

# CORRUPT

## INSTRUCCIONES

### INFORMACION SOBRE PERSONAJES

**Trevor Hipped.**—Miembro del Cuerpo de Antivicio en Miami, desde 1982. Coprotagonista de la aventura contigo. El deseo de venganza corre por sus venas y no parará hasta que lo consiga saciar. Su habilidad e inteligencia dependen de ti... ¡Ayúdale!

**John H. Secnas.**—Antiguo amigo de Trevor. Estudiaron ambos en la Academia de Policía. Actualmente está trabajando en el FBI como Jefe del Departamento de Narcóticos. Posee una reputación intachable, sus espléndidos contactos le dan un poder inmejorable. Su ayuda nos será imprescindible para llevar a cabo nuestra misión.

**Don Hyger.**—Traficante neoyorkino residente en Palm Beach. Miami. Considerado el número 2 del narcotráfico mundial. Fuentes informativas confirman el contacto actual Hyger - Niefe. Posiblemente ambos están preparando una gran operación. Hyger es el único puente capaz de llevarnos ante Niefe.

**Oscar Niefe "The Boss".**—Traficante jamaicano considerado "jefe" del narcotráfico mundial. Hombre sin escrúpulos y capaz de cualquier cosa con tal de conseguir sus propósitos. Su cuartel general se encuentra en la capital de las Bahamas: Nassau. Es prácticamente inexpugnable, siendo casi imposible entrar sin ser visto.

**Peter Thompson.**—Reconocido mercenario cubano encargado de la seguridad en la gran operación. Reside en Nassau al igual que Niefe. Por ahora, ha sido absuelto de todas las acusaciones de asesinato por falta de pruebas.

**Ronald Neville.**—Brazo derecho de Niefe, será el intermediario de tan importante operación. Encargándose de todos los detalles, incluyendo el contacto inicial con Hyger.

### AYUDAS PARA LOS MALOS AVENTUREROS

**Atención:** Si llevas tres días jugando y aún no has podido descubrir esa orden mágica que te falta, lee las siguientes ayudas. (Pero os recuerdo que los buenos aventureros nunca lo harían. Vosotros decidís.)

**Fase 1.**—Tendrás que introducirte en el FBI y localizar a Secnas. Una vez frente a él, le explicarás que tu problema es Niefe. Después le pedirás que te espere en Nassau y le podrás preguntar por Neville. Hecho esto, te introducirás en los sótanos del FBI, y tras eliminar al guardia sigilosamente, robarás un micro de escucha. Después huirás por la ventana y te dirigirás al Noreste de Miami.

**Fase 2.**—En esta fase llegaremos a un hotel. Preguntaremos por Neville en recepción y nos daremos cuenta de la protección que le rodea. Tendremos que introducirnos en su habitación a través de la claraboya. Una vez en ella, instalaremos el micro en el auricular del teléfono. Posteriormente examinaremos el maletín y robaremos los documentos y la muestra de heroína. Hecho esto, saldremos del hotel y nos introduciremos en el taxi que espera en la puerta con la intención de conducirnos a los barrios bajos.

**Fase 3.**—Avanzamos por las calles. Diremos "no" a la proposición de la prostituta y nos encontraremos con un jamaicano. Nos acercaremos a él y te pediremos 6.000 dólares por el kilo de droga. Se la entregaremos y seremos conducidos al interior de la limusina de Hyger, que nos hablará, todo confundido, pensando que somos Neville. Le diremos nuestro supuesto apellido y contestaremos "sí" a lo que nos ordenan, para entrar finalmente en un almacén.

**Fase 4.**—Después de seguirles la corriente, llegaremos al yate de Hyger; subiremos y nos dirigiremos a la cabina del piloto; entraremos y colocaremos el explosivo rápidamente. Saldremos y nos dirigiremos de nuevo a la bodega. Llegaremos al camarote de Hyger, retiraremos el cuadro,

recogeremos el cristal, examinaremos la caja fuerte y activaremos el detonador. Giraremos 25, después 5 y luego 72, abriremos la caja, y colocaremos el cristal de costado. Saldremos de la habitación, subiremos a cubierta, iremos al yate y saltaremos al mar. Fin fase 4.

**Fase 5.**—Nos quitaremos la camisa, subiremos a la superficie, nadaremos hacia el norte, llegaremos a un embarcadero, subiremos y nos encontraremos con Thompson. Después examinaremos la zona y veremos una caja. La empujaremos y...

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

### **Spectrum 48K, +2, +3**

1. Conecta la salida EAR del Spectrum con la salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen al máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (intro).
6. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.
6. Si no carga, repetir las instrucciones pero variando el volumen.

### **Spectrum +2, +3**

1. Selecciona con el cursor la opción de 4SK BASIC y pulsa INTRO.
2. Ahora debes de seguir las instrucciones referentes al Spectrum 48K, teniendo en cuenta que en el Spectrum +2, el volumen está ya ajustado.

### **Disco: Spectrum +3:**

1. Conecta el Spectrum +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción CARGADOR.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

### **Amstrad CPC 464, 472, 664, 6128**

#### **Cinta: CPC 464**

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y después pulsa PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

#### **CPC 664-6128**

1. Teclea | TAPE y pulsa RETURN (la | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Seguir después las instrucciones del CPC 464.

### **Disco:**

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Insertar el disco.
3. Teclea RUN" DISC.
4. El programa se cargará automáticamente.

## **VOCABULARIO**

### **Amstrad CPC**

En la parte superior del monitor se halla la brújula y la pantalla en que se encuentra el protagonista. En la parte media, se localiza la descripción de la escena, y en la parte inferior la zona donde el usuario tecleará sus órdenes. Además aparecerán las respuestas de las acciones que realice. El vocabulario que puede utilizar es diverso y se adecua a la temática del juego. Las órdenes a introducir han de ser del tipo: Verbo + nombre (es recomendable no utilizar en esta versión los artículos...), excepto las órdenes unitarias (de un solo verbo).

Como verbo, el intérprete acepta órdenes tales como EXAMINAR o EXAMINA, ABRIR o ABRE. Se ha de pensar siempre en la raíz del verbo: por ejemplo, ABRIR o ABRE, su raíz es ABR (una excepción a esta regla es la orden CERRAR o CIERRA).

Las órdenes se han de introducir de la siguiente forma:

>EXAMINAR RECEPCION

>EXAMINA RECEPCION

No debe existir ningún espacio entre el símbolo de inicio ">" y el verbo (en este caso EXAMINAR). Entre el verbo y el posible nombre ha de haber un espacio.

Ordenes unitarias (de un solo verbo).

Son las típicas de moverse (NORTE, SUR, ESTE, OESTE, NADAR, ESPERAR, SUBIR, BAJAR, etc.).

Una orden especial a todas es PREGUNTAR POR:

>PREGUNTAR POR NEVILLE.

En este caso PREGUNTAR POR se toma como verbo y el nombre, en este caso, es NEVILLE.

Cabe resaltar que algunas órdenes del tipo verbo+nombre, pueden introducirse sin el nombre:

>EXAMINAR

>ENTRAR

En algunos casos no necesita nombre, y te comunicará si existe algo interesante. En otros casos, si necesitas examinar algo concreto deberás introducirlo seguido del verbo:

>EXAMINAR AUTO.

>ENTRAR AUTO-

## **Spectrum**

Los comentarios anteriores son válidos para este sistema. No obstante éste dispone de algunas ventajas proporcionadas por el PAW.

## **EQUIPO DE DISEÑO: CORRUPT**

### **Amstrad CPC**

Esta versión ha sido desarrollada con un parser propio.

Programado por: Javier Sánchez Alcázar y Jesús López García.

Gráficos por: Carlos Jiménez Fernández.

Idea original: Carlos Jiménez Fernández.

Agradecemos la colaboración a José Manuel Gómez que ha realizado las Rutinas Gráficas del parser en esta versión.

## **Spectrum**

Programado por: Javier Sánchez Alcázar.

Gráficos por: Carlos Jiménez Fernández.

Versión desarrollada por PAW. N° de código: 830157.