

# Jack the Ripper



CONTIENE INSTRUCCIONES  
EN EL INTERIOR

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION  
Silva, 6 - 28013 Madrid  
Tfnos. 241 94 24 · 241 96 25  
Télex: 22690 ZAFIR E  
Fax: 542 14 10



Jack the Ripper

# Jack the RIPPER



# CRL

AMSTRAD

61731539

El juego acepta entradas de frases completas como "recoge el cuchillo ensangrentado y examínalo, después arrójalo por la ventana", o "coge todas las cosas excepto la almohada, pon el pequeño trozo de papel encima de la mesa y cómete los trozos de papel arrugados".

Puedes usar adverbios, así puedes hacer algo despacio, rápida, tranquilamente, etc. Así, simplemente para examinar algo, puedes examinarlo de cerca, lo que algunas veces te proporcionará más información (como en la vida real, las cosas normales son más importantes de lo que parecen y no proporcionarán nada especial, pero vale la pena hacer un cuidadoso examen de importantes señales de indicios, etc., y algunas veces esenciales).

El juego se juega con tiempo real, eso significa que el tiempo pasará aun cuando tú no hagas ningún movimiento (esto se muestra en la pantalla) y otras cosas estarán ocurriendo en otras partes del juego, lo cual puede afectarte más tarde.

Obviamente, no es necesario usar la "aventura"; consigue un sombrero, un sombrero desgastado, etc. Es bastante probable que el programa acepte "coge el sombrero y pónelo". Usa la "aventura" para abreviar, si lo deseas, pero, ¡cuidado! si dices "suelta el jarrón", el juego te ganará materialmente.

Para hablar a un personaje del juego, escribe "DECIR A (un personaje)" y después adjunta lo que deseas decir con comas invertidas; ejem.: DECIR AL CAMARERO "DAME UNA CERVEZA".

## ORDENES ESPECIALES

La orden RESERVA tomará una "foto" instantánea de tu posición actual en el juego. La orden RESTABLECER te devolverá a tu última posición de RESERVA.

SALVAR conservará tu posición en la cinta reservándola para otra sesión. CARGAR restablecerá una posición desde la cinta. INVENTARIO (o I) catalogará todas las cosas que llesves. El TEXTO apagará los gráficos. Los GRAFICOS volverán a encenderse. MIRAR (o L) describe tu posición actual (pero también puedes examinar, investigar, mirar debajo de las cosas, etc.). DEJAR (o Q) terminará el juego.

## HOJAS DE INDICACIONES

Si te quedas bloqueado, envía una carta sellada, con tu dirección, a Ripper Dept., St. Bride's School, Burtonport, County Donegal.

Jack el Destripador fue escrito con el Sistema Profesional de Escritos de Aventuras Gilsoft y varias botellas de Rocio de la Montaña.

## LOS SECRETOS DEL DESTRIPIADOR

Era diciembre de 1888. El bar salón de la Diligencia. Estamos hablando sobre el Destripador. Todo el mundo en Londres hablaba del Destripador.

"Daría algo por saber quién es", dije mientras salía.

Mientras salía, introduciéndome en el frío aire de la noche, una pesada mano calló sobre mis es-

paldas. Me volví encontrándome a un hombre de pelo cano con una cara que parecía como si hubiese visto todas las penas del mundo.

"¿Qué quieres, viejo hombre?", pregunté.

"No soy viejo. Hace tres meses yo parecía tan joven como tú". El decía la verdad. La suya no era la voz de un anciano, aunque todo lo demás le revelaba como no más joven de 80. "Tu has expresado interés en el Destripador. No me queda mucho tiempo de vida. Quiero contarte algo antes de irme."

"¿Usted conoce a ese loco?"

"Yo sé que no es un loco."

"Vamos, hombre. No puede haber ningún motivo sano para..., para..."

"Puede haber y lo hay. Te aseguro que él —o mejor ellos— están tan cuerdos como tú o como yo."

Fui atacado por una repentina oleada de náuseas. El pensamiento de un loco sediento de sangre aterrizando las calles era horrible, pero de algún modo el pensamiento de que pudiese haber un sano motivo para el destripamiento y el desmembramiento de una mujer en las calles públicas golpeaba una nota más profunda y escalofriante que cualquier cosa que pudiera imaginar. De algún modo ya empiezo a ver oscuramente lo que esto debe significar.

"Ellos no están llevados por deseos perversos. Sus razones son tan sencillas y prácticas como las del Primer Ministro y tienen amigos en las altas esferas."

"Pero, ¿qué simples, corrientes razones podría haber para tan monstruosas atrocidades públicas?"

"Yo no dije que fueran simples o corrientes. Sólo dije que eran sanas y prácticas. Son aguas profundas, amigo mío. Profundas y muy oscuras. Estamos tratando con fuerzas que corrompen el

corazón de un hombre aún por hablar de ellas. Y te aviso, antes de que haya revelado lo que sé, tu parecerás unos cuantos años más viejo."

Los hechos de este juego han sido dramatizados y, en su lugar, ha sido necesario tomar algunas libertades con los hechos. Sin embargo, el juego presenta lo que creemos que es la misteriosa verdad, tras los asesinatos del Destripador de 1888.