

CRUISE FOR A CORPSE

ADDENDUM

REVISED LOADING INSTRUCTIONS

Atari ST

To play from floppy disks

- Insert Cruise 1 disk into drive A
- Switch on computer
- Double click on drive A icon
- Double click on **CRUISE.PRG** icon

To play from hard disk

- Switch on computer
- Double click on hard disk icon
- Double click on **DELPHINE** icon
- Double click on **CRUISE.PRG** icon

Amiga

To play from floppy disks:

- Insert Cruise disk in drive **DF0**
- Switch on computer

To install the game on hard disk:

- Insert Cruise disk 5 in drive **DF0**
- Double click on **CRUISE 5** icon
- Double click on **CRUISE.PRG** icon

To play from hard disk

- Switch on computer
- Double click on hard disk icon
- Double click on **DELPHINE SOFTWARE** icon
- Double click on **CRUISE** icon

To play using Amiga 3000 with rapid memory, load the Cruise program from **CLI** by typing **CROISIERE - 3**.

- or
- Double click on **SYSTEM 2.0** icon
 - Double click on **SYSTEM** icon
 - Double click on **NOFASTMEM** icon

If you are playing from floppy disks:

- Insert Cruise 1 disk in drive **DF0**
- Double click on **CRUISE 1** icon
- Double click on **CRUISE** icon

GAME CLOCK

Every time you make progress in your investigation, i.e. asking the right question or finding a clue, the game clock will appear and advance ten minutes. The adventure starts at 8.00am in the morning and finishes at 6.00pm in the evening. You can refer to the game clock at any time by selecting it from the inventory.

MAP

To ease your journeying around the ship, the MAP option allows you to 'place' Raoul in the desired location. You will not be able to place Raoul in a locked room, unless he has the key. Simply select the MAP from the inventory and click the LEFT MOUSE BUTTON when the cursor is positioned over the appropriate area.

CRUISE FOR A CORPSE ERGÄNZUNGEN

Überarbeitete Ladeanweisungen

ATARI ST

Spiele von Disketten:

- Legen Sie die CRUISE I-Diskette in das Laufwerk A ein.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Klicken Sie das A-Icon zweimal an.
- Klicken Sie das CRUISE.PRG-Icon zweimal an.

Spiele von Festplatte:

- Schalten Sie den Computer ein.
- Klicken Sie das Festplatten-Icon zweimal an.
- Klicken Sie das DELPHINE-Icon zweimal an.
- Klicken Sie das CRUISE.PRG-Icon zweimal an.

AMIGA

Spiele von der Diskette:

- Legen Sie die CRUISE-Diskette in das Laufwerk DF0 ein.
- Schalten Sie den Computer ein.

Installation des Spiels auf der Festplatte:

- Legen Sie die CRUISE-Diskette 5 in das Laufwerk DF0 ein.
- Klicken Sie das CRUISE-5-Icon zweimal an.
- Klicken Sie das CRUISE.PRG-Icon zweimal an.

Spiele von der Festplatte:

- Schalten Sie den Computer ein.
- Klicken Sie das Festplatten-Icon zweimal an.

- Klicken Sie das DELPHINE-SOFTWARE-Icon zweimal an.

- Klicken Sie das CRUISE-Icon zweimal an.

Spielen des Spiels auf dem AMIGA 3000 mit "Rapid Memory"

- Laden Sie das CRUISE-Programm vom CL1 durch Eingabe von CROISIÈRE - 3.

oder: - Klicken Sie das SYSTEM 2.0-Icon zweimal an.

- Klicken Sie das SYSTEM-Icon zweimal an.

- Klicken Sie das NOFASTMEM-Icon zweimal an.

Wenn Sie von Disketten spielen wollen, folgen Sie bitte folgenden Schritten:

- Legen Sie die CRUISE 1 Diskette in das Laufwerk DF0 ein.

- Klicken Sie das CRUISE 1-Icon zweimal an.

- Klicken Sie das CRUISE-Icon zweimal an.

DIE SPIELUHR

Jedes Mal, wenn Sie während Ihrer Untersuchung Fortschritte machen oder auf neue Hinweise stoßen, erscheint die Spieluhr und läuft zehn Minuten weiter. Das Abenteuer beginnt um 8 Uhr morgens und endet abends um 18 Uhr. Sie können jederzeit die Spieluhr einsehen, indem Sie sie vom Inventar aus anwählen.

DIE KARTE

Um Raouls Weg durch das Schiff zu erleichtern, können Sie ihn mit Hilfe der KARTE an jeden beliebigen Ort im Schiff "plazieren". Sie werden nicht in der Lage sein, Raoul in einen verschlossenen Raum zu "plazieren", solange er nicht dazu den Schlüssel besitzt. Wenn sich der Cursor über dem entsprechenden Gebiet befindet, klicken Sie einfach die Karte mit der linken Maustaste vom Inventar aus an.

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten.

CRUISE FOR A CORPSE ADDENDUM Istruzioni di caricamento modificate.

Atari ST

Per giocare:

- dai dischetti
- inserisci il dischetto Cruise 1 nel drive A
- accendi il computer
- doppio click sull'icona drive A
- doppio click sull'icona CRUISE.PRG.

- dal disco duro

- accendi il computer
- doppio click sull'icona disco duro
- doppio click sull'icona DELPHINE
- doppio click sull'icona CRUISE.PRG.

Amiga

Per giocare dal disco floppy:

- inserisci il Cruise nel Drive DF0
- accendi il computer

Per installare il gioco sul disco duro:

- inserisci il disco Cruise 5 nel drive DF0
- doppio click sull'icona CRUISE 5
- doppio click sull'icona CRUISE PRG.

Per giocare dal disco duro

- accendi il computer
- doppio click sull'icona disco duro

- doppio click sull'icona DELPHINE SOFTWARE

- doppio click sull'icona CRUISE.

Per giocare usando l'Amiga 3000 con memoria rapida, carica il programma Cruise da CL1 battendo CROISIÈRE - 3

oppure: - doppio click sull'icona SYSTEM 2.0

- doppio click sull'icona SYSTEM

- doppio click sull'icona "NO FASTMEM"

se stai giocando dal disco floppy:

- inserisci il disco Cruise 1 nel drive DF0

- doppio click sull'icona CRUISE 1

- doppio click sull'icona CRUISE.

L'OROLOGIO DEL GIOCO

Ogni volta che, facendo le domande giuste o trovando una traccia, progredisci nella tua investigazione, apparirà l'orologio del gioco che avanzerà di 10 minuti. Le avventure incominciano alle 8.00 di mattina per finire alle 6.00 di sera. Puoi rimettere l'orologio in qualsiasi momento, selezionandolo dal deposito.

Mappa

Per facilitare i spostamenti intorno alla nave, l'opzione MAPPA ti permette di piazzare Raoul nel luogo desiderato. Non sarai in grado di piazzare Raoul in una stanza chiusa a chiave, a meno egli non abbia la chiave. Seleziona MAPPA dal deposito e fai click con il pulsante sinistro del mouse quando il cursore è posizionato sull'area adatta.

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.