

# MAUPITI ISLAND

## UNA INVESTIGACION POLICIACA

El arte de la deducción por Jerome LANGE.

Un detective privado no renuncia jamás. En su investigación, vuelve una y otra vez sobre los hechos y sobre las pistas hasta que encuentra el vínculo lógico que los une. La demostración final debe ser coherente.

Para ello, el detective dispone de tres modos de investigación:

- I la acción
- II el diálogo
- III la búsqueda de pistas

### I LA ACCION

El detective puede elegir con toda libertad sus **desplazamientos** y sus **acciones**. Dicha libertad de movimientos le permite llevar sus pesquisas a su aire, según su propia intuición.

Al detective le gusta **observar** todo lo que ocurre a su alrededor. A veces debe **encondarse** para **observar** discretamente y lograr así informaciones imprescindibles.

Es mejor tener el estómago lleno y la mente descansada para actuar; por lo tanto, el detective debe **comer** y **dormir** cuando nota que debe recuperar **energías**.

La mente es la herramienta de trabajo del detective. Puede **recordar** en cualquier momento una respuesta que ha archivado en un rinconcito de su **memoria**.

En cualquier momento puede hacer el **inventario** de los **objetos** que lleva encima e incluso **depositarlos** en cualquier lugar; o meterlos en un cajón, en un armario, en un bolso, etc. Cuando se da este caso, el detective hace **un nudo en el pañuelo** para recordarlo y para volver a recuperar los objetos si los vuelve a necesitar.



SYSTEM 4 de España, S.A.  
Plaza de los Mártires, 10  
28034 MADRID  
Tels: 358 30 42-358 29 40  
Fax: 358 30 41



## II EL DIALOGO

Al encontrar un sospechoso, el detective lo puede:

A **ignorar**

B **seguir**

C **abordar**

A.—**Ignorar** la presencia de un sospechoso siempre es delicado y en tal situación es preferible que no empieces a tocarlo todo sin ton ni son.

Ser discreto es algo indispensable para solucionar el enigma.

B.—**Seguir** a un sospechoso te permitirá comprobar o completar la **coartada** o lo que sabes de lo que hizo (o lo que hacía) dicha persona; pero trata de que no te sorprendan...

C.—**Abordar** implica **preguntar**, pero también puedes **argumentar**, es decir, si un sospechoso miente o no dice toda la verdad, puedes **oponer** una respuesta contradictoria que has almacenado en tu **memoria**.

También tienes otras dos posibilidades más "directas": **dar, sobornar, golpear**. Con la condición de **dar** el **objeto** adecuado a la persona adecuada, **sobornar** con una suma de **dinero** suficiente al que se deja sobornar, o tener **energías** suficientes para **golpear** a los otros y no perder en la lucha.

Para concluir, puedes igualmente **enseñar un objeto** a un sospechoso o a un testigo para conseguir informaciones complementarias.

## III LA BUSQUEDA DE PISTAS

El detective está siempre muy atento a cualquier pista o indicio. Para buscarlos dispone de varias **acciones** que le permitirán su observación. Ya se sabe que un **objeto** puede ser más indiscreto que un testigo... Además, como ya hemos visto, los **objetos** se pueden **enseñar**.

El arte de la deducción es un juego. El detective conoce las reglas del juego, pero también sabe que una investigación policíaca está llena de imprevistos. A menudo tendrás que improvisar para no caer en las trampas que te impedirán descubrir la solución del enigma.

## MAUPITI ISLAND LOS HECHOS

(Sacado del DIARIO DE VIAJE de Jerome LANGE)

**1954 - enero - viernes - 1=París;** cuando llego al aeropuerto del Bourget, el bi-motor está ya en la pista. Una azafata morena muy alta y provocativa me acoge con una de esas sonrisas que salen en los anuncios de pasta dentífrica. Tendré que preguntarle cuál es su marca preferida...

**1954 - enero - sábado - 2=Madagascar (Tananarive).** Duhamel, el mejor amigo que tuve en el colegio, es hoy propietario de una plantación de azúcar. Me ha reservado una habitación en el hotel Colbert. Estamos muy emocionados los dos en nuestro reencontro.

**1954 - enero - domingo - 24=Madagascar;** he recibido una carta de Max. Está en Japón y me pide que vaya a verle. Duhamel me propone su barco para el viaje y yo acepto gustoso.

**1954 - enero - lunes - 25=Océano Indico;** El "Brisban" ha levado anclas rumbo a Karachi. Allí me espera una avioneta para llegar hasta Tokio. Bob, el Capitán y Anton, el segundo oficial serán mis únicos compañeros de viaje.

**1954 - enero - sábado - 30=Océano Indico.** Alta mar. De noche. Nos anuncian un ciclón. Decidimos refugiarnos en la pequeña isla de Maupiti.

**1954 - enero - lunes - 25=Maupiti.** El ciclón ha pasado lejos de la isla. Un barco pesquero —el Bamboo— se ha amarrado junto al

Brisban durante la noche. A bordo viajan el capitán (Bruce), el segundo oficial (Roy) y un marinero (Chris). A las nueve, una mujer que dice llamarse Maguy viene a verme. Está muy afectada por la desaparición de una tal Marie que ha sido raptada durante la noche. Conoce mi fama y me pide que la encuentre. Como no tengo nada que hacer, acepto el caso. Maguy me pone al corriente de los nombres de las personas que viven en Maupiti. Además de los nombres ya citados, durante la noche pasada había otras tres personas en Maupiti; Sue y Anita, que trabajan en la casa de Maguy y Juste, el indígena que hace de todo en la isla. Son las diez y no dispongo más que de unas horas para encontrar a Marie.

## MAUPITI ISLAND. EL JUEGO

### I EL JUEGO Y EL RATON

Maupiti es un juego que utiliza sólo el ratón. Su imagen está representada en la pantalla por una flecha en movimiento. Los rótulos de los menús aparecen cuando presentas dicha flecha delante del bambú superior. Para seleccionar una **acción** o un **desplazamiento**, coloca el icono del ratón delante del rótulo escogido y pulsa el botón izquierdo del ratón.

Durante el juego, si quieres repetir la última acción seleccionada, pulsa el botón derecho del ratón.

Después de seleccionar una **acción**, el ordenador espera que le digas en qué lugar de la pantalla quieres ejercerla. En ese momento, el icono del ratón se transforma en una mano. Pulsa a la izquierda para indicar dicho lugar o a la derecha si el lugar es el que ya habías seleccionado anteriormente.

### II (Esquema n.º 1) LAS ACCIONES

#### A—Desplazamientos:

Puedes desplazarte como quieras, pero ¡ten cuidado! No olvides que no estás solo en la isla.

Si estás en una habitación o en un camarote y el propietario te **sorprende**, entras directamente en modo "diálogo"... Trata de entablar la conversación, incluso cuando la persona no desee hablar. **Cuidado:** el reloj tiene en cuenta la duración de todas tus idas y venidas. Y ya sabes que el tiempo es oro.

#### B-Inventario:

Es la lista de **objetos** que llevas contigo. El objeto que llevas en la mano va escrito en blanco. Si quieres cambiarlo por otro que tienes, selecciónalo con el ratón y pulsa el nombre de dicho objeto para activarlo: aparecerá en blanco.

Trata de no cargarte con demasiados objetos. No olvides que tus bolsillos son los de un detective y no un par de alforjas.

#### C-Acción:

Tienes 16 posibilidades de actuar. Con todos estos tipos de **acciones** dispones de todo un abanico de herramientas para llevar a término tu investigación.

**Nota:** examinar el pañuelo anudado hace que vuelvan a aparecer los objetos que has colocado en el lugar en el que te encuentras. (Ver párrafo n.º 4).

#### D—Self:

Sirve para **colocar**, **leer**, y **mirar** un **objeto** que llevas en el bolsillo; también para **esconderse** (a veces deberás hacerlo para **observar** lo que pasa a tu alrededor. Los sospechosos no reaccionan siempre igual y más si ven que tú estás presente).

#### F—Fichero:

Para **salvar** el juego que acabas de realizar para continuar en el lugar en que dejaste tus pesquisas.

**Nota:** para cargar un juego salvado con anterioridad, deberás hacerlo al principio de la partida. Está hecho a propósito: debes aprender a no jugar con el tiempo. Además, es algo imposible en la vida real. Ahora bien, si tú conoces un truco para viajar en el tiempo, ¡llámanos!: haremos con tu experiencia un nuevo juego

de ordenador, una novela o un gran película. ¡El éxito está garantizado de antemano!

#### 1—Los personajes presentes:

Mira de vez en cuando este recuadro para saber quién está contigo. Primero, es tu trabajo, y segundo, algunos pueden ser peligrosos...

#### 2—Tu energía:

Debes mantenerte en forma (**comer y dormir**). Haz como en la vida real. Si pulsas este recuadro obtendrás el porcentaje de pistas que deberías haber notado.

#### 3—El tiempo:

Aquí tienes la hora y la fecha: **AM** (de las doce de la noche hasta el mediodía) **PM** (desde mediodía hasta las doce de la noche). Cuando ocurra algo, mira bien la hora; puede serte útil.

#### 4—Lankhor:

En su lugar puede haber un **pañuelo anudado** para recordarte que has colocado algún **objeto** en el lugar en que te encuentras (ver párrafo C).

#### 5—Las respuestas a tus acciones:

Un consejo: vete siempre a lo esencial y no te dejes marear por las contestaciones inútiles.

### III EL DIALOGO

Cuando estás en el modo "Acción" si pulsas el nombre de un personaje le puedes **abordar o seguir**.

#### ABORDAR Esquema n.º 2

##### A—Repetir:

Si no has comprendido bien la respuesta del testigo, éste la puede **repetir** cuantas veces quieras pulsando aquí.

##### B—Preguntar:

Al pulsar en "preguntar" verás las preguntas posibles en la pantalla. Elige la que deseas, pero piensa que debes hacer la pregunta idónea al personaje idóneo y que no debes perder tiempo; además los personajes tienen sus vidas y no tienen otra cosa que hacer que estar charlando contigo. Antes de hacer una pregunta, reflexiona; y si algún personaje no quiere contestar, o dice lo contrario de otro... debes **argumentar**.

##### C—Argumentar:

**Rememorar:** cuando una respuesta te parece interesante, pon en marcha tu **memoria**. Ello te servirá para **oponer**. Basta con pulsar en "rememorar" y seleccionar un número de tu memoria. Los números ocupados van señalados con un punto. A pesar de todo, como no tienes mucha **memoria**, toma alguna nota.

**Recordar:** permite oír de nuevo una respuesta **almacenada** en tu **memoria**. Basta con pulsar el número adecuado de la **memoria**.

**Oponer:** te servirá cuando notes que dos respuestas son contradictorias. Pulsa "oponer" seguido del número de **memoria** almacenada que quieres **oponer**. Si el testigo no comprende, te lo dirá: todo el mundo puede equivocarse... incluso tú. Si lo repite significa que confirma su declaración.

**Sobornar, golpear, dar un objeto:** si un personaje te da la impresión de mentir, estos medios a tu disposición te permitirán otras posibilidades... Pero ¡no abuses de estos medios a veces demasiado directos! ¡Puede que te arrepientas!

**Enseñar un objeto a un personaje:** permite obtener informaciones acerca de dicho **objeto**. Pulsa "enseñar" y luego el nombre del **objeto**. El personaje contestará directamente.

**D—Stop:** Para abandonar el modo "diálogo".

#### SEGUIR (Esquema n.º 3)

##### A—Seguir:

Si quieres **seguir** todavía al personaje. Si te dejas sorprender por

él, trata a pesar de todo de entablar el diálogo.

### B—Abandonar:

Te permitirá salir del modo **seguir** para volver al modo **acción**.

### 1—Los personajes presentes:

Cuando sigues a alguien ten presente que puede haber otros sospechosos a tu alrededor.

### 2—Tus fuerzas:

No olvides: seguir a alguien es de lo más cansado...

### 3—La hora:

Para conocer la hora en la que sigues a tal personaje...

### 4—La fecha:

Ver esquema 1, número 3.

### 5—Personaje que vas siguiendo y lugar donde se encuentra.

### 6—Tú y lugar donde te encuentras.

### 7—La isla:

Vista general de la isla: croquis en movimiento de tu posición así como la del personaje que has decidido **seguir**.

## IV (Esquema n.º 4) LOS OBJETOS

### A—¿Más?

Para ver si hay algún **objeto** más.

### B—Acciones sobre los objetos:

Los puedes leer, coger, oler y tocar. ¡Ojo! Todos los detalles son importantes...

### 1—Los personajes presentes:

Ver esquema 1, número 1.

### 2—La hora:

Ver esquema 1, número 3.

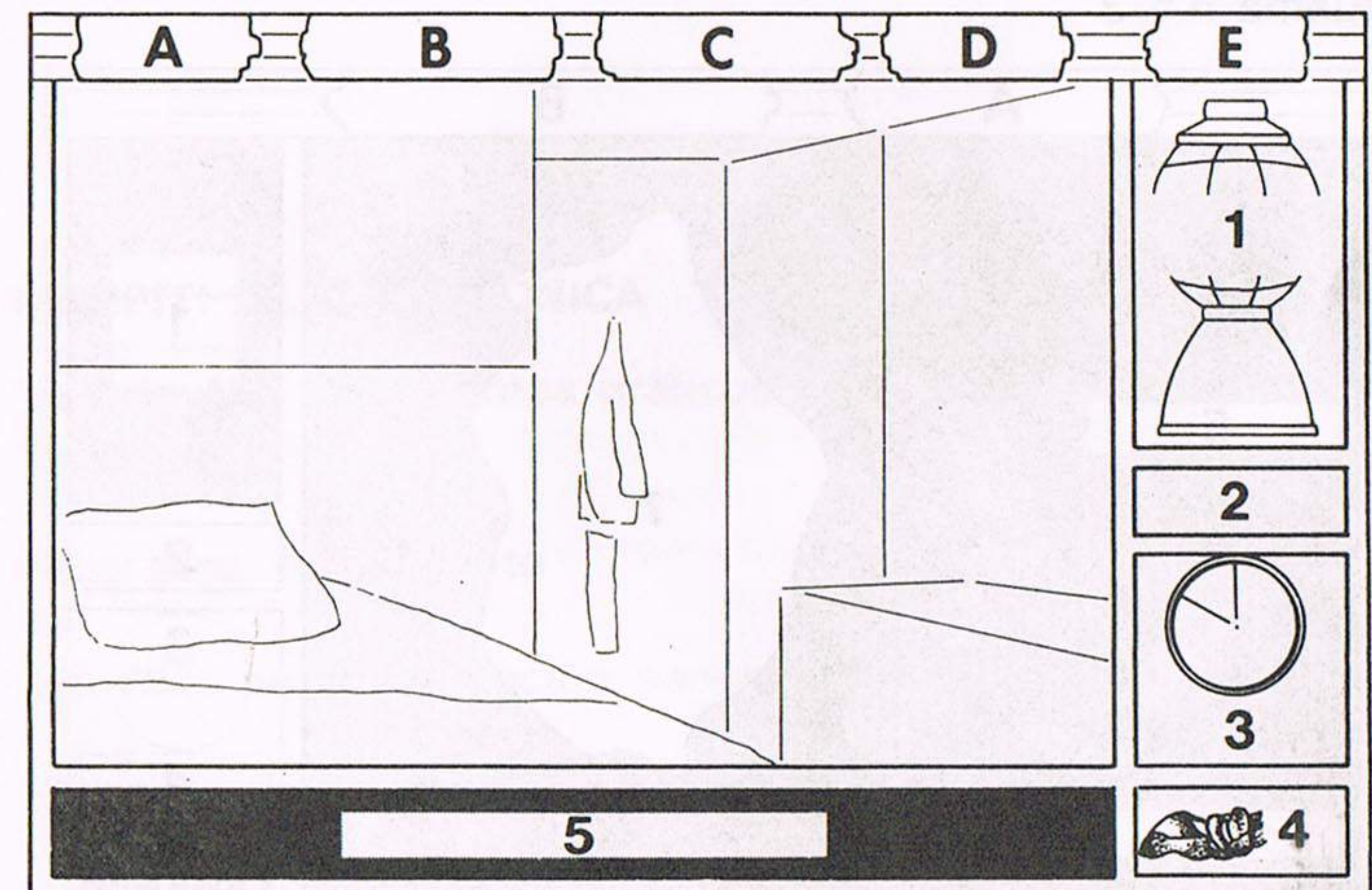
### 3—Los objetos:

Aquí aparecen los objetos que encuentras.

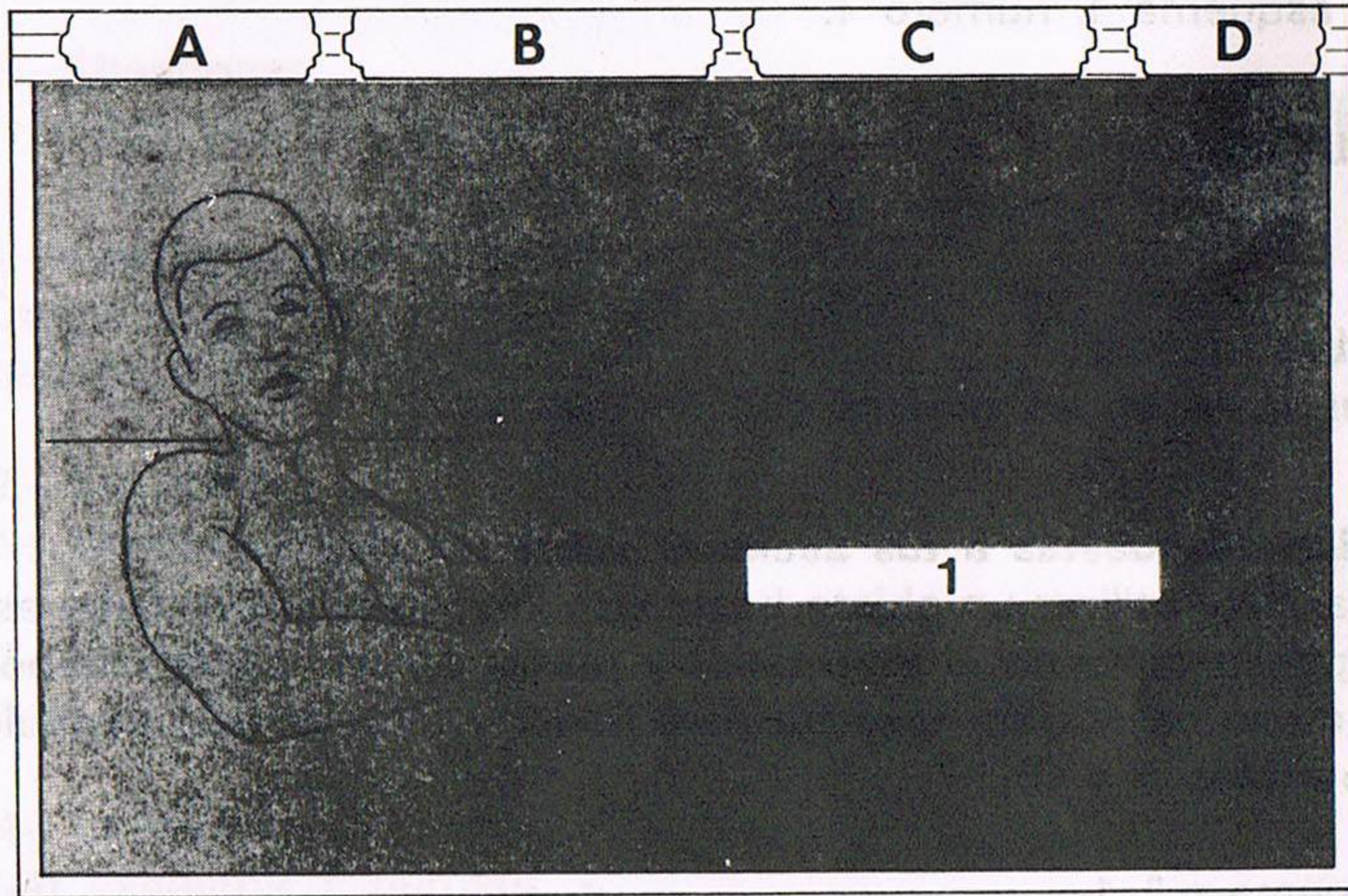
### 4—Las respuestas a tus acciones sobre los objetos:

Nota: Para utilizar un objeto basta con llevarlo consigo (debe estar por lo tanto en el inventario) y pulsar en uno de los verbos del menú de acción; excepto para poner y colocar (Ver capítulo II, párrafos B y C).

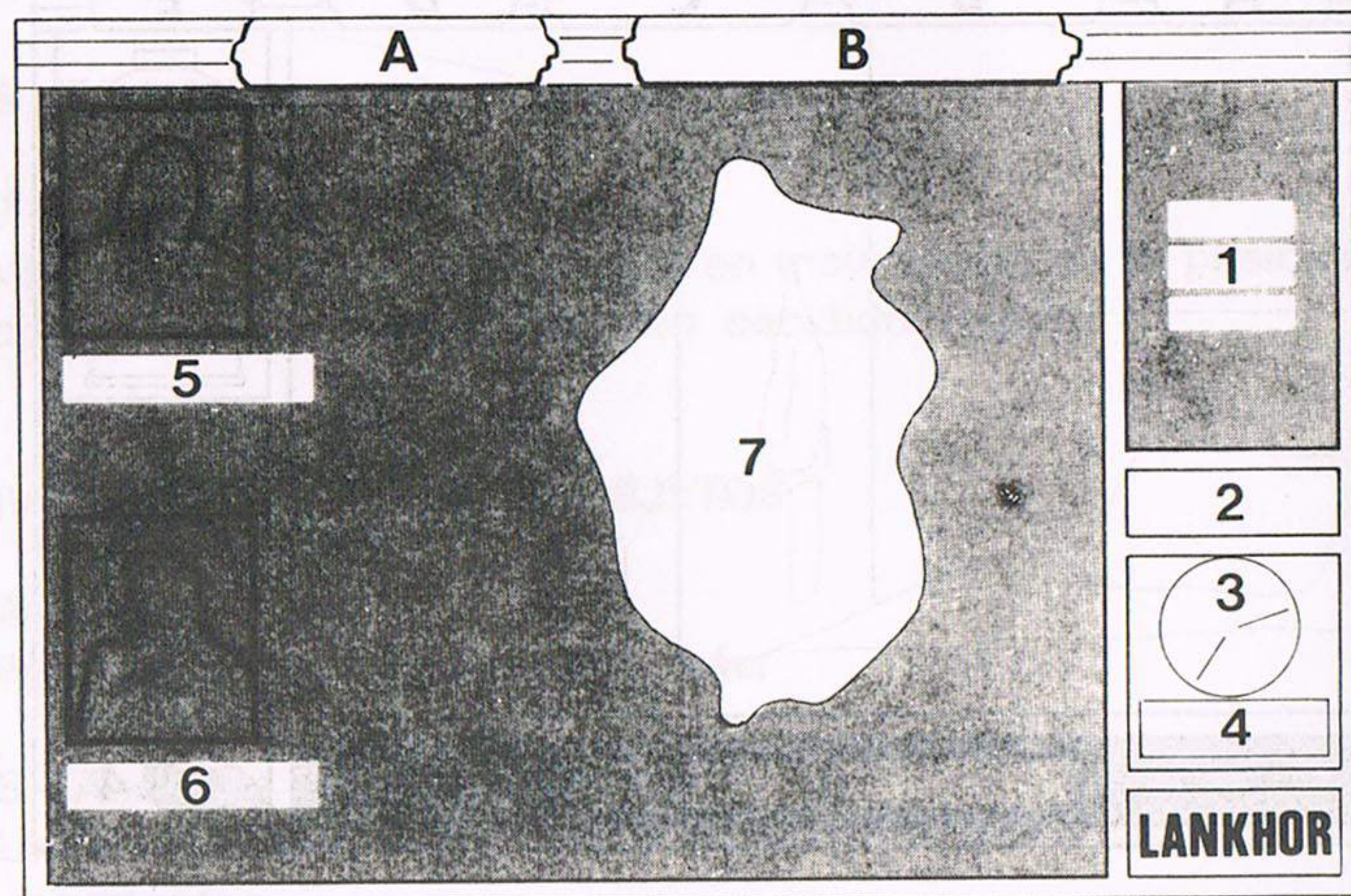
Esquema n.º 1



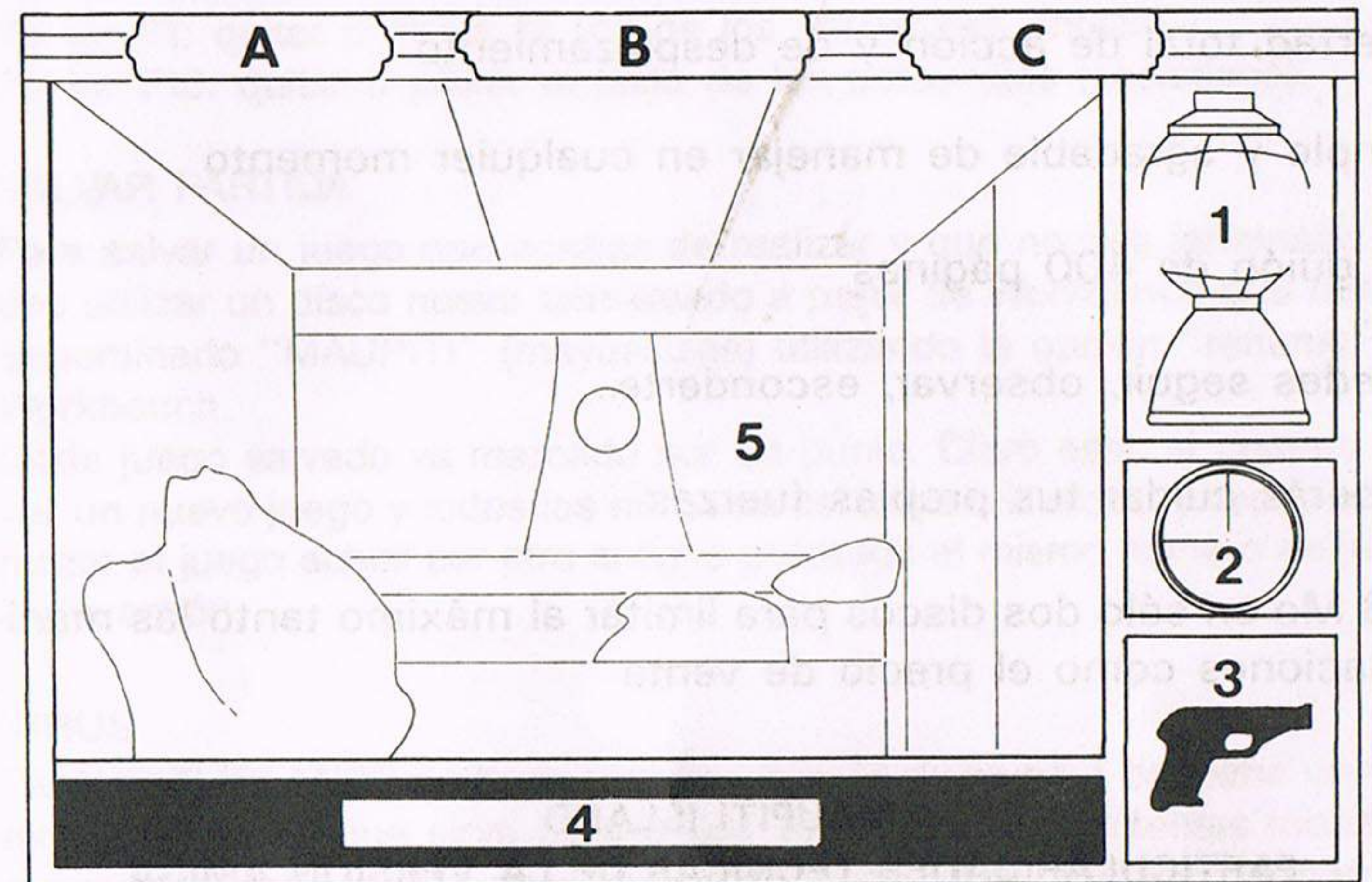
Esquema n.º 2



Esquema n.º 3



Esquema n.º 4



### MAUPITI ISLAND. TECNICA

más de 120 documentos gráficos estudiados en el más mínimo detalle.

#

decorados en movimiento

#

una hora de ambientación sonora y musical

#

450 frases reproducidas en síntesis vocal (inglés)

#

diálogo muy fácil y potencialmente rico: puedes preguntar, recor-

dar, oponer, sobornar, dar, golpear, enseñar objetos...

#

libertad total de acción y de desplazamiento

#

simple y agradable de manejar en cualquier momento

#

un guión de 400 páginas

#

puedes seguir, observar, esconderte...

#

deberás cuidar tus propias fuerzas

#

2,8 Mo en sólo dos discos para limitar al máximo tanto las manipulaciones como el precio de venta

### MAUPITI ISLAND

#### PARTICULARIDADES TECNICAS DE LA VERSION AMIGA

##### PARA LANZAR EL JUEGO

Pon el disco en la unidad de disco interno antes de encender el ordenador.

Si quieres interrumpir los títulos de crédito, puedes pulsar el espaciador. Es posible que tengas que esperar un corto lapso de tiempo entre el momento de pulsación y el momento de interrupción.

Al terminar la presentación, el programa te pide que insertes el segundo disco.

Todos los cambios de disco están anunciados; cada mensaje tiene una o dos opciones de salida; seleccionada con el ratón la que desees.

##### DEMO

Sólo para AMIGA con, por lo menos 1 Mo de memoria viva: si quieres entrar en el modo "demostración", pulsa la tecla "Alternate" durante los títulos de crédito.

### TECLAS UTILES

Pulsar F1: quitar o poner la voz de los personajes (inglés)

Pulsar F10: quitar o poner el texto de los personajes (castellano).

### SALVAR PARTIDA

Para salvar un juego que acabas de realizar y que no has terminado debes utilizar un disco nuevo formateado a partir de Workbench que habrás denominado "MAUPITI" (mayúsculas) utilizando la opción "rename" de Workbench.

Cada juego salvado va marcado por un punto. Claro está, si quieres salvar un nuevo juego y todos los números están ya utilizados, puedes reemplazar el juego actual por otro antiguo pulsando el mismo número de juego en cuestión.

### VIRUS

"MAUPITI ISLAND" no tiene ningún virus. El disco n.º 1 contiene un sector de arranque que sirve para lanzar dicho juego. Si intentas modificar o suprimir dicho sector de arranque el juego ya no funcionará más.

¡OJO!. Tus relaciones con los personajes de Maupiti están sometidos a una escala de confianza que va a tener una influencia sobre su comportamiento. Por lo tanto, es aconsejable actuar con tacto y discreción... De lo contrario podrías hacerte muchos enemigos y hacerte expulsar de la isla por la vía rápida...

NOTA: Los discos que acompañan el juego están sometidos a un copyright. La Ley prohíbe terminantemente hacer copias de dichos discos o de la documentación escrita. Los discos están protegidos contra las copias. Se advierte que cualquier tentativa de copia de dichos discos puede provocar daños en los propios discos e, incluso, en el ordenador.

### MAUPITI ISLAND

#### PARTICULARIDADES TECNICAS DE LA VERSION ATARI ST

##### PARA LANZAR EL JUEGO

Pon el disco en la unidad de disco interno antes de encender el ordenador. Si quieres interrumpir los títulos de crédito, puedes pulsar el espaciador. Es posible que tengas que esperar un corto lapso de tiempo entre el momento de pulsación y el momento de interrupción.

Al terminar la presentación, el programa te pide que insertes el segundo disco; después aparecerán varios mensajes según la configuración y la memoria de tu ordenador: sigue estrictamente las indicaciones de la pantalla. Todos los cambios de disco están anunciados; cada mensaje tiene una o dos opciones de salida; seleccionada con el ratón la que desees o pulsa simplemente el botón cuando no haya ninguna flecha visible en la pantalla. Sólo si tienes una configuración de ordenador simple deberás efectuar algunos cambios de disco en ciertas fases del juego.

#### DEMO

Sólo para ATARI 1040 ST: Si quieres entrar en el modo "demostración", pulsa la tecla "Alternate" durante los títulos de crédito.

#### TECLAS UTILES

Pulsar F1: quitar o poner la voz de los personajes (inglés)

Pulsar F10: quitar o poner el texto de los personajes (castellano).

#### SALVAR PARTIDA

Para salvar un juego que acabas de realizar y que no has terminado debes utilizar un disco formateado en simple y que habrás denominado "MAUPITI" en el momento de formatear.

Cada juego salvado va marcado por un punto. Claro está, si quieres salvar un nuevo juego y todos los números están ya utilizados, puedes reemplazar el juego actual por otro antiguo pulsando el mismo número de juego en cuestión.

#### VIRUS

"MAUPITI ISLAND" no tiene ningún virus. El disco n.º 1 contiene un sector de arranque que sirve para lanzar dicho juego. Si intentas modificar o suprimir dicho sector de arranque el juego ya no funcionará más.

¡OJO!. Tus relaciones con los personajes de Maupiti están sometidos a una escala de confianza que va a tener una influencia sobre su comportamiento. Por lo tanto, es aconsejable actuar con tacto y discreción... De lo contrario podrías hacerte muchos enemigos y hacerte expulsar de la isla por la vía rápida...

NOTA: Los discos que acompañan el juego están sometidos a un copyright. La Ley prohíbe terminantemente hacer copias de dichos discos o de la documentación escrita. Los discos están protegidos contra las copias. Se advierte que cualquier tentativa de copia de dichos disco puede provocar daños en los propios discos e, incluso, en el ordenador.

## MAUPITI ISLAND

### PARTICULARIDADES TECNICAS DE LA VERSION PC/COMPATIBLES

#### JUEGO CON RATON

Para jugar con ratón, asegúrate que tienes bien lanzado el programa DRIVER del ratón (en general MOUSE.COM), antes de cargar MAUPITI.

El juego con ratón es según el funcionamiento descrito en el manual. Con un ratón de tres botones, el botón central no sirve para nada.

#### JUEGO CON TECLADO

Es el mismo principio de juego que con el ratón, pero el botón izquierdo se sustituye por la barra de espacio y el botón derecho por la tecla ENTER. Los desplazamientos del puntero se hacen con la ayuda de las teclas de dirección.

#### TECLAS UTILES DEL TECLADO

F1: Voz conectada/Desconectada.

F10: Conexión/Desconexión de textos relativos a la voz.

1 a 4: Acceso directo a los cuatro menús principales (Ir a, Invent, Acción, Self).

#### SALVAGUARDAR

Para salvar una partida en curso, utilizar un disco formateado a 720 K para 3½ y a 360 k para 5¼.

Las salvaguardas ya utilizadas están marcadas con un punto. Puedes, por supuesto, eliminar una salvaguarda antigua para salvar un nuevo estado.

#### INSTALACION EN DISCO DURO

Lanzar el programa "INSTALLE" presente en el disco n.º 1. Seguir las instrucciones en pantalla relativas a los cambios de discos.



La instalación crea un repertorio llamado MAUPITI en el que se encuentra el juego.

Para lanzar el juego: Teclea CD MAUPITI.

Seguir después las instrucciones del párrafo "CARGA" olvidando el punto a).

### IMPORTANTE

ANTES DE LANZAR EL JUEGO DESDE EL DISCO DURO, EL DISCO ORIGINAL N.º 2 DEBE ESTAR PRESENTE EN LA DISQUETERA Y DURANTE TODA LA UTILIZACION DE MAUPITI.

### CARGA

Inserta el disco en el lector interno del ordenador después de haber conectado la máquina.

a) Teclea A: (Enter) o B: (Enter) según la disquetera que corresponda.

b) Si tu máquina está equipada con una tarjeta gráfica:

Tarjeta Gráfica
AMSTRAD (PC1512)
CGA
EGA
HERCULES
TANDY
VGA

Teclear
MAUPITI AMS
MAUPITI CGA
MAUPITI EGA
MAUPITI HER
MAUPITI TAN
MAUPITI VGA

Si tecleas simplemente MAUPITI (Enter), un menú te permite elegir con la ayuda de las teclas 1 a 6 el tipo de tarjeta con la que está equipado tu ordenador de entre las tarjetas de la lista anterior. Este menú permite igualmente elegir entre teclado o ratón (tecla T para teclado y R para ratón). De no hacerlo así la detección de teclado o ratón es automática.

Para interrumpir el genérico, presionar la barra de espacio durante algunos instantes.

Después de la presentación, seguir las instrucciones que aparecen en pantalla.

Todos los cambios de discos están anunciados por "cajas de diálogo" que se componen de un mensaje y una o dos opciones de salida. Selecciona con la ayuda del ratón o del teclado (ver JUEGO CON TECLADO O CON RATON) la opción elegida o clicar únicamente sobre uno de los botones cuando no está visible ninguna flecha en la pantalla.

### DEMO

Únicamente disponible para los discos de formato 3½ o para el juego instalado en disco duro.

Para conectar el modo "DEMO" apretar la tecla ALT durante la penetración genérica.

PARA LOS PROCEDIMIENTOS DE CARGA/SALVAGUARDA DE PARTIDAS, NO TENER EN CUENTA LOS MENSAJES RELATIVOS A LAS INSERCIONES DE DISQUETES.

ATENCIÓN: Tus relaciones con los personajes de MAUPITI están sometidas a puntos de confianza que influyen sobre sus comportamientos. Por tanto, muévete con tacto y discrección. De lo contrario, tendrás el riesgo de ser expulsado rápidamente de la isla...

**AVISO:** Los discos y manuales están sujetos a copyright.  
Está totalmente prohibido hacer copias de los discos y manuales.  
**LOS DISCOS ESTAN PROTEGIDOS CONTRA LA COPIA. TODA TENTATIVA DE RECOPIAR DISQUETES PUEDE PROVOCAR DAÑOS EN LOS MISMOS E INCLUSO EN EL ORDENADOR.**



SYSTEM 4 de España, S.A.  
Plaza de los Mártires, 10  
28004 MADRID  
Tel: 358 30 42-358 28 40  
Fax: 358 30 41