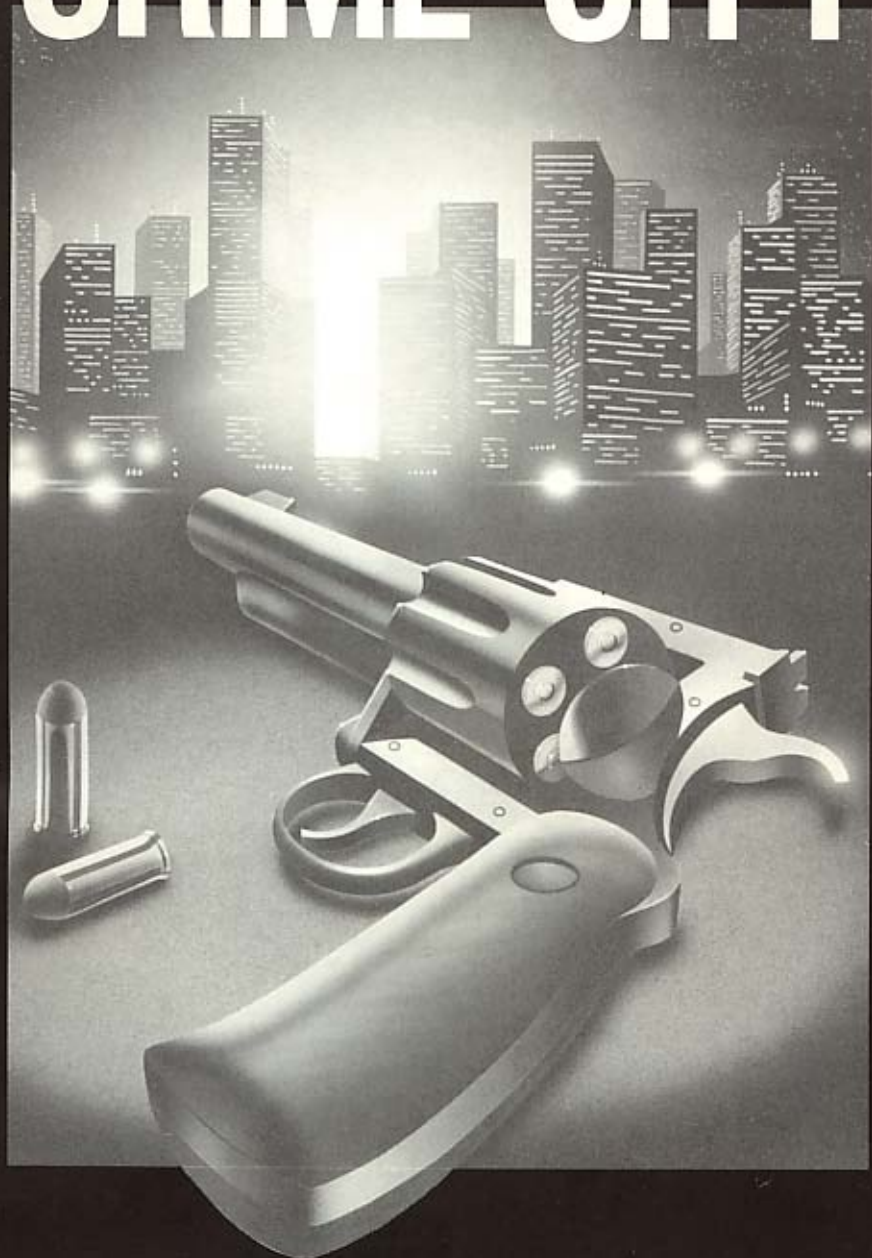


# CRIME CITY



IF...

## CRIME CITY MANUAL

### CRIME CITY

Thank you for buying this game. It is the result of much thought and development. We are pleased with the final product and hope that you will gain a lot of enjoyment from it. As a company, however, we are always looking for ways to improve our games further. Please fill in the registration card enclosed, along with any comments you may have about Crime City. We do try to listen to what our customers say, so please give us the chance to do that.

### CREDITS

Programming	Andrew Prime
Graphics	Steve Redpath
Game design	Steve Redpath

*Copyright* (C) IF... 1992



## STARTING UP

To load the game on the Amiga, just insert the disk into the drive and switch the computer on. The game will now load automatically. To load using an ST, put in the disk, and turn the machine on. Then click the left mouse button twice on the **CRIME.PR**G icon.

## INTRODUCTION

I woke up at ten a.m. It was a cold, grey morning, one of those mornings when you don't realise you've woken up until noon, and then you wish you hadn't. An icy wind whined through the city, and below my window people scurried from doorway to doorway, clenching their coats about them like corsets.

My head was still a little foggy from the night before, so I took the glass of water next to the bed and splashed some on my face before getting dressed. I put on my thick, green plaid shirt and heavy blue slacks, with my favourite Italian shoes.

Leaving the house was like running into a wall of packed snow. I stumbled down to the corner shop and picked up a newspaper and a fresh supply of coffee. The girl behind the counter gave me a look that said she was doing me a favour by serving me, and she wasn't happy about it. It seemed like nobody was going to be cheerful today. I ran back to the house as fast as I dared on the icy stone surface.

Breakfast was cold leftovers and hot coffee, alone - the sort of meal you endure, rather than enjoy. The paper was the same as usual, everybody fighting and swindling each other.

Eventually, I resigned myself to the inevitable and went reluctantly to my study. The typewriter sat on the desk by the window. The keys seemed to form a laughing face. Not cheerful laughter, but cruel and taunting, revelling in my inability to write what I had to, and daring me to try.

Mentally, I cursed murderers and detectives and missing guns and false alibis. More than ever, I wished that I actually was a private eye, instead of being stuck with writing about them. It was fate's cruelest trick, to give me a job of sitting endlessly alone at home, doing nothing real, and yet forcing me to immerse myself in a world of vividly real actions and people and decisions. I shook my head and sat down. Maybe one day lady luck would shuffle the deck and I would get a better hand, but things were what they were and I just had to play what I had.

Jack Blunt had written himself into a corner. To let him move on to the next chapter, the girl in the white Mercedes had to be in two places at once and the fat Korean from the Starlight club had to tell him about the statue, even though he had no reason to do so.

I tried my best for Jack, but my thoughts kept drifting into bitterness and self recriminations. Detective work was in my blood. My father had been a policeman since before I was born, and then a private eye. Why didn't I just do the same? Maybe if this was the closest I could get, I didn't deserve to get any closer.

There seemed to be a strain of weakness running through me that I didn't like to think about, but I did anyway. I could think and dream and wish as much as I liked, but whenever I actually came close to doing anything about it, someone a lot stronger than me took control of my emotions. They whispered about risks and uncertainties, about an established career and six well respected books. And then I just turned away, back to the gloating, triumphant



typewriter, like a man who sees the best thing in the world across some deep divide, runs to the edge and simply stops, even though he had decided for certain to jump.

My self chastisement was interrupted by the harsh buzz of the doorbell. Grateful for the stimulus, I pulled myself out of my private pool of pointless reflection, and went to see who it was.

On the doorstep was a slim, blonde girl of twenty or maybe a little more. She was wearing a blouse with way too many colours on it for my still half sleeping mind, and a thin black skirt which could have been made out of a handkerchief. I briefly wondered why I was frozen right through, and she looked as if it was June in Hawaii. Some women could wear a bikini on a glacier and be comfortable.

The girl was around five six, with legs that looked longer than that. She had an expression that rang warning bells in every part of my mind. On the surface, she looked composed and in control, but I got the feeling that if I gave her taut face one little tap, it would shatter away like breaking glass. I didn't know what was worrying her, but it had obviously gotten to her in a big way. A faint voice in a corner of my mind said I had seen her somewhere before.

"Don't I know you?", I asked, stepping aside to let her into the hall.

"I'm Gloria, your father's new secretary. You came to the office once a couple of months ago.

Even nervous and upset, she had a voice that you could pour onto waffles and eat for breakfast. She came into my small living room. I shifted the papers off of the couch to let her sit down, but she stayed on her feet, pacing

around like a condemned man waiting for the sound of a door being opened, knowing it's the last time he'll ever hear it.

"Take your time", I said as gently as I could. "Whatever you have to say must be important, so think it through and say it right."

She froze for a few seconds, not thinking but dreading. "It's about your father, Mr. White. Some policemen came this morning to ask him some questions about David Walker." She froze up again, exhausted at having forced out that much.

"That's not surprising. When a man's best friend and police partner for twelve years is suddenly murdered, you naturally hope he will be able to give you some ideas. And call me Steven. I'm only Mr. White to salesmen and bank managers." The thought of David dead ran through me for the hundredth time in two and a half days. I felt it, not like the petty whining of my earlier mood, but as a deep and profound emptiness. I had known the man too, and had considered him a good friend.

She shook her head rapidly. "No, you don't understand. It's not like that at all". Her tongue got tied up in itself and she trailed away into nonsense sounds and frantic gestures.

"Slowly, slowly. Grab a good firm hold of the story and get it out."

She gave me a look so sad a spaniel would give a thousand adoring humans for and still win out on the deal. "They think he did it, Mr. White. Something about an argument. Henry White was arrested for the murder of David Walker this morning."



I guess I just stood for a few seconds. The words hit me like a hard right to the jaw by Mike Tyson. When I came back to myself, I could tell from her expression that my own must have been pretty strong. I pulled myself together as well as I could and took a long deep breath.

When I had a hold of myself, I could see that there was no question about what I had to do. If they thought the old man had killed his best friend, they were obviously way wrong. The only way to help was to investigate the whole case and try and find out what really had happened.

The thought of what I had been praying for just a few minutes ago went through me like a cold wind. Fate had indeed passed me a new hand, but in the unpredictable way it always did. Now it was worse than ever. Far worse.

The aim of the game is straightforward, if challenging to achieve. You must clear your father of the charges against him. To do this, you will have to investigate what actually did happen to David Walker, and present your evidence to the police.

Remember - while you wander about exploring, your father is stuck behind bars, with his guilt becoming more and more of an established fact in everyone's mind. Keep an eye on the time passing, shown at the top of the screen in your office. If too many weeks go by, you will run out of time. Finally, be sure to take care of yourself - you will be descending into a murky and dangerous world. You have been warned!

You start the game in your father's office. Much of your research and investigation will take place here. On and around your desk are various objects which you can use or examine. To do so, just move your mouse pointer onto the picture of the object, and press the left mouse button. All commands in Crime City are given this way.

**Notice board** For example, to look through the messages your father had left pinned up, click with the mouse on the notice board, which is on the wall towards the right of the office. You will then see the board enlarged. To read a note, just click on it. In the same way, you can use the EXIT sign in the top left corner to go back to where you were.

**Diary** This contains information on your father's schedule and telephone numbers. It also has some general information on the game, and a summary of how well you are doing so far. Click on a section's divider to look it up.

**Letters** From time to time, you will receive some mail. A letter icon will appear on the deck for you to click on and read.

**Letter rack** Once you have read your mail, it is filed in the letter rack on the wall. Accessing this will allow you cycle through everything you have received.

**Computer** The modern gumshoe is naturally equipped with a computer. You can use this to look up records on various people, to order surveillance on somebody and to use a number of telecommunication functions such as on line share trading, bulletin boards and possibly a surreptitious computer hacking. You can even pass the time playing a game!

By no means everything that you will need will be free. Travel expenses can mount up, and as you will see, skills training can be expensive too. Playing the computer's stock market is one way to generate money. The price in pence of each share is displayed next to the company's name. To purchase shares, click on buy and then on the company you wish to invest in. A three digit number will appear. Specify the number of shares by clicking on the + and - icons surrounding the

## YOUR OBJECTIVE

## THE OFFICE



number. Your holdings will not be added into your cash total until you sell them. Obviously, you want to buy shares that look like they will rise, and sell them at a higher price than you paid.

The computer also contains a traditional arcade game. The aim is simple - to stop the ball escaping off the bottom of the screen, and to demolish the wall at the top. Guide the bat left and right with the mouse. Use it to bounce the ball back up. It will destroy any bricks that it hits. The left mouse button will start each screen. The right quits the game.

You will have to find out about the other activities for yourself!

**Telephone** Use this to call someone up. A panel will appear allowing you to dial their number, and the phone should ring. If they are in and answer the call, a dialogue box will pop up showing what they say, and giving you number of options for a reply. Choose one by clicking on it. You can then ask them something else. As the conversation progresses and you learn more, the options will change, allowing you to follow a train of thought through the discussion.

**Disk** Use this to save or load a game, to start again, or to quit the game. See **Saving and Loading**, below.

**Time** Another thing you can do in the office is to inspect and control the passage of time. A bar across the top of the screen tells you what time and date it is. You can also turn in for the night by clicking on the sleep bubble on the right of the desk.

**TRAVELLING** To leave your office, just click on the icon of the map on the wall. This will bring up a full screen map of the area. A large arrow will indicate your current position - the office, to start with. All of the locations you might want to visit are indicated by small labelled arrows.

To go somewhere, simply click on the site in question. You will be asked how you intend to travel. Some ways are quicker than others, but they tend to be more expensive. Remember that not all places are open all of the time, so you may have to wait around or go back if you turn up at an unsociable hour. You can see and advance time using the same information bar available in the office. If you insist on being out and about twenty four hours a day, don't expect to be in a clear state of mind for very long.

## LOCATION

To start with there are eight locations marked on your map. These are:

**Your office**  
**Your parents' home**  
**Your girlfriend's home**  
**The scene of the crime**  
**The police station**  
**The hospital**  
**The local pub**  
**The church**

More will appear later, as your investigations progress.

Once you are in a location, you can explore it by clicking on any interesting objects within the scene. A message will appear at the top of the screen telling you what you have found. Look carefully through the places you go to. Some of the things in them are vital clues which you will need to complete the game.

You will also encounter many different people during the game. Clicking on them will allow you to start a conversation. This will work in much the same way as the telephone conversations described above.

## **SAVING AND LOADING**

To save a game in progress or to load a previously saved game, click on the disk icon in the office. You will then be presented with five options:

**Load a previously saved game.**

**Save a game in progress.**

**Start a New game from the beginning.**

**Quit out of Crime City and return to your operating system.**

**Return to where you were in the game.**

To select a option, just click on it.

## **HINTS**

Steven White, whom you play, is a fully characterised individual, with various natural abilities and talents. During the course of the game, you will also have the opportunity to learn a number of skills. These will all help you in your quest to clear your father. Above all, though, Crime City is a mystery game. You will need to find clues, to get important information from the people you meet, and so to piece together the entire sequence of events.

Take a note of all of the information in the office. It may be useful immediately or at some point later on.

If you want to know what someone is up to, watch them!

If you find someone who would be willing to help you, use them. Call in on them every now and again to see if anything has come up.

Remember that the clock is ticking, and time is important. However, you won't solve the whole puzzle on your first day on the job. Sometimes you have to call it a day, and wait to see what tomorrow brings.

If you get stuck, take stock of the situation. Look at all of the information you have found outside or in the office. See if there is anything you could do that just might lead to something, even if it does not relate to your current problems.



## CRIME CITY (LA VILLE DU CRIME) MANUEL

### CRIME CITY

Merci d'acheter ce jeu. Il représente l'aboutissement d'efforts intenses et de longue réflexion. Nous en sommes satisfaits et nous espérons qu'il vous plaira également. Cependant, notre société cherche constamment à améliorer ses produits. Nous vous prions donc de remplir la carte d'inscription ci-incluse et de nous la renvoyer, en n'oubliant pas de nous faire part de vos impressions et critiques au sujet de Crime City. Vos commentaires seront les bienvenus.

### CREDITS

Programmation	Andrew Prime
Graphismes	Steve Redpath
Design du jeu	Steve Redpath

*Copyright (c) IF... 1992*

### DEMARRAGE

Sur **Amiga**, le jeu se charge automatiquement lorsque vous introduisez la disquette dans le lecteur et allumez votre ordinateur. Sur **ST**, introduisez la disquette dans le lecteur et allumez. Cliquez ensuite deux fois avec le bouton de gauche de la souris sur l'icône **CRIME.PRГ**.

**INTRODUCTION** Je me réveillai à 10 heures, un matin, froid et gris, un de ces matins qui, deux heures plus tard, vous font regretter votre lit. Un vent glacial hurlait dans la ville et, sous ma fenêtre, les gens se faufilaient d'une porte à l'autre, emmitouflés dans leurs manteaux.

Je me passai un peu d'eau sur le visage, histoire d'essayer de me débarrasser de ma gueule de bois avant de m'habiller. J'enfilai ma chemise écossaise, mon épais pantalon bleu et mes chaussures italiennes.

Je gagnai, en trébuchant sur la neige, le magasin du coin et m'emparai d'un journal et d'un paquet de café. La fille, derrière le comptoir, me jeta un regard réprobateur et me servit à contre-cœur. Décidément, la bonne humeur ne semblait pas être de rigueur aujourd'hui. Je rejoignis la maison aussi vite que possible.

Je pris un petit déjeuner solitaire, fait de restes froids et de café, un petit déjeuner que l'on endure plus que l'on apprécie. Les nouvelles étaient les mêmes: les gens continuaient à se battre et à tricher.

Finalement, d'un air résigné, je m'assis à mon bureau. Les touches de la machine à écrire, qui se trouvait à côté de la fenêtre, ressemblaient à un visage souriant; c'était un sourire qui n'était pas gai, un sourire plutôt cruel et provocateur qui avait l'air de se moquer de mon incapacité à me mettre au travail.



Je me pris à maudire les meurtriers et les détectives, les armes introuvables et les faux alibis. Plus que jamais, je souhaitai être un de ces détectives privés au sujet desquels j'écrivais sans cesse. Le destin, dans sa pire cruauté, m'avait réservé un travail solitaire qui consistait à m'asseoir à la maison, des heures durant, à ne rien faire de réel mais qui, en même temps, m'obligeait à sombrer dans un monde d'actions, de gens et de décisions réels. Je m'assis en hochant la tête. Un jour peut-être, la chance tournera mais pour le moment, il fallait continuer à jouer le jeu.

Jack Blunt était acculé dans un coin. Pour lui permettre de passer au chapitre suivant, la fille à la Mercedes blanche dut se trouver à deux endroits différents au même moment et le gros Coréen du Starlight Club dut lui parler de la statue, bien qu'il n'eût aucune raison de le faire.

Je fis de mon mieux pour aider Jack mais mes pensées ne cessèrent de me faire sombrer dans l'amertume et le remords. J'avais le travail de détective dans le sang. Mon père était dans la police avant même ma naissance. Par la suite, il devint détective privé. Pourquoi ne pas avoir fait de même? Si c'était tout ce dont j'étais capable, je ne méritais peut-être rien de plus.

Il y avait, dans mon raisonnement, une sorte de faiblesse que j'essayais de reléguer à l'arrière-plan mais qui ne cessait de me tourmenter. J'eus beau réfléchir et souhaiter tout ce que je voulais, chaque fois que je me trouvais sur le point de résoudre ce problème, quelqu'un de bien plus fort que moi prenait le contrôle de mes émotions. Il me parlait de risques et d'incertitudes, me mettait en garde contre une carrière bien établie et une oeuvre consistant en six livres bien respectés. Finalement, je me tournai de nouveau vers la jubilante machine à écrire, tel un homme qui aperçoit un trésor inestimable de l'autre côté du précipice, s'élance, ayant pris la décision de sauter, mais s'arrête net au bord!

Mon auto-torture fut interrompue par un bruit strident. On sonnait à la porte, ce qui me fit plaisir car je pus enfin sortir de ma torpeur. J'allai voir.

C'était une fille d'une vingtaine d'années, blonde et mince, vêtue d'un chemisier dont les nombreuses couleurs éblouirent mon esprit encore étourdi de sommeil et d'une jupe noire et légère qui aurait pu être taillée dans un mouchoir. Je me rendis compte que j'étais rigide de froid alors qu'elle était habillée comme si c'était le mois de juin à Hawaii. Certaines femmes peuvent se sentir à l'aise en bikini sur un glacier!

La fille mesurait environ un mètre soixante-dix mais ses jambes paraissaient encore plus longues. Son expression fit résonner des sonnettes d'alarme dans tout mon corps. A première vue, elle avait l'air calme et posée mais j'eus l'impression qu'à la moindre petite tape, son visage se fracasserait comme un miroir. Il était évident que quelque chose la tracassait. Une petite voix me murmura à l'oreille que je l'avais déjà vue quelque part.

"Ne vous ai-je pas déjà rencontrée?", demandai-je en l'invitant à entrer.

"Je suis la nouvelle secrétaire de votre père, Gloria. Vous êtes passé au bureau une fois, il y a environ deux mois".

Bien qu'elle fût agitée et inquiète, elle avait une voix délicieuse à croquer. Nous entrâmes dans ma petite salle de séjour. Je débarrassai la paperasse du sofa pour faire de la place mais elle resta debout à arpenter la salle, tel un condamné à mort qui attend que l'on vienne le chercher pour la dernière fois.

"Prenez votre temps" fis-je, d'une voix très douce. "Ce que vous avez à me dire est très important. Prenez donc votre temps".



Elle se raidit pendant quelques secondes, l'air très soucieuse. "Il s'agit de votre père, monsieur White. Les policiers sont venus l'interroger ce matin au sujet de David Walker." Elle se raidit de nouveau, épuisée par cet effort.

"C'est tout à fait normal. Quand on assassine votre meilleur ami et partenaire dans la police pendant douze ans, il est naturel que l'on s'attende à ce que vous aidiez les enquêteurs. Et puis, appelez-moi Steven. Il n'y a que les représentants de commerce et les directeurs de banque qui m'appellent monsieur White. L'idée de la mort de David me traversa l'esprit pour la millième fois en l'espace de deux jours. Je la ressentais comme un vide profond. Moi aussi j'avais connu cet homme et je l'avais considéré comme un bon ami".

Elle secoua la tête rapidement. "Non, vous ne comprenez pas. Ce n'est pas du tout cela". Sa langue se lia et elle s'éloigna en murmurant des sons incohérents et en gesticulant follement.

"Doucement. Doucement... Reprenez votre sang-froid et racontez-moi l'histoire."

Elle me lança un regard aussi triste que celui d'un épagneul. "Ils pensent que c'est votre père qui a tué David Walker, monsieur White. Ils ont fait allusion à un désaccord. Henri White a été arrêté ce matin pour le meurtre de Dave Walker."

Je restai figé sur place pendant quelques secondes. C'était comme si Mark Tyson m'avait atteint d'une puissante droite à la mâchoire. Quand je revins à moi, l'expression sur le visage de la fille m'indiqua que j'avais dû subir un grand choc. Je fis de mon mieux pour me remettre et je respirai profondément.

## VOTRE OBJECTIF

Dans mon esprit, il n'y avait aucun doute sur ce qu'il fallait faire. S'ils pensaient que mon père avait tué son meilleur ami, ils commettaient, de toute évidence, une grosse erreur. Le seul moyen de découvrir la vérité était d'entreprendre moi-même une enquête sur cette affaire.

L'idée que c'était exactement ce que j'avais souhaité il y a quelques minutes me glaça l'échine. Le destin avait effectivement exaucé mon vœu mais, comme il l'avait toujours fait, d'une manière imprévisible. Les choses allaient maintenant mal, beaucoup trop mal.

Le but du jeu est simple mais pas très facile à atteindre. Vous devez prouver l'innocence de votre père. Pour cela, vous devez enquêter sur la mort de David Walker et présenter vos conclusions à la police.

N'oubliez pas que, pendant que vous vous affairez ça et là, votre père est derrière les barreaux et que sa culpabilité devient de plus en plus évidente aux yeux des gens. Ne perdez donc pas de vue le temps qui passe et qui est indiqué en haut de l'écran, dans votre bureau. Vous risquez de manquer de temps si votre enquête dure plusieurs semaines. Enfin, n'oubliez pas de prendre garde: vous entrez dans un monde obscur et dangereux. A bon entendeur, salut!

## LE BUREAU

Le jeu démarre dans le bureau de votre père. C'est là que se passeront la plupart de vos recherches. Il y a, sur votre bureau et tout autour, divers objets que vous pouvez soit utiliser soit examiner. Pour cela, il vous suffit de placer le pointeur de la souris sur l'image de l'objet et d'appuyer sur le bouton de gauche de la souris. C'est de cette manière que sont exécutées toutes les commandes de Crime City.



**Tableau d’Affichage** Pour examiner les messages laissés par votre père sur le tableau d’affichage collé au mur, à droite du bureau, cliquez sur ce tableau avec la souris pour l’agrandir puis cliquez sur la note même pour la lire. Utilisez le signe EXIT (SORTIE) du coin supérieur gauche pour retourner là où vous étiez.

**Agenda** Il renferme des informations enregistrées par votre père ainsi que des numéros de téléphone. Il contient aussi des informations générales sur le jeu et un résumé de la conduite de l’enquête jusqu’à présent. Pour y jeter un coup d’oeil, cliquez sur une séparation de section.

**Lettres** De temps en temps, vous recevrez du courrier. Pour lire une lettre, cliquez sur son icône.

**Classeur de lettres** Après avoir lu votre courrier, vous pouvez le ranger dans le classeur accroché au mur. C’est dans ce classeur que vous pourrez revoir toutes les lettres que vous avez reçues.

**Ordinateur** Le détective moderne est, naturellement, équipé d’un ordinateur. Grâce à ce dernier, vous pouvez avoir accès aux dossiers de personnes diverses, ordonner la surveillance de quelqu’un ou utiliser un certain nombre de fonctions de télécommunications telles que la bourse des valeurs, les tableaux d’affichage et peut-être, un peu de piratage informatique. Vous pouvez même passer le temps avec un jeu!

Vos besoins ne sont évidemment pas tous gratuits. Les frais de déplacement peuvent s’accumuler et, comme vous le verrez, les stages de formation peuvent s’avérer coûteux. Vous pouvez gagner de l’argent en jouant à la Bourse électronique. Le prix en pence de chaque action est affiché à côté du nom de la société. Pour acheter des actions,

cliquez sur BUY (Acheter) puis sur la société dans laquelle vous voulez investir. Un nombre à trois chiffres apparaît. Indiquez le nombre d’actions que vous voulez en cliquant sur les icônes + et - qui entourent le nombre. Vos avoirs ne seront ajoutés à votre somme d’argent totale que lorsque vous les aurez vendus. Il est évident que vous devez essayer d’acheter des actions qui ont l’air solide et les revendre à un meilleur prix.

L’ordinateur contient aussi un jeu d’arcade traditionnel. Le but est simple : empêcher la balle de sortir du bas de l’écran et démolir le mur du haut. Vous guidez la raquette à l’aide de la souris afin de renvoyer la balle vers le haut. Chaque fois que la balle rebondit sur une brique, elle la détruit. Le bouton de gauche de la souris fait démarrer chaque écran. Le bouton de droite vous fait quitter le jeu.

A vous de découvrir les autres possibilités offertes par l’ordinateur!

**Téléphone** Un tableau apparaît à l’écran et vous permet de composer le numéro de téléphone de la personne que vous voulez appeler. Le téléphone devrait sonner. Si la personne répond à votre appel, vous verrez s’afficher à l’écran un cadre-dialogue contenant le texte de sa réponse, suivi d’un certain nombre d’options. Cliquez sur celle que vous voulez pour répondre. Les options changent au fur et à mesure que la conversation continue.

**Disquette** Utilisez-la pour sauvegarder ou charger, recommencer ou quitter une partie. Voir Sauvegarde et Chargement, un peu plus loin.

**Heure** En haut de l’écran se trouve aussi une barre qui indique l’heure et la date. Vous faites avancer le temps en cliquant sur les boutons “+ 15 minutes”, “+ 1 hour” (+ 1 heure) et “Next Day” (Jour Suivant). Vous pouvez également vous reposer la nuit en cliquant sur la bulle de sommeil située à droite du bureau.



**DEPLACEMENTS** Pour quitter le bureau, il vous suffit de cliquer sur l'icône de la carte accrochée au mur. Ceci fait afficher une carte des alentours sur toute la largeur de l'écran. Une grande flèche indique votre position actuelle, celle du bureau. Tous les autres endroits que vous risquez de visiter sont indiqués par de petites flèches étiquetées.

Pour vous déplacer, cliquez sur l'endroit où vous voulez vous rendre. On vous demandera alors de préciser votre moyen de transport. Certains sont plus rapides que d'autres mais aussi plus coûteux. Souvenez-vous que ces endroits ne sont pas tous ouverts en permanence. Vous risquez d'attendre ou de retourner à un endroit plus tard. Une barre d'informations, similaire à celle du bureau, vous permet d'avancer le temps. Si vous persistez à vous déplacer vingt-quatre heures sur vingt-quatre, attendez-vous à ne pas avoir les idées très claires pendant longtemps.

## ENDROITS

Votre carte indique, au départ, huit endroits :

Votre bureau  
La maison de vos parents  
La maison de votre copine  
La scène du crime  
Le poste de police  
L'hôpital  
Le bar du coin  
L'église

D'autres endroits apparaîtront au fur et à mesure que votre enquête se poursuit.

Une fois que vous vous trouvez dans un endroit, vous pouvez l'explorer en cliquant sur tous les objets qui s'y trouvent et que vous estimez intéressants. Chaque objet sur lequel vous cliquez vous sera expliqué par un message apparaissant au haut de l'écran. Examinez les lieux soigneusement. Certains objets peuvent contenir d'importants indices, sans lesquels vous ne pourrez pas terminer le jeu.

Au cours du jeu, vous rencontrerez aussi beaucoup de gens. Cliquez sur eux pour établir un dialogue, tout comme les conversations téléphoniques décrites précédemment.

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Pour sauvegarder une partie en cours ou pour charger une partie sauvegardée auparavant cliquez sur l'icône disquette se trouvant dans le bureau. Vous verrez alors s'afficher cinq options :

**Load (Charger)** une partie sauvegardée auparavant.  
**Save (Sauvegarder)** une partie en cours.  
**Recommencer une New (Nouvelle) partie.**  
**Quit (Quitter)** Crime City et retourner au système d'opération.  
**Return (Retourner)** à la position de jeu préalable.

Pour sélectionner une option, il vous suffit de cliquer dessus.



## CONSEILS

Steven White, l'individu que vous représentez, est naturellement doué et plein de talent. Au cours du jeu, vous aurez l'occasion d'acquérir plusieurs dons qui vous aideront beaucoup dans votre enquête. Cependant, Crime City est d'abord un jeu à suspense. Vous devez trouver des indices, interroger les gens pour obtenir des informations importantes et essayer de rassembler les pièces du puzzle.

Examinez avec soin les informations du bureau. Elles pourraient vous être utiles dans l'immédiat ou plus tard.

Faites surveiller les suspects!

Si une personne offre de vous aider, ne refusez pas. Rendez-lui visite de temps en temps.

N'oubliez pas que le temps passe. Cependant, vous ne pourrez pas élucider cette énigme d'un seul coup, le premier jour. Il sera nécessaire de prendre du repos et de poursuivre l'enquête le jour suivant.

Si vous vous retrouvez dans une impasse, arrêtez-vous et faites le point. Examinez toutes les informations dont vous disposez. Parfois, même les choses qui ne se rapportent pas directement à votre enquête peuvent être utiles!

## MANUALE PER CRIME CITY

### CRIME CITY

Grazie per aver acquistato questo videogioco. Esso è il risultato di molte riflessioni e sviluppi e siamo soddisfatti del prodotto finale. Ci auguriamo che ne derivi tanto divertimento, ma come società, siamo sempre alla ricerca di modi di migliorare ulteriormente i nostri videogiochi. Compila l'acclusa scheda di registrazione, unitamente ad eventuali commenti su Crime City. Poiché cerchiamo sempre di ascoltare ciò che dicono i nostri clienti, gradiremmo avere da te l'opportunità di farlo.

### TITOLI

Programmazione	Andrew Prime
Grafica	Steve Redpath
Disegno del gioco	Steve Redpath

(c) IF... 1992



Per caricare il gioco sull'**Amiga**, basta inserire il dischetto nell'unità disco e accendere il computer. Il gioco si caricherà automaticamente. Per caricare con un **ST**, inserisci il dischetto e accendi la macchina. Poi fai clic due volte col pulsante sinistro del mouse sull'icona **CRIME.PRG**.

## INTRODUZIONE

Mi svegliai verso le dieci. Era una fredda, grigia mattinata, una di quelle mattine in cui non capisci ancora di esserti alzato fino a verso mezzogiorno, e quando te ne accorgi desideri di non averlo fatto. Un vento gelido gemeva per la città, e sotto le mie finestre la gente sgattaiolava di porta in porta tenendosi stretto il cappotto addosso come un busto.

La mia testa era ancora annebbiata dalla notte scorsa, per cui presi il bicchiere d'acqua sul comodino e me ne spruzzai un po' sulla faccia prima di vestirmi. Indossai la spessa camicia a schacchi verdi e i calzoncini pesanti blu, calzando le mie scarpe italiane preferite.

Uscire di casa fu come andare a sbattere contro un muro di neve pressata. Incespicando, arrivai al negozio d'angolo dove presi il giornale e una provvista di caffè. La ragazza dietro il bancone mi guardò come se mi stesse facendo un favore di malavoglia. Sembrava che oggi nessuno fosse in vena di allegria. Tornai a casa con tutta la velocità consentita dal marciapiede ghiacciato.

Per colazione, solo avanzi freddi e caffè caldo - il tipo di pasto che si tollera, anziché gustare. Il giornale riportava le solite storie, tutti che si combattevano e truffavano a vicenda.

Alla fine, mi rassegnai all'inevitabile e andai con riluttanza nello studio. La macchina da scrivere era sulla scrivania vicino alla finestra. I tasti sembravano

formare il ghigno di una faccia. Non una risata allegra, ma di scherno crudele, godendo della mia incapacità a scrivere quello che dovevo e sfidandomi a farlo.

Maledissi mentalmente tutti gli assassini e gli investigatori e le pistole scomparse e gli alibi falsi. Ora più che mai, desiderai di essere davvero un investigatore privato, invece di essere infognato a scriverne. Questo era il più crudele scherzo del destino, costretto a stare eternamente seduto a casa senza fare niente di reale, e costretto ad immergermi in un mondo vivido di azioni e decisioni e gente reali. Chissà, forse un giorno la dea bendata avrebbe rimescolato il mazzo e mi sarebbe toccata una mano migliore, ma adesso le cose erano quelle che erano e dovevo vedermela con ciò che avevo.

Jack Blunt era finito in un vicolo cieco. Per poterlo portare al prossimo capitolo, la ragazza dalla Mercedes bianca avrebbe dovuto essere in due posti contemporaneamente e il grasso coreano dello Starlight club avrebbe dovuto parlargli della statua, anche se non ce n'era alcun motivo.

Cercai di fare del mio meglio per Jack, ma i pensieri continuavano a scivolare nell'autocompassione e risentimento. Il lavoro di investigatore l'avevo nel sangue. Mio padre era stato poliziotto prima ancora che io nascessi, e in seguito un investigatore privato. Perché non avevo fatto altrettanto? Forse, se questo era il più che potevo fare, non meritavo di arrivarci.

C'era una vena di debolezza in me a cui non volevo pensare, ma lo feci comunque. Potevo pensare e sognare e desiderare quanto volevo, ma ogni volta che stavo per fare qualcosa, qualcuno molto più forte di me sembrava prendere il controllo delle mie emozioni sussurrandomi dei rischi e delle incertezze, di una carriera affermata e di sei libri rispettabili. E allora tornavo sui miei passi, al ghigno di trionfo della macchina da scrivere, come un uomo che avendo visto le più belle cose del mondo al di là di un



profondo burrone, corre fino al bordo e poi si ferma, pur avendo fatto il proposito di saltare.

L'autoflagellazione fu interrotta dal brusco ronzare del campanello della porta. Grato per la scusa, mi tirai fuori dalla piscina privata di meditazioni inutili e andai a vedere chi era.

Sulla soglia c'era una biondina snella di ventanni o poco più. Portava una camicetta troppo colorata per la mia mente ancora mezzo addormentata, e gonna nera sottile non più grossa di un fazzoletto. Per un attimo mi venne da pensare perché io mi sentivo tutto gelato e questa pareva come se fosse in giugno alle Hawaii. Certe donne potrebbero portare il bikini su un ghiacciaio e starci pure bene.

La ragazza era alta circa un metro e sessantotto, con delle gambe che sembravano ancora più lunghe. Aveva un'espressione che fecero suonare campanelli di allarme in ogni angolo della mia mente. All'esterno, sembrava composta e controllata, ma ebbi l'impressione che se avessi dato un colpetto a quella faccia tesa, si sarebbe frantumata come un vetro. Non sapevo certo che cosa l'angosciasse, ma sicuramente doveva essere una cosa grossa. Da un angolo della mente, una voce mi diceva vagamente che l'avevo già vista da qualche parte.

"Ci siamo già visti?", chiesi mentre mi scansavo per farla entrare nell'ingresso.

"Sono Gloria, la nuova segretaria di suo padre. Lei venne in ufficio una volta, un paio di mesi fa".

Anche se chiaramente nervosa e agitata, aveva una voce che potevi versarla sulle cialde e mangiarla a colazione. Ella entrò nel salottino. Mi affrettai a togliere delle carte dal divano per farla sedere, ma lei rimase in piedi, camminando per la stanza come un condannato che aspetta l'apertura della porta sapendo che è l'ultima volta.

"Faccia con comodo", dissi con tutta la calma che potevo. "Qualunque cosa sia, deve essere importante, per cui ci rifletta sopra e parli con chiarezza."

Lei rimase immobile per qualche secondo, non perché pensasse ma per il timore. "Si tratta di suo padre, Signor White. Questa mattina sono venuti dei poliziotti a fargli delle domande su David Walker." Si fermò di nuovo, come esausta per lo sforzo.

"Non mi meraviglio. Quando il miglior amico e compagno da dodici anni viene improvvisamente assassinato, è naturale che si pensi che lui possa fornire delle idee. E chiamami Steven. Signor White è solo per i rappresentanti e per il direttore della banca." Il pensiero mi corse alla morte di David per la centesima volta in due giorni e mezzo. La sentivo non come il pietoso piagnucolio di poco fa, ma come un vuoto profondo. Anch'io lo avevo conosciuto e lo avevo considerato un amico.

Lei scosse la testa rapidamente. "No, lei non ha capito. Non è affatto così". La lingua le si era attorcigliata e se ne uscì in suoni insensati e gesti frenetici.

"Piano, piano. Prendi bene il capo e tira fuori la storia."

Lei mi dette uno sguardo talmente triste che uno spaniel avrebbe dato un occhio per averlo e ci avrebbe pure guadagnato. "Loro pensano che è stato lui, Signor White. Qualcosa a che fare con un litigio. Henry White è stato arrestato stamattina per l'omicidio di David Walker."

Penso di essere rimasto immobile per qualche secondo. Le parole mi avevano colpito come un diretto di Mike Tyson alla mascella. Quando ritornai in me, potei vedere dalla sua espressione che la mia reazione doveva essere stata piuttosto forte. Mi ripresi meglio che potei e respirai profondamente.



Tornato in controllo di me stesso, vidi che non c'era da chiedersi cosa fare. Se essi pensavano che il mio vecchio aveva ucciso il suo migliore amico, si stavano ovviamente sbagliando. Ma l'unico modo di aiutarlo era di indagare l'intero caso e cercare di sapere che cosa era realmente accaduto.

Il pensiero di ciò che solo pochi attimi prima stavo invocando, mi attraversò come una ventata gelida. Il destino mi aveva dato davvero una nuova mano di carte, ma nel modo imprevedibile come sempre fa. Adesso era peggio che mai. Molto peggio.

## IL TUO OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è semplice da raggiungere, anche se impegnativo. Tu devi scagionare tuo padre dalle imputazioni contro di lui. Per farlo, dovrai indagare su ciò che è veramente accaduto a David Walker e presentare le tue prove alla polizia.

Ricorda - mentre tu stai esplorando, tuo padre sta dietro le sbarre e la sua colpevolezza si radica sempre di più nella mente di tutti. Tieni d'occhio lo scorrere del tempo, indicato in alto sullo schermo nel tuo ufficio. Se passano troppe settimane, finisci fuori tempo. Infine, stai attento a te stesso - dovrai calarti in un mondo torbido e pericoloso. Sei stato avvertito!

## L'UFFICIO

Il gioco parte dall'ufficio di tuo padre. Gran parte delle ricerche ed indagini si svolgono qui. Sopra e attorno alla scrivania vi sono vari oggetti che puoi usare o esaminare. Per farlo, basta muovere il puntatore del mouse sull'immagine dell'oggetto e premere il pulsante sinistro. Tutti i comandi di Crime City vengono dati in questo modo.

**Bacheca** Per esempio, per vedere i messaggi che tuo padre vi ha lasciato attaccati, fai clic con il mouse sulla bacheca che si trova sulla parete verso la destra dell'ufficio. Vedrai la bacheca ingrandita. Per leggere un biglietto, basta farci clic sopra. Allo stesso modo, puoi usare il segnale EXIT (USCITA) nell'angolo alto a sinistra per tornare dove eri.

**Agenda** Questa contiene informazioni sugli appuntamenti di tuo padre e numeri di telefono. Contiene anche alcune informazioni generali sul gioco e un sommario di come stai andando finora. Per dare un'occhiata ad una sezione, fai clic su un divisorio.

**Lettere** Ogni tanto riceverai della posta. Apparirà un'icona lettera su cui fare clic per leggerla.

**Casellario** Dopo aver letto la posta, questa archiviata nel casellario sul muro. Quando accedi a questo, puoi passare in rassegna tutto ciò che hai ricevuto.

**Computer** L'investigatore moderno è naturalmente attrezzato con il computer. Questo lo puoi utilizzare per vedere i dati di varie persone, per ordinare la sorveglianza su qualcuno e per usufruire di diverse funzioni telematiche come giocare in borsa, comunicati e possibilmente anche un po' di infrazioni di sotterfugio. Puoi anche passare il tempo con un videogioco!

Ma niente di quello che ti serve è gratis. Le spese di viaggio possono accumularsi e, come potrai vedere, anche l'addestramento può essere costoso. Giocare in borsa col computer è un modo per generare soldi. Il prezzo in pennies per ogni azione è indicato accanto al nome della società. Per acquistare azioni, fai clic su BUY (COMPRA) e poi sulla società in cui vuoi investire. Apparirà un numero a tre cifre. Specifica il numero di azioni facendo clic sulle icone + e - che sono attorno al numero. Le tue



azioni non verranno aggiunte al tuo conto totale fino a che non le vendi. Ovviamente, dovrai cercare di acquistare azioni in grado di salire e rivenderle, poi ad un prezzo maggiore di quanto le hai pagate.

Il computer contiene, inoltre, un gioco arcade tradizionale. Lo scopo è semplice - impedire alla pallina di uscire dal fondo dello schermo e demolire il muro in alto. Guida la mazza a sinistra e a destra mediante il mouse. Usala per rimandare la pallina in alto, dove distruggerà tutti i mattoni che urta. Il pulsante sinistro del mouse avvia ciascuna videata. Con quello destro esci dal gioco.

Per le altre attività, dovrai scoprirtele da solo!

**Telefono** Usalo per chiamare qualcuno. Apparirà un pannello che ti permette di formare il numero e il telefono dovrebbe squillare. Se la gente c'è e risponde, appare una finestra di dialogo che riporta quello che viene detto e che fornisce diverse opzioni di risposta. Scegline una facendoci clic sopra, dopodiché puoi fare un'altra domanda. Mano a mano che la conversazione procede e apprendi di più, le opzioni cambiano permettendoti di seguire il filo di un discorso per tutta la discussione.

**Dischetto** Serve per salvare o caricare un gioco, per riavviare o abbandonare il gioco. Vedi a Salvare e Caricare più avanti.

**Tempo** Un'altra cosa che puoi fare nell'ufficio è di controllare il passare del tempo. Una barra in cima allo schermo ti comunica l'ora e la data. Puoi spostare l'ora in avanti facendo clic sui bottoni che dicono "+ 15 minutes" (+15 minuti), "+ 1 hour" (+1 ora) e "next day" (giorno dopo). Puoi anche andartene a letto facendo clic sulla bolla "sleep" sulla destra della scrivania.

## VIAGGI

Per lasciare l'ufficio, basta fare clic sull'icona della mappa sul muro e apparirà una mappa dell'area a tutto schermo. Una grossa freccia indica la tua posizione attuale - l'ufficio, tanto per iniziare. Tutte le località che vuoi visitare sono indicate con piccole frecce etichettate.

Per andare in un posto, basta farvi clic sopra. Ti verrà, quindi, chiesto come intendi viaggiare. Alcuni modi sono più rapidi di altri, ma tendono anche ad essere piuttosto costosi. Ricorda che non tutti i luoghi sono aperti a tutte le ore, per cui ti toccherà aspettare o tornare indietro se arrivi fuori orario. Puoi vedere e anticipare l'ora servendoti della stessa barra informazioni disponibile nell'ufficio. Se proprio insisti a voler star fuori ventiquattrore al giorno, non aspettarti di rimanere lucido per molto.

## LOCALITA'

All'inizio ci sono otto località segnate sulla mappa. Esse sono:

Il tuo ufficio  
La casa paterna  
La casa della tua ragazza  
La scena del delitto  
Il commissariato  
L'ospedale  
Il bar locale  
La chiesa

Col procedere delle indagini, apparirà dell'altro.

Una volta che sei in una località, la puoi esplorare facendo clic su qualunque oggetto interessante sulla scena. In cima allo schermo apparirà un messaggio che ti comunica cosa hai trovato. Osserva attentamente i posti dove vai, poiché alcune delle cose che vi si trovano sono degli indizi vitali che ti servono a completare il gioco.

Inoltre, nel corso del gioco incontrerai parecchie persone diverse. Facendoci clic sopra, sarai in grado di avviare una conversazione. Questa funziona più o meno come le conversazioni telefoniche descritte prima.

## **SALVARE E CARICARE**

Per salvare un gioco in corso o per caricarne uno precedentemente salvato, fai clic sull'icona dischetto nell'ufficio. Ti verranno offerte cinque scelte:

**Load (Carica) un gioco salvato in precedenza.**

**Save (Salva) un gioco in corso**

**Avvia un New (Nuovo) gioco dall'inizio.**

**Quit (Esci) da Crime City e torna al sistema operativo.**

**Return (Ritorna) dove eri prima nel gioco.**

Per selezionare un'opzione, basta farci clic sopra.

**SUGGERIMENTI** Steven White, di cui fai la parte, è un individuo perfettamente caratterizzato, dotato di varie capacità e talenti naturali. Nel corso del gioco, avrai anche la possibilità di apprendere diverse altre abilità che ti aiuteranno nell'impresa di scagionare tuo padre. Ma soprattutto, Crime City è un giallo, in cui dovrai trovare indizi, estrarre informazioni vitali dalla gente che incontri, e quindi comporre tutta la sequenza di eventi.

Prendi nota di tutte le informazioni nell'ufficio. Potrebbe esserti utili subito o più avanti.

Se vuoi sapere le intenzioni di qualcuno, osservalo!

Se trovi qualcuno disposto ad aiutarti, usalo. Ogni tanto chiamalo per sapere se ci sono novità.

Ricorda che l'orologio cammina e che il tempo è importante. Comunque, non è che risolverai l'intero rebus al primo giorno. Alle volte dovrai smettere ed aspettare quello che succederà domani.

Se rimani insabbiato, fai un esame della situazione. Riguarda tutte le informazioni che hai trovato dentro e fuori l'ufficio. Vedi se puoi fare qualcosa che porta da qualche parte, anche se non è strettamente collegata ai tuoi problemi del momento.



## CRIME CITY - HANDBUCH

### CRIME CITY

Wir freuen uns, daß Sie sich zum Kauf dieses Spiels entschlossen haben und hoffen, daß es Ihnen viele unterhaltsame Stunden bringt. Wir haben viel Zeit und Mühe auf dieses Spiel verwendet und sind mit dem Endergebnis sehr zufrieden. Doch bemühen wir uns stets, unsere Produkte laufend zu verbessern. Füllen Sie daher die beiliegende Registrierungskarte aus und schicken Sie sie mit Ihren Anmerkungen und Kritikpunkten an uns zurück. Wir nehmen Ihre Anregungen gern auf.

### MITARBEITER

Programmierung	Andrew Prime
Grafiken	Steve Redpath
Spieldesign	Steve Redpath

*Copyright (c) IF... 1992*

### SPIELSTART

Um das Spiel auf dem Amiga zu laden, brauchen Sie nur die Diskette in das Laufwerk zu geben und den Computer einzuschalten. Das Spiel wird dann automatisch geladen. Wenn Sie einen ST verwenden, geben Sie die Diskette ins Laufwerk, schalten den Computer ein und klicken mit dem linken Mausknopf zweimal das Icon "CRIME.PRГ" an.

### EINLEITUNG

Ich wachte gegen zehn Uhr auf. Es war einer dieser kalten, grauen Morgen, an denen man nie richtig wach wird und eigentlich nur wieder ins Bett gehen möchte. Ein eisiger Wind pff durch die Straßenschluchten, und aus meinem Fenster konnte ich sehen, wie die Leute, dick in ihre Mäntel ver mummt, sich gegen den Wind stemmten und sich von Hauseingang zu Hauseingang springend vorwärts kämpften.

Schlaftrunken spritzte ich mir etwas Wasser aus dem Glas, das neben meinem Bett stand, ins Gesicht. Dann zog ich mich an, dickes grünes Hemd, dicke blaue Hosen und meine Lieblingsschuhe aus Italien.

Als ich aus dem Haus trat, sprang mich der Wind gleich an. Ich stolperte auf den Laden an der Ecke zu und erstand eine Zeitung und etwas Kaffee. Die Frau hinter dem Ladentisch sah mich an, als ob sie mir mit diesen Dingen einen großen Gefallen tue, und zwar nur ungern. Alle Leute hatten heute nur mürrische, verschlossene Gesichter. So schnell ich konnte rannte ich auf dem spiegelglatten Bürgersteig nach Hause zurück.

Mein Frühstück bestand aus Resten vom vorigen Tag und frischem Kaffee - die Art Mahlzeit, die zwar satt macht, aber nicht besonders gut schmeckt. In der Zeitung standen die gleichen Neuigkeiten wie immer, Konflikte, Auseinandersetzungen, Verrat und Betrügereien.



Schließlich fügte ich mich ins Unvermeidliche und ging ins Arbeitszimmer. Die Schreibmaschine stand auf dem Schreibtisch am Fenster. Ihre Tasten schienen ein grinsendes Gesicht zu bilden. Kein frohes Grinsen, sondern ein hämisches, häßliches, das sich über meine Unfähigkeit das zu schreiben, was ich schreiben sollte, lustig machte.

Innerlich verfluchte ich alle Mörder und Detektive, fehlende Tatwaffen und falsche Alibis. Ich wollte nicht länger nur darüber schreiben, sondern ein richtiger Privatdetektiv sein. Das Schicksal hatte es nicht gut mit mir gemeint, als es mich dazu bestimmte, allein und isoliert zu Hause zu sitzen und über die schillernde Welt des Verbrechens und seiner Bekämpfung zu schreiben, anstatt aktiv an ihr teilzunehmen. Ich schüttelte resigniert den Kopf und setzte mich an den Schreibtisch. Vielleicht würde ja eines Tages Fortuna ein Einsehen mit mir haben und mir bessere Karten zuspielen. Aber im Moment blieb mir nichts anderes übrig, als mich an die gewohnte Arbeit zu machen.

Jack Blunt steckte in der Klemme. Um das nächste Kapitel zu überleben, mußte die Frau im weißen Mercedes an zwei Orten gleichzeitig sein, und der dicke Amerikaner aus dem Starlight Club mußte auspacken, obwohl er dazu eigentlich keinen Grund hatte.

Ich versuchte, Jack mit allen Mitteln beizustehen, doch meine Gedanken schweiften immer wieder ab und verloren sich in Selbstvorwürfen und Bitterkeit. Die Detektivarbeit steckte mir im Blut; mein Vater war, seit ich mich erinnern konnte, Kriminalbeamter und dann Privatdetektiv gewesen. Warum war ich nicht in seine Fußstapfen getreten? Vielleicht verdiente ich ja nichts anderes, wenn ich nicht einmal vernünftig darüber schreiben konnte.

Unentschlossenheit und Hilflosigkeit schienen mein Leben zu bestimmen. Meinen Träumen und Wünschen waren keine Grenzen gesetzt, doch wenn es darum ging, sie in die

Realität umzusetzen, überwältigte mich die Unsicherheit und die Angst vor dem Risiko. Stimmen flüsterten mir Wortfetzen von einer erfolgreichen Schriftstellerkarriere mit sechs Bestsellern ins Ohr. Ich wendete mich wieder der grinsenden, ja triumphierenden Schreibmaschine zu, wie jemand, der jenseits des Abgrundes das Objekt seiner Träume sieht, Anlauf nimmt und trotz seines festen Entschlusses zu springen, kurz vor dem Abgrund stoppt.

Meine Selbstkasteiung wurde durch ein schrilles Klingeln unterbrochen. Voller Dankbarkeit zog ich mich aus dem Sumpf meines sinnlosen Grübelns heraus und stand auf, um nachzusehen, wer geklingelt hatte.

Vor der Tür stand eine schlanke Blondine, ungefähr zwanzig oder vielleicht auch ein bißchen älter. Sie trug eine Bluse, die für meine schmerzenden Augen zu viele Farben aufwies, und einen dünnen schwarzen Rock, der aus einem Taschentuch geschneidert schien. Warum war mir hundekalt, während sie wie für den Hochsommer angezogen aussah?

Die Frau war ungefähr einssiebenundsechzig groß, mit Beinen, die länger schienen. Der Ausdruck auf ihrem Gesicht löste alle Warnsignale in mir aus. Auf den ersten Blick sah sie ruhig und gefaßt aus, doch hatte ich den Eindruck, daß es nur eines Antippens bedurfte, um sie völlig zusammenbrechen zu lassen. Was immer der Grund für ihre Verstörtheit war, um eine Kleinigkeit handelte es sich dabei sicherlich nicht. Eine leise Stimme im Hinterkopf sagte mir, daß mir ihr Gesicht bekannt vorkam.

“Kenne ich Sie nicht von irgendwoher?“, fragte ich, als sie in die Diele trat. “Meine Name ist Gloria, ich bin die Sekretärin Ihres Vaters. Vor ungefähr zwei Monaten haben Sie ihn in seinem Büro besucht.”

Trotz ihrer Nervosität war ihre Stimme so süß, daß man sie glatt auf ein Frühstücksbrötchen hätte schmieren können.



Sie betrat mein kleines Wohnzimmer, und ich befreite die Couch von Papieren und Zeitschriften, damit sie sich setzen konnte. Doch sie dankte und begann, im Zimmer auf und ab zu gehen, wie ein zum Tode Verurteilter, der in seiner Zelle auf das Öffnen der Tür wartet, die sich zum letzten Male für ihn bewegen wird.

“Lassen Sie sich Zeit”, sagte ich so sanft wie möglich. “Was Sie mir mitzuteilen haben, scheint so wichtig zu sein, daß Sie sich erstmal sammeln sollten, bevor Sie mir etwas erzählen.”

Sie stand einige Sekunden lang starr, als ob sie sich an etwas Schreckliches erinnere. “Es handelt sich um Ihren Vater, Mister White. Man hat ihn heute morgen mehrmals über David Walker befragt.” Sie hielt erneut inne, als hätten die wenigen Worte sie völlig erschöpft.

“Aber das ist doch nicht weiter verwunderlich. Wenn jemand plötzlich ermordet wird, erhofft man sich natürlich vom besten Freund und langjährigen Kollegen klärende Hinweise. Sie können mich übrigens ruhig Steven nennen; mit Mister White werde ich nur von Geschäftspartnern angedet.” Der Gedanke an den toten David durchlief mich zum hundertsten Male seit zweieinhalb Tagen und ließ mich eine tiefe Leere empfinden. Dieser Mann war auch mein Freund gewesen.

Sie schüttelte heftig den Kopf. “Nein, nein, Sie verstehen mich nicht. Darum geht es nicht.” Sie stockte und machte eine hilflose Gebärde.

“Langsam, ganz langsam. Reißen Sie sich zusammen und sagen Sie mir endlich, was los ist.”

Sie warf mir den traurigen Blick eines Spaniels zu. “Die Polizei glaubt, daß er es war, Mister White. Sie sagten irgendwas über einen Streit. Henry White wurde heute morgen wegen des Mordes an David Walker festgenommen.”

Ich stand einige Momente wie gelähmt. Die Worte trafen mich wie eine harte Rechte von Mike Tyson. Als ich meine Fassung wiedergewonnen hatte, konnte ich auf ihrem Gesicht ablesen, daß mein eigener Gesichtsausdruck recht kläglich wirken mußte. Ich riß mich zusammen so gut ich konnte und atmete tief durch.

Meine Aufgabe war klar. Wenn die Polizei glaubte, daß mein Alter seinen besten Freund umgebracht hatte, dann irrten sie sich gewaltig. Mir blieb nichts anderes übrig, als den Fall aufzuklären und herauszufinden, was wirklich passiert war.

Es durchfuhr mich wie ein kalter Wind, daß ich nur wenige Augenblicke vorher gewünscht hatte, endlich den Absprung zu schaffen. Das Schicksal hatte mir tatsächlich neue Karten zugespielt, aber in einer völlig unvorhergesehenen Weise. Alles war nun noch viel schlimmer als vorher. Sehr viel schlimmer.

**IHRE AUFGABE** Ihre Aufgabe ist klar, wenn auch nicht unbedingt einfach in der Ausführung: Beweisen Sie die Unschuld Ihres Vaters. Dazu müssen Sie herausfinden, was sich tatsächlich zugetragen hat, und der Polizei Ihre Beweise vorlegen.

Denken Sie daran: während Sie versuchen, Licht in den Fall zu bringen, sitzt Ihr Vater im Untersuchungsgefängnis, und mehr und mehr Leute gewöhnen sich an den Gedanken, daß er der Mörder sein muß. Behalten Sie daher die Zeit im Auge, die Sie oben auf dem Bildschirm in Ihrem Büro ablesen können. Wenn zu viele Wochen vergehen, kann es zu spät sein. Und geben Sie auf sich selbst acht - Sie begeben sich in eine dunkle und gefährliche Welt. Wir haben Sie gewarnt!



Das Spiel beginnt im Büro Ihres Vaters. Die meisten Ihrer Recherchen und Nachforschungen werden von hier aus durchgeführt. Auf dem Schreibtisch und im Raum befinden sich mehrere Gegenstände, die Ihnen bei Ihrer Arbeit behilflich sein werden. Bringen Sie dazu den Mauszeiger auf den entsprechenden Gegenstand und drücken Sie den linken Mausknopf. Alle Befehle und Wahlvorgänge werden auf diese Weise ausgeführt.

**Pinnwand** Um durch die Zettel und Notizen, die Ihr Vater an der Pinnwand befestigt hat, gehen zu können, klicken Sie die Pinnwand, die sich an der rechten Bürowand befindet, an. Die Pinnwand wird nun vergrößert. Um eine Notiz lesen zu können, klicken Sie sie an. Um an Ihren Schreibtisch zurückzukehren, klicken Sie das EXIT-Zeichen in der oberen linken Ecke des Bildschirms an.

**Taschenkalender** Hier finden Sie Informationen über Termine und Telefonnummern. Darüber hinaus erhalten Sie hier auch weitere Hinweise über das Spiel und die Erfolge Nachforschungen.

**Briefe** In unregelmäßigen Abständen werden Briefe eintreffen. Ein entsprechendes Icon erscheint dann auf dem Schreibtisch. Klicken Sie es an und lesen Sie den Brief.

**Briefhalter** Nachdem Sie den Brief gelesen haben, wandert er in den Briefständer, der an der Wand befestigt ist. Wird er angeklickt, so haben Sie Zugang zu allen bisher eingegangenen Briefen.

**Computer** Jeder professionelle Schnüffler, der etwas auf sich hält, besitzt heutzutage einen Computer. Mit Hilfe des Computers können Sie Aufzeichnungen über verschiedene Leute studieren, die Überwachung einer bestimmten Person anfordern und eine Reihe von modernen Telekommunikationsfunktionen benutzen, wie z.B. am Online-Aktienhandel teilnehmen, Anschläge am Schwarzen Brett lesen und sich sogar als Computer-Hacker versuchen. Oder zum Zeitvertreib ein kleines Computerspiel spielen.

Nicht alle Dienste und Informationen, die Sie für Ihre Recherchen brauchen, sind kostenlos zu erhalten. Reisekosten und Ausbildungsgebühren müssen bezahlt werden. Wenn Sie per Computer mit Aktien handeln, können Sie sich ein Grundkapital schaffen. Der Aktienpreis in Pence ist jeweils neben dem Namen des Unternehmens angegeben. Um Aktien zu erwerben, klicken Sie "Kaufen" und dann das entsprechende Unternehmen an. Eine dreistellige Zahl erscheint nun. Durch Anklicken der Plus- und Minuszeichen neben der Zahl können Sie die Anzahl der Aktien, die Sie kaufen möchten, bestimmen. Gewinne werden Ihrem Guthaben erst nach dem Verkauf der entsprechenden Aktien zugeschrieben.

Der Computer enthält auch ein herkömmliches Arcade-Spiel, bei dem es darum geht, den Ball nicht über den unteren Rand des Bildschirms entweichen zu lassen und die Mauer oben auf dem Schirm zu zerstören. Bewegen Sie den Schläger mit Hilfe der Maus nach links und rechts, um den Ball nach oben zu schlagen. Wenn der Ball auf einen Ziegelstein trifft, wird dieser zerstört. Der linke Mausknopf öffnet den Schirm, während der rechte Knopf das Spiel beendet.

Die anderen Funktionen müssen Sie schon selbst herausfinden.



**Telefon** Damit können Sie Leute anrufen. Eine Wahlscheibe wird gezeigt, auf der Sie die entsprechende Nummer wählen. Das Telefon sollte nun klingeln. Wird der Hörer am anderen Ende abgenommen, erscheint ein Dialogkasten, der die Fragen und Antworten Ihres Gesprächspartners sowie eine Reihe von Optionen für Ihre Antworten enthält. Klicken Sie die Antwort an, die Sie geben möchten. Sie können nun eine Frage stellen. Im Laufe der Unterhaltung werden Sie wichtige Informationen erhalten, und die Optionen im Dialogkasten ändern sich, so daß Sie einen bestimmten Gedankengang verfolgen können.

**Diskette** Mit Hilfe der Diskette kann ein Spiel geladen oder gesichert, wieder gestartet oder beendet werden. Vergleichen Sie den entsprechenden Abschnitt weiter unten.

**Zeit** Eine Leiste am oberen Rand des Bildschirms gibt Datum und Uhrzeit an. Wenn Sie die Knöpfe "+15 Minuten", "+1 Stunde" und "Nächster Tag" anklicken, wird die Spielzeit entsprechend geändert. Sie können sich auch ins Bett legen, indem Sie die Schlafblase auf der rechten Seite des Schreibtisches anklicken.

**EXKURSIONEN** Um das Büro verlassen zu können, klicken Sie einfach das Icon auf der Wandkarte an. Dadurch wird ein Fenster mit einem vergrößerten Stadtplan geöffnet. Ein Pfeil gibt Ihre momentane Position an - anfangs das Büro Ihres Vaters. Alle Orte, die Sie besuchen können, sind durch einen kleinen Pfeil bezeichnet.

Um sich an einen anderen Ort zu begeben, brauchen Sie diesen nur anzuklicken. Sie werden dann gefragt, auf welche Art Sie dorthin gelangen möchten. Einige Fortbewegungsarten sind schneller als andere, aber auch teurer. Denken Sie daran, daß manche Gebäude nur zu bestimmten Zeiten geöffnet sind. Sie können warten oder wiederkommen. Die Spielzeit kann auch hier an der Leiste am oberen Rand abgelesen und manipuliert werden. Doch wenn Sie 24 Stunden auf den Beinen sind, können Sie nicht erwarten, einen klaren Kopf zu haben.

#### **SPIELORTE UND GEBÄUDE**

Zu Beginn des Spiels sind acht Stellen auf der Karte markiert:

- Das Büro
- Das Haus Ihrer Eltern
- Das Haus Ihrer Freundin
- Der Ort des Verbrechens
- Die Polizeiwache
- Das Krankenhaus
- Die Kneipe
- Die Kirche

Im Verlauf Ihrer Untersuchungen werden weitere Stellen markiert.

Wenn Sie sich an einem bestimmten Ort befinden, können Sie interessant aussehende Gegenstände untersuchen, indem Sie sie anklicken. Eine Mitteilung am oberen Rand des Bildschirms gibt an, worum es sich bei diesem Gegenstand handelt. Durchsuchen Sie alle Räume sorgfältig. Einige Gegenstände werden Ihnen wichtige Hinweise geben.

Im Verlauf des Spiels werden Sie auch vielen verschie-



denen Leuten begegnen. Wenn Sie die Personen anklicken, können Sie ein Gespräch beginnen. Diese Unterhaltungen funktionieren auf die gleiche Weise wie die oben beschriebenen Telefongespräche.

## **SICHERN UND LADEN**

Um ein Spiel zu sichern oder ein bereits gesichertes Spiel zu laden, klicken Sie das Disketten-Icon im Büro an. Nun stehen fünf Optionen zur Wahl:

**Ein vorher gesichertes Spiel zu laden.**

**Das momentane Spiel zu sichern.**

**Ein neues Spiel zu beginnen.**

**Das Spielprogramm zu verlassen und zur Betriebsebene zurückzukehren.**

**Auf die letzte Spielposition zurückzukehren.**

Eine Option wird durch Anklicken gewählt.

## **TIPS**

Steven White, dessen Rolle Sie übernehmen, ist ein Mensch mit ausgeprägten Charakterzügen, Stärken und Schwächen. Im Laufe des Spiels haben Sie die Gelegenheit, bestimmte Fertigkeiten zu erwerben, die Ihnen bei der Aufklärung des Falles helfen können. Crime City ist jedoch in erster Linie ein Spiel, bei dem es um die Erforschung eines Geheimnisses geht. Hinweise müssen überprüft, Leute befragt, Informationen Stück für Stück zusammengetragen werden, bis Sie wissen, was sich wirklich zugetragen hat.

Machen Sie sich Notizen über alle Informationen, die Sie im Büro finden. Diese werden sich früher oder später als nützlich erweisen.

Wenn Sie wissen möchten, was bestimmte Personen im Schilde führen, lassen Sie sie beobachten.

Wenn jemand bereit ist, Ihnen zu helfen, so sollten Sie das Angebot annehmen. Rufen Sie von Zeit zu Zeit an, um herauszufinden, ob sich etwas Neues ergeben hat.

Vergessen Sie nicht, daß die Uhr weiter tickt. Zeit ist ein wichtiger Faktor. Sie werden das Rätsel nicht an einem Tag lösen können, manchmal ist es sogar vorteilhaft, abzuwarten, was der nächste Tag bringt.

Wenn Sie nicht mehr weiterkommen, sollten Sie sich alle Informationen noch einmal ins Gedächtnis rufen. Überlegen Sie, welche Handlungen zu neuen Ergebnissen führen könnten, auch wenn Sie darin keine direkte Verbindung zu Ihrem Problem sehen.





Unit 2/12, Chelsea Garden Market, Chelsea Harbour, Lots Road,  
London SW10 0XE Tel: 071-351 2133 Fax: 071-352 5915