



CALL OF
CTHULHU

SHADOW OF THE COMET

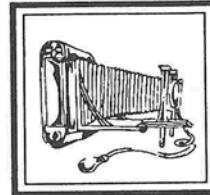
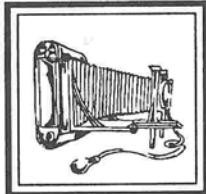


Chaosium Inc.

INFOGRAMES



ERBE



INDICE

INSTALACION DEL JUEGO

EQUIPO MINIMO REQUERIDO	3
INSTALACION, ARRANQUE y PROTECCION	3
Instalación en el disco duro y primera carga.....	3
Cargar el juego una vez instalado el programa	4
Nota sobre virus.....	4
Protección	4

COMO JUGAR

INTRODUCCION	6
MOVIMIENTO Y BARRA DEJCONOS	6
Mover.....	6
Mandatos	6
SALVAR, CARGAR Y FUNCIONES AUXILIARES	9
PANEL DE CONTROL	10
OTRAS TECLAS	11
DIALOGOS	12

EN CASO DE PROBLEMAS TECNICOS

GUIA DE RESOLUCION DE PROBLEMAS	13
PIRATERIA DE SOFTWARE	16

OBJETIVO, PISTAS Y SUGERENCIAS

OBJETIVO DEL JUEGO	18
LIBRO DE PISTAS -primera parte	19

BIOGRAFIA DE H.P. LOVECRAFT

29

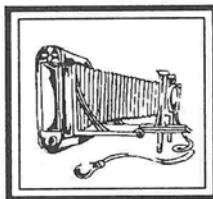
CREDITOS

32



EQUIPO MINIMO REQUERIDO

- IBM PC AT(286) o 100% compatible
- 16 MHz o más rápido recomendado.
- 640K RAM, se requieren más de 560.000 bytes de memoria libre.
- Tarjeta de gráficos VGA de 256 colores.
- Unidad de disco duro (8 MB de memoria requeridos) .Unidad de disco floppy de alta densidad



INSTALACION, ARRANQUE Y PROTECCION

1. INSTALACION EN EL DISCO DURO Y PRIMERA CARGA

- ◆ Enciende el ordenador y arranca el DOS.
- ◆ Inserta el disco 1 en la unidad A: o (B:) Teclea A: (o B:) y pulsa RETORNO.
- ◆ Teclea TATOU y pulsa RETORNO.
Sigue las instrucciones de pantalla para configurar tus opciones gráficas y de sonido. El cursor mostrará la configuración de tu ordenador, detectada por el programa de instalación. Confirma las opciones ofrecidas pulsando la tecla RETORNO. Después, usa los cursores para seleccionar la opción 3. INSTALAR EN EL DISCO DURO (3. Install to hard disk) y pulsa RETORNO para confirmar.
- ◆ El programa de instalación creará el directorio SHADOW y copiará los ficheros de tus discos floppy a tu unidad de disco duro. Sigue las instrucciones de pantalla.
- ◆ Cuando el procedimiento de instalación se dé por finalizado, usa los cursores para elegir la opción "1. INTRODUCCION Y JUEGO" (1. Introduction and Game) y pulsa RETORNO para confirmar.

2. CARGAR EL JUEGO UNA VEZ INSTALADO EL PROGRAMA

- ◆ Enciende el ordenador y arranca el DOS.
- ◆ Pasa al directorio donde se encuentra instalado el juego a través del mandato CD (por ejemplo, CD SHADOW). Después pulsa RETORNO.
- ◆ Teclea TATOU y pulsa RETORNO.
- ◆ Selecciona la opción "1. INTRODUCCION y JUEGO" (1. Introduction and Game).

3. NOTA SOBRE VIRUS

Garantizamos que SHADOW OF THE COMET está libre de virus.

Protege siempre tus discos floppy contra escritura.

La carga del juego se interrumpirá automáticamente si algún virus empieza a infectar el fichero de arranque del juego. Aparecerá un mensaje informándote de la situación.

El potente detector de virus incluido en este juego es efectivo contra cualquier tipo de virus, presente o futuro.

4. PROTECCION

Tras la introducción del juego, tendrás que localizar por dos veces una determinada constelación de estrellas, definida precisamente por coordenadas. Para responder a estas preguntas utiliza la invitación (lupa) incluida en el paquete de juego.

Cómo hacerlo:

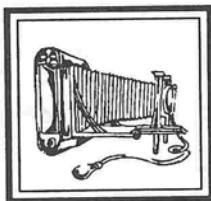
- ◆ Para abrir la invitación presiona suavemente los bordes.
- ◆ Mira, a través de la lupa, el mapa que hay dentro del ticket.
- ◆ Localiza la constelación (cuadrado) correspondiente a las coordenadas que aparecen en pantalla (por ejemplo, A 1), después busca esa constelación en pantalla (la misma posición, colores y tamaño).

Shadow of the Comet

Usa los cursores para colocar el cursor de pantalla sobre la constelación seleccionada y pulsa RETORNO para confirmar.

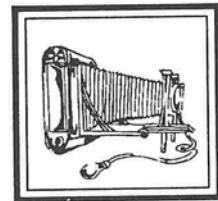
El programa te pedirá que busques una segunda constelación. Vuelve a hacer lo mismo.

Tienes tres intentos por constelación.



INTRODUCCION

Estamos en el año 1910 Y acabas de llegar a ILLSMOUTH, un pequeño y tranquilo pueblo, aparentemente, que parece ser el lugar el ideal desde donde ver pasar al cometa Halley. De ti depende saber qué descubrió Boleskine y qué le llevo a la locura.



MOVIMIENTO Y BARRA DE ICONOS

1. MOVIMIENTO

Tu personaje se puede mover en cualquier dirección. Para hacerlo usa los cursores.

Movimiento rápido: Fuera de los edificios y dentro de los confines del pueblo, puedes usar el sistema de movimiento rápido. Pulsa la tecla M y aparecerá un mapa del pueblo. Usa los cursores para mover a tu personaje. El nombre del lugar que aparece en pantalla corresponde a la posición de tu personaje. Cuando esté en la posición deseada, pulsa RETORNO y tu personaje será colocado justo enfrente del edificio que hayas seleccionado. Sólo puedes usar esta opción para visitar un lugar que ya conozcas de antes.

2. MANDATOS

Pulsa la tecla TAB para que aparezca la barra de iconos en la parte superior de la pantalla. Estos iconos te permitirán hacer determinadas cosas durante tu aventura.

Tienes dos posibilidades:

- ◆ Una vez pulsada la tecla TAB para ver la barra de iconos, mueve el cursor de color (marco) a lo largo la barra de iconos pulsando las teclas -> y <-. Cuando el cursor esté sobre el icono deseado, pulsa la tecla RETORNO para confirmar.

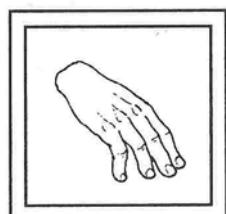
- ◆ Pulsar el atajo de teclado correspondiente al mandato que quieras dar.



HABLAR:

Atajo de teclado: tecla "T"

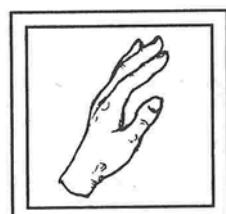
Para empezar una conversación, responder, gritar o hablar en voz alta, pulsa la tecla "T".



USAR UN OBJETO:

Atajo de teclado: tecla "U"

Tras seleccionar el objeto deseado (de la Lista de Objetos), podrás usarlo pulsando la tecla "U".



COGER UN OBJETO: Atajo de teclado: tecla "G"

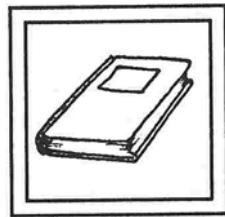
Te permite coger cualquier objeto que pueda ser llevado. Cuando tu personaje vea un objeto, aparecerá una línea de puntos desde sus ojos al objeto. Si quieres coger ese objeto, pulsa la tecla, "G".



MIRAR:

Atajo de teclado: tecla "L"

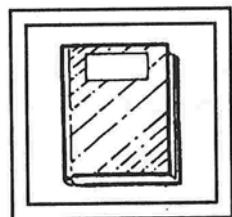
Pulsa la tecla "L" para examinar más detenidamente un objeto, ver más de cerca un objeto o para inspeccionar el lugar donde te encuentras.



LISTA DE OBJETOS: Atajo de teclado: tecla "O"

Para saber qué objetos llevas pulsa la tecla "O". Para seleccionar un objeto de la lista, mueve el cursor con las flechas \uparrow y \downarrow y confirma con RETORNO. Si aparece un objeto dentro de este ícono, significa

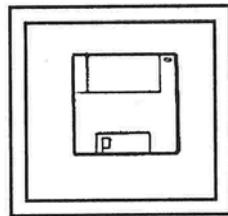
que éste ha sido seleccionado.



DIARIO:

Atajo de teclado: tecla "I"

Este es el diario donde tu personaje anota pistas y cosas importantes. Para refrescar tu memoria, consulta el diario pulsando la tecla "I". Para pasar las hojas del diario pulsa las teclas $<-$ y $->$.



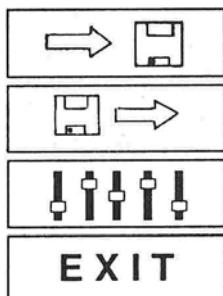
FUNCIONES AUXILIARES:

Atajo de teclado: tecla "D"

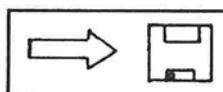
Este ícono te da acceso a las siguientes opciones: salvar, cargar, volumen, velocidad del ordenador (ver Salvar, Cargar y Funciones Auxiliares). Para acceder a estas opciones pulsa la tecla "D".



SALVAR, CARGAR Y HERRAMIENTAS



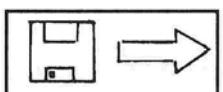
Pulsa la tecla "D" para acceder a las herramientas del juego: salvar, cargar, sonido, volumen y terminar juego. Mueve el cursor a la opción deseada y pulsa RETORNO.



1. SALVAR:

Atajo de teclado: tecla "S"

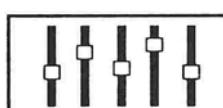
Para salvar un juego, coloca el cursor sobre la línea deseada usando las flechas \uparrow y \downarrow . Teclea el nombre del juego que estás salvando y pulsa RETORNO.



2. CARGAR:

Atajo de teclado: tecla "L"

Para cargar un juego salvado, coloca el cursor sobre el nombre del juego deseado y pulsa RETORNO.



3. FUNCIONES AUXILIARES:

Atajo de teclado: tecla "T"

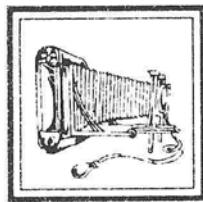
Te da acceso al Panel de Control (ver Panel de Control).



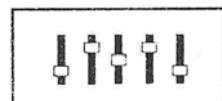
4. TERMINAR JUEGO (QUIT GAME):

Atajo de teclado: tecla "X"

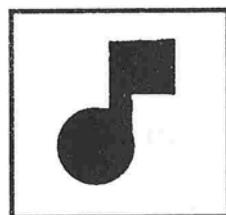
Después de pulsar RETORNO aparecerá un mensaje que te preguntará si realmente quieres terminar la partida y regresar a DOS.



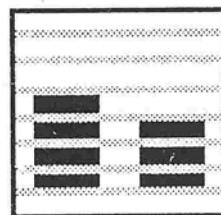
PANEL DE CONTROL



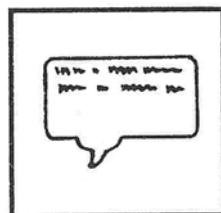
Pulsa la tecla "T" para ajustar los niveles de velocidad y sonido así como para definir la unidad de disco donde quieras que sean salvados tus juegos. Para cambiar cualquiera de las opciones, mueve el cursor con las flechas <-/-> y confirma tu opción pulsando RETORNO.



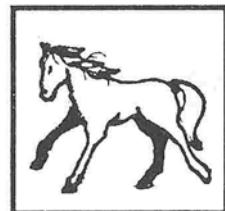
Volumen de música:
Curso res <- (bajar) o -> (subir).



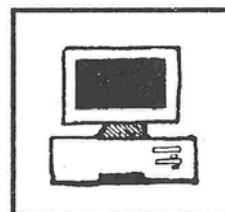
Volumen del sonido: Cursos <- (bajar) o -> (subir).



Velocidad desplazamiento de texto: cursores <- (más lento) o -> (más rápido).



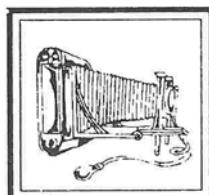
Velocidad del juego:
Cursores <- (más lento) o -> (más rápido).



Unidad de disco donde salvar juegos: Cursores
<- (letra anterior) o -> (siguiente letra).



Opciones de idioma:
Cursores <- (idioma anterior) o -> (siguiente idioma).

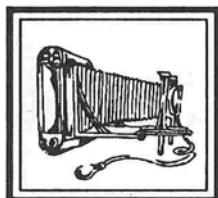


OTRAS TECLAS

ESC (Escape):.....Pulsa esta tecla para interrumpir la introducción del juego y empezar a jugar o para cerrar un menú/opción activada por un ícono.

RETORNO:.....Te permite acceder más rápidamente al texto siguiente.

P:.....Pausa. Vuelve a pulsar esta tecla para continuar.

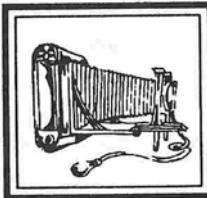


LOS DIALOGOS

Las frases que dice tu personaje siempre aparecerán en color naranja.
El diálogo sigue el siguiente principio:

- ◆ Tu personaje sólo puede decir una frase, frase que aparecerá en pantalla.
- ◆ Tu personaje tiene varias posibilidades; aparecerán todas las frases posibles. Selecciona la frase que quieras que diga tu personaje usando las flechas ↑ y ↓. Confirma tu elección pulsando RETORNO.

Recuerda que deberás colocarte lo suficientemente cerca del personaje con quien quieras hablar.



GUIA DE RESOLUCION DE PROBLEMAS

PROBLEMA:

EL PROGRAMA NO SE CARGA CORRECTAMENTE

- ◆ ¿Has instalado SHADOW OF THE COMET en una unidad de disco duro? (consulta el capítulo Instalación, Arranque y Protección).
- ◆ ¿Tu equipo cumple con los requisitos mínimos?
- ◆ ¿Están todos los elementos de tu sistema de hardware encendidos (ordenador, monitor...)?
- ◆ ¿Has seguido las instrucciones de Instalación del programa?
- ◆ ¿Estás usando dispositivos periféricos no habituales? En ese caso, desconecta esos dispositivos, rearranca y vuelve a cargar el juego.

PROBLEMA:

EL MENSAJE "ERROR EN FICHERO" (Open File Error) APARECE DURANTE LA INSTALACION DEL JUEGO

- ◆ ¿Has insertado en tu unidad el disco floppy correcto? ¡Los discos deben ser introducidos en el orden correcto!
- ◆ Puedes intentar copiar tus discos sin usar el programa de instalación. Pasa al directorio donde quieras instalar SHADOW OF THE COMET, inserta el disco que provocó el mensaje de error, teclea COPY A: (o B:)*.* y pulsa RETORNO. Ejemplo: ...Quieres copiar el disco 3 en el directorio SHADOW de tu unidad de disco A. Inserta el disco 3 en la unidad A. Ante el mensaje de DOS, teclea CD SHADOW y pulsa RETORNO, después teclea COPY A:.*.* y pulsa RETORNO.

PROBLEMA:

APARECE EL MENSAJE "SIN MEMORIA LIBRE" (No MemoryFree).

- ◆ ¿Tienes instalado en tu RAM programas residentes (TSR)? Calculadoras, relojes, WINDOWS (de MICROSOFT) son ejemplos de este tipo de programas. Estos programas suelen ser cargados automáticamente cuando enciendes el ordenador a través del fichero AUTOEXEC.BAT.
Si tienes programas residentes, deberías arrancar tu ordenador con un disco floppy DOS original, o quitar los programas residentes del fichero AUTOEXEC.BAT.
Consulta tus manuales de usuario para más información sobre los programas residentes y los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- ◆ ¿Tienes más de 560.000 bytes de memoria libre? Para comprobarlo activa la herramienta **RAMFREE** o teclea **CHKDSK** o **MEM** (para las versiones de DOS 4.0 o superior). Estos programas te dirán cuántos bytes libres de memoria (programa ejecutable más largo en tamaño) tienes en la RAM.
- ◆ Si tras cargar el sistema DOS, tienes menos de 560.000 bytes libres en RAM, sigue este procedimiento para crear un disco DOS de ARRANQUE:
 1. Necesitarás un disco floppy en blanco, compatible con tu unidad de disco.
 2. Teclea C: y pulsa RETORNO.
 3. Inserta el disco en la unidad A, teclea FORMAT A:/S y pulsa RETORNO.
 4. Una vez formateado el disco floppy, el ordenador te preguntará si quieres formatear otro disco. Responde NO y pulsa RETORNO. Tu disco floppy es ahora un disco de ARRANQUE.
 5. Apaga el ordenador. Inserta el disco de arranque en la unidad y enciende el ordenador. El ordenador funcionará con sistemas mínimos, es decir, dejando libre el máximo de memoria.
 6. Intenta volver a instalar el juego usando el procedimiento descrito en el capítulo "Instalación, Arranque y Protección".

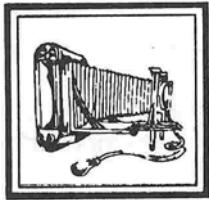
**PROBLEMA:
LOS COLORES NO SON DE BUENA CALIDAD**

- * ¿Están bien ajustados los controles de tu pantalla?
- * ¿Están correctamente conectados los cables de tu monitor?

Si pruebas todas las soluciones sugeridas en este capítulo y no consigues resolver el problema, por favor contacta con nuestro Servicio de Ayuda Técnica de INFOGRAMES, escribiéndonos una carta a la siguiente dirección contándonos el problema y la configuración de tu ordenador:



AYUDA TECNICA INFOGRAMES
ERBE SOFTWARE, S.A. C/Serrano
24o
MADRID 28016



PIRATERIA DE SOFTWARE

NO HAGAS COPIAS ILEGALES DE ESTE SOFTWARE

El software que estás usando es resultado del trabajo de mucha gente: diseñadores, artistas, músicos, programadores, distribuidores, etc. El coste de producir éste y otros productos de software se recupera con las ventas. Las copias no autorizadas incrementan el coste del software a los usuarios legítimos del producto. Si has comprado este software, INFOGRAMES te lo agradece y te recuerda que como usuario sólo puedes hacer una copia de seguridad para uso personal.

Todas las demás copias de software, ya sean prestadas, alquiladas o regaladas, van en contra de la ley.

**OBJETIVO DEL JUEGO
Y LIBRO DE PISTAS**

OBJETIVO DEL JUEGO

1834. Tras estudiar ciertos manuscritos malditos en el British Museum, el distinguido científico Lord Boleskine consiguió localizar un lugar donde se dice que las estrellas parecen más brillantes y más próximas a la Tierra. Convencido de la veracidad de esos escritos, Lord Boleskine zarpó hacia la costa de Nueva Inglaterra, donde hizo una serie de dibujos que prueban la veracidad de dichos manuscritos.

Cuando el cometa Halley apareció en el cielo, Lord Boleskine se volvió loco. Por suerte, un compatriota inglés le llevó de vuelta a Inglaterra donde fue confinado al ala del Hospital St. Andrew reservada para dementes peligrosos. Los escritos y dibujos realizados durante su estancia en Nueva Inglaterra eran dignos de la mente de un loco. Su trabajo pronto fue olvidado.

76 años después, tú (John T. Parker, un joven y aventurero astrónomo) intentas demostrar que durante su visita a la península de Coldchester en Nueva Inglaterra, Lord Boleskine realmente descubrió un fenómeno estelar que va más allá de nuestra comprensión. Deberás probar tus afirmaciones con fotografías, invento que por desgracia no existía en la época de Boleskine.

Tras convencer al editor del British Scientific News de invertir en tu expedición, llegas a Coldchester una bonita mañana de primavera del año

1910. El pesado baúl que contiene tu equipo (incluyendo un mapa y uno de los dibujos de Boleskine) ya ha sido llevado a la casa del Dr. Cobble, donde te alojarás durante tu visita.

Desgraciadamente, el ambiente de terror que se respira en este pueblo hace que al principio tu tarea resulte un poco difícil. ¿Te ayudará alguien? La respuesta se encuentra en las siguientes líneas escritas por B. Ryder, en su introducción al diario de viajes de Boleskine.

"Y si la verdad durmiera bajo la superficie.
Ayúdame a ahuyentar el reflejo de esta mirada
que esta noche vi deslumbrado por la esperanza.
En su ceguera, sólo apareció un espejo".

¿Serás capaz de desvelar la misteriosa verdad? ¡Tienes sólo tres noches para disipar la diabólica sombra del cometa!



¡ATENCION!

**¡A LEER SOLO EN CASO
DE EMERGENCIA!**

INFOGRAMES te ofrece las pistas y soluciones para
empezar a jugar SHADOW OF THE COMET.

Sigue leyendo si estás realmente bloqueado en el juego y
sólo tras haberlo probado todo...

INTRODUCCION

Bienvenido a ILLSMOUTH, un pequeño pueblo de Nueva Inglaterra donde tú, JOHN PARKER, tendrás que cumplir con una serie de peligrosas misiones antes de poder fotografiar el paso del famoso cometa Halley, que en 3 noches aparecerá en el cielo.

Mejor que no te hagas ilusiones; las misiones no son fáciles y tu tarea encierra numerosos peligros. Pero, al fin y al cabo, para un aventurero como tú ¿qué podría ser más emocionante que tener el peligro justo detrás de ti, acechándote desde cualquier esquina?

Sin embargo, antes de seguir adelante con las pistas y soluciones, te daremos algunos consejos generales que pueden serte de gran ayuda para disipar la sombra del cometa.

VIAJES

Para empezar, te recomendamos que des un paseo por el pueblo. No olvides mirar (Mirar: tecla "L") las casas; de esta forma conocerás los nombres de varios de los actores de tu historia. Después, para facilitar tus desplazamientos, usa el mapa (Mapa: tecla rápida "M") y los cursores para acortar tus viajes. No intentes entrar en todas las casas; algunas están cerradas y seguirán cerradas. Por ejemplo, el equipo de SHADOW OF THE COMET no consiguió entrar en la bonita casa de la Srta. PICOTT.

Date un paseo por el bosque... No, no hay lobos pero es muy fácil perderse en los bosques que rodean ILLSMOUTH y por desgracia, la tecla "M" no te servirá de nada... ¡No compliques las cosas!, de hecho, toda la información esencial está en otro sitio, siempre y cuando sepas leer...

TU DIARIO

- ◆ Este es un accesorio indispensable para cualquier aventurero. Tu diario registra automáticamente cada pista o factor clave que puedas reunir en el curso de tu búsqueda... También te dará importantes pistas porque todas las aventuras completadas con éxito serán premiadas con mayores poderes de deducción. Para ver tu diario y leer un resumen de tu viaje hasta el momento, pulsa la tecla "1" (como en Información)... Si te enfrentas a un laberinto o prueba mental, ten a mano un lápiz y un papel.

CONVERSACIONES PRIVADAS

- ◆ Este encantador pueblo (y todos sabemos que las apariencias engañan) está habitado por cuarenta o más personajes con los que tendrás que hablar. En cuanto al comienzo de tu aventura, no te preocupes: el MCQ (Multiple Choice Questionnaires -Cuestionario de Múltiples Elecciones) no supone ningún peligro...

Como ya te hemos dicho, ten mucho cuidado, un exceso de confianza podría ser fatal. Hablar demasiado es peligroso y un hombre como PARKER sabe cuándo mantener cerrada la boca. A veces, la conversación puede quedar interrumpida. Si te pasa eso, pulsa "T" (como en Hablar)... De esta manera podrás tener información vital de última hora, siempre y cuando la persona con la que hablas sea cooperativa. ¡Ah!, en algunos de tu encuentros será necesario que te coloques justo al lado de la persona con la que quieras hablar o que esperes hasta que él o ella terminen de hacer lo que están haciendo.

COGER Y USAR

- ◆ No temas recoger todos los objetos con los que te encuentres en el camino (Atajo de teclado: tecla "G"). Estos aparecen listados en el menú OBJETOS (Atajo de teclado: tecla "O"). Usalos (Atajo de teclado: tecla "U") lógicamente y no compliques más las cosas. La mayoría de los acertijos que aparecen en SHADOW OF THE COMET no están ahí solamente para complicarte la vida. Aunque estés viajando a través de un mundo de fantasía, tu aproximación al problema debe ser la de un científico.

LAS PISTAS

- ◆ Frecuentemente verás una línea de puntos desde el ojo de PARKER a un objeto. Ante esta situación, deberás pulsar rápidamente la tecla "L" para saber que ha visto tu ojo de águila. Desgraciadamente, algunas pistas están dentro de cofres, cajas, etc... Pulsa la tecla "L" para abrir las, a no ser que necesites una llave para hacerlo.

¡EL TIEMPO ES ORO!

- ◆ Pero no para aquellos que juegan SHADOW OF THE COMET. Tienes todo el tiempo que quieras. Esta no es una carrera contra reloj. Hay un tiempo y un lugar para cada cosa.

LA SOLUCION

✓ EN EL PUERTO: ¿DONDE ESTA EL DR. COBBLE? ¿COMO RECONO CERLO?

Todo lo que tienes que hacer es andar hacia las dos personas que están hablando cerca del coche de caballos. De esta forma te encontrarás con tu anfitrión (el Dr. Cobble) y con el alcalde (Sr. Arlington).

VIAJE EN COCHE DE CABALLOS: ¡DISFRUTA DEL PAISAJE! Secuencia automática: déjate llevar por el suave trote del caballo y por la belleza del paisaje.

✓ ENFRENTE DE LA CASA DE COBBLE: ¿QUE DEBERIA RESPONDERLE AL ALCALDE?

Haz lo que quieras, pero ¿esa persona es digna de tu confianza?

✓ EN TU HABITACION: TRANQUILO... ¿QUE TENGO QUE HACER ANTES DE IR A DAR UN PASEO POR EL PUEBLO?

La respuesta a esta pregunta se encuentran en el telegrama que hay encima de la mesa pequeña y en el libro que hay encima del tocador. Cógelos y léelos (G y U), después consulta tu diario (1). En cualquier caso, no podrás salir de esta habitación hasta que no hayas leído estos documentos.

✓ ¿DONDE PODRIA COMPRAR PLACAS FOTOSENSIBLES?

Cerca del cementerio (lo has pasado cuando venías en coche; dirígete hacia el puerto). Una joven, GLORIA TILTON, te llevará a la tienda. Cuidado: se ofende fácilmente. Si no, un pequeño paseo por el centro del pueblo te llevará a la única tienda del pueblo donde podrás comprar de todo.

✓ ¿COMO COMPRO LAS PLACAS?

Como en la vida real. Todo lo que tienes que hacer es preguntar. Pero cuidado porque las paredes oyen. Da igual: por ahora no estás en peligro. Sin embargo, el Sr. MYER, el encargado de la tienda, tiene razón: las placas deben ser probadas esta misma noche en el lugar donde Boleskine pintó sus dibujos.

✓ **¿DONDE ESTA EL REGISTRO MUNICIPAL?**

Cantidad de gente puede darte esa información (por ejemplo, Jed Donahue, el posadero). El edificio rojo con la bandera americana, que hay cerca de la plaza, es el ayuntamiento del pueblo. Sigue al guía...

✓ **¡EL EDIFICIO DEL REGISTRO ES UN AUTENTICO MUSEO! MEJOR MIRAR DETENIDAMENTE**

Sí y, entre otros, hay un documento que deberías mirar más detenidamente (L). Este se encuentra situado cerca de la estatua pequeña que hay en la parte de atrás. A sus pies, hay un texto fascinante que seguro abrirá nuevas perspectivas a tu búsqueda.

✓ **¡EL FUNCIONARIO DEL REGISTRO NO PARA DE HABLAR!**

Y que lo digas. Acabas de conocer a Tobias Jugg, tu primer aliado. Espera a que esté sentado antes de preguntarle. El registro que buscas se encuentra sobre la mesa grande que hay detrás de él (L). No temas hablar (T). El nombre del famoso escritor que escribió la cita es Shakespeare y, naturalmente, a alguien tan erudito como tú le encanta leer.

El acertijo de la esfinge, mencionado por Parker, es muy conocido: Por la mañana camina a 4 patas, al mediodía a 2 patas y por la tarde a 3... Se amable con el funcionario del registro y no dudes en hablar con él en cualquier momento. Te ayudará a localizar las casas de las tres personas que supuestamente acompañaron a Boleskine. Cuando JUGG se vaya mira (L) por el armario y lleva contigo una lupa.

✓ **¿DONDE ESTA EL GUIA DE BOLESKINE?**

Vete a la pescadería del pueblo. El viejo Hambleton no es muy, amigable pero descubrirás que el lugar que buscas está en el bosque, cerca de un claro. Si vas a casa de Coldstone, mira por su ventana... pero ten cuidado, ¡ese hombre no es de fiar!

✓ **¿Y SI FUERA AL BOSQUE? ¿SERIA UNA BUENA IDEA?**

Antes o después tendrás que hacerlo. Cuando vayas al bosque coge tres ramas y una cuerda pero no pierdas tu tiempo buscando un claro.

✓ **EL FUNCIONARIO DEL REGISTRO ME INVITO A IR A SU CASA. ¿ES UNA BUENA IDEA?**

Sí, Y mientras estás ahí, mira el arma que hay en el pasillo (L) y usa la lupa que encontraste en el registro (U). ¡Tendrás mas pistas en pocos minutos!

✓ **¿Y SI VUELVO TRANQUILAMENTE A MI ALOJAMIENTO PASANDO POR LA PLAZA DEL PUEBLO?**

¡Excelente idea! Nuevos personajes te esperan. Descubre al típico grupo de gitanos, horriblemente tratados por ese bruto del Sargento Baggs. Sin embargo, ese imbécil tiene razón en una cosa. Ni se te ocurra ir al bosque tú solo por la noche; necesitas un guía. Cuando termine la conversación, pulsa T. Harás aliados muy útiles para el resto de la historia.

✓ **¡EL CLARO APARECE EN EL MAPA!**

¡Cierto! De hecho, ya está anotado en tu diario (1). En tu habitación, mira (L) en el armario y saca del cajón (G) un poco de algodón y de alcohol. Usalos (U), empapa en alcohol un trozo de algodón (esta pista aparece en una de las frases del capitán Robin, ver documentos de la caja) y úsalos para limpiar el dibujo de Boleskine que estaba en tu baúl (L, G Y U). Ahora tienes las dos pistas más importantes para localizar el claro.

✓ **DIBUJARE UNA CRUZ SOBRE EL MAPA... ¿PERO DONDE?**

Muy buena pregunta. Las dos pistas que encontraste, en el rifle que estaba en casa del funcionario del registro y sobre el dibujo que limpiaste con alcohol, indican que el lugar se encuentra al este de la constelación Stalker y al norte de la constelación Beast (los puntos de la brújula aparecen marcados en el dibujo). En el punto donde se cruzan estas dos líneas, un grupo de 4 por 2 estrellas forman un pequeño cuadrado: el dibujo se amplia automáticamente. Mira tu diario... ¡estás haciendo muchos progresos!

✓ **HE SALIDO DE MI HABITACION PARA BUSCAR UN GUIA**

¡Bien hecho! Eso es exactamente lo que tienes que hacer. No te agobies innecesariamente por ahora y dirígete a la taberna.

✓ **ENFRENTE DE LA TABERNA HE HABLADO CON MI ANFITRION**

Y haces bien en hacerlo, ¡especialmente si no tienes otra oportunidad!

✓ **HE BEBIDO ALGO EN LA TABERNA**

Por favor no bebas más de cinco cervezas y presta atención a los consejos de ese buen hombre llamado Bishop... cuidado con Nathan Tyler... no 'aceptes sus sugerencias... El destino te dará un guía mucho más simpático.

✓ **ME HE IMPLICADO EN LA PELEA, ¡ESOS DOS BRUTOS NO TIENEN PORQUE MALTRATAR A ESE POBRE JOVEN!**

La sangre te sube a tu cabeza y tienes razón al ayudar a ese pobre Webster que está siendo duramente golpeado por esas dos bolas de músculos sin cerebro que son los hermanos Hambleton (su padre Wilbur es una mala persona también). Agarra el palo (G) que hay cerca de la pared de la taberna y dales a esos bribones su merecido. Lleva a Webster a la farmacia que hay en la puerta contigua.

✓ **TODO VA BIEN EN LA FARMACIA**

Naturalmente, la Srta. Matthews es encantadora (mira el panel que hay a la izquierda del mostrador y no lo pierdas de vista) al igual que su padre. El te dejará su laboratorio para revelar tus placas fotográficas.

✓ **EL JOVEN WEBSTER ME AYUDARA**

Esta tarde, enfrente del ayuntamiento, te dará incluso más información diciéndote si tu mapa es o no correcto.

✓ **REGRESO A MI HABITACION y ME PREPARO**

Coge todo lo que encuentres: cámara, placas, lentes, mapa y vete hacia el ayuntamiento.

✓ **EN EL BOSQUE SEGUIRE A MI GUIA**

¿Qué más puedes hacer?

✓ **¡MI GUIA SE HA LLEVADO MI TRÍPODE! AFORTUNADAMENTE, SOY UN MANITAS**

Con las tres ramas y la liana construyo el trípode que necesito para que mi cámara tenga la estabilidad necesaria. Saco las placas (U) y hago las fotos (U). Ahora que ya tengo las fotos ¿y si mirara un poco por los alrededores?

✓ **EL PEQUEÑO GATO ME MUESTRA EL CAMINO**

Qué buen animal. Sin él, nunca habría encontrado este maldito lugar. Pero para llegar a él, primero debo anotarlo y mirar (L) en el arbusto en que se metió.

✓ **EL CÍRCULO DE PIEDRA NO ES UN LUGAR TURÍSTICO!**

Por casualidad eres testigo de una ceremonia secreta para iniciados. Escóndete (flecha derecha) para que no te vean.

✓ **EL BRUJO INDIO NO ES MUY AMIGABLE**

¡Cuando tengas el pergamo, corre! SHADOW OF THE COMET se asegurará que aprendes los elementos esenciales del segundo día de tu búsqueda (mira cómo son reveladas las placas fotográficas).

✓ **¡QUE SUSTO! ¡PERDI EL CONOCIMIENTO!**

Sí, bueno, los sucesos de este primer día han sido demasiado para ti, pero no hay que avergonzarse por ello. Sigue los consejos de tu doctor y buena suerte en el futuro.

**BIOGRAFIA DE
HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT**



H. P. LOVECRAFT

Nacido el 12 de Junio de 1889 en Providence, Rhode Island, Howard Phillips Lovecraft era un niño muy inteligente e imaginativo.

Pronto se sintió fascinado por los misterios del cielo nocturno y por historias como las de las 1001 Noches. Escribió su primera historia, "La pequeña botella de cristal", cuando tenía seis años, cuatro años después de la muerte de su padre.

Lovecraft asistía poco a la escuela debido a su delicada salud. Autodidácticamente se convirtió en un buen estudiante de química y astronomía.

Empezó a escribir poemas y a publicar artículos en revistas científicas. La muerte de su abuelo paterno hundió a su familia en graves problemas financieros, una situación que Lovecraft sufriría toda su vida.

Viviendo casi como un recluso desde 1909 a 1913 escribió poemas, artículos y pequeñas historias para cantidad de revistas de corta tirada.

Durante esos períodos, Lovecraft seguía leyendo vorazmente. Fue en 1919 cuando escribió una de sus mejores historias, "Más allá de la pared del sueño", que acabó siendo una pieza clave en la evolución de su trabajo y abrió nuevos horizontes en el mundo de la literatura fantástica.

A partir de entonces, H.P. L. escribió muchos poemas, ensayos e historias mientras mantenía correspondencia con muchos amigos y escritores conocidos.

En vida, la fama de Lovecraft en los Estados Unidos quedó reducida a un restringido círculo de admiradores.

Ninguna colección de sus historias fue publicada. Esta falta de éxito no le desanimó y viajó por infinidad de estados en busca de la legendaria América.

Lovecraft se casó con Sonia Green en 1924. La vida en Nueva York le deprimía mucho. Pobre, incapaz de trabajar en un empleo normal y cansado de vivir en Nueva York, H.P. L. se dio cuenta que su matrimonio era un fracaso. El "Caballero de Providence" era un hombre profundamente desgraciado.

Sintiéndose un hombre perdido en un siglo que despreciaba, Lovecraft regresó a Providence y se dedicó a la lectura, a la correspondencia y a sus amados gatos.

Murió en el Hospital Jane Brown Memorial, el 15 de Marzo de 1937. Desde entonces su trabajo ha sido muy elogiado por críticos del mundo entero.

Su círculo de admiradores nunca ha dejado de crecer. Entre los más famosos se encuentran Jorge Luis Borges, J .Bergier y Stephen King.

Sus trabajos completos son reeditados periódicamente gracias a los esfuerzos de su amigo August Derleth.

Varias películas se han inspirado en sus trabajos: Herbert West: Reanimator, El Horror de Dunwitch,

etc. La literatura fantástica está profundamente influenciada por la visión de Lovecraft y suele ser citado junto con Poe como un precursor que exploró los caminos frescos e inventó un nuevo estilo.

H.P.Lovercraft ha dejado unas narraciones mitológicas, cuyas divinidades tienen nombre como Cthulhu, Nyarlathotep, Yog Sothoth..., y tambien una biblioteca maldita cuya joya es el "Necronomicón".

Su terrible mundo no deja de asediar nuestros sueños y nuestra fantasía.

UNA SELECCION DE HISTORIAS CORTAS Y NOVELAS DE LOVECRAFT

El caso de Charles Dexter Ward

El horror de Dunwitch

Más allá de la pared del sueño

El que susurraba en la oscuridad En las

Herbert West: Reanimator

montañas de la locura

Las ratas en las paredes El

modelo de Pickman

color que cayó del cielo

La música de Erich Zann

Aire frío

En la cripta

La llamada de Cthulhu

Dagón

CREDITOS

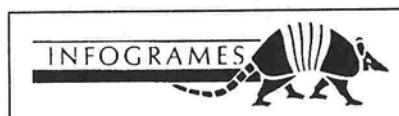
Dirigido por: Norbert CELLIER Diseñador de
producción: Patrick CHARPENET Guión: Hubert
CHARDOT

Cortes: Christiane SGORLON Animaciones:
Dominique SABLONS, Josyanne GIRARD
Escenarios: Jean Marc TOROELLA

Efectos especiales: Pascal ASTIE, Pierre
BERTHILLET Laurent CHAIX, Christophe ANTON, Frédéric
BASCOU
Música y sonido: Philippe V ACHEY

Supervisión técnica: Laurent SALMERON
Dirección del producto: Olivier ROBIN Dirección
de edición: Véronique SALMERON
Supervisión traducción: Beate VIALLE

Gracias a Bruno BONNELL, Eric MOTET, CHAOSIUM, H.P. LOVECRAFT



@ Copyright INFOGRAMES 1993

Chaosium y CALL OF CTHULHU son marcas registradas de Chaosium Inc. Este producto ha
sido desarrollado con licencia de Chaosium Inc., Oakland, California.

Dep.legal M-9405-1993

