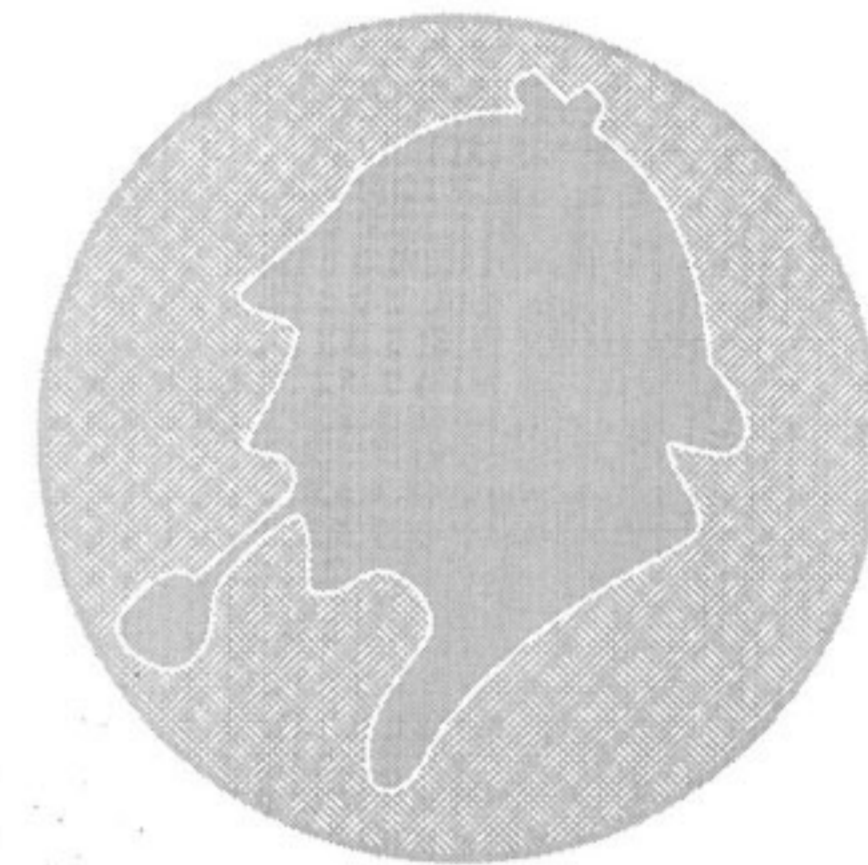
**Un extranjero de piel morena:** para muchos súbditos contemporáneos de la Reina, éste era el culpable. Numerosos victorianos eligieron creer que las atrocidades del Destripador iban más allá de la capacidad de cualquier inglés, escocés o incluso galés. Whitechapel y Spitalfields se habían convertido en el hogar de numerosos inmigrantes que hablaban extrañas lenguas, eran seguidores de religiones poco familiares y tenían extrañas costumbres. Tales extrañezas les convirtieron en el objetivo de las sospechas populares. Rumores de la naturaleza "ritual" de los asesinatos fomentaron esta creencia; siempre se había sospechado de los extranjeros como autores de tales sacrificios de sangre. Había informes de inmigrantes que habían sido atacados por las calles por grupos armados porque llevaban cuchillos o delantales llenos de sangre; el hecho de que estuvieran empleados en mataderos o carnicerías no los disculpaba a los ojos de sus acusadores. La prensa sensacionalista de la época no hizo nada por dominar el pánico; ni siquiera una serie de artículos escritos por el honorable Mycroft Holmes, ayudado por su primo el profesor Henry Higgins, demostrando que ningún extranjero podía haber cometido los crímenes, sirvieron de nada. No había evidencia conocida que conectara a ningún extranjero con los crímenes.

**H.H. Holmes:** H.H. Holmes fue un asesino americano de Chicago de los años 1880 y 1890. A diferencia de la mayoría de tales monstruos, era un ciudadano rico y establecido que llevaba a sus víctimas femeninas a su casa, en lugar de ser un vagabundo que erraba por las calles en busca de posibles víctimas. Fue particularmente activo durante la Exposición Colombiana de 1892 en Chicago, momento en el que tenía preparada una sala de operaciones totalmente equipada e insonorizada y un crematorio en su mansión. En aquel momento, Chicago estaba lleno de chicas jóvenes y solteras que se encontraban lejos de casa, con pocos amigos y sin contactos. El atractivo y rico H.H. Holmes no tenía problemas para atraer a estas inexpertas chicas a su opulenta residencia, donde les daba bebidas adulteradas, las transportaba a su cámara oculta, las asaltaba y después realizaba horribles "experimentos" tras de los cuales incineraba sus restos. Cuando estas chicas desaparecían, se pensaba que habían vuelto con sus familias, se habían trasladado o se habían denigrado con una vida de deshonor. Nadie conectaba su ausencia con H.H. Holmes, ni siquiera con los penachos de humo negro y grasiento que a veces salían de una de sus chimeneas. H.H. Holmes se descuidó al final, y una de sus víctimas escapó; su arresto se produjo poco después. En la horca, H.H. Holmes gritó: "yo soy Jack el Destripador...", justo cuando la trampilla se abrió bajo sus pies. No se sabe si H.H. Holmes estuvo en Londres en el momento de producirse las incursiones nocturnas del Destripador, pero no obstante su confesión tenía una cierta credibilidad.

**Profesor James Moriarty:** este cerebro matemático/criminal tuvo una de las carreras más extrañas de la época victoriana. Su vida pública fue limitada, siendo el autor de un tratado sobre el Teorema Binomial y la Dinámica del Asteroide, una peculiar especulación sobre las propiedades matemáticas de los cuerpos celestiales. Su trabajo le permitió ganar la cátedra de matemáticas del Colegio de San Pancras, que mantuvo hasta su muerte en las cataratas de Reichenbach en 1891. Si no hubiera sido por los escritos sobre los enfrentamientos de Moriarty con Sherlock Holmes dejados por el doctor John H. Watson, la vileza del auténtico carácter del profesor habría quedado en la sombra para siempre.

En toda Gran Bretaña y su imperio, hubo pocas conspiraciones criminales que no tuvieran el sello de Moriarty. El vicio, de lo que vivían todas las víctimas del Destripador, estaba dentro del ámbito de acción del malvado matemático. Si Moriarty hubiera intentado controlar el vicio de Whitechapel, o si su control hubiera sido desafiado, unos cuantos asesinatos horripilantes habrían demostrado ampliamente hasta donde podía llegar para reforzar su autoridad. Aunque es dudoso, Moriarty habría cometido él mismo los crímenes (estaba más interesado en el cálculo del crimen que en su práctica), era totalmente capaz de ordenárselos a alguien. Pero, como con todos los sospechosos, no hay evidencia física que le una al crimen.

Por otro lado, es interesante la especulación de que Moriarty podría haber sido responsable, no de los crímenes del Destripador, sino de su desaparición. Si Jack hubiera estado asesinando prostitutas por su lado, Moriarty habría encontrado inaceptable tal intrusión en su zona. El profesor lo habría perseguido, posiblemente utilizando un señuelo, y habría asesinado al Destripador.



## APENDICE

### SERLOCK HOLMES: ¿HOMBRE O MITO?

Por Stanley MacKenzie

“Sherlock Holmes vive”, proclamaban las chapas que llevaban en la solapa algunos miembros del público de la apertura de Baker Street en Nueva York en 1965, un musical sobre el legendario detective. Pero, ¿realmente vivió? Jóvenes y mayores se han hecho esta pregunta constantemente. Un fanático de Holmes, aunque conociera totalmente la verdad, seguiría dudando en responder negativamente.

Las historias de Sherlock Holmes se han traducido a 47 lenguas distintas y se han realizado más películas sobre él que sobre cualquier otro personaje. Se han erigido estatuas con su imagen en Suiza, Japón y Escocia, y los entusiastas hacen regularmente peregrinajes a los lugares donde Holmes investigó algunos de sus casos. En las cataratas Reichenbach, la pelea entre Holmes y el infame profesor Moriarty ha sido representada muchas veces por devotos vestidos con trajes de la época. Cada año, en enero, la Sociedad Londinense de Sherlock Holmes y los Ilegales de Baker Streets de Nueva York celebran cenas en las que se ofrecen brindis por su “Memoria Inmortal”.

El personaje de Sherlock Holmes comenzó a tomar forma en la mente de Arthur Conan Doyle cuando se convirtió en estudiante de medicina en la Universidad de Edinburgo a la edad de 17 años. Posteriormente habló de ser educado “en una escuela de pensamiento médica muy severa y estricta, especialmente sometida a la influencia del doctor Joseph Bell, que poseía los poderes más increíbles de observación”.

El doctor Bell, asesor de la Enfermería Real de Edinburgo, eligió a Doyle como ayudante externo, lo que le puso en una posición favorable para aprender los poco habituales métodos de diagnóstico adoptados por su mentor. Doyle y sus compañeros estudiantes se quedaron sorprendidos cuando el doctor Bell fue capaz de decir con un simple vistazo la enfermedad que sufría un paciente, pero también de dónde venía y la naturaleza de su trabajo. Tales poderes deductivos fueron recordados por Doyle cuando inició su práctica médica en Southsea, en la costa sur de Inglaterra.

Al principio, los pacientes eran reticentes a presentarse en la sala de espera del doctor, y al tener tiempo, empezó a escribir lo que, en el pasado, le había proporcionado los medios para pagarse su formación médica. Leyendo algunas historias de detectives, descubrió el hecho de que las soluciones se obtenían casi en todos los casos por casualidad. Decidió probar escribiendo una historia en la que el detective trataría el crimen como el doctor Bell había tratado las enfermedades, y en la que la ciencia tomaría el lugar de la casualidad. Así nació Sherlock Holmes, de manos de un joven doctor que nunca hubiera imaginado que su creación llegaría a ser inmortal.



Para los victorianos, Holmes era un pionero (el primer detective privado del mundo). Los métodos científicos que utilizaba hasta el momento no se conocían. En la vida real, muchas escuelas de detectives en Francia, Egipto, China y otros lugares basaron sus sistemas de los de Sherlock Holmes. Pero hoy en día, la policía tiene la ventaja de cada nuevo método que la ciencia moderna puede ofrecer para perseguir criminales, y los métodos introducidos por Sherlock Holmes han quedado atrás.

¿Por qué, entonces, no hay evidencia de que haya descendido de la cumbre de popularidad que alcanzó hace más de 100 años? ¿Por qué sus seguidores prefieren ignorar el hecho de que es un producto de la imaginación de Doyle? ¿Cómo ha surgido la idea de que exista fuera de las páginas de un libro, conocido por millones de personas que jamás han leído ninguna de las historias? ¿Por qué la gente le escribe, incluso hoy, al 221B de Baker Street?

Sherlock Holmes es una figura sorprendente y nos hemos entusiasmado con sus excentricidades (la práctica con su revólver dentro de su casa, los puros y pipas dejados en la carbonera, las cartas sin responder fijadas al mantel con un cuchillo). Su sentido del dramatismo (“Lo que la ley ha ganado lo ha perdido el escenario”, dijo de uno de sus adversarios) asegura que mantendrá nuestro interés por él. Consigue resolver el crimen y dar su explicación del mismo modo que un ilusionista sorprende con sus trucos y después explica cómo los hizo.

El Londres de los años 1880 y 1890 es el Londres de Sherlock Holmes. Aunque el lector no haya formado parte de dicha época, es capaz de experimentar una cierta nostalgia: lámparas de gas, el sonido de los cascos de los caballos, las locomotoras de vapor y los románticos gritos callejeros. Y también está la atmósfera de esa agradable habitación de Baker Street: Holmes sentado en su sillón ante el crepitar del fuego, con sus piernas estiradas, las puntas de los dedos de ambas manos unidas y los ojos cerrados, escuchando al doctor Watson contando otra de sus extrañas historias. Esperamos que asienta en investigar el caso y cuando lo haga, ¡comienza el juego! Pero cualquier caso y cualquier momento es único y es imposible de olvidar.



## EQUIPO DE PROGRAMACION

Diseño y programación del software: **Mythos Software**

Diseño y desarrollo del juego: **R.J. Berg y Mythos Software**

Historia original: **Eric Lindstrom y Mythos Software**

Productor: **Christopher Erhardt**

Auxiliar de producción senior: **James R. Bailey**

Diseño y animación de los gráficos: **Mythos Software**

Música y sonido: **Rob Hubbard**

Sonido adicional: **James Ferguson**

Director técnico: **Scott Cronce**

Caracterizaciones de las voces: **David Ian Davies, Reg Green, Pat Fitzpatrick y Diana Montano**

Director de pruebas: **Steve Murray**

Pruebas: **Jeff Glazier, Jeff Haas, Phil Begin y Dan Choi**

Directores de producción: **Rick Lucas (USA) y Ann Williams (Europa)**

Director de producción auxiliar: **David Bamberger**

Relaciones públicas: **Lisa Higgins**

Dirección artística: **Nancy Fong**

Diseño de la caja: **Zimmermann Crowe Design**

Ilustraciones de la caja: **John Jinks**

Documentación: **Michael "Bob" Humes**

Disposición del manual: **Emily Favours (USA) y Carol Aggett (Europa)**

Control de calidad: **Bryan C. Beckstrand**

Agradecimientos especiales a: **EA Europa, Roland Kippenhan III, Burlingame Book Browse**



## NOTAS

---



A menos que se indique lo contrario, todo el software y la documentación son  
© 1992 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.  
**SOFTWARE © 1992 ELECTRONIC ARTS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.**  
**MANUAL DE MICHAEL HUMES © 1992 ELECTRONIC ARTS. TODOS LOS**  
**DERECHOS RESERVADOS.**

Distribuido por Drosoft, SA

Moratín, 52 - 4º dcha

28014 Madrid

Tel.: (91) 4293835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.