NEW YORK
CRIMES
PENDULO
STUDIOS

Los menús de New York Crimes 3

Cómo se juega a New York Crimes 4

Pantalla de juego 6

Teclas y controles 8

Capítulo 1. Empieza a jugar 10

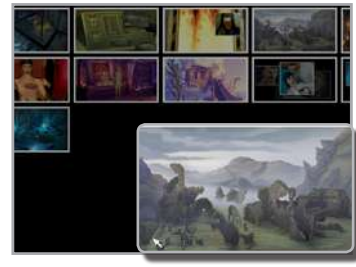
Capítulo 2. Conceptos básicos 14

2.1 Comenzar la partida 14
2.2 Puntos activos 14
2.3 Acciones 15
2.3.1 Acciones directas 15
2.3.2 Acciones secundarias 15
2.4 El inventario 16
2.4.1 Cómo usar los objetos 17
2.4.2 Cómo combinar objetos del inventario 17
2.5 Ayuda 18
2.6 Personajes 18

Los menús de New York Crimes

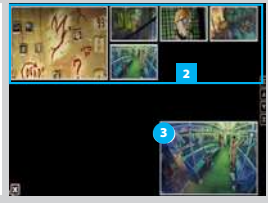
El storyboard

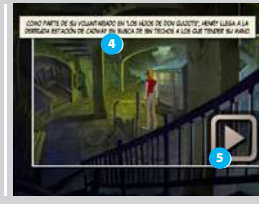
New York Crimes guarda tus progresos en la aventura automáticamente: al principio de cada capítulo, en cada vídeo de la aventura así como en en los momentos en los que se ha llevado a cabo una acción clave. El icono con forma de estrella, situado en la barra de opciones, te permite acceder al storyboard que contiene las partidas guardadas. La viñeta de mayor tamaño que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla representa el último punto de tu avance.



1. Cargar una partida

¿Deseas volver sobre tus pasos y retomar la acción desde un punto diferente de la aventura? No lo dudes, haz uso del storyboard.





1 *Haz clic sobre la estrella para acceder al storyboard.* 2 *Cada viñeta representa un punto guardado del juego.* 3 *Haz clic sobre la viñeta del escenario que deseas cargar para desplegarla.* 4 *El cuadro de diálogo que aparece sobre la viñeta describe la escena seleccionada.* 5 *Haz clic sobre este icono para comenzar.*

Barra de acciones

La Barra de acciones contiene todas las opciones de juego así como todos los elementos de tu inventario. Aparece siempre visible, lo que te permite tener siempre a la vista los objetos que has ido recogiendo a lo largo de la aventura.

En pantallas con una proporción de imagen determinada, puedes ocultar esta barra haciendo clic sobre el icono con una flecha descendente. En estos casos, basta con desplazar el cursor hacia la parte inferior de la pantalla para desplegar la Barra de acciones.

Cómo se juega a New York Crimes

Sangre y fuego

Nueva York. Una siniestra oleada de crímenes amenaza a los mendigos de toda la ciudad. Cada pocos días se encuentra una nueva víctima, torturada y quemada.

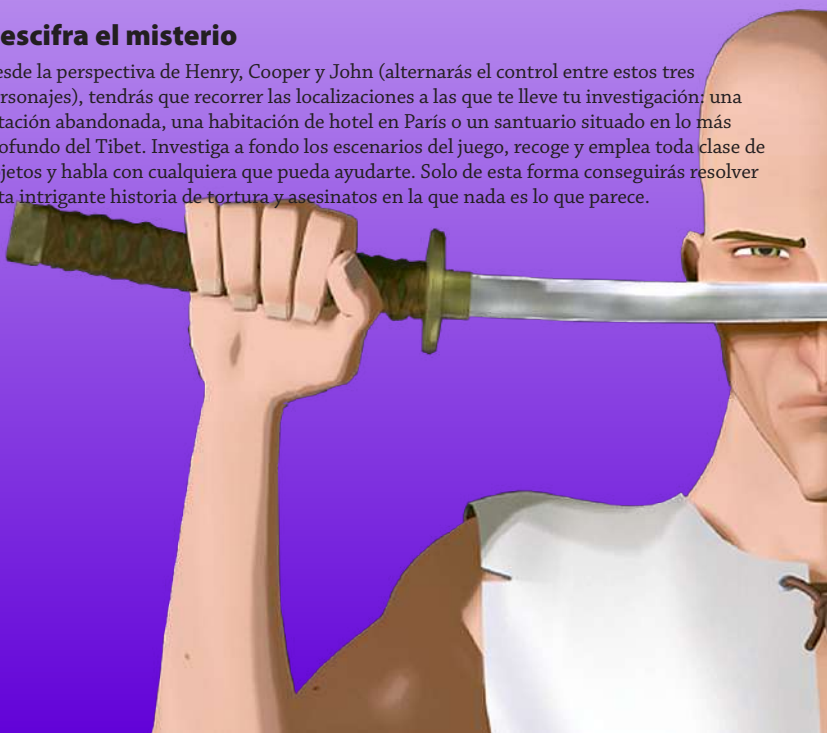
A nadie parece importarle, excepto a una pequeña asociación dedicada a ayudar a los sin techo y tratar de procurarles una vida mejor: The Children of Don Quixote. Su misión es contactar con los mendigos de la zona para prevenirles e intentar llamar la atención de las autoridades. Henry White, un joven voluntario de la organización, se lanza a la calle junto a su amigo Stanley Cooper con una lista de lugares que visitar.

Mercurio para recordar

Tras intentar suicidarse durante una investigación sobre sectas satánicas comisionada por su jefe, el filántropo Henry White, John Yesterday ha perdido toda memoria de su vida anterior. Sus únicas pistas son la imagen de una mujer, un pájaro azul y la extraña cicatriz que tiene en la palma de la mano. Decidido a descubrir las causas de su supuesto intento de suicidio, se embarca en la búsqueda de la verdad sobre su pasado; una verdad mucho más complicada de lo que podría haber imaginado.

Descifra el misterio

Desde la perspectiva de Henry, Cooper y John (alternarás el control entre estos tres personajes), tendrás que recorrer las localizaciones a las que te lleve tu investigación: una estación abandonada, una habitación de hotel en París o un santuario situado en lo más profundo del Tibet. Investiga a fondo los escenarios del juego, recoge y emplea toda clase de objetos y habla con cualquiera que pueda ayudarte. Solo de esta forma conseguirás resolver esta intrigante historia de tortura y asesinatos en la que nada es lo que parece.



Analiza cada situación detenidamente, échale imaginación a cada desafío y presta mucha atención a tus alrededores. Solo así desvelarás los misterios de este thriller.

Cueste lo que cueste

Emprende un viaje entre el pasado y el presente en una aventura que combina lo mejor del cómic y del cine. No dudes en experimentar con los objetos que encuentres, utilizándolos en los escenarios o combinándolos entre si; nunca sabes lo que puede serte útil para avanzar en la aventura. Sírvete de tu inteligencia para resolver los diferentes puzles y retos propuestos para llegar hasta el final. Piensa detenidamente antes de actuar; de tus decisiones depende el devenir de la historia.

Nunca tires la toalla: si en algún momento te quedas atascado, no dudes en hacer uso de las pistas que proporciona el juego para ayudarte a avanzar.

El enigma de la Y

Una habitación llena de imágenes que muestran torturas realizadas por la Inquisición, sangre y símbolos satánicos. Un asesino sin rostro que silba una melodía que pone los pelos de punta. Rituales rescatados de entre las brumas del siglo XV. Alquimia. Una identidad por descubrir. La clave del misterio: Y. Prepárate para desvelar los secretos de *New York Crimes*.

La aventura esconde cuatro finales alternativos, uno de ellos con sorpresa inesperada.

Pantalla de juego

A Vista principal

Muestra el lugar en el que te encuentras. Desde ella puedes dirigir el rumbo de la aventura: decidir qué hacer, con quién hablar, hacia dónde dirigirte, qué objetos examinar o utilizar, etc.

B Puntos activos

Personajes, objetos y lugares con los que puedes interactuar para avanzar en la historia.

C Cursor

Al situar el cursor sobre un punto activo, este toma distintas formas:

Desplazarse al punto señalado.

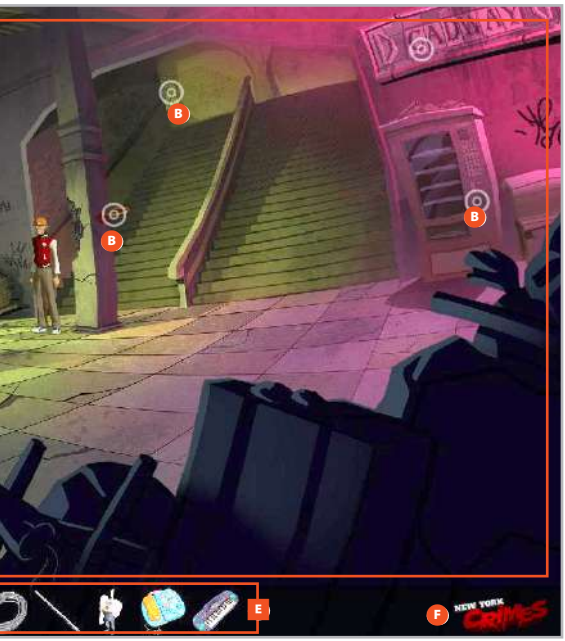
Desplegar la viñeta que muestra una vista ampliada del punto activo.

Cerrar la viñeta.

Desplazarse a otro escenario.

D Barra de opciones

1 Salir Haz clic en este icono cuando desees abandonar el juego.



2 Ocultar barra de opciones Tienes la posibilidad de mantener la barra visible en todo momento o mantenerla oculta (solo se mostrará cuando sitúes el cursor en el margen inferior de la pantalla).

3 Volumen Ajusta el volumen del juego según tus preferencias.

4 Storyboard Te permite cargar tus partidas guardadas, jugar escenarios anteriores y ver los vídeos de nuevo.

5 Ayuda Si te encuentras bloqueado durante el juego, pulsa aquí para obtener pistas que te ayudarán a progresar.

6 Mostrar puntos activos Señala temporalmente la localización de todos los puntos activos que hay en un escenario.

E Inventario

Muestra en todo momento los objetos que tienes a tu disposición. Cada vez que recojas un nuevo objeto en un escenario, este aparecerá en tu inventario.

F Cómo jugar

Pantalla de ayuda con información sobre el cursor y los diferentes iconos de acción que encontrarás a lo largo del juego.

Teclas y controles

1. Controles del teclado

Interrumpir frases de diálogo
Deshacer la opción seleccionada

Desplegar inventario

Activar / Desactivar la pausa

2. Controles del ratón

Botón izquierdo

- Desplegar/cerrar la viñeta de un punto activo
- Seleccionar acciones
- Desplazar al personaje a un punto del escenario
- Interrumpir frases de diálogo
- Seleccionar un objeto del inventario
- Utilizar objeto del inventario

Botón derecho

- Deseleccionar un objeto
- Cerrar una viñeta

Capítulo 1. Empieza a jugar

1 Crea tu partida

En la primera pantalla del juego, haz clic para comenzar. A continuación, selecciona uno de los cuatro cuadros vacíos. En él se creará tu perfil y se guardarán todos tus progresos en la partida. Para dar comienzo a la aventura, haz clic sobre el icono que aparece en la esquina inferior derecha del cuadro de tu perfil recién creado.

2 Los Hijos de Don Quijote

Una vez seleccionado un perfil, dará comienzo el video de introducción. Tras una imágenes perturbadoras, la historia vuelve un año atrás, a las oficinas de Hijos de Don Quijote. Conocerás a Henry White y a su amigo Stanley Cooper, quienes se dirigen a contactar con mendigos para advertirles del peligro que les acecha.

3 Cadway Station

Mientras Cooper espera en el coche, Henry se adentra en la ruinas de Cadway Station con la esperanza de encontrar algún mendigo viviendo allí. A partir de este momento, controlarás a Henry y tendrás que investigar las siniestras profundidades de la estación. Prepárate para comenzar la aventura de *New York Crimes*.

4 Puntos activos

Examina detenidamente al escenario en el que se encuentra tu personaje. Al mover el ratón sobre un punto activo, el cursor tomará la forma de una lupa con un símbolo + en su interior. Coloca el ratón sobre los escombros que bloquean la escalera (margen izquierdo de la pantalla) y haz clic sobre ellos con el botón izquierdo del ratón.

5 Viñetas

A continuación, se desplegará una viñeta en la que se muestra una vista ampliada de los escombros. Los dos iconos que aparecen en la viñeta son las acciones que puedes realizar. Haz clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de la mano para intentar coger el maletín. Comprobarás que está atascado bajo los escombros.

6 Investigación

Debes explorar con cuidado cada escenario para encontrar todos los puntos activos. Si quieres estar seguro de que no te dejas ninguno, haz clic sobre el icono de un punto de mira situado en el panel de opciones: los puntos activos aparecerán resaltados con destellos durante unos instantes.

7 Exploración

Para moverte por el escenario, haz clic sobre cualquier lugar de la pantalla en el que el cursor tenga la forma de una cruz blanca. Dentro de la estación hay varios escenarios que debes investigar. Sitúa el cursor sobre la puerta del vagón de metro abandonado: una flecha roja indica que puedes acceder a él. Haz clic para entrar en el vagón.

8 Objetos

En cada escenario encontrarás objetos que pueden serte de mucha utilidad para avanzar en la aventura. Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre la barra de hierro situada bajo uno de los bancos del vagón. Cuando se despliegue la viñeta, pulsa sobre el icono de la mano para coger el objeto. Repite la misma acción con la lata y el cable eléctrico.

9 Inventario

Todos los objetos que tu personaje tiene en posesión aparecen en el inventario, situado en la parte inferior de la pantalla. Al empezar la aventura, Henry cuenta con su acreditación, un móvil y una linterna. Los objetos que has recogido en el vagón ahora forman parte de tu inventario.

10 Sé concienzudo

Para llevar a cabo una buena investigación, asegúrate de interactuar con todos los puntos activos del escenario. Aunque no sean objetos que recoger o lugares en los que llevar a cabo una acción, pueden darte una idea de tu situación y de lo que está por llegar. Haz clic sobre la puerta situada al fondo del vagón para cerciorarte de que no hay más salidas.

11 Utilizar objetos

Tras investigar el vagón, haz clic en la puerta de la izquierda del tren para volver al primer escenario. Con la ayuda de la barra de hierro y el cable eléctrico que encontraste, podrás liberar el maletín. Haz clic sobre el cable eléctrico y, sin soltarlo, arrástralo hasta el punto activo de los escombros, donde el objeto aparecerá perfilado en blanco.

12 Resultados

Cuando sueltes el cable eléctrico sobre los escombros, Henry atará el cable al maletín pasándolo alrededor de una de las columnas de la estación. A continuación, arrastra la barra de hierro hasta el punto activo para introducirlo entre la columna y el cable y hacerlo girar. Gracias a tu ingenio, al fin consigues hacerte con el misterioso maletín.

13 El maletín

El maletín ha pasado a formar parte de tu inventario. Al hacer clic sobre un objeto con el botón izquierdo del ratón, se despliega una viñeta con una vista ampliada. Esto te permite abrir el objeto y examinar sus contenidos. Abre el maletín: hallarás un destornillador, un cúter y cinta aislante. Seguro que podrás darles buen uso.

14 Combinar objetos

En algunos casos, será necesario que combines dos o más objetos de los que tienes en tu inventario para llevar a cabo una acción u obtener otro objeto. Haz clic sobre el cúter con el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, arrástralo hasta la lata que encontraste en el suelo del vagón. Al soltarlo, cortarás un pedazo de lata.

15 Pistas

Es posible que te encuentres sin saber qué hacer en un momento dado, pero no desesperes. Haz clic sobre el icono de la bombilla de la barra de opciones para obtener pequeñas pistas que te ayudarán a avanzar en la aventura: ¿qué podrías desbloquear con el trozo de lata que has cortado?

16 Sigue investigando

Es hora de adentrarse más en la estación. Vuelve al vagón y haz clic sobre la puerta de la derecha del tren para acceder a un nuevo escenario. No olvides interactuar con todos los puntos activos que encuentres y sírvete de tu imaginación e ingenio para utilizar los objetos a tu disposición. Buena suerte y ¡cuidado con los maniquís!

Capítulo 2. Conceptos básicos

2.1 Comenzar la partida

¿A qué esperas para resolver el misterio de New York Crimes? Crea tu perfil y que dé comienzo la aventura.

La primera pantalla muestra la dedicatoria del juego. Haz clic sobre ella con el botón izquierdo del ratón o presiona la tecla **Esc** para comenzar. En la pantalla que aparece a continuación, encontrarás cuatro cuadros en blanco: estos son los perfiles que *New York Crimes* pone a tu disposición para crear tus partidas. Haz clic sobre uno de los cuadros para comenzar.

No es necesario introducir un nombre o clave para crear tu perfil; en cambio, cada uno de los cuadros mostrará un color y un símbolo distintos. De esta forma podrás distinguir los diferentes perfiles que contienen los progresos de tu aventura.

Gestión de perfiles

Para entrar en un perfil ya creado, pulsa sobre el cuadrado correspondiente con el botón izquierdo del ratón: la aventura continuará desde el punto en que la abandonaste la última vez.

Si deseas eliminar un perfil, haz clic sobre este icono, situado en la esquina superior derecha del cuadro del perfil seleccionado. Recuerda que si llevas a cabo esta acción, perderás todo el progreso guardado en dicho perfil.

2.2 Puntos activos

Sigue tus instintos: explora cada escenario en busca de objetos, pistas y personajes que te ayuden a avanzar en tu misión.

En la pantalla de juego encontrarás distintos personajes, objetos y lugares con los que puedes interactuar. A estos elementos sensibles se les denomina puntos activos y difieren dependiendo del escenario en que te encuentres. Cuando pases el cursor del ratón sobre uno de estos puntos activos, será reemplazado por un icono. La forma que tome el cursor te indicará qué tipo de objeto o lugar de interés has encontrado.

Por un lado, puede convertirse en una flecha roja de dirección. Por ejemplo, aparece este símbolo al colocar el cursor sobre las dos puertas del vagón en Cadway Station. Hacer clic sobre este tipo de punto activo te permite cambiar de escenario.

Por otro lado, el cursor puede tomar la forma de una lupa con un símbolo "+" en su interior. Por ejemplo, al colocarlo sobre el maniquí que se encuentra dentro del vagón: si haces clic sobre él, se desplegará su viñeta correspondiente. Para cerrarla, vuelve a hacer clic dentro de la viñeta cuando el cursor tome la forma de una lupa con un símbolo "–" en su interior.

Viñetas

Siempre que hagas clic sobre un personaje, lugar de interés u objeto, se desplegará una viñeta. Esta pequeña ventana muestra una vista ampliada del objeto, la zona o el personaje que te permitirá examinarlo más de cerca. En la parte inferior derecha de la viñeta aparecerán dos iconos que indican las acciones posibles que puedes realizar.

Es importante identificar todos los puntos activos del juego y servirte de ellos para progresar en la aventura. Si necesitas ayuda, pulsa el icono con forma de punto de mira situado en la barra de opciones: se resaltarán durante un momento todos los puntos activos del escenario en el que te encuentras.

2.3 Acciones

En el transcurso de la aventura podrás relacionarte de distintas formas con los puntos activos de cada escenario.

2.3.1 Acciones directas

Desplazarse o ampliar la zona en la que se encuentra el punto activo son las acciones básicas que puedes realizar, dependiendo de la forma que tome el cursor.

Desplazarse

Cerrar

Ampliar

Cambiar de escenario

Para obtener más información sobre la acciones "Ampliar", "Cerrar" y "Cambiar de escenario", consulta el apartado 2.2 Puntos activos de este manual.

2.3.2 Acciones secundarias

La posibilidad de llevar a cabo este tipo de acciones viene determinado por el tipo de punto activo que estés examinando. Los iconos de las acciones secundarias aparecen en la esquina inferior derecha de la viñeta desplegada de un punto activo.

Ver Esta acción te permite observar el punto activo y adquirir información sobre él.

Coger El personaje recogerá el objeto o parte de él. En caso de no ser posible, un cuadro de texto te indicará la razón.

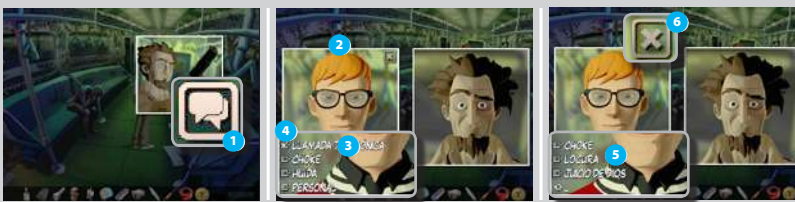
Usar Este icono indica que debes interactuar con el punto activo utilizando algún otro elemento.

Conversación Esta acción estará disponible cuando el punto activo sea otro personaje.

Desplazarse Te permite desplazarte hacia otra localización.

1. Conversación

Al iniciar una conversación con un personaje, se desplegarán dos viñetas, cada una de las cuales representa a uno de los dos personajes que está interactuando.



1 *Haz clic sobre el icono de "Conversación" para comenzar.* 2 *La viñeta de la izquierda pertenece al personaje que estás controlando.* 3 *Haz clic sobre una de las opciones de conversación para hablar con tu interlocutor.* 4 *Una vez que lo hayas averiguado todo sobre una opción de conversación, esta aparecerá marcada.* 5 *Algunas opciones de conversación contienen a su vez opciones adicionales.* 6 *Pulsa aquí para volver a los temas iniciales de conversación.*

Acciones disponibles durante los vídeos

Este icono te permite detener el vídeo.

Haz clic sobre este icono para omitir el vídeo.

2.4 El inventario

El inventario está formado por todos los objetos que recoges a lo largo del juego y de los que puedes servirte para avanzar en la aventura.

Cada vez que tu personaje adquiere un objeto en un escenario, bien recogiéndolo él mismo o bien a través de otro personaje, este pasará a formar parte de tu inventario. Puedes acceder a él directamente desde la parte central de la barra de opciones situada en el margen inferior de la pantalla.

Cada objeto se muestra como una imagen individual; haz clic sobre un elemento para ampliarlo. Esta acción también te proporcionará una pequeña descripción del elemento que hayas seleccionado.

En caso de que un objeto del inventario contenga algo en su interior (por ejemplo, un maletín o un sobre), pulsa sobre él para abrirlo.

2.4.1 Cómo usar los objetos

2. Utilizar un objeto del inventario

Combina objetos con puntos activos del escenario para llevar a cabo una acción.

1 Sitúa el ratón sobre el objeto que desees utilizar: en este caso, la ficha del metro. 2 Cuando el cursor tome la forma de una flecha hacia arriba, haz clic sobre la ficha y, sin soltarla, arrástrala fuera del inventario. 3 Cuando se encuentre sobre un punto activo, la ficha aparecerá perfilada en blanco. 4 Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre la máquina expendedora. 5 Lee la descripción de la acción que tu personaje está llevando a cabo.

2.4.2 Cómo combinar objetos del inventario

3. Combinar objetos del inventario

En ocasiones puede ser necesario combinar dos objetos del inventario para realizar una acción determinada.

1 Sitúa el ratón sobre el destornillador. 2 Haz clic sobre él cuando el cursor tome la forma de una flecha hacia arriba y, sin soltarlo, arrástralo fuera del inventario. 3 Pulsa con el destornillador sobre el muñeco a pilas. 4 Lee la descripción de la acción que tu personaje está llevando a cabo.

Ciertas acciones o combinaciones entre objetos no son posibles de realizar. En esos casos, el cursor tomará la forma de una señal de prohibido.

2.5 Ayuda

¡Que no cunda el pánico! Incluso los mejores investigadores necesitan ayuda de vez en cuando.

El juego incorpora varias herramientas diseñadas para ayudarte a avanzar en la aventura. Si en algún momento de la partida te encuentras atascado o necesitas información, tienes tres opciones:

Ayuda Haz clic sobre este icono para recibir una pequeña pista sobre cómo continuar. Cuando la pista está disponible, el icono aparece sombreado en gris; una vez la has utilizado, aparecerá de un color más claro. Por cada acción que vayas realizando, el color del icono cambiará de nuevo hasta estar totalmente cargado.

Mostrar puntos activos Esta opción te muestra momentáneamente todos los puntos de interés presentes en el escenario.

Cómo jugar Pulsa este icono para desplegar una pantalla con información sobre el juego y las principales acciones que puedes llevar a cabo.

2.6 Personajes

El estudiante brillante, el amigo bruto, el héroe amnésico... Descubre cuál es el papel de cada uno de ellos en este oscuro misterio de muerte y sectas satánicas.

Henry White
Un estudiante brillante, algo sarcástico y muy solitario. Trabaja como voluntario en una ONG ayudando a personas sin techo. Al heredar toda su fortuna sigue ayudando a los más desfavorecidos haciendo importantes donaciones a organizaciones benéficas.

Stanley Cooper
El mejor amigo de Henry en la universidad. No es muy inteligente y siempre ha demostrado una tendencia a ser violento, posiblemente debido a traumas de la infancia. Con el paso de los años sigue al lado de Henry. ¿Qué unirá a estos dos personajes tan diferentes?

John Yesterday
El hombre sin pasado. Tras intentar suicidarse en una habitación de hotel en París, no recuerda absolutamente nada de su vida anterior. Su madre y Henry le aseguran que es uno de los mayores especialistas en satanismo del mundo. Para intentar recordar, debe continuar con la investigación que le llevó a intentar quitarse la vida.

Choke
El rey de los mendigos; vive en Cadway Station con su séquito de maniquís. Ha convertido la estación en un lugar sagrado y considera hereje a todo aquel que se atreva a entrar en su templo. ¿Habrá encontrado Henry al asesino de mendigos? Una cosa es segura: Choke es mucho más de lo que parece ser.

Boris
Era un hombre de negocios con éxito... hasta que la muerte de su hija en la catástrofe de Cadway Station lo marcó para siempre. Desde entonces vive en la estación. No está muy bien de la cabeza y es el único ser humano real de esta extraña comunidad religiosa. Es probablemente la única persona en la que Choke puede confiar.

Olahk Adirf
Un monje tibetano ciego, maestro en artes marciales. Dice cosas muy extrañas, aunque tiene una forma muy positiva de ver el mundo. Es austero y vive solo en las montañas. Juega un papel importante en la vida de John; lástima que él no le recuerde.

Pauline Petit
La dueña de una pequeña tienda de antigüedades en París. Valiente y decidida, forma parte de la vida que John no consigue recordar y será una aliada imprescindible para resolver la misteriosa historia de su pasado. Por aquí huele a romance.

Albert Fontaine
Conserje del hotel parisino en el que John intentó suicidarse. Como auténtico profesional que es, Albert está siempre dispuesto a satisfacer las necesidades de sus huéspedes.

Instructor Hart
La peor pesadilla de Cooper, fue su instructor en Los jóvenes pioneros, algo que sin duda marcó su infancia. Hart se dedica a insultar y humillar a Cooper para pasar el rato. Sí, él es así de... pedagógico.

Marcel Léon
Un asesino a sueldo sin escrúpulos que intentará impedir que John descubra la verdad. Pero, ¿por qué persigue a nuestro héroe? ¿Y quién le ha contratado para ello?

Evelyn Yesterday
La madre de John. Siendo estudiante de antropología, se casó con su profesor, Frank Yesterday, un especialista en sectas satánicas. Por desgracia, Frank se volvió loco y murió pensando que los satánicos le perseguían. De tal palo, tal astilla...