

C L A S S I C

*Collection*

**DELPHINE**

**CRUISE FOR A CORPSE™**

~

**FLASHBACK™**

~

**ANOTHER WORLD™**

~

**OPERATION STEALTH™**

~

**FUTURE WARS™**

*Adventure*

# CRUISE FOR A CORPSE

## REFERENCE MANUAL FOR THE CINEMATIQUE SYSTEM

We recommend that you make safety copies of your original disks and use these when you are playing.

NOTE: Before you start playing, it is advisable to make sure that you have a blank formatted disk at hand so that you can save games part way through.

### CONTROLLING THE HERO

#### **A. MOVING**

To move Raoul within a room, point the mouse cursor at the required destination and press the LEFT mouse button. Raoul will then move to that location, avoiding any obstacle in his way.

To go to a different room, place the cursor over the door or the exit displayed on the screen and press the LEFT mouse button.

#### **B. MANIPULATING YOUR ENVIRONMENT**

Each room contains a large number of objects, any of which could be clues, vital to the progress of your investigation.

To find out about the actions you can use on an object, place the mouse cursor over it and press the LEFT mouse button.

A list of verbs relating to the selected object will be displayed. Place the mouse cursor over the relevant action verb (the highlighted verb will then change colour) and press the LEFT button. Raoul will then carry out the order you have given him.

If you choose not to use any of the proposed actions, move the cursor within the menu (all the verbs will then be the same colour meaning that none has been selected), then press the LEFT button to exit the list.

It is important to know that only actions which can be executed on the object immediately are displayed on the list.

EXAMPLE: Raoul is in a room containing a chest of drawers. Let's suppose you wish to examine the contents of one of the drawers and that the drawer is closed. Move the mouse cursor over the drawer and press the LEFT mouse button. A single verb will appear on the list; OPEN ...

Nothing yet will allow you to search the inside of the drawer.

Select the verb OPEN ordering Raoul to open the drawer.

Then, press again on the drawer and the following verbs will be displayed: SEARCH CLOSE

Now, all you have to do is select the verb SEARCH on the list and reap the fruit of your efforts.

#### **C. USING FOUND OBJECTS**

Some actions are likely to be possible only when the object is in your possession .. For example, you will need to take a letter before you can read it, a jacket before you can wear it, etc...

To display the inventory of objects carried by Raoul, simply press the RIGHT mouse button.

If you want to affect one of the objects displayed in the inventory, move the mouse cursor over the name of the object (it will then change colour) and press the LEFT mouse button.

The list of actions associated with that object will be displayed instead of the inventory. Point the mouse cursor to a verb (which will then change colour) and press the LEFT mouse button.

Remember, only actions possible immediately will be displayed on the list.

EXAMPLE: Raoul has just picked up a small ball of paper and you want to READ what it says... Press the RIGHT mouse button and display the list of objects carried by Raoul. Then, point the mouse cursor to "piece of paper" and press the LEFT button to call the following list:

EXAMINE  
THROW  
SHOW  
SMOOTH OUT

Select the verb SMOOTH OUT on the list. Raoul will then smooth out the piece of paper. Now, recall the inventory and select the "piece of paper" ... The list of verbs associated with it is now as follows:

EXAMINE  
THROW  
SHOW  
READ

All you need to do is move the mouse cursor over the verb READ and press the LEFT mouse button.

#### **D. ESTABLISHING LINKS BETWEEN OBJECTS**

It is very likely that the objects you will find at various locations have not been placed there by chance and the odds are that at some stage in your quest, you will have to make the most of your opportunities. Use your powers of deduction, flair and intuition to try and guess the link between particular objects.

Although these relationships are, on the whole, easy to establish (a key goes into a lock to unlock a door, a pickaxe digs an opening into a rock), sometimes it will take more time. Don't lose heart immediately because there is ALWAYS a solution.

When you think you have guessed the link between two objects, try it out to check your deduction.

Here are some examples which illustrate the way to establish a relationship between one object and another ..

A: You have a key ... In front of you, a locked door just asking to be opened.

-Press the RIGHT button to call the inventory.

-Choose the "key" from the inventory.

-In the new list of verbs, select the verb "Put in" A control phrase will be displayed "key: put in ..." to remind you that you must now select the object in which you wish to put the key ...

-Move the cursor over the lock and press the LEFT mouse button ... Raoul will execute the action.

B: You still have the key and you have just found a small box. The key and the box are both in the inventory and you will try to open the box with the key ...

- Press the RIGHT button to call the inventory.

- Select the "key" from the inventory.

- Select "Open..." on the list of verbs relating to the key.

- Press the RIGHT button again to recall the inventory.

- And validate with the LEFT button to execute the opening of the box with the key...

C: A pile of records on a table and, nearby, a record payer. You want to listen to a record...

-Move the cursor over the pile of records and press the LEFT mouse button.

-The list of verbs associated with the pile of records is now displayed. Choose "Put on..." The following control phrase is displayed "record: put on..." reminding you that you need to decide where Raoul must put the record.

- Move the cursor over the record player and press the LEFT button to validate the action of "putting the record on the record player" and listen away.

#### E. DIALOGUE

An investigation conducted according to the rules must begin by a close interrogation of the suspects. When a character is in the room, move the mouse cursor over him/her and press the LEFT button to display the list of actions. Select the verb "speak" to start the conversation... A list of topics of conversation, classified by heading will be displayed. Each heading includes all the topics of conversation relating to a character (except the heading "objects found" which allows you to question the suspects on the objects you discovered during your investigation).

#### EXAMPLE

You want to question Father Fabiani about Julio's taste for computer games...

When you go into dialogue mode, the following menu will be displayed:

TOM  
FABIANI  
SUZANNE  
JULIO  
HECTOR  
OBJECTS FOUND  
THANKS FOR YOUR HELP

Place the mouse cursor on "Julio" and press the LEFT button. A sub-menu with all the topics of conversation having a link with Julio will be displayed:

JULIO  
HIS PASSION FOR GAMES  
HIS LOVE OF PLANTS  
HIS RELATIONSHIP WITH SUZANNE  
OTHER TOPICS ...

Move the cursor over "his passion for games" and press the LEFT button to receive Father Fabiani's answer.

According to the answer, one or more new topics will be added to the list. Some minor topics will merely pad out the conversation and allow you to obtain more detail on a particular theme. These temporary topics are easily recognizable as they are displayed dark in the menu.

#### EXAMPLE

Let's suppose that the priest's answer to the previous question is: "Julio has a passion for adventure games, especially DELPHINE's ... "There would be two new temporary themes in the menu "Adventure Games" and "Delphine"... These themes may bring up others.

In some instances, the new topic is vital to the progress of your investigation. It will then be displayed permanently on the list (in white) and you will be able to question someone else on the same topic.

To exit the conversation, choose the heading "thank you for your help" on the list.

When you are in a heading sub-menu "other topics" to go back to the main headings menu.

#### THE USER MENU

This menu offers functions which are not part of the actual game but which will allow you, for example, to save or reload a game...

You access this menu by pressing both mouse buttons simultaneously.

**RESTART** : to restart a game from the beginning.

**SAME DRIVE** : to tell the program on which disk you wish to save.

**SAVE GAME** : to save the current game onto a disk. At the prompt, insert the save disk. A directory of games already on the disk will be displayed. Choose a slot and validate. If there is no slot available in the directory, use a new save disk or save over an existing game.

**LOAD GAME** : to continue a previously saved game. At the prompt, insert the save disk.

The list of saved games on the save disk will be displayed. Move the mouse over the name of the game to be loaded and validate.

**NOTE:** *You can save a game as long as your hero is alive. We recommend that you use this option regularly and everytime the situation is dangerous. During some animation sequences, where you do not have to guide your character, you will not be able to save the game. Don't worry, nothing very dangerous can happen to you during these sequences or it's too late to take action!*

#### HINTS AND TIPS FOR BEGINNERS

If this is the first time you have played an adventure game, here are some tips;

Examine all the objects in your location.

Read carefully all the comments displayed as they may hold important clues for the rest of your adventure.

Pick up as many objects as possible.

Consider the various possible uses of the objects you have. Activate everything you can.

Talk to as many people as possible, they may put you onto a lead.

Save as soon as you feel some danger.

However, if you are stuck at some stage of the game, try and check whether you have forgotten an object or whether you have failed to do something earlier.

Every problem has a solution - ALWAYS.

#### LOADING INSTRUCTIONS

##### 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 a 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 8.00 am in the morning and finishes at 6.00 pm 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.

#### IBM PC AND COMPATIBLES

##### Hard Disk Installation

- \* Switch on computer
- \* Insert the DOS disk in disk drive A:
- \* Once the computer is up and running, insert game disk No. 1 in disk drive A.
- \* Type A: and press ENTER.
- \* Type INSTALL and press ENTER.
- \* Follow the instructions displayed on the screen.

##### Hard Disk Installation

- \* Check that the number of bytes available on the hard disk is larger than that used by the game.
- \* Create a new directory and copy the contents of each disk into it.

##### Loading from Floppy Disks

- \* Switch off the computer for at least ten seconds.
- \* Switch on computer.
- \* Insert the DOS disk in disk drive A:
- \* Once the computer is up and running, insert game disk No. 1 in disk drive A
- \* Type A: and press ENTER.
- \* Type DELPHINE and press ENTER.

##### Loading from Hard Disk

- \* Type C : and press ENTER. (If your hard disk is not called C:, type the letter that corresponds to it.)
- \* Type CD/Delphine and press ENTER.

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. All rights reserved.

Cinematique is a trademark of Delphine Software. Manufactured and distributed under license from Delphine Software by Kixx Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3311. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

#### CRUISE FOR A CORPSE - Character Background Information

*30th July 1926: LAUNCHING CEREMONY OF THE KARABOUDJAN III*

Yesterday morning, a host of local dignitaries waved Mr and Mrs Karaboudjan off as they launched Karaboudjan III from dock "26".

The Karaboudjan III is a superb 19th century sailing ship which has been renovated and modernised in the shipyards of the old port. Mr Garcia, works supervisor, explained the improvements which have been made to the boat: "It is an old sailing ship that we have completely restored. We have also changed the structure of the ship as some materials had deteriorated from bad weather." The Karaboudjan III belongs to business tycoon, Niklos Karaboudjan.

Mr Garcia continued his historic tale about the ship: "This boat belonged to a pirate called One-eyed Jack. One-eyed Jack and his band terrorised the seas of Europe. They

attacked trading ships and such like. Jack with his pirates plundered anything which could be later sold on the black market: cargos of spices, silks, whisky

All the stolen goods were stored on the little island of Ligorni, situated along the coast of Sicily, to be sold or exchanged later. One-eyed Jack was a pirate feared and sought by the entire world's maritime police. Jack had one big vice: alcohol.

So it was that one October evening in 1820, Niklos Karaboudjan's great grandfather, Anastopoulos Karaboudjan, found himself involved in a bet with Jack.

Anastopoulos was on a business trip to the isle of Ligorni. In fact he had a meeting with Jack to sell him weapons.

That evening, Jack had already had a lot to drink and owed Anastopoulos a fairly large sum of money for a previous delivery of weapons. He made Anastopoulos a bet: "I am going to get out a case of my best hooch and we'll see if you are capable of drinking as many glasses as me. If I win my bet, I won't owe you a penny. If you win, I'll give you a superb sailing ship that I stole this week from an English spice merchant".

Jack was convinced that Anastopoulos would not be able to hold his drink as well as him. He underestimated Anastopoulos, who had frequented the murkiest bars of Europe and was used to very strong liquor. Anastopoulos was not too pleased with this bet, as he was afraid of losing, and had no need for such a sailing ship. He had come to this island with his henchmen to recover the money that Jack owed him, but also to sell him more weapons. Jack had been one of his best customers for many years, and although he always paid very late, he had never really caused any problems. Anastopoulos felt obliged to accept the bet.

The challenge began in the island's only tavern which was filled to bursting. Every gulp made by the two protagonists was punctuated by loud cheers from the noisy crowd.

To everyone's surprise, it was Jack who was the first to collapse. Jack, a fair player, kept his promise and several months later delivered the sailing ship to Anastopoulos. The sailing ship was in a pitiful state. Anastopoulos passed the boat on to his son Savidis, who in turn passed it on to his son Niklos.

Later, the sailing ship was stored in an old warehouse in the port of Marseille. A year ago, Mr Karaboudjan came to find me to get me to renovate this old carcass. He told me he wanted to use it for organising cruises with his friends.

We can congratulate Mr Garcia and his men who have accomplished a superb piece of work and who have made this boat into a veritable masterpiece.

*3rd March 1926: POLICE BLUNDER!!! Raid on the Cafe De Paris!*

Last night at about 10.00pm, Inspector Raoul Dusentier and his men carried out a raid on one of Paris's most fashionable restaurants: the Cafe de Paris.

The police were looking for a dangerous criminal who was supposed to be in the Cafe de Paris that evening. Everyone who was dining in the restaurant was taken away. Mr Dusentier explained that he had to take everyone into custody to be sure that the man they were looking for did not escape. Now, the man in question did not happen to be there. Mr Dusentier made his humblest apologies to the persons detained, and he hastily released them. He had evidently been misled by one of his informers.

Mr Karaboudjan, a businessman currently very much in the public eye, was dining, amongst others, that night at the Cafe de Paris. We asked him about the indelicate practice of the police. This is what he had to say: "Don't be too hard on these police officers. They were only trying to do their job and they made an unfortunate mistake. It can happen to anybody. We shouldn't criticise them, as we are only too glad to have them around when we need them. It is just a shame that I was unable to finish the duck I was eating, it was excellent."

A declaration which will certainly put Mr. Dusentier's mind at rest.

*26th June 1926: SOCA LAMBADA ABANDONS THE RACING GRAND PRIX AT ANTIBES*

Julio Esperanza y Soca Lambada, son of the famous industrialist Pedro Soca Lambada retired from the grand prix of Antibes on the sixth lap. Soca Lambada was in fourth position at the time and had had a very good race. Unfortunately he was let down by his car's engine. This is the second time this season that Soca Lambada's engine has caused him problems. It is even more of a shame since Soca Lambada has undeniable qualities as a driver. He should have another look at the mechanics for future races!

Julio doesn't have anything to worry about with regards to the future of his team however, as it is generously financed by his father's business.

*26th June 1926: SALE OF PARIS'S HOTEL ROYAL*

One of Paris's most beautiful private hotels, the Royal, was sold yesterday afternoon in the office of the notary Maitre Logan. The purchaser wished to remain anonymous. The former owner, Mr Fabre seemed, on the other hand, greatly saddened by the sale: "I had no choice. My business was

in considerable debt and my only solution was to sell. This private hotel has been in our family for six generations."

We asked Mr Fabre to reveal the name of the purchaser. But it seems that the purchaser has given Mr Fabre instructions to keep this a secret. Mr Fabre did however tell us, "The only thing I can say is that the purchaser has paid a ridiculously low sum in relation to the value of the hotel. However, I had no choice as I was being cornered by my creditors."

*5th December 1926: AUCTION SALES IN FRONT OF NOTRE DAME CATHEDRAL IN PARIS*

Father Fabiani is today organising an auction sale to finance the renovation work of the cathedral's windows. Amongst the objects to be sold are religious frescoes and books dating from the middle ages. Father Fabiani calls on your generosity and hopes that many of you will come...

*12th January 1927: FIRST PERFORMANCE OF THE TENOR PAZAGLI AT THE OPERA DE PARIS*

Last night the Paris smart set were jostling one another at the opera to applaud the first performance of Marco Pazagli, the tenor. Pazagli is one of Italy's most celebrated tenors. His last performance at La Scala, Milan, once again had the audience in raptures.

His first performance in France was a triumph and received a standing ovation. In the boxes, the presence of numerous celebrities was noted, amongst them the enticing Mrs Karaboudjan. To everyone's surprise, she was not accompanied by her charismatic husband, but by two charming bodyguards.

## CRUISE FOR A CORPSE

### NACHSCHLAGWERK FÜR DAS CINEMATIQUE-SYSTEM

Wir empfehlen Ihnen, von Ihren Originaldisketten Sicherheitskopien anzufertigen und nur diese

Sicherheitskopien für das Spiel zu benutzen.

HINWEIS: Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich eine leere, formatierte Diskette anlegen, um zwischendurch den Spielstand abspeichern zu können.

#### STEUERUNG DES HELDEN

##### **A. BEWEGEN**

Um Raoul innerhalb eines Raumes zu bewegen, richte den Zeiger der Maus auf das gewünschte Ziel und drücke den LINKEN knopf der Maus. Raoul wird sich dann in diese Richtung bewegen und allen Hindernissen ausweichen.

Um in einen anderen Raum zu gehen, bringe den Cursor über die Tür oder den auf dem Bildschirm angezeigten Ausgang und drücke den LINKEN knopf der Maus.

##### **B. IN DEINER UMGEBUNG HANDELN**

Jeder Raum enthält eine Menge Gegenstände, die alle bestimmte Anhaltspunkte geben könnten, die für das Forschreiten Deiner Suche äußerst wichtig sind.

Um mehr über die Handlungen, die Dir bei einem bestimmten Gegenstand zur Verfügung stehen, herauszufinden, drücke den LINKEN knopf der Maus.

Eine Liste mit Verben, die sich auf den gewählten Gegenstand beziehen, wird gezeigt. Plaziere den Zeiger der Maus auf das entsprechende Handlungsverb (das markierte Verb wird dann seine Farbe ändern) und drücke

den LINKEN knopf. Raoul wird nun Deinen Befehl ausführen.

Solltest Du keine der vorgeschlagenen Handlungen benutzen wollen, bewege den Cursor durch das Menü (alle Verben werden dann in derselben Farbe erscheinen; das bedeutet, daß keine Wahl getroffen wurde), drücke dann den LINKEN knopf, um das Menü zu verlassen.

Es ist wichtig zu wissen, daß nur die Handlungen auf der Liste angegeben werden, die bei einem jeweiligen Gegenstand sofort ausgeführt werden können. BEISPIEL: Raoul befindet sich in einem Raum, in dem eine Kommode steht. Nehmen wir einmal an, daß Du den Inhalt einer der Schubladen untersuchen möchtest und diese Schublade verschlossen ist, Bewege den Cursor der Maus über die Schublade und drücke den LINKEN knopf der Maus. Ein Verb erscheint auf der Liste: ÖFFNEN... Jedoch gestattet dieses Wort allein Dir noch nicht, die Schublade zu erforschen.

Wähle das Verb ÖFFNEN, welches Raoul dazu auffordert, die Schublade zu öffnen.

Drücke dann weider auf die Schublade und die folgenden Verben werden gezeigt:

DURCHSUCHEN  
SCHLIESSEN

Nun brauchst Du nur noch das Vern SUCHEN von der Liste zu wählen und kannst dann die Früchte Deiner Arbeit ernten.

##### **C. BENUTZUNG GEFUNDENER GEGENSTÄNDE**

Einige Handlungen werden wahrscheinlich nur möglich sein, wenn Du im Besitz des Gegenstandes bist... Du mußt z.B. den Brief erst aufnehmen, bevor der Inhalt gezeigt wird, eine Jacke erst aufheben, bevor Du sie tragen kannst, etc...

Um in die Bestandsliste der Gegenstände, die Raoul bei sich trägt, zu gehen, drücke einfach den RECHTEN knopf der Maus.

Die Liste der auf den Gegenstand bezogenen Handlungen wird nun anstelle der Bestandsliste gezeigt. Plaziere den Cursor der Maus auf das Verb (welches nun seine Farbe ändert) und drücke den LINKEN knopf der Maus, um die Handlung auszuführen.

Denke daran, daß nur sofort ausführbare Handlungen auf der Liste erscheinen werden.

BEISPIEL: Raoul hat gerade einen kleinen Papierball aufgehoben und Du möchtest nur eins:

LESEN, was darauf steht ...

Drücke den RECHTEN knopf der Maus und die Liste der Gegenstände, die Raoul bei sich trägt wird gezeigt. Richte den Zeiger der Maus dann auf "Stück Papier" und drücke den LINKEN knopf, um die Bestandsliste abzurufen:

UNTERSUCHEN  
WERFEN  
ZEIGEN  
GLÄTTEN

"Verdammt! Ich kann es nicht lesen!" Macht nichts, nur ruhig Blut. Wähle das Verb GLÄTTEN von der Liste. Raoul wird nun das Papierstück glätten. Entschlossen dazu, es zu lesen, rufst Du die Bestandsliste wieder ab und wählst "Stück Papier"... Die Liste der damit verbundenen Verben ist nun wie folgt:

UNTERSUCHEN  
WERFEN  
ZEIGEN  
LESEN

Nun mußt Du den Cursor der Maus nur noch über das Verb LESEN setzen und den LINKEN knopf der Maus drücken, um Deinen Sieg zu feiern...

##### **D. ZUSAMMENHÄNGE ZWISCHEN GEGENSTÄNDEN HERSTELLEN**

Es ist sehr wahrscheinlich, daß die Gegenstände, die Du an verschiedenen Orten finden wirst, dort nicht nur aus Zufall plaziert wurden, und die Möglichkeit besteht, daß Du an einem bestimmten Punkt Deiner Mission jede Gelegenheit ausnutzen mußt. Denke logisch, benutz Dein Gespür und Deine Vorahnung gut, um zu versuchen, die bestehenden Zusammenhänge zwischen bestimmten Gegenständen zu erraten.

Obwohl diese Zusammenhänge meistens einfach zu erkennen sind (ein Schlüssel gehört in ein Schloß, um eine Tür aufzuschließen, eine Spitzhacke schlägt eine Öffnung in einen Fels), wirst Du manchmal doch etwas mehr Zeit benötigen. Gib nicht sofort auf, denn es gibt IMMER eine Lösung.

Wenn Du glaubst, den Zusammenhang zweier Gegenstände erkannt zu haben, versuche es einfach, um Dein logisches Denken zu prüfen.

Hier sind ein paar Beispiele, die die Herstellung von Zusammenhängen zwischen zwei Gegenständen erläutern sollen ..abzurufen.Wähle den "Schlüssel" Gegenstand aus der Bestandsliste.Wähle aus der neuen Verbenliste das Verb "Hineinstecken" ..Ein kontrollsatz wird nun gezeigt "Schlüssel; hineinstecken ...", um Dich daran zu erinnern,

daß Du nun den Gegenstand wählen mußt, in den Du denSchlüssel stecken möchtest...

- Bewege den Cursor über des Schlüssellocke und drücke den LINKEN knopf der Maus... Raoul wird nun die gewünschte Handlung ausführen.

B: Du hast den Schlüssel immer noch und hast gerade ein kleines Kästchen gefunden. Der Schlüssel und das Kästchen sind beide auf der Bestandsliste und Du wirst versuchen, das Kästchen mit dem Schlüssel zu öffnen...

- Drücke den RECHTEN knopf, um die Bestandsliste abzurufen. Wähle den "Schlüssel" - Gegenstand aus der Bestandsliste.

- Wähle "Öffnen..." von der Verbenliste desSchlüssels.

- Drücke wiederholt den RECHTEN knopf, um die Bestandsliste abzurufen. Bewege nun die Maus über das Wort "Kästchen" und führe die Öffnung des Kästchens mit Hilfe des Schlüssels durch, indem Du den LINKEN knopf drückst...

C: Ein Schallplattenstapel auf einem Tisch und in der Nähe ein Schallplattenspieler. Du möchtest eine Schallplatte hören...

- Bewege den Cursor über den Schallplattenstapel und drücke den LINKEN knopf der Maus.

- Die Verbebliste des Schallplattenstapels wird nun gezeigt. Wähle "Auflegen..." Der folgende Kontrollsatz wird gezeigt "Schallplatte: auflegen", um Dich daran zu erinnern, daß Du angeben mußt, wo die Schallplatte, aufgelegt werden soll.

- Bewege den Cursor über den Schallplattenspieler und drücke den LINKE knopf,um die Handlung "Die Schallplatte auf den Schallplatten legen" auszuführen und lausche gut.

##### **E. DIALOG**

Eine nach den gegebenen Regeln ausgeführte Untersuchung muß mit einem ausführlichen Verhör der Verdächtigen beginnen.

Befindet sich ein Charakter im Raum, bewege den Cursor der Maus über ihn/sie und drücke den LINKEN knopf, um die Liste der Handlungen abzurufen. Wähle das Verb "Sprechen", um die Unterhaltung zu beginnen...

Eine Liste von Unterhaltungsthemen, die durch Überschriften gekennzeichnet sind, werden nun gezeigt. Jede Überschrift enthält alle Unterhaltungsthemen in Bezug auf einen Charakter (außer der Überschrift "Gefundene Gegenstände", die es Dir ermöglichte die Verdächtigen über die von Dir entdeckten Gegenstände während einer Untersuchung zu befragen).

##### **BEISPIEL**

Du möchtest Vater Fabiani über Julios Vorliebe für Computer: Spiele befragen...

Gehst Du in den Dialogmodus, wird das folgende Menü erscheinen:

TOM  
SUZANNE  
JULIO  
HECTOR  
GEFUNDENE GEGENSTÄNDE  
DANK FÜR DEINE HILFE

Plaziere den Cursor der Maus auf "Julio" und drücke den LINKEN knopf. Ein Untermenü mit allen Unterhaltungsthemen im Bezug auf Julio wird gezeigt:

JULIO  
SEINE VORLIERE FÜR SPIELE  
SEINE PFLANZENLIEBE  
SEINE BEZIEHUNG ZU SUZANNE  
ANDERE THEMEN...

Bewege den Zeiger der Maus über "Seine Vorliebe für Spiele" und drücke den LINKEN Knopf, um Vater Fabianis Antwort zu bekommen.

Entsprechend der Antwort werden eine oder mehrere neue Themen der Liste hinzugefügt. Einige weniger wichtige Themen dehnen die Unterhaltung nur etwas aus um Dir weitere Einzelheiten über ein bestimmtes Thema zu geben. Diese "vorübergehenden" Themen sind leicht erkennbar, da sie dunkel auf dem Menü gezeigt werden.

#### BEISPIEL

Nehmen wir an, daß die Antwort des Priesters auf Deine vorherige Frage folgende ist: "Julio hat eine Vorliebe für Computer-Spiele, besonders DELPHINE's..." dann würden zwei neue, "vorübergehende" Themen auf dem Menü erscheinen: "Abenteuerspiele" und "Delphine"... Diese Themen können andere auf dem Menü erscheinen lassen.

In manchen Fällen ist das neue Thema wichtig für Deine weiteren Untersuchungen. Es bleibt dann auf der Liste (in Weiß) angezeigt, und Du kannst jederzeit eine andere Person über dasselbe Thema befragen.

Um die Unterhaltung zu beenden, wähle die Überschrift "Danke für Deine Hilfe" aus der Liste.

Befindest Du Dich gerade unter der Überschrift eines Untermenüs, wähle "Andere Themen", um zu den Überschriften des Hauptmenüs zurückzukehren.

#### DAS BENUTZER-MENÜ

Dieses Menü bietet Funktionen, die nicht Teil des eigentlichen Spiels sind, aber die Dir gestatten, ein Spiel z.B. zu speichern oder wieder zu laden... Um in dieses Menü zu gelangen, drücke beide Knöpfe der Maus gleichzeitig.

**RESTART** : um ein Spiel wieder von vorne zu beginnen.

**SAFE DRIVE** : um das Programm wissen zu lassen, von welchem Laufwerk Du sichern möchtest.

**SAVE GAME** : um ein momentanes Spiel auf Diskette zu sichern. Lege die Sicherungsdiskette bei Aufforderung ein.

Ein Verzeichnis von Spielen, die sich schon auf der Diskette befinden, wird gezeigt.

Suche eine leere Stelle und aktiviere diese.

Sollte keine leere Stelle im Verzeichnis zur Verfügung stehen, benutze eine neue Sicherungsdiskette oder sichere über ein bestehendes Spiel.

**LOAD GAME** : um ein zuvor gesichertes Spiel fortzuführen. Lege die Sicherungsdiskette bei Aufforderung ein.

Die Liste der gesicherten Spiele auf der Sicherungsdiskette werden nun gezeigt.

Bewege die Maus über den Namen des zu ladenden Spiels und aktiviere es.

**HINWEIS** : Du kannst ein Spiel immer sichern, solange Dein Held am Leben ist. Wir empfehlen, daß Du diese Option regelmäßig und immer dann benutzt, wenn die Situation gefährlich wird. Während einiger Animationsfolgen, bei denen Du Deinen Charakter nicht führen mußt, ist es Dir nicht möglich, das Spiel zu sichern. Keine Angst, nichts Schlimmes kann Dir passieren, und wenn doch, dann war es sowieso schon zu spät!

#### HINWEISE UND TIPS FÜR ANFÄNGER

Hier sind einige Tips, falls dies das erste Mal ist, daß Du ein Abenteuerspiel gespielt hast.

Untersuche alle Gegenstände in Deiner Umgebung. Les vorsichtig alle gezeigten Bemerkungen, da sie wichtige Hinweise für den Rest Deines Abenteuers enthalten könnten.

Hebe so viele Gegenstände wie möglich auf.

Überlege Dir die verschiedenen Benutzungsmöglichkeiten der Gegenstände, die Du besitzt.

Aktiviere soviel wie möglich.

Rede mit so vielen Leuten wie möglich, denn Sie könnten Dich auf die Spur bringen.

Sichere Deine Spiel, sobald Du Gefahr spürst.

Solltest Du jedoch irgendwo im Spiel stecken beleiben, überprüfe, ob Du einen Gegenstand vergessen hast oder ob Du an einer vorherigen Stelle versagt hast, bestimmte Sache zu tun.

Jedes Problem hat eine Lösung - IMMER.

#### LADEANWEISUNGEN

##### 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 CROISIERE-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 SPIELUR

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 errichten, 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.

#### MS/PC-DOS KOMPATIBLE

Installation

- \* Schalten Sie für mindestens 30 Sekunden den Computer ab.
- \* Schalten Sie den Computer ein.

\* Legen Sie Ihre MS/PC-DOS Diskette in Laufwerk A: ein.

\* Nach dem Booten Ihres Computers legen Sie die Diskette 1 des Spiels in Laufwerk A: ein.

\* Geben Sie A: ein und bestätigen Sie mit ENTER.

\* Geben Sie INSTALL ein und bestätigen Sie mit ENTER.

\* Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Monitor erscheinen.

#### \* SPEIL VON DISKETTEN

Laden des Spiels von Diskette

- \* Schalten Sie für mindestens 30 Sekunden den Computer ab.
- \* Schalten Sie den Computer ein.
- \* Legen Sie die DOS-Diskette in Laufwerk A: ein.
- \* Nach Installation Ihres Computers, legen Sie die Diskette 1 des Spiels in Laufwerk A: ein.
- \* Geben Sie A: ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- \* Geben Sie DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.

#### SPIEL VON FESTPLATTE

Laden des Spiels von Festplatte

- \* Geben Sie C: ein und bestätigen Sie mit ENTER (solte Ihre Festplatte) nicht Laufwerk C: sein, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein->)
- \* Geben Sie CD/DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- \* Geben Sie DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.

© 1992 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte Vorbehalten. Cinematique is ein Warenscheich von Delphine Software.

## CRUISE FOR A CORPSE - Charakter-Hintergrundinformation

30 Juli 1926: STAPELLAUF DER KARABOUDJAN III

Gestern Morgen ließen Mr KARABOUDJAN u seine Ehefrau im Dock 26 des Hafens von Marseille die KARABOUDJAN III vom Stapel laufen. Bei der Zeremonie waren alle wichtigen Personen der Stadt anwesend.

Die KARABOUDJAN III is ein exzellentes Segelschiff aus dem 19. Jahrhundert, welches in der Werft des alten Hafens rekonstruiert und modernisiert wurde. Mr GARCIA, dem die Leitung der Arbeiten anvertraut worden war, erklärte im Einzelnen, welche Verbesserungen am Schiff vorgenommen wurden: "Hierbei handelt es sich um ein sehr altes Segelschiff, dessen Originalzustand wir fast vollständig wiederherstellen konnten. Leider mußten wir einen Teil der Konstruktion des Schiffes ändern, da eine Reihe von Materialien vom schlechten Wetter zersetzt wurden." Wie ihr name schon andeutet, gehört die KARABOUDJAN III dem extrem reichen Geschäftsmann NIKLOS KARABOUDJAN.

Freundlicherweise vertraute uns Mr GARCIA einiges aus der Geschichte des Schiffes an: "Ursprünglich gehörte das Schiff dem einäugigen Piraten GARY. GARY und seine Crew terrorisierten die Meere von Europa. Sie griffen meistens Handelsschiffe an. GARY und die Piraten griffen alles an, was sie später auf dem schwarzmarkt verkaufen konnten: Gewürzladungen, Seide und andere kostbare Stoffe, Whiskey ... Sämtliches Raubgut, das für den späteren Verkauf bestimmt war, wurde auf einer kleinen Insel namens LIGORNI, unweit der Küste von SIZILIEN, gelagert. GARY war ein gefürchteter Pirat, der von der

Küstenwache eines jeden Landes gesucht wurde. GARY hatte jedoch ein entscheidendes Laster: Alkohol.

Und so begab es sich an einem Oktoberabend des Jahres 1820, daß NIKLOS KARABOUDJAN'S großartiger Großvater, ANASTOPOULOS KARABOUDJAN, mit GARY in eine Wette verwickelt wurde.

ANASTOPOULOS KARABOUDJAN baute und verkaufte Pistolen und Gewehre, die für ihre Qualität und Präzision berühmt waren. ANASTOPOULOS befand sich an jenem Abend während einer Geschäftsreise auf der Insel LIGORNI. Genauer gesagt, er war bei einem Treffen mit GARY, um über einen Waffenverkauf zu verhandeln. ANASTOPOULOS war ein vertrauter Geschäftspartner GARY'S. An jenem besagten Abend hatte GARY jedoch schon einiges getrunken. GARY schuldete ANASTOPOULOS zu diesem Zeitpunkt eine tüchtige Summe, die noch vom letzten Verkauf stammte. So bot er ANASTOPOULOS eine Wette an: "Ich hole jetzt eine Kiste meines besten Stoffs heraus, und wir werden dann sehen, ob Du in der Lage bist, genau so viel zu trinken, wie ich. Gewinne ich, dann sind meine Schulden Null und nichtig, solltest Du jedoch gewinnen, dann überlasse ich Dir ein einmaliges Segelschiff, das ich erst letzte Woche einem englischen Gewürzhändler abgenommen habe.

GARY war fest davon überzeugt, daß ANASTOPOULOS nicht mit ihm im Trinken mithalten könne. Hierin unterschätzte er jedoch ANASTOPOULOS gewaltig, welcher in den wüstesten Spelunken Europas verkehrte und an starken griechischen Likör gewöhnt war. ANASTOPOULOS war mit dieser Wette nicht allzusehr zufrieden, er fürchtete zu verlieren und hatte auf der anderen Seite nicht die geringste Ahnung, was er mit einem Segelschiff anfangen sollte. Er war ursprünglich auf die Insel gekommen, um das Geld, das GARY ihm schuldete, aufzutreiben und ihm weitere Waffen zu verkaufen. GARY war über viele Jahre einer seiner besten Kunden, und obwohl er meistens zu spät zahlte, bereitete er eigentlich nie ernsthafte Probleme. ANASTOPOULOS nahm die Wette nur zögernd an.

Die Herausforderung fand in der einzigen Taverne der Insel statt, die an jenem Abend bis zum Zerbersten gefüllt war. Jeder Schluck der beiden Wettstreiter wurde durch laute Zurufe der tobenden Menge begrüßt. Zur Überraschung aller Anwesenden, war est GARY, der als Erster zusammenbrach. GARY, der immer ein fairer Spieler war, hielt sein Versprechen und lieferte, wenn auch erst einige Monate später, dat Segelschiffe an ANASTOPOULOS. Das Segelschiff war in einem traurigen Zustand. ANASTOPOULOS vererbte das Schiff an seinen Sohn SAVIDIS, der es wiederum an seinen Sohn NIKLOS weiterreichte.

Später dann, wurde das Schiff in einer Lagerhalle des Marseiller Hafend aufbewahrt. Vor einem Jahr suchte mich Mr KARABOUDJAN auf und bot mir die Arbeiten für die Rekonstruktion des alten Kahns an. Er sagte mir, daß er mit Schiff Kreuzfahrten für sie Freunde organisieren wolle.

Wir können Mr GARCIA und seinen Arbeitern gratulieren. Sie haben ein wunderbares Stück Arbeit geleistet und dieses Schiff wahrlich zu einem Musterstück gemacht.

3 März 1926: DIE POLIZEI SCHIESST EINEN BOCK!!  
Razzia im Cafe De Paris

Gestern Abend gegen 22.00 Uhr. Inspektor DUSENTIER und seine Männer führten in einem der beliebtesten PARISIERS Restaurants: dem CAFE DE PARIS eine Razzia

durch. Die Polizei suchte nach einem gefährlichen Verbrecher, der sich nach Zeugenaussagen an jenem Abend in CAFE DE PARIS aufhalten sollte. Jeder, der sich zu jener Zeit im Restaurant befand, wurde abtransportiert. M. DUSENTIER behauptete, er müsse alle anwesenden mitnehmen, damit derjenige nach dem er suche nicht entwischen könne. Zum Bedauern der Polizei befand sich der Gesuchte nicht unter den Befragten des Abends. M. DUSENTIER entschuldigte sich äußerst lächerlich und mußte alle Festgesetzten so schnell wie möglich wieder auf freien Fuß setzen. Er wurde offenbar von einem seiner Informanten in die Irre geführt. M. KARABOUDJAN, ein Geschäftsmann, der sich in letzter Zeit recht oft im Mittelpunkt der öffentlichen Aufmerksamkeit befand, war neben anderen an diesem Abend Gast im CAFE DE PARIS. Wir fragten ihn nach dem taktlosen Vorgehen der Polizei an jenem Abend. Hier ist, was er zu sagen hatte: "Ziehen Sie nicht allzu hart über die Polizeibeamten her. Sie haben doch bloß versucht, ihren Job zu tun. Unglücklicherweise ist ihnen dabei ein unschöner Fehler unterlaufen. Das kann jedem von uns einmal passieren. Wir sollten sie nicht kritisieren, denn wir sind ja auch froh, daß es die Polizei gibt, die da ist, wenn man sie braucht. Es war nur schade, daß ich meine Ente nicht beenden konnte. Sie war ausgezeichnet." Eine Erklärung, die M. DUSENTIERS Gedanken ganz sicher eine Weile ruhen läßt

#### 26. Juni 1926: SOCA LAMBADA GIBT IM RENNEN FÜR DEN GRAND PRIX VON ANTIBES AUF

JULIO ESPERANZA Y SOCA LAMBADA, Sohn des berühmten Industriellen PEDRO SOCA

LAMBADA gab im Rennen für den Grand Prix von Antibes nach der sechsten Runde auf. SOCA LAMBADA, zu jener Zeit an vierter Position, hatte ein ausgezeichnetes Rennen. Zu seinem Unglück gab sein Motor den Geist auf. Dies ist bereits das zweite Mal, daß SOCA LAMBADAS Motor Schwierigkeiten bereitete. Dies ist umso trauriger, da SOCA LAMBADAS Fähigkeiten als Fahrer nicht zu bestreiten sind. Im Interesse seiner zukünftigen Rennen sollte er des Öfteren nach seinen Mechanikern sehen. Zum Glück braucht JULIO sich nicht über Dinge, die seine Zukunft betreffen, den Kopf zu zerbrechen, da er der großzügigen finanziellen Unterstützung durch seinen Vater sicher sein kann.

#### 26. Juni 1926: DER VERKAUF DES PARISER HOTEL ROYALS

Eines der schönsten privaten Pariser Hotels wurde am gestrigen Nachmittag im Büro des Notars von Maitre LOGAN verkauft. Des Käufer wünschte, nicht genannt zu werden. Der ursprüngliche Besitzer, M. FABRE, schien seinerseits über den Verkauf sehr traurig zu sein: "Ich hatte keine andere Wahl. Mein Geschäft befand sich in beträchtlichen Schulden, so daß mir nur noch der Verkauf übrig blieb. Dieses private Hotel befand sich über sechs Generationen im Besitz meiner Familie." Wir fragten M. FABRE nach dem Namen des Käufers. Es scheint, daß der Käufer auch M. FABRE bestimmte Anweisungen gegeben haben muß, seinen Namen geheim zu halten. M FABRE ließ weiterhin verlauten: "Das Einzige, was ich Ihnen sagen kann, ist, daß der Käufer, gemessen am eigentlichen Wert des Hotels, einen unglaublich niedrigen Preis gezahlt hat. Wie auch immer, ich latte keine andere Wahl, da mir meine Geldgeber immer mehr auf den Leib gerückt sind."

#### 5. Dezember 1926: AUKTION VOR DER KATHEDRALE VON NOTRE DAME IN PARIS

Pater FABIANI führt heute eine Auktion durch, mit deren Erlös die Rekonstruktionsarbeiten an den Fenstern der Kathedrale finanziert werden sollen. Unter den zur Versteigerung angebotenen Gegenständen befinden sich religiöse Fresken und Bücher aus dem Mittelalter. Pater FABIANIN hofft auf Ihre Großzügigkeit und daß möglichst viele von Ihnen zur Auktion kommen....

#### 12. Januar 1927: PREMIERE FÜR DEN TENOR PAZAGLI AN DER PARISER OPER

Gestern Abend drängte sich alles, was in Paris Rang und Namen hat, vor der Oper, um bei der Premiere des Tenors MARCO PAZAGLI applaudieren zu können. PAZAGLI is einer der meistgefeierten Operntenöre Italiens. Seine letzte Vorstellung an der Mailänder Scala versetzte die Zuschauer ein weiteres Mal in wahres Entzücken. Seine Premier in Frankreich war ein Triumph, die Zuschauer gaben ihm stehende Ovationen. An den Opernkassen wurde die Anwesenheit verschiedener Honoratioren bemerkt, unter ihnen die charmante Madame KARABOUDJAN. Zur allgemeinen Überraschung wurde sie an Stelle ihres karismatischen Ehemannes von zwei eleganten Leibwächtern begleitet.

## FLASHBACK

### SCENARIO

The year 2142, Conrad Hard, agent with the Galaxia Bureau of Investigation was in great danger.

"Got to keep one step ahead of them, if I don't I'm hamburger!"

Hugging the shop fronts, collar turned up, he was making his way back to his apartment.

"I must try and contact Sonya, wherever she is, and get to headquarters, it's the only safe place."

While field testing his latest piece of equipment, the Molecular Density Analyser, Conrad and his girlfriend Sonya made a startling discovery. Certain individuals had a molecular density so high, the only conclusion could be that they weren't human! Since then, Sonya had mysteriously disappeared, leaving him as the only one who could warn the authorities.

"They'd better believe me.... Still, if they don't, the visual record of my discovery can be extracted from my cloned memory patterns within this holocube I'm carrying. They've got to believe that!"

Reaching his apartment block, movement from the top of the building opposite caught his eye. As he turned around to get a better look, a pulse of laser light caught him square in the centre of his back, sending him sprawling across the sidewalk. Almost immediately, the silence was broken by a whining roar. A sleek shuttle hovered overhead. Its landing thrusters blew clouds of water vapour and trash into the air all around as it sat down beside him. Two dark suited figures got out and with their eyes scanning the surrounding buildings, quickly approached the unconscious Conrad.

"Get him into the shuttle fast!" rasped one of his captors, "I'll contact Central Command."

He brought a walkie talkie up to his mouth.

"Number Seven here. Subject acquired, we're bringing him in."

Semi-conscious and totally paralysed, the only thing Conrad could do was listen to the voices of his kidnappers coming from the front of the shuttle.

"I don't see why they bother with all that memory erasure business." Came a voice. "Why don't they just have us kill him and be done with it?"

After a short pause another voice responded.

"Insurance... We'll place one of our agents in his job with orders to gather as much information as possible. If for any reason, the operative is threatened with discovery, we can extract him and send this one back minus his memory. Everyone will think he's gone ga-ga ...leaving us undiscovered."

"Ah...I see, but where..."

Suddenly a third voice blasted over their conversation.

#### "SHUTTLE HQ782, THIS IS TITAN FLIGHT CONTROL, STAND BY TO RECEIVE RE-ENTRY COORDINATES"

"TITAN!!" The thought almost burst out of Conrad's skull. "I know I've been out for a while but not for that long!..."

Squirming, fighting against his bonds, he could feel what little strength he had left slowly slipping away.

"Got to remember to escape, escape, escape, escape."

The shock of his position was too much for Conrad, a wave of unconsciousness swept over him.

Light, Blinding light. Conrad staggered to his feet. Grazes and cuts on his wrists and ankles burned painfully.

"Can't remember., where am I..., who am I..., what's going on?"

Before Conrad realised what he was doing, he was running down a long corridor gun in hand.

"Got to get away!" the thought kept repeating itself over and over in his head.

Alarms suddenly broke the silence.

#### "ATTENTION, ATTENTION... DANGEROUS PATIENT ATTEMPTING TO ESCAPE... SECURE ALL EXITS... SECURITY TEAMS TO LEVEL 3.... ATTEN"

Conrad stopped dead in his tracks. Confused and scared, not knowing which way to turn he stood transfixed.

#### PTOOM!!

A laser blast striking the wall nearby shook him back to reality. Two guards were closing in on him.

"This is Security Team 2, Patient near entrance to main hangar area. Close Security Door, Level 3."

With no time to think, Conrad hurled himself through the closing doorway. Scrambling to his feet, he spotted a Hover Bike.

"Open the door! Open the door!" Both guards yelled into their intercoms, watching Conrad climb aboard the bike.

"Stand back!" Three blasts from one guard's laser gun and a shoulder charge from both of them shattered the door.

Conrad had already cleared the hangar by the time the guards had brought their guns to bear. A frustrated guard called in the news.

"The patient has escaped on a stolen Hover Bike, continuing to pursue in a shuttle."

Skipping the tree tops, the shuttle and the hover bike were locked in an aerobatic cat and mouse game. The more agile hover bike ducking and dodging laser blasts from the larger, but slightly faster, shuttle that was slowly closing in.

"5 more seconds and I've got him!" The determined guard muttered as he began to match Conrad's manoeuvres with the targeting cross-hair on his heads-up-display.

Two pulses narrowly missed but the third one hit its target. A plume of sparks and white hot gas exploded out of the back of the bike marking the end of Conrad's bid for freedom. Rocking violently the bike spiralled downward out of control. Conrad plunged through the jungle canopy and with the ground rushing up towards him, blacked out. The shuttle circled over the crash sight once. Satisfied that there was nothing left to salvage, the smug guards returned to their base. Unknown to them, Conrad was still alive lying in the undergrowth.

As the sound of the shuttle's engines died away into the distance, Conrad stirred. Moving his arm to try to get to his feet he knocked what looked to him like a small plastic box over a ledge. Standing up he walked over to the ledge and looked around. Vegetation covered everything, huge trees draped in vines, rocks and boulders overgrown with mosses and grass. He could clearly see the box about 10 metres below, a red light on the side of it blinking steadily.

"Might as well go fetch it." Conrad thought "I suppose it could contain something useful."

He thought he was safe now. However, we know different and it's up to you to make sure Conrad gets to know.

### LOADING INSTRUCTIONS

#### COMMODORE AMIGA

#### RUNNING FROM FLOPPY DISK

When the computer is switched off, insert **Flashback disk 1**, then turn the machine on. After a few seconds the program will start running automatically.

It will be necessary to change disks during the running of Flashback, please follow on-screen instructions.

#### INSTALLATION TO HARD DISK

Insert Disk 1, double-click on the install icon and follow prompts

#### RUNNING FROM HARD DISK

Open the Flashback drawer, and double click on the Flashback icon.

In a few seconds the program will start running automatically.

#### MEMORY DIFFICULTIES

Flashback will only run on machines with at least 1 Mb of memory. Certain systems (Amiga 600 for example) have operating systems that take up a lot of memory, leaving little room for any program.

If you come across this problem, disconnect any peripherals: external drive, printer, hard disk etc.

**AMIGA 600/1200** owners should press both mouse buttons simultaneously at start up, to recover memory. From the menu displayed, select 'Advanced Options...', then deactivate all peripherals, except drive **DF0:**, by clicking on the buttons marked '**ENABLED**'.

- If the game will not start:  
the memory may be fragmented: Switch off and restart the game.
- If the game starts up correctly but hangs:  
Try disconnecting all your peripherals (external drive, printer, etc...)

#### CONTROLS

Flashback can be controlled by using the keyboard, single button joystick, a mouse, 2 button pad, or \*4 button pad.

(\*with dongle.)

The Keyboard controls are as follows:

**CURSOR UP - UP**  
**CURSOR DOWN - DOWN**  
**CURSOR LEFT - LEFT**  
**CURSOR RIGHT - RIGHT**

These controls are used for:

- Moving the Conrad during the game.
- Selecting an object from the inventory.
- Moving the cursor through the menus.

**SHIFT-ACTION button**, used to run, jump, pick up an object, etc.

**ENTER - USE button**, used for selecting an object from the inventory.

**SPACE - ARM button**, used for drawing and holstering the gun.

**F1 - INVENTORY**

**ESC** - Cut short animation sequences.

**SHIFT+ENTER+SPACE+F1** - Quit to Main Menu.

**F10** - Show full screen.

**F9** - Zoom x2

**F8** - Zoom x4 (in zoom mode the window may be moved in any direction using the mouse.)

**CTRL** and **G** - Switch automatic zoom mode on/off. The default is off.

**CTRL** and **C** - Switch in game cinematic sequences on/off. If Flashback is running from floppy disk then the default is off. The default is on if run from the hard disk.

#### USING JOYSTICKS

##### Single Button Joystick:

Select joystick from the option menu or, while in the game, by pressing the keys **CTRL** and **1**.

Button acts as the **ACTION button** during the game.

##### Double Click Single Button Joystick:

Select joystick from the option menu, in the game, by pressing **CTRL** and **2**.

Button acts as the **ACTION button**. Pressing the button twice in quick succession acts as the **ARM button**, (draws the pistol or puts it back in its holster). **ENTER** on the keyboard acts as the **USE button**.

**Two Button Joystick** (unmodified Mega Drive type):

Select joystick from Option menu or, while in the game, by pressing **CTRL** and **3**.

Button **B** acts as the **ACTION button**. Button **C** acts as the **ARM button**, (draws the pistol or puts it back in its holster).

**ENTER** on the keyboard acts as the **USE button**.

#### CHANGES

Please refer to the **READ-ME** file on disk, for any additional information.

#### PC AND COMPATIBLES:

##### INSTALLATION TO HARD DISK

To install Flashback onto your hard disk, insert **Flashback disk 1** into your floppy drive and type:

**A: (or B:) INSTALL**

Please follow the on-screen prompts. Once installed, to change configuration re-run the install program.

##### RUNNING FROM HARD DISK

From the command line, change into your Flashback directory and type: **FB**

In a few seconds the program will start running automatically.

#### CONTROLS

Flashback can be controlled by using either the keyboard, a 2 button joystick or a 4 button Gravis GamePad™.

The Keyboard controls are as follows:

**CURSOR UP - UP**  
**CURSOR DOWN - DOWN**  
**CURSOR LEFT - LEFT**  
**CURSOR RIGHT - RIGHT**

These controls are used for:

- Moving the Conrad during the game.
- Selecting an object from the inventory.
- Moving the cursor through the menus.

**LEFT** or **RIGHT SHIFT - ACTION button**, used to run, jump, pick up an object, etc.

**RETURN - USE button**, used for selecting an object selected from the inventory.

**SPACE BAR - ARM button**, used for drawing and holstering the gun.

**TAB** or **BACKSPACE** - **INVENTORY**/cut short animation sequences.

**J key** - Re-calibrate joystick.

Pressing the **ESC** key during the game will display the following 'POP-UP' menu:

**RESUME GAME** - Restart from where you left off

**SOUND FX ON/OFF** - Sound effects on/off

**MUSIC ON/OFF** - Music on/off

**JOYSTICK ON/OFF** - Select joystick or keyboard

**ZOOM ON/OFF/AUTO**

**ABORT GAME** - To continue screen

#### USING JOYSTICKS

##### 2 Button Joysticks:

1st button - **ACTION button**

2nd button - **ARM button**

**RETURN** on keyboard - **USE button**

##### Gravis 4 Button GamePad™:

**GREEN** - **INVENTORY**

- cut short cinematic sequences

**RED** - **ACTION button**

**YELLOW** - **USE button**

**BLUE** - **ARM button**

#### CHANGES

Please refer to the **READ.ME** file on disk 1, for any additional information.

### YOUR QUEST STARTS HERE

You play the part of Conrad Hart, controlling his every move through the 6 levels of the game. During your quest, you will come across many different friends and foes whom you may wish to help or vanquish using your gun. You will have to complete many challenges in order to restore your lost memory. Each level features its own unique graphics and hazards, linked by cinematic animation sequences.

#### GETTING STARTED

After the title screen is displayed, an animation sequence explaining the story so far is displayed. If you have seen this sequence before, you may press the **ACTION button** to jump to the Main Menu.

#### MAIN MENU

To select an option, use **UP/DOWN**, and press the **ACTION button** to select it.

- **START**: Start a new game.

- **PASSWORD**: Allows you to enter a Password, and re-start the game from the beginning of the level that Password corresponds to. It will also restore the difficulty level. To enter the Password, type it in using the keyboard. If the Password is incorrect, you will return to the Main Menu. At the start of each level, a new Password will be displayed in the centre at the top of the screen. **N.B.** You should make a note of the Password displayed, as this will save you having to start the game from Level 1 every time you play Flashback.

- **SKILL** (PC version only): Allows you to choose the game difficulty (easy, normal or expert).

- **OPTIONS** (Amiga version only): To select an option, use **UP/DOWN** to move the highlight, and press **LEFT/RIGHT** to change the setting. The options are as follows:

**Level**: Allows you to choose the game difficulty (easy, normal or expert)

**Joystick Type**: Allows you to select the joystick type (3 possible choices).

**Sound Test**: Allows you to hear the game music, press the **ACTION button** to listen to the selected track.

**Exit**: Return to the main menu.

- **DEMO (PC)** - Plays demo of game

- **INFO (PC)** - Displays keyboard and joystick controls

- **QUIT (PC)** or **Esc** key - Quit to DOS

#### PLAYING THE GAME

On the screen you will see Conrad, his movements are varied and some of them complex. Please refer to the section

**Moving the Character** later in this manual for all available moves.

#### INTERACTING WITH YOUR SURROUNDINGS

As you move through the level, you will come across many people and objects. Each time you come across one, the name and an icon will be displayed at the top left of the screen. The icon will explain which way you can interact with the object. Pressing the **ACTION button** performs the action indicated by the icon. The various icons are as follows:

**TAKE**: Pick up an object (stone, key, etc) and place it in your Inventory.

**LOOK**: Examine an object or a notice.

**RECHARGE**: Recharge your shield or cartridge.

**TALK**: Talk to a person.

**ACTIVATE**: Operates doors, lifts, etc.

**USE**: Allows you to use the selected object from your Inventory (e.g. insert a keycard into a cardlock). It may also be used to give items to other people.

Press the **ACTION button** to carry out the action indicated by the icon. **N.B.** Some actions (recharge and use) need an object selected from the Inventory.

#### INVENTORY

Press the **INVENTORY** button to Open and Close the Inventory. At the start of the game, there are already several objects listed. As you 'Take' further objects on your journey through each level, they will be added to your Inventory. At the end of each level, any unnecessary objects will be discarded. You may be given extra objects to help you complete the next level.

Once you have opened the Inventory, use **LEFT/RIGHT** to move the selector. If other objects have been stored, an arrow will be displayed. You may move to the extra lines by pressing **UP** or **DOWN**. To select an object, highlight it and exit the Inventory by pressing the **INVENTORY** button. That object will now be active and will be displayed in the top right hand corner of the screen. If the active object is given away, the previously selected object becomes active again.

Whilst in the Inventory, press the **ACTION button** to display the current score and difficulty level.

#### OBJECT LIST

Here are some of the objects that you may find in the course of the adventure.

**GUN**: Your main weapon.

**HOLOCUBE**: Contains important information.

**FORCEFIELD**: Creates an energy barrier which stops enemy shots.

**STONE**: Can be thrown or placed.

**CREDITS**: Money.

**MAGNETIC CARTRIDGE**: Creates an energy source when recharged and placed in the corresponding generator.

**MECHANICAL MOUSE**: Crawls along the ground setting off pressure pads and cameras.

**EXPLODING MOUSE**: Similar to the Mechanical Mouse, but explodes at the slightest touch. May be picked up when not moving.

**ID CARD**: Identity card. Some may be used as keys.

**TELEPORT RECEIVER**: Allows Conrad to teleport to where the receiver is placed - works only in conjunction with the Teleport Remote Control. This object may be thrown or placed.

**TELEPORT REMOTE CONTROL**: Works only with the Teleport Receiver and allows Conrad to be teleported to where the receiver is. You can retrieve the receiver automatically by putting the remote control down.

#### MISCELLANEOUS DEVICES

Either activated by the **ACTION button** or when used with certain objects.

**TELEPORT**: Transports Conrad to a place that is inaccessible on foot.

**ENERGY GENERATOR**: Allows the shield or magnetic cartridge to be recharged.

**SWITCH**: Opens a door or calls a lift

**CAMERA**: May open or close a door, call a lift, etc. It also aims automatic fire from the laser cannon.

**PRESSURE PAD**: May open or close a door, call a lift and may also set off an alarm.

**CARD LOCK**: Opens a door, when an ID Card is inserted.

**KEY LOCK**: Opens doors or trap-doors, when a key is inserted.

**SAVE**: Memorises Conrad's exact position in the game. The memorised position will be erased if you switch off the machine.

#### HAZARDS

During the game, Conrad will come across various kinds of enemy and killer objects. The enemy may be destroyed using his gun. However killer objects cannot be destroyed by using the gun.

If Conrad is hit, one shield will be destroyed. If the enemy is hit, it will destroy them. The objects are as follows:

**LAND MINE:** Explodes when another object passes over or near it. It is possible to jump over these.

**FALLING MINE:** If any object passes beneath one of these mines, it will cause it to fall, exploding on contact with the ground, Conrad, etc.

**LASER CANON:** Activated by a camera or pressure pad. **SHIELD**

Conrad is armed with a shield with four resistance layers at the start of the game. Each time he is hit, his shield loses a layer. If Conrad is hit and there are no remaining protective layers left, the blow will be fatal. Placing the shield in an energy generator will completely recharge the shield.

In this dangerous world, there are a number of situations which may result in instant death, here are some of them:

**DISINTEGRATOR:** Contact will cause immediate disintegration.

**ELECTRIFIED GROUND:** Conrad will die immediately if he steps on to this.

**FALL:** A fall of two or more floors will prove fatal. It is possible to stop Conrad falling to his death, if he is lucky enough to catch a side wall.

## FLASHBACK SZENARIO

Wir schreiben das Jahr 2142. Conrad Hart, Agent des Büros für Galaktische Untersuchungen befindet sich in großer Gefahr.

"Ich muß ihnen immer einen Schritt voraus sein, sonst machen die Hackfleisch aus mir!"

Auf dem Weg zurück zu seinem Apartment hielt er sich dicht an den Außenmauern der Gebäude, aufmerksam seine Umgebung beobachtend.

"Ich muß versuchen, Sonya zu erreichen - wo auch immer sie jetzt ist. Und dann ins Hauptquartier. Der einzige sichere Platz..."

Während sie ihr neuestes Gerät, den Molekulardichte-Analysator testeten, machten Conrad und seine Freundin eine ungewöhnliche Entdeckung. Einige Individuen zeigten eine so hohe molekulare Dichte, daß nur eine Erklärung logisch erschien: Das sind keine Menschen! Seit dieser Entdeckung war Sonya verschwunden. Nur er allein konnte die Regierung warnen.

"Es wäre besser, sie würden mir glauben ... und wenn nicht, dann können sie aus meinem Holowürfel die visuellen Aufnahmen meines Gedächtnis-Clones abrufen. Das müssen sie mir einfach glauben!"

An seinem Wohnblock angekommen, bemerkte Conrad eine Bewegung auf dem Dach gegenüber. Er wollte sich gerade herumdrehen, da traf ihn auch schon ein Laserstrahl mit voller Wucht in den Rücken und schleuderte ihn quer über den Gehsteig. Fast gleichzeitig wurde die Stille durch ein heulendes Geräusch unterbrochen. Ein Raumgleiter setzte neben ihm zur Landung an und wirbelte dabei Staub und große Mengen vaporisierten Wasserdampf in die Luft. Zwei Gestalten in dunkeln Overall stiegen aus dem Fahrzeug, scannten sorgfältig die umliegenden Gebäude mit ihren Augen ab und erreichten dann schnell den bewußtlosen Conrad.

"Los, rein in den Gleiter mit ihm - schnell!" bellte einer seiner Kidnapper, "Ich gebe dem Zentralkommando Er kramte einen Kommunikator hervor: "Hier Nummer 7. Wir haben das Subjekt und bringen ihn rein. Ende."

Halb bewußtlos und bewegungsunfähig konnte Conrad nichts weiter tun, als den Stimmen der beiden Kidnapper aus dem vorderen Teil des Gleiters zuzuhören.

"Ich habe keine Ahnung, warum die soviel Aufhebens um diese Gehirnwäsche-Geschichte machen", sagte eine Stimme. "Warum lassen sie uns ihn nicht einfach beseitigen und fertig?"

### END OF GAME

If Conrad dies, the game is over, and the continuation screen will be displayed. If you decide to continue, press the button indicated on screen, and you will re-start the game from the last saved point or the beginning of the last level. If you do not wish to continue, pressing the **ACTION button** will decrease the counter faster.

### HINTS AND TIPS

- Before starting your quest, pick up the holocube and read the information. You may not travel far without it.
- Souch information from people you talk to, it may help you.
- Search the screen for objects which may not be obvious at first glance.
- Keep an eye on your shield, you may be closer to death than you think.
- Save the game regularly.
- Spend time mastering the controls.

Nach einer kurzen Pause antwortete die andere Stimme.

"Ist 'ne Sicherheitsfrage ... wir schicken einen unserer Agenten an seinen Platz, um so viele Informationen wie möglich zu bekommen. Sollte unserem Agenten die Enttarnung drohen, holen wir ihn zurück und schicken den da wieder runter - ohne sein Gedächtnis, natürlich. Jeder würde denken er hätte 'n Dachschaten - und wir bleiben unentdeckt."

"Ach so ... aber, wo..."

Plötzlich unterbrach eine dritte Stimme die Unterhaltung.

**"GLEITER HQ782. HIER IST TITAN FLUGKONTROLLE. BLEIBEN SIE AUF DIESER FREQUENZ. SIE ERHALTEN GLEICH IHRE WIEDEREINTRITTS-KOORDINATEN."**

"Titan!" schoß es durch Conrad durch den Kopf. "Ich weiß, ich war weg für eine Weile, aber nicht so lange!..." Das bißchen Kraft, das er noch hatte, schwand sofort, als er versuchte seine Fesseln zu lösen.

"Ich muß fliehen, fliehen, fliehen, fliehen, flieh..."

Die Erkenntnis seiner Lage war einfach zuviel für Conrad; eine Welle der Bewußtlosigkeit schwappte über ihn. Licht! Gleißendes Licht. Conrad rappelte sich taumelnd hoch. Die Schnitte, die die Fesseln an seinen Gelenken hinterlassen hatten, brannten, schmerzten unbarmherzig.

"Ich kann mich nicht erinnern ... wer bin ich? ... wo bin ich? ... was ist hier eigentlich los?"

Bevor Conrad richtig realisierte, was er tat, rannte er auch schon mit einer Waffe in der Hand einen Korridor entlang.

"Ich muß hier raus!", dachte er, es immer und immer wieder für sich im Kopf wiederholend. Plötzlich durchbrach ein Alarm die Stille.

**"ACHTUNG, ACHTUNG... EIN GEFÄHRLICHER PATIENT VERSUCHT ZU FLIEHEN... ALLE AUSGÄNGE SICHERN... SICHERHEITSPOSTEN ZUM LEVEL 3... ACHTUNG, ACHTUNG..."**

Conrad blieb stehen. Zur Salzsäule erstarrt stand er da, verwirrt und unsicher, welchen Weg er nehmen sollte.

**PFIIUU!**

Ein Laserstrahl schlug neben ihm in die Wand und brachte ihn in die Realität zurück. Zwei Wachen arbeiteten sich zu ihm vor.

"Hier Sicherheitsteam 2, der Patient befindet sich in der Nähe des Eingangs zum Haupt-Hangar. Sicherheitstür Level 3 schließen."

Ohne darüber nachzudenken, warf sich Conrad durch die sich schließende Tür. Als er wieder auf die Füße kam, sah er das Raum-Motorrad.

"Macht die Tür auf! Macht die Tür auf!" riefen die beiden Wachen in ihren Kommunikator, während sie Conrad das Motorrad besteigen sahen.

Die frustrierten Männer gaben die Nachricht durch. "Der Patient ist in einem gestohlenen Raum-Motorrad entkommen, nehmen die Verfolgung mit einem Gleiter auf." Knapp über den Baumwipfeln spielten ein Gleiter und ein Raum-Motorrad Katz und Maus miteinander. Das Motorrad war beweglicher und tauchte immer wieder unter den Laserschüssen des schwerfälligeren, aber etwas schnelleren Gleiters weg, der langsam immer näher kam.

"Noch fünf Sekunden, dann hab' ich ihn!" Der Wachmann war zu allem entschlossen. Er hatte Conrads Manöver jetzt genau im Zielkreuz auf seinem Kopfschirm.

Zwei Feuerstöße verfehlten Conrad, doch der dritte traf sein Ziel. Eine Fontaine aus Metallsplintern und heißem Gas schoß aus den Hinterteil des Gefährts, als Conrads Traum von Freiheit ein schnelles Ende fand. Das Raum-Motorrad bockte, trudelte hinab und geriet außer Kontrolle. Conrad tauchte durch die Baumkronen in den Dschungel. Der Boden kam rasend schnell auf ihn zu und dann - Schwärze.

Der Gleiter drehte eine Runde über der Absturzstelle. Befriedigt, daß nichts mehr zu retten war, flogen die Wachen zu ihrer Basis zurück. Was sie nicht wußten: Conrad lebte noch.

Nachdem der Lärm der Gleiter-Triebwerke in der Ferne verebbte, rührte sich Conrad. Er bewegte seinen Arm und schubste dabei etwas über einen Felsvorsprung, das wie ein kleines Plastik-Kästchen aussah. Er stand auf und sah über den Rand des Felsvorsprungs. Die Vegetation begrub alles unter sich, riesige Bäume mit Lianen umrankt, Felsen und Steine mit Moosen und Gräsern bedeckt. Er konnte den Kasten ca. 10 Meter weiter unten deutlich sehen. Ein rotes Licht an der Seite des Kastens blinkte. "Ich kann es genausogut holen", dachte Conrad. "Wer weiß, wozu es gut ist."

Er dachte, daß er jetzt sicher war. Nun, wir wissen es besser, und es liegt allein an Ihnen sicherzustellen, daß Conrad es auch erfährt...

### LADEANWEISUNGEN

#### COMMODORE AMIGA

#### SPIELSTART VON DISKETTE

Legen Sie die **Flashback Diskette 1** in das Laufwerk des ausgeschalteten Geräts. Dann schalten Sie den Computer an. Nach ein paar Sekunden wird das Programm automatisch geladen und gestartet.

Es ist erforderlich, während des Spiels die Disketten zu wechseln. Bitte folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

#### INSTALLIERUNG AUF FESTPLATTE

Legen Sie Diskette 1 ein, doppelklicken Sie das Installations-symbol, und folgen Sie den Eingabeaufforderungen.

#### SPIELSTART VON FESTPLATTE

Öffnen Sie die Flashback-Schublade, und doppelklicken Sie das Flashback-Symbol.

Nach ein paar Sekunden wird das Programm automatisch geladen und gestartet.

#### SPEICHERPLATZ-PROBLEME

Flashback läuft nur auf Amigas mit mindestens **1 MB** Speicher.

Bestimmte Systeme (z.B. Amiga 600) arbeiten mit Betriebssystemen, die einen größeren Teil des Speicherplatzes für sich beanspruchen und nur wenig Platz für Programme belassen.

Sollten Sie dieses Problem haben, entfernen Sie bitte alle Peripherie-Geräte, z.B. Zweitlaufwerk, Drucker, Festplatte usw.

**AMIGA 600/1200:** Drücken Sie während des Programmstarts beide Maustasten, um Speicherplatz zu reservieren. Aus dem Menü, das nun erscheint, wählen Sie bitte "Advanced Options...", deaktivieren Sie dann alle Peripherie-Geräte mit Ausnahme des Laufwerks **DF0:**, indem Sie auf die vorgegebenen **ENABLED**-Schalter klicken.

• Wenn das Programm nicht startet:

- Der Speicher ist unter Umständen fragmentiert. Schalten Sie das Gerät aus und beginnen Sie von vorn.
- Wenn das Programm korrekt startet, sich dann aber aufhängt: Entfernen Sie alle Peripherie-Geräte (z.B. Zweitlaufwerk, Drucker usw...)

### SPIELKONTROLLEN

Flashback kann mit der Tastatur, einem Joystick mit einem Feuerknopf bzw. einem Mega-Drive-Pad gesteuert werden. Steuern Sie mit der Tastatur wir folgt:

**PFEILTASTE HOCH - nach oben**  
**PFEILTASTE RUNTER - nach unten**  
**PFEILTASTE LINKS - nach links**  
**PFEILTASTE RECHTS - nach rechts**

Diese Tasten werden für folgende Steuerung benötigt:

- Conrad während des Spiels bewegen
- Ein Objekt aus dem Inventar auswählen
- Mit dem Cursor durch die Menüs gehen

**SHIFT-Taste = Aktions-Taste**, wird benutzt um zu rennen, springen, ein Objekt aufzuheben usw.

**ENTER-Taste = Benutzen-Taste**, hiermit wird ein Objekt aus dem Inventar zur Nutzung ausgewählt.

**LEERTASTE = Bewaffnen-Taste**, hiermit wird die Waffe gezogen bzw. wieder weggesteckt.

**F1 = Inventar**

**ESC = Abschneiden der kurzen Animationssequenzen**

**SHIFT+ENTER+LEERTASTE+F1 = Zurück zum Hauptmenü**

**F10 = Kompletten Bildschirm zeigen**

**F9 = Zweifach-Zoom**

**F8 = Vierfach-Zoom** (im Zoom-Modus kann der Bildschirmausschnitt mit der Maus in jede gewünschte Richtung verschoben werden)

**CTRL+G = Automatischen Zoom-Modus an- bzw. ausschalten.** Gesetzt ist "aus".

**CTRL+C = Kinoartige Sequenzen an- bzw. ausschalten.** Ges ist "aus", wenn von Diskette gespielt wird. Bei Spiel von Festplatte ist die Vorgabe für diese Option eingeschaltet.

**STEUERUNG MIT DEM JOYSTICK**

**Joystick mit einem Feuerknopf:**

Wählen Sie Joystick aus dem Optionen-Menü, oder drücken Sie im Spiel die Tasten **Ctrl + 1**.

Der Feuerknopf ist dann als **AKTIONSTaste** konfiguriert.

**Joystick mit einem Feuerknopf und Doppelklick-Möglichkeit:**

Wählen Sie Joystick aus dem Optionen-Menü, oder drücken Sie im Spiel die Tasten **Ctrl + 2**.

Der Feuerknopf ist als **AKTIONSTaste** konfiguriert. Wenn Sie den Feuerknopf schnell zweimal hintereinander drücken, dann zieht Conrad seine Pistole oder steckt sie wieder weg. Die **ENTER-Taste** verbleibt als **"Benutzen"-Taste**.

### ÄNDERUNGEN

Bitte lassen Sie hierzu das **READ-ME-File** auf Diskette 1.

## PC UND KOMPATIBLE

### INSTALLIERUNG AUF FESTPLATTE

Um Flashback auf der Festplatte zu installieren, legen Sie bitte **Diskette 1** in das Laufwerk und tippen:

**A: (oder B:)**

#### INSTALL

(Sollten Sie die Installation von Laufwerk B aus wünschen, tippen Sie einfach B: anstelle von A:)

Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um die einmal gewählte Konfiguration zu ändern, müssen Sie das Programm neu installieren.

### SPIELSTART VON FESTPLATTE

Geben Sie in der Befehlszeile Ihr Flashback-Verzeichnis ein und dann **FB**.

Nach ein paar Sekunden wird das Programm automatisch gestartet.

### SPIELKONTROLLEN

Flashback kann mit der Tastatur, einem Joystick mit zwei Feuerknöpfen bzw. einem Gravis-Game-Pad™ mit 4 Knöpfen gesteuert werden.

Steuern Sie mit der Tastatur wie folgt:

**PFEILTASTE HOCH** - nach oben  
**PFEILTASTE RUNTER** - nach unten  
**PFEILTASTE LINKS** - nach links  
**PFEILTASTE RECHTS** - nach rechts

Diese Tasten werden für folgende Steuerung benötigt:

- Conrad während des Spiels bewegen
- Ein Objekt aus dem Inventar auswählen
- Mit dem Cursor durch die Menüs gehen

**LINKE oder RECHTE SHIFT-Taste = Aktions-Taste**, wird benutzt um zu rennen, springen, ein Objekt aufzuheben usw.

**RETURN-Taste = Benutzen-Taste**, hiermit wird ein Objekt aus dem Inventar zur Nutzung ausgewählt.

**LEERTASTE = Bewaffnen-Taste**, hiermit wird die Waffe gezogen bzw. wieder weggesteckt.

**TAB oder BACKSPACE = Inventar** bzw. Abschneiden der kurzen Animationssequenzen

**J-Taste** – Joystick kalibrieren

Mit der **ESC-Taste** erhalten Sie das folgende POP-UP-Menü:

**RESUME GAME** - Neustart vom jeweiligen

Anfangspunkt

**SOUND FX ON/OFF** - Soundeffekte an bzw. aus

**MUSIC ON/OFF** - Musik an bzw. aus

**JOYSTICK ON/OFF** - Joystick-Steuerung an bzw. aus

**ZOOM ON/OFF AUTO** - Automatischer Zoom an bzw. aus

**ABORT GAME** - Beenden und zum Continue-Bildschirm gehen

### STEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

**Joystick mit zwei Feuerknöpfen:**

1. Knopf - **Aktions-Knopf**

2. Knopf - **Bewaffnen-Knopf**

RETURN/ENTER-Taste - **Benutzen-Taste**

Gravis-Game-Pad™ mit 4 Knöpfen:

**GRÜN - INVENTAR**

- Abschneiden der kurzen Animationssequenzen

**ROT - Aktions-Knopf**

**GELB - Benutzen-Knopf**

**BLAU - Bewaffnen-Knopf**

### ÄNDERUNGEN

Bitte lesen Sie hierzu das READ.ME-File auf Diskette 1.

## IHRE AUFGABE

Sie übernehmen den Part des Conrad B. Hart und kontrollieren jeden seiner Schritte während der Level im Spiel. Sie werden auf viele verschiedene Freunde und Gegner treffen, die Ihnen helfen oder Sie behindern werden. Sie werden einige brenzlige Situationen überstehen müssen, um Ihr verlorenes Gedächtnis wiederzuerlangen. Jeder Level hat seine eigenen einzigartigen Grafiken und Hindernisse, die mit Hilfe filmischer Animationssequenzen miteinander verbunden werden.

### SPIELBEGINN

Auf dem Titelschirm wird die Eröffnungs-Animation gezeigt, in der die Hintergrundgeschichte dargestellt ist. Wenn Sie diese schon kennen, können Sie durch Drücken der **Aktions-Taste** sofort in das Hauptmenü gelangen.

### HAUPTMENÜ

Um eine Option auszuwählen, gehen Sie mit den Pfeiltasten rauf bzw. runter auf die gewünschte Option und bestätigen diese mit dem **Aktions-Knopf**.

- **START**: Ein neues Spiel beginnen.

- **PASSWORT**: Durch Eingabe des entsprechenden Passworts können Sie ein Spiel in dem Level beginnen, den Sie zuletzt erreicht haben. Ebenfalls wird die Schwierigkeitsstufe wiederhergestellt. Um ein Passwort einzugeben, tippen Sie es bitte über die Tastatur ein. Sollte das Passwort nicht korrekt eingegeben worden sein, gelangen Sie zurück in das Hauptmenü. Bei Beginn eines jeden Levels wird das neue Passwort in der Mitte am oberen Rand des Bildschirms ausgegeben. Bitte notieren Sie sich dieses Passwort, da Sie damit nach einem Neustart im zuletzt gespielten Level von Flashback weiterspielen können.

- **SKILL** (nur PC-Version): Hier können Sie zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen: einfach, normal, schwierig.

- **OPTIONEN** (nur Amiga-Version): Um eine Option auszuwählen, benutzen Sie die Pfeiltasten rauf bzw. runter, und mit den Tasten Pfeil nach links bzw. nach rechts verändern Sie entsprechend die Einstellungen.

**LEVEL**: Hier können Sie zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen: einfach, normal, professionell.

**JOYSTICK**: -Typ: Sie können den Joystick-Typ wählen (es gibt drei verschiedene Möglichkeiten).

**MUSIK-TEST**: Hören Sie sich hiermit die Spiel-Musik an.

Drücken Sie den Aktions-Knopf, um das ausgewählte Musikstück zu hören.

**AUSGANG**: Zurück zum Hauptmenü.

- **DEMO (PC)** - Zeigt ein Demo von Flashback

- **INFO (PC)** - Zeigt Tastatur- und Joystickbelegung

- **QUIT (PC)** oder **ESC-Taste** - Zurück zu DOS

### INTERAKTION

Während Sie sich in einem Level befinden, kommen Sie mit verschiedenen Charakteren und verschiedenen Gegenständen in Kontakt. Dann wird jedesmal der Name der Person/des Gegenstandes und ein Icon am oberen linken Bildschirmrand gezeigt. Das Icon gibt an, was Sie mit dem Gegenstand/der Person machen können. Drücken Sie die **Aktions-Taste**, um genau die Aktion durchzuführen, die das Icon anzeigt. Folgende Icons stehen zur Verfügung:

**TAKE/NEHMEN**: Einen Gegenstand (Stein, Schlüssel etc.) aufnehmen und im Inventar platzieren

**LOOK/SCHAUEN**: Ein Objekt oder eine Notiz betrachten

**RECHARGE/AUFLADEN**: Schild oder Cartridge aufladen

**TALK/SPRECHEN**: Mit einer Person reden

**ACTIVATE/AKTIVIEREN**: Türen oder Lifte etc. bewegen

**USE/BENUTZEN**: Hiermit können Sie ein aus dem Inventar

ausgewähltes Objekt benutzen (z.B. einen Schlüssel in das

entsprechenden Schloß stecken). Sie können hiermit ebenfalls

Gegenstände an andere Personen übergeben.

Drücken Sie den **Aktions-Knopf**, um die Aktion durchzuführen, die durch das Icon angezeigt wird. Einige Aktionen können nur ausgeführt werden, wenn zuvor der entsprechende Gegenstand aus dem Inventar ausgewählt wird.

### DAS INVENTAR

Drücken Sie die Taste für das **Inventar**, um es zu öffnen bzw. wieder zu schließen. Zu Beginn des Spieles besitzen Sie bereits einige Gegenstände. Wenn Sie weitere Gegenstände im Laufe des Spiels aufnehmen, werden diese in das Inventar gepackt. Am Ende jedes Levels werden die Objekte aus dem Inventar gelöscht, die "unnötig" sind. Zum Teil werden andere Gegenstände hinzugefügt, die zur Lösung des jeweiligen Levels erforderlich sind.

Nachdem Sie das Inventar geöffnet haben, benutzen Sie die Tasten für **LINKS/RECHTS** (bzw. Joystick links/rechts), um ein Objekt auszuwählen. Mit Tasten bzw. Joystick **RAUF** und **RUNTER** können Sie zwischen mehreren "Zeilen" mit Gegenständen springen. Um einen Gegenstand auszuwählen, führen Sie den Cursor auf den Gegenstand. Er ist dann aktiviert. Verlassen Sie nun das **Inventar** und drücken Sie die **Aktions-Taste**, um eine entsprechende Aktion durchzuführen. Sollten der Gegenstand weggegeben werden, so wird anschließend der zuvor benutzte Gegenstand wieder aktiviert.

Während Sie sich im Inventar befinden, können Sie mit der **Aktions-Taste** eine Aufstellung Ihrer Scorepunkte sowie die aktuelle Schwierigkeitsstufe sehen.

### OBJEKT-LISTE

Dies sind einige der Objekte, die Sie während des Spiels finden können:

**PISTOLE**: Ihre Waffe.

**HOLOWÜRFEL**: Enthält wichtige Informationen.

**KRAFTFELD**: Energiebarriere, die feindliche Schüsse abstößt.

**STEIN**: Kann geworfen oder hingelegt werden.

**CREDITS**: Geld.

**MAGNET-CARTRIDGE**: Energiequelle, die in entsprechenden Generatoren aufgeladen werden muß.

**MECHANISCHE MAUS**: Bewegt sich auf dem Boden und löst Druckschalter aus.

**EXPLOSIV-MAUS**: Hat die gleichen Funktionen wie die Mechanische Maus, explodiert aber bei der kleinsten Berührung.

**ID-KARTE**: Kennkarte. Manche können als Schlüssel benutzt werden.

**TELEPORT-EMPFÄNGER**: Kann eine bestimmte Stelle geworfen oder gelegt werden. Wird zusammen mit der Fernsteuerung eingesetzt und erlaubt es, zur Position des Empfängers zu teleportieren.

**FERNSTEUERUNG (TELEPORTER)**: Wird zusammen mit dem Empfänger eingesetzt und erlaubt es, zur Position des Empfängers zu teleportieren. Um den Empfänger zurückzubekommen, legen Sie die Fernsteuerung auf den Boden.

### VERSCHIEDENE HILFSMITTEL

**TELEPORTER**: Die einzige Möglichkeit für Conrad, dorthin zu kommen, wo man zu Fuß nicht hingehen kann.

**ENERGIE-GENERATOR**: Ladestation für SCHILD und

MAGNET-CARTRIDGE.

**SCHALTER**: Öffnet eine Tür oder ruft einen Fahrstuhl.

**KAMERA**: Kann eine Tür öffnen oder schließen, einen

Fahrstuhl rufen oder auch das automatische Dauerfeuer einer Laserkanone auslösen.

**DRUCKSCHALTER**: Kann eine Tür öffnen oder schließen, einen Fahrstuhl rufen oder auch Automatikfeuer von Laserkanonen auslösen.

**KARTENSCHLITZ**: Für den Gebrauch zusammen mit einer Karte, öffnet Türen.

**SCHLOSS**: Für den Gebrauch zusammen mit einem Schlüssel, öffnet eine Tür oder eine Falltür.

**SPEICHERN**: Speichert das Spiel an der Stelle, an der sich Conrad befindet. Wenn Sie den Computer ausschalten, wird die Speicherung gelöscht.

### GEFAHREN

Während des Spiels werden Sie zahlreichen Arten von Gegnern und tödlichen Gegenständen begegnen. Gegner können Sie mit Ihrer Waffe zerstören. Tödliche Gegenstände können Sie nicht mit Ihrer Waffe vernichten. Wenn Sie getroffen werden, verlieren Sie einen Schild. Wird der Gegner getroffen (zum Teil mehrmals nötig), wird dieser zerstört. Folgende, detrarartige Gegenstände gibt es:

**LAND-MINE**: Explodiert, wenn Sie auf sie oder neben sie treten. Eine Explosion zerstört einen Schild. Es ist jedoch möglich, über sie hinweg zu springen.

**FALLMINE**: Explodiert bei Kontakt (mit dem Boden oder der Spielfigur etc.) und zerstört einen Schild. Wenn ein beliebiges Objekt in die Nähe dieser Minen kommt, wird der Fall ausgelöst.

**LASERKANONE**: Kann durch eine Kamera oder einen Druckschalter ausgelöst werden.

### SCHUTZSCHILDE

Der Schild ist ein Teil Ihres Inventars. Sie beginnen mit vier Schilden und verlieren jedes Mal, wenn Sie getroffen werden, einen Schild. Wenn Sie keine Schilde mehr haben und getroffen werden, verlieren Sie Ihre Spielfigur. Sie können Ihren Schild wieder auffüllen, indem Sie den Energie-Generator benutzen. Es gibt aber trotzdem Gefahren, die zum Verlust der Spielfigur führen.

**DISINTEGRATOR**: Bei Kontakt erfolgt sofortige Auflösung.

**ELEKTRO-BODEN**: Bei Berührung unter Strom gesetzten Bodens ist die Spielfigur verloren.

**STÜRZE**: Wenn Conrad zwei oder mehr Stockwerke fällt, ist es aus mit ihm. Mit etwas Glück können Sie den Sturz abfangen, wenn es Conrad gelingt, sich an einer der

Seitenwände festzuhalten.

### SPIELENDE

Wenn alle Schutzschilde aufgebraucht sind und Ihre Spielfigur verloren ist, ist das Spiel zuende, und der Continue-Bildschirm wird gezeigt. Wenn Sie weitermachen wollen, gehen Sie auf den "Continue-Knopf" auf dem Bildschirm. Wenn Sie nicht mehr weiterspielen wollen, drücken Sie den AKTIONEN-Knopf.

### TIPS UND HINWEIS

- Bevor Sie mit Ihrer Mission beginnen, nehmen Sie den Holowürfel auf, und lesen Sie die Informationen, die sich darin befinden. Ohne die Infos kommen Sie wahrscheinlich nicht sehr weit.

- Sprechen Sie mit Leuten, die Sie im Spiel treffen. Oft hat man wertvolle Informationen für Sie, die Ihnen weiterhelfen.

- Suchen Sie nach Objekten und Gegenständen, die sich auf dem Screen befinden und vielleicht nicht im ersten

Augenblick erkennbar sind.

- Achten Sie auf Ihren Schild!

- Speichern Sie Ihr Spiel regelmäßig.

- Üben Sie sich in der Kontrolle der Spielfigur. Perfektes

Beherrschen der Bewegungen kann lebenswichtig sein.

- Freuen Sie sich jetzt schon auf die Morphs!

1 5D45E6  
2 4C6520  
3 706972  
4 7H9895  
5 7D1JDH  
24F56F 5D45E6  
184Z62 45S6ER  
4R56T4 87R954  
956D56 778F95  
9665D2 7D1JDH



1 94H512  
2 617461  
3 676520  
4 5976N4  
5 7861GJ  
365J6Y 94H512  
9G896F HL246E  
34854G 54N6G4  
1B25T4 5G76N4  
5H46G1 7861GM



1 5F3JF1  
2 657374  
3 20756E  
4 6J5611  
5 3B17DA  
9134D6 5F3JF1  
KL378N G54H22  
6LF4V3 1B36F5  
77V96D 6J5611  
9F4922 3B178A



1 HDK65D  
2 207472  
3 8A7320  
4 H5F0KF  
5 89AD7B  
TY546D HDK65D  
1K23UF 15K6U1  
3312NP 78X15C  
HDJ645 H5F2KF  
4L56A4 89AD7B



1 11B24G  
2 76696C  
3 61696E  
4 5B1953  
5 5G6BF3  
P8Q432 11B24G  
3G153D 6L5D46  
1V6C5D 75G4FD  
1F23G5 5B1953  
1B9532 5G61F3



1 5CN623  
2 206482  
3 666175  
4 ZRQB21  
5 884B61  
G15B3A 55N623  
1G321F 51B95D  
K65773 LK6G5B  
8C456D ZRQB22  
1F2364 884B61



1 42CNKL  
2 742021  
3 004372  
4 26C3VB  
5 BCV653  
456RTB 42CNKL  
122F56 1F5HC9  
9F4G65 656F11  
JN3194 26C3VB  
1B23F9 BCV653



1 5GB469  
2 61636B  
3 657220  
4 12G399  
5 1G24RT  
44GF56 5GB46G  
163F95 495431  
1C5D67 5G13R2  
13J21Y 12G399  
44G56R 1G23RE



1 41F3E6  
2 756E20  
3 736F66  
4 929F51  
5 MX15S2  
JF4651 21F3E5  
4F55E4 5G1NNE  
5D46MW S213SE  
84D3E4 989F51  
99F56R MX15S2



1 112432  
2 74206E  
3 276120  
4 3F456E  
5 68030E  
RA5698 112432  
8B54DA 1342RF  
5H12HM 14V5F4  
1C23D4 3F456E  
29V464 74F651



1 1KG657  
2 726965  
3 6E2064  
4 CR5D62  
5 63R987  
6X2C56 1KG657  
3W6D54 1F23E6  
E56F13 PL5D64  
1C32D5 CR5D62  
4F65GN 63R987



1 115G85  
2 652067  
3 6C6F72  
4 1HLMF9  
5 23N6H5  
3249D5 115G65  
3X6SE9 HFF453  
7FF513 15B6GL  
NKDLJ8 1HLMF9  
5K139R 23N6H5



1 KKBFB12  
2 696575  
3 782C20  
4 LMH95F  
5 1B2395  
L5D455 KKBFB12  
TYD953 4F5E6C  
GB4ST5 1D29EJ  
663982 LMH95F  
765SFH 1B2395



1 446SG2  
2 632765  
3 737420  
4 9H46TU  
5 5GF461  
12H3G5 449G62  
13G245 4H5T65  
GMN996 LN6321  
5GR612 9H46T3  
1B95F3 5GF461



1 23SB12  
2 746572  
3 206465  
4 159XWS  
5 77BR93  
45F6E1 23S412  
44F56D 12G32F  
5R46E1 99C63D  
19D866 15SXW9  
8Z46D3 77B9R3



1 24FDD1  
2 207361  
3 766F69  
4 6VF563  
5 99BG42  
45F31D 24FDD1  
9SA612 6C4DS6  
4Z6CC5 LFM956  
11D299 6V5F63  
1F23D5 99BG42



1 97TF64  
2 722066  
3 616972  
4 112682  
5 BFD461  
VIO12S 97T45F  
1F3TER 3GH5B9  
QL5D93 6B4S6T  
9C6223 112682  
D54S63 BF4D61



1 6F5954  
2 652064  
3 752076  
4 974DGS  
5 EZ8561  
1D2S33 6F5954  
S45SQ6 9F45D3  
DD54S3 5D45SL  
RG456M 9F4D5S  
1S6S59 EZ8561



1 54GTIA  
2 826C6F  
3 2E0045  
4 E6T8S5  
5 6SH205  
54JH61 5T42G3  
8F46D5 4G99G4  
R9E456 11G3F4  
G5F6F1 99N12G  
9G6F32 6S2345



1 996F56  
2 742063  
3 276573  
4 4SM124  
5 KK9563  
6F43D5 996F56  
F13D63 JKL562  
A9JHGM TD2TD3  
KMD653 4F6D2N  
846512 KK9563



1 966FE3  
2 742061  
3 76616E  
4 9FD462  
5 1F5D62  
77931A 966FE3  
5Z6319 4F5E66  
JHC561 6D5421  
3Z53F1 9FD462  
6S4352 1F5D62



1 RT965F  
2 742074  
3 6F574  
4 5FFAS5  
5 PMS963  
1B3F23 RT965F  
9F5D31 6F6F12  
3F11D3 9F86D3  
8F4D62 5FFAS5  
WRB562 PMS963



1 6SS452  
2 207061  
3 726661  
4 9DSJ33  
5 9FD462  
5S41C2 6SS45D  
3Q1S56 31D2S3  
DDSF65 JF6123  
FDGDS6 9D4S62  
23S4Q6 6D5S6N



1 E6T8S5  
2 697465  
3 6D656E  
4 A456SE  
5 45Z687  
1AG231 E6T8S5  
R1A456 E5486D  
24D56A F152E6  
2S46A5 A456SE  
21D56E 45Z687



1 1D6QJ2  
2 742069  
3 727265  
4 1GF6F2  
5 6H566G  
GFD546 1D6QJ2  
9D4S62 3F1966  
9HGJ31 9F4D44  
3123DQ 1GF6F2  
9YTY22 6H566G



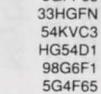
1 21MKJG  
2 73706F  
3 6E7361  
4 133456  
5 41247K  
554JKL 21MKJG  
97YE7R 64GGHN  
44EZA1 64KJHL  
6445AE 133456  
64557M 41247K



1 ARD547  
2 626C65  
3 34MJOP  
4 1456BV  
5 64PUNS  
44KLJ3 ARD54V  
44513K 785UT2  
6312ES 34MJOP  
9755KJ 1456BV  
11326D 64PUNS



1 33HGFN  
2 54KVC3  
3 HG0371  
4 98G6F1  
5 5GFF65  
54KJ98 33HGFN  
54ERT9 54KVC3  
ERYB62 HG54D1  
DSC123 98G6F1  
5F4D63 5G4F65

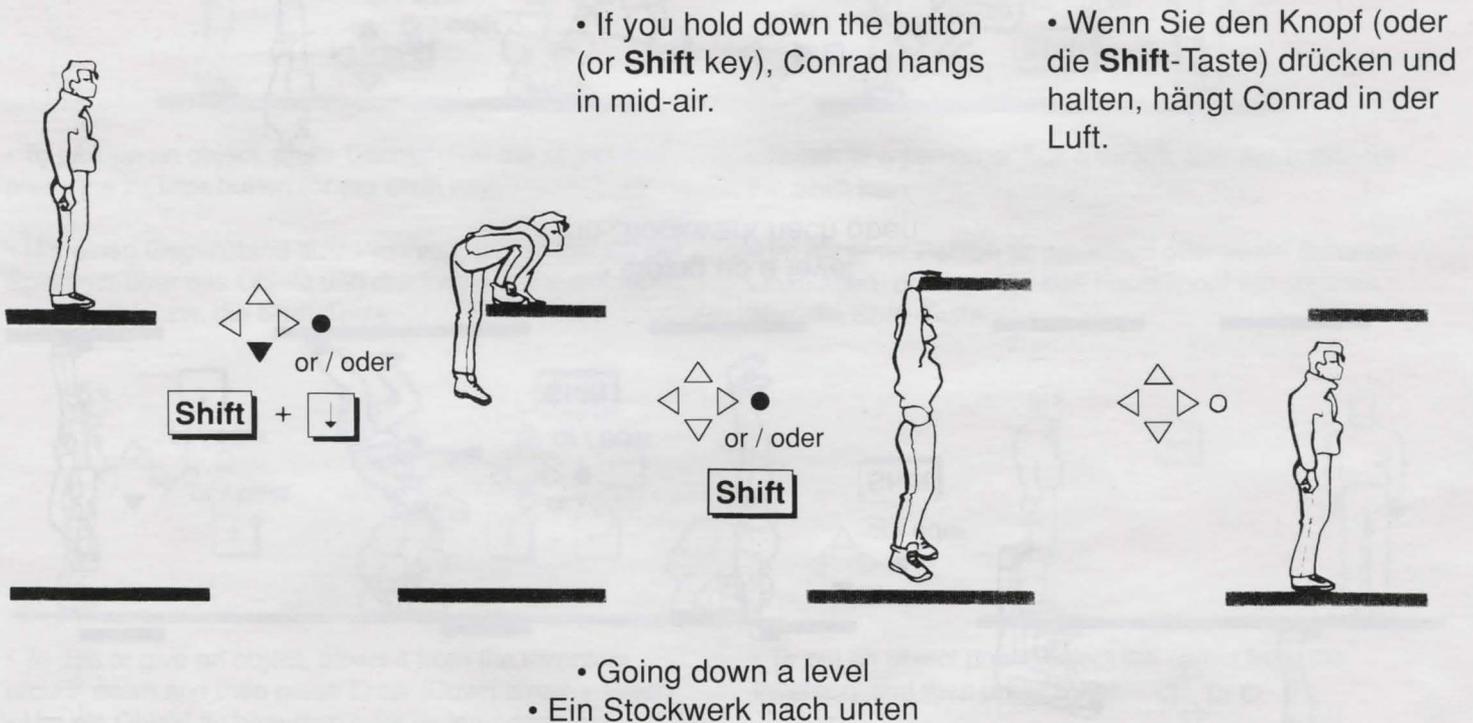
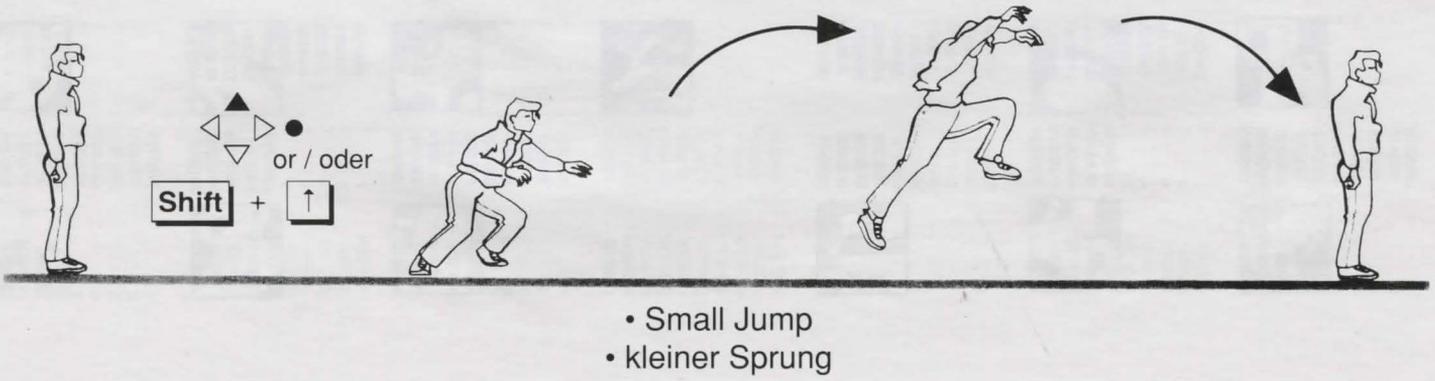
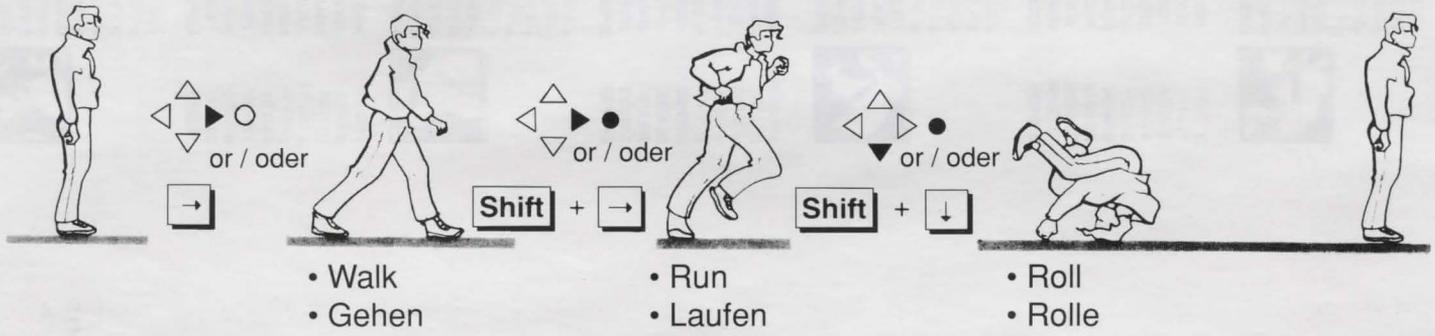


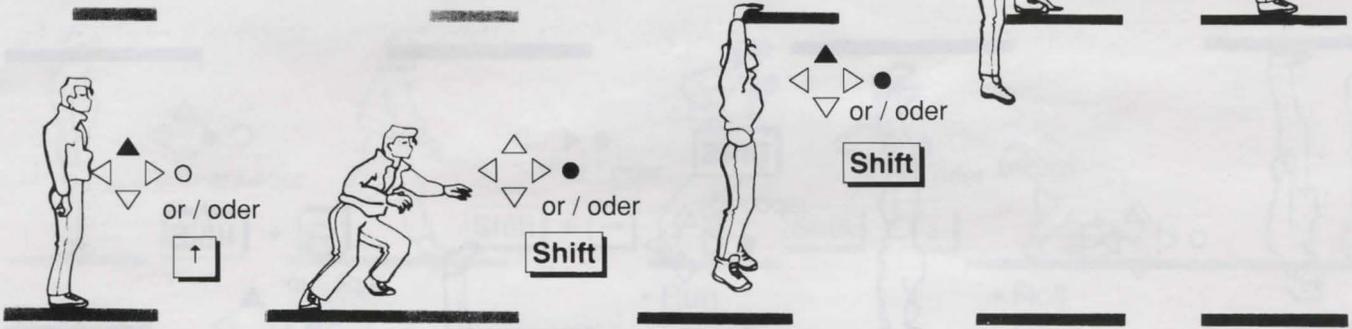
• **MOVING THE CHARACTER**

You can move Conrad either by using the joystick or the keyboard. However, some commands can only be accessed via the keyboard.

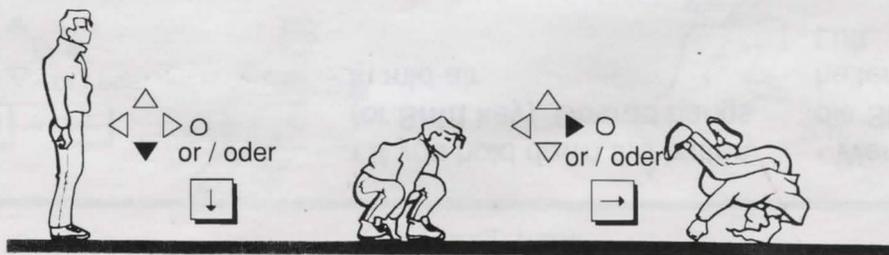
• **BEWEGEN DER SPIELFIGUR**

Sie können Conrad mit dem Joystick oder der Tastatur bewegen. Einige Kommandos sind jedoch ausschließlich über die Tastatur zu geben.

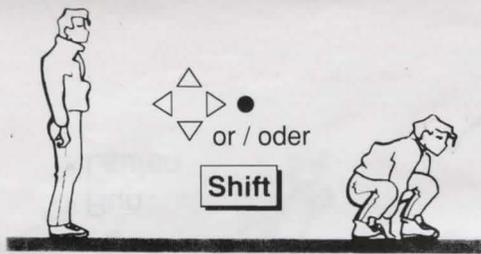




- Going up a level
- Ein Stockwerk nach oben

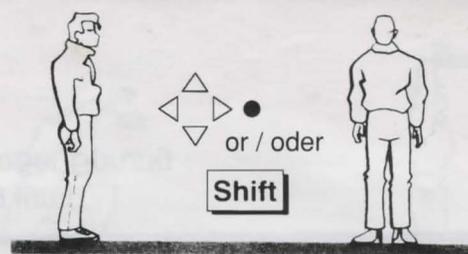


- Roll
- Rolle



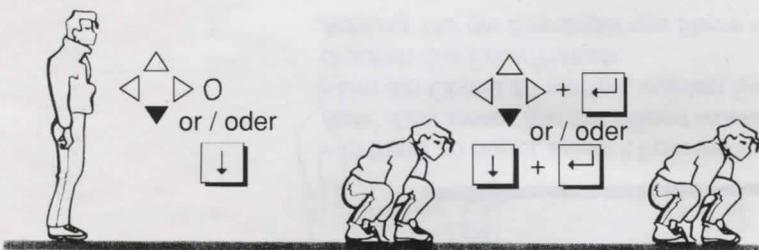
• To pick up an object, place Conrad over the object and press the joystick button (or the **Shift** key).

• Um einen Gegenstand aufzunehmen, gehen Sie mit der Spielfigur über das Objekt und drücken den Feuerknopf am Joystick bzw. die **Shift**-Taste.



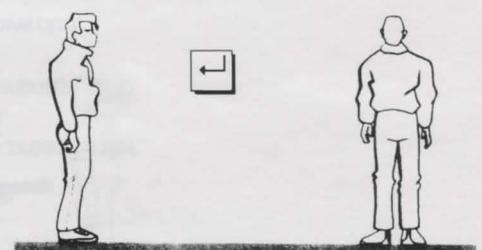
• To talk to a person or flick a switch, use the button (or the **Shift** key)

• Um mit einer Person zu sprechen oder einen Schalter umzulegen, drücken Sie den Feuerknopf am Joystick bzw. die **Shift**-Taste.



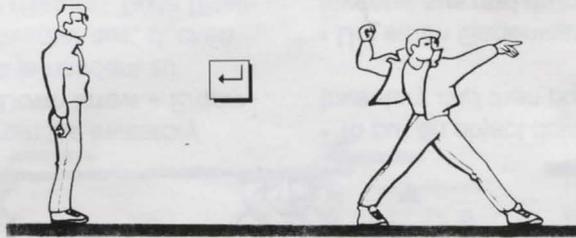
• To use or give an object, select it from the inventory, crouch down and then press Enter (Down arrow + Enter)

• Um ein Objekt zu benutzen oder es jemandem zu geben, wählen Sie es zunächst im Inventar aus, ducken Sie sich und drücken dann die Enter (Return)-Taste (Pfeil-Taste nach unten + Enter).

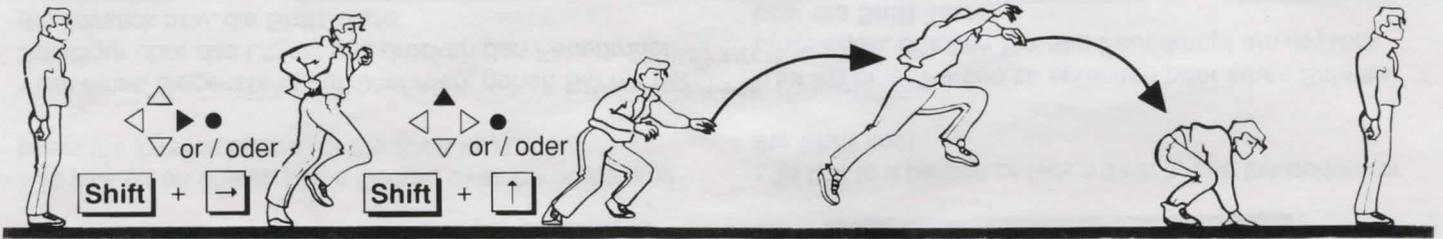


• To put an object down, select the object from the Inventory and then press Enter.

• Um einen Gegenstand abzulegen, wählen Sie ihn im Inventar aus und drücken dann die Enter-Taste.

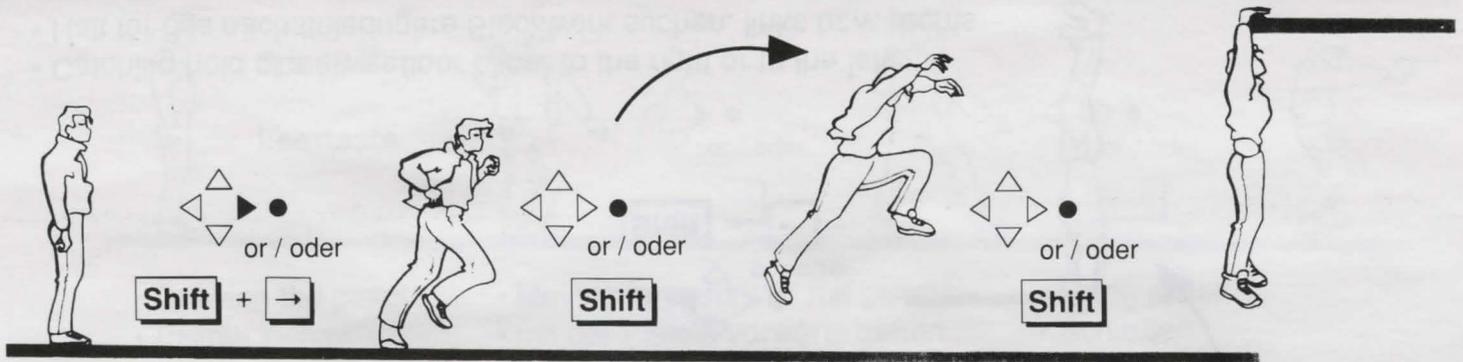


- To throw an object, select it from the inventory and then press Enter.
- Note: Only stones and the teleport receiver may be thrown.*
- Um ein Objekt zu werfen, wählen Sie es aus dem Inventar, und drücken Sie Enter/Return.
- Achtung: Nur der Empfänger und Steine können geworfen werden.*



- Run
- Laufen

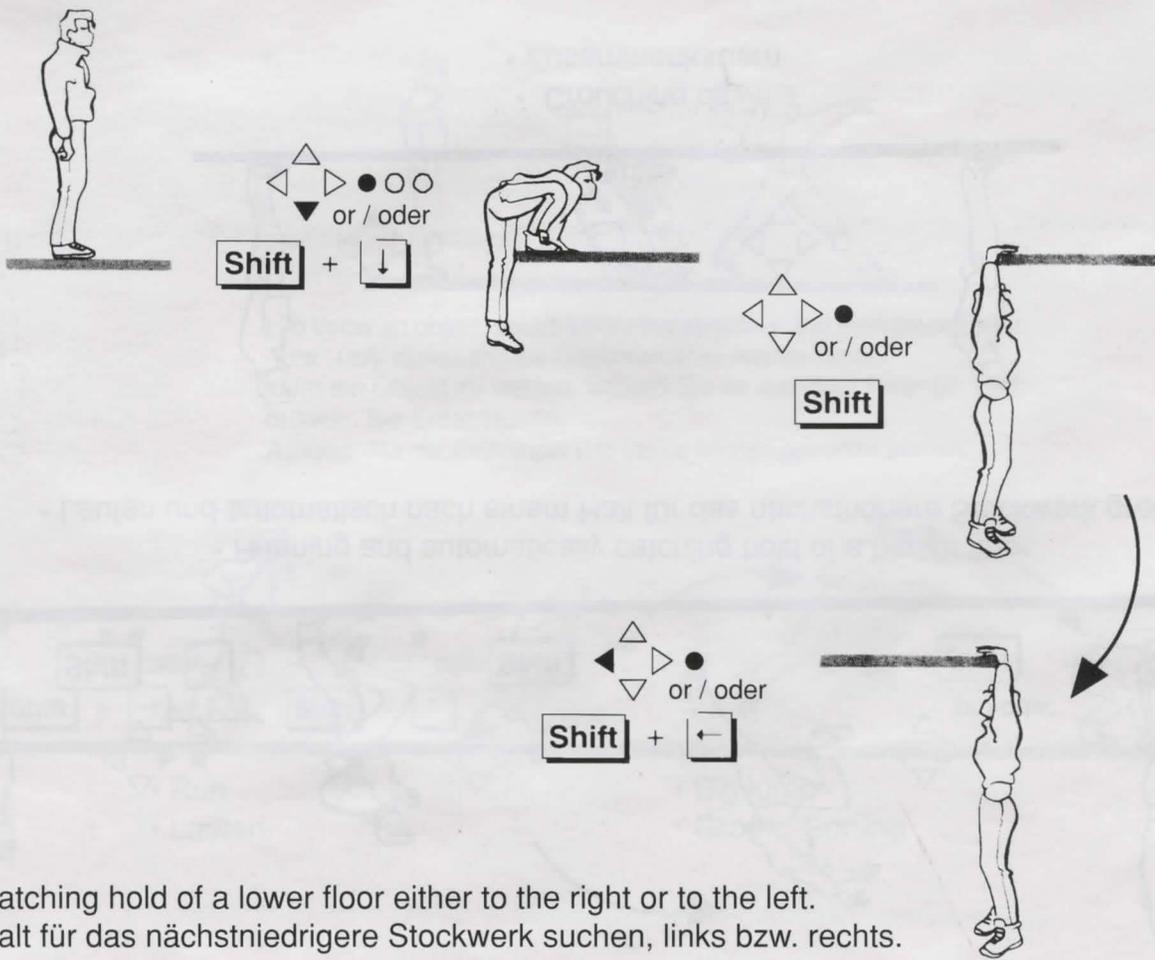
- Big jump
- Großer Sprung



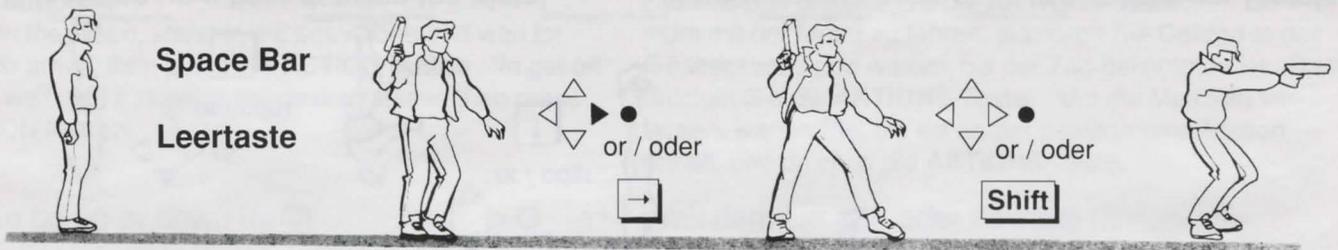
- Running and automatically catching hold of a higher floor.
- Laufen und automatisch nach einem Halt für das nächsthöhere Stockwerk greifen.



- Crouching down
- Zusammenkauern



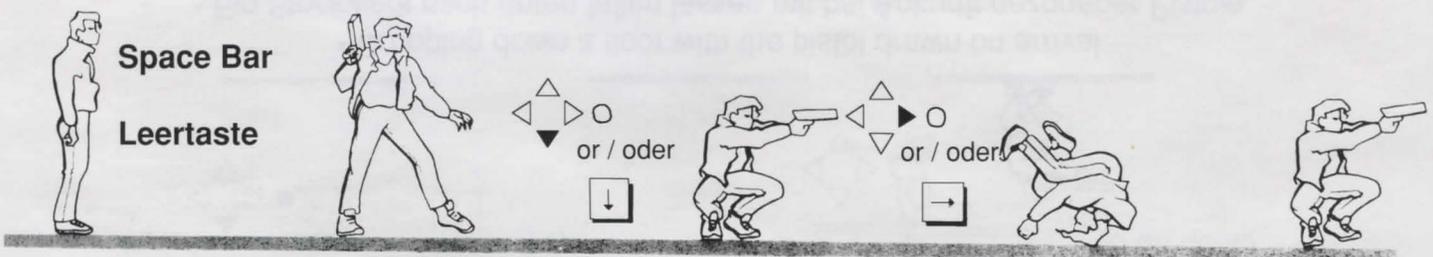
- Catching hold of a lower floor either to the right or to the left.
- Halt für das nächstniedrigere Stockwerk suchen, links bzw. rechts.



- Drawing the pistol
- Pistole ziehen

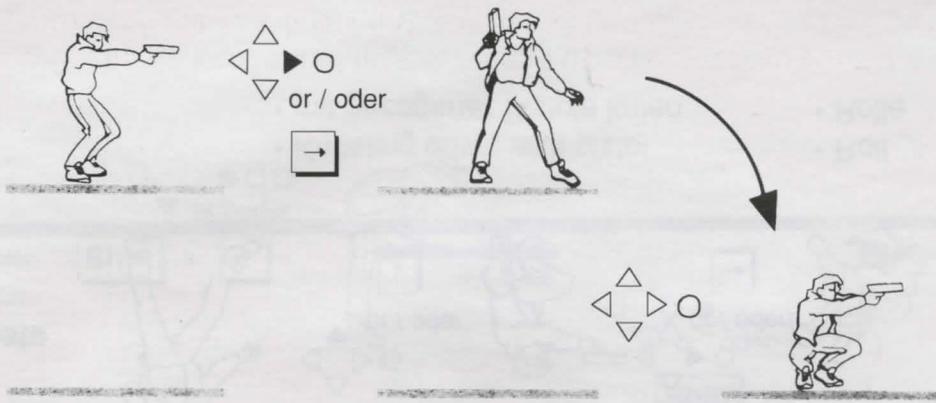
- Moving forward with the pistol
- mit der Pistole vorwärts gehen

- Firing pistol
- Schießen

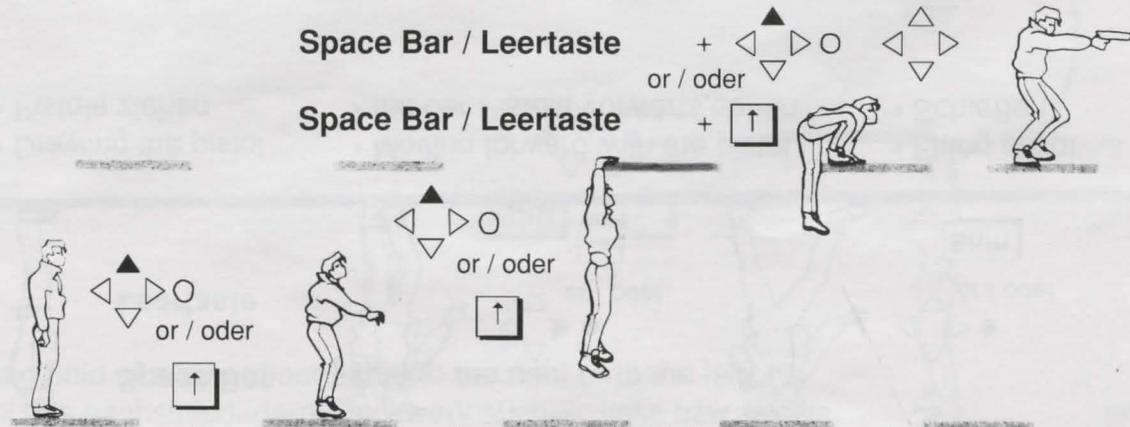


- Kneeling down with pistol
- mit gezogener Pistole knien

- Roll
- Rolle



- Dropping down a floor with the pistol drawn on arrival.
- Ein Stockwerk nach unten fallen lassen mit bei Ankunft gezogener Pistole.

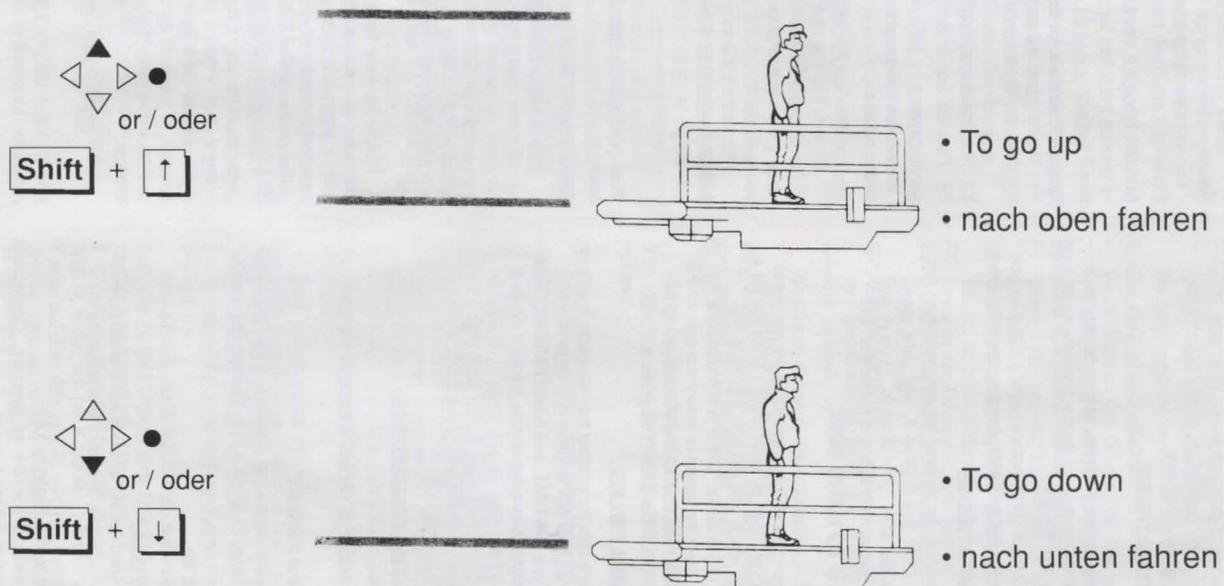


- Going up a floor drawing the pistol.
- Ein Stockwerk nach oben mit gezogener Pistole.

- To call a taxi, stand in front of the sign and press the **ACTION button**.
- To get on the Metro, stand in the entry zone and wait for the train to arrive, then press the **ACTION button**. To get off the train, wait until it stops at the desired station then press the **ACTION button**.

- Um ein Taxi zu rufen, platzieren Sie Conrad vor dem Zeichen und drücken Sie die **AKTIONS-Taste**.
- Um mit der Metro zu fahren, platzieren Sie Conrad in der Einstiegszone und warten, bis der Zug gekommen ist. Dann drücken Sie die **AKTIONS-Taste**. Um die Metro zu verlassen, warten Sie, bis sie an der gewünschten Station anhält, und drücken die **AKTIONS-Taste**.

- To go up or down by lift



- To go up

- nach oben fahren

- To go down

- nach unten fahren

NB: On the lift, Conrad may draw and use his weapon, but not move.

Achtung: Conrad kann mit im Lift seine Waffe ziehen und benutzen, sich jedoch nicht bewegen.

## ANOTHER WORLD

### BACK-UP COPY

- Before any disk operation, you are recommended to make a back-up copy of your software. This copy, in accordance with current legislation, must of course be strictly kept for your personal use.

### LOADING INSTRUCTIONS

#### AMIGA

- To start the game on this machine, all you need to do is turn off your machine for at least ten seconds then turn it on again putting disk 1 in the drive.

- If you have an AMIGA 1000, before putting disk 1 in you will have to insert the KICKSTART disk into the DFO drive:

#### PCs AND COMPATIBLES

- Turn off your machine for at least ten seconds then turn it back on. Put the DOS disk in drive A, and once your computer is reset, put disk 1 into drive A. Type **A:** and press **ENTER**. Type **ANOTHER** and press **ENTER**.

### INSTALLATION TO HARD DISK

#### AMIGA

- Check that the number of bytes available on your hard disk is more than that used by your disks. Then create a new directory onto which you are going to copy the contents of each of the disks. Once you have done this, all you need to do to start the game is select the icon of the hard disk, then select the icon of the file containing the game and to finish click the START icon twice.

#### PCs AND COMPATIBLES

- Turn off your computer for at least ten seconds, then turn it back on. Put the DOS disk in drive A.: Type **A:** and press **ENTER**. Type **INSTALL** and press **ENTER**. Then follow the instructions displayed on the screen. To start the game from the hard disk, all you need to do then is type **C:** (or a different drive letter if your hard disk is not C:), then type **CD\ANOTHER** and press **ENTER**. Type **ANOTHER** and press **ENTER**.

### CONTROL OF THE CHARACTER

#### AMIGA AND PCs

- On these three machines control is done with a joystick as follows:

#### Joystick in Central Position

- Your character stops in neutral position. If you press the fire button your character gives a kick, or uses the weapon he is holding.

#### Joystick Pushed Up

- Your character jumps.

#### Joystick Pushed Down

- Your character goes down. If you press the fire button your character gives a kick or uses the weapon he is holding.

#### Joystick Pushed to the Right or Left

- Your character walks in the chosen direction. Continuous pressure on the button makes him run.

### FUNCTION KEYS

#### AMIGA, PCs AND COMPATIBLES

##### Pause

- You can stop the progress of the game by pressing P. Pressing it again will restart the action.

##### SOUND TOGGLE ON/OFF

- Pressing the S key turns the sound off, press S again to turn it back on.

##### Special Functions for the Amiga

F1 - This key puts the display into standard mode.

F2 - Puts the display into "cinemascope" and high resolution mode.

F3 - Puts the display into "vertical" mode.

F4 - Puts the display into "high resolution" modes.

##### SAVE CODES

- After certain stages of the game you will be given a code when you lose.

You can then use it at any time of the game.

To do this all you need to do is press the C key and enter the set of characters which you have noted down. The game restarts immediately at the stage corresponding to the code you have put in.

This system allows you to make progress in the game without having to completely restart it each time you lose.

*Must not forget to insert the last calculations for tonight's test!*

*Lester Knight Chaykin on the ???*

*I am taking advantage of this short period of rest to record some useful information in the notebook which has survived my recent adventures. I am now separated from my companion in the escape, without whom I could certainly not have got away. I hope I will manage to find him and above all, I hope he is not dead, for I owe him my life.*

*But for the time being, my main objective is to get out of this maze of underground galleries, where I am wandering with no indication of the passage of time. On top of that, I constantly encounter streams that threaten to flood these galleries at any time.*

*Concerning the weapon I have found, I have now understood the way it works. Pressing the trigger releases a single shot. Press it longer, and an energy ball appears - if you release the trigger at this moment, a field of force is created. If you hold the trigger down, the ball gets bigger and becomes devastating in its effect, yet greedy in energy.*

*The weapon-light seems to be an indicator.*

©1991, 1994 DELPHINE SOFTWARE Ltd. All rights reserved. Licensed to Kixx.

## ANOTHER WORLD

### SICHERUNGSKOPIE

- Wir raten Ihnen, eine Sicherungskopie von Ihrer Software anzufertigen, bevor Sie die Diskette benutzen. Diese Kopie darf natürlich, entsprechend der gesetzlichen Vorschriften, nur für Ihren persönlichen Gebrauch eingesetzt werden.

### LADEANLEITUNGEN

#### AMIGA

- Um das Spiel auf diesen beiden Geräten zu starten, brauchen Sie lediglich Ihren Computer für mindestens zehn Sekunden auszuschalten, bevor Sie ihn wieder einschalten und die Diskette 1 in das Laufwerk einlegen.

- Haben Sie einen AMIGA 1000, müssen Sie die KICKSTART-Diskette in das DFO-Laufwerk einlegen, bevor Sie Diskette 1 einlegen.

#### PCs UND KOMPATIBLE GERÄTE

- Schalten Sie Ihr Gerät für mindestens zehn Sekunden aus und dann wieder ein. Legen Sie die **DOS**-Diskette in Laufwerk **A** ein und Diskette 1 in dasselbe Laufwerk, sobald Ihr Computer neu eingestellt ist. Geben Sie **"A:"** ein und drücken Sie **ENTER**. Dann **ANOTHER** eintippen und wieder **ENTER** drücken.

### INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

#### AMIGA

• Kontrollieren Sie, ob die Anzahl der 8-Bit-Bytes, die auf Ihrer Festplatte zur Verfügung stehen, höher ist als die von Ihren Disketten benötigte Anzahl. Schaffen Sie dann ein neues Verzeichnis, in das Sie nacheinander den Inhalt jeder Diskette abspeichern. Haben Sie dies getan, brauchen Sie zum Starten des Spiels nur das Festplatten-Icon und dann das Icon für die Datei, in der sich das Spiel befindet, zu wählen und abschließend das START-Icon zweimal anzuklicken.

#### PCs UND KOMPATIBLE GERÄTE

- Schalten Sie Ihren Computer für mindestens zehn Sekunden aus und dann wieder ein. Legen Sie die **DOS**-Diskette in Laufwerk **A:** ein und Diskette 1 in dasselbe Laufwerk, sobald Ihr Computer gebootet ist. Geben Sie **"A:"** ein und drücken Sie **ENTER**. Dann **INSTALL** eintippen und wieder **ENTER** drücken. Befolgen Sie danach die Anleitungen auf dem Bildschirm. Um das Spiel von der Festplatte aus zu starten, geben Sie einfach **"C:"** ein (oder einen anderen Laufwerk-Buchstaben, wenn Ihre Festplatte nicht **C:** ist), tippen **CD\ANOTHER** und drücken **ENTER**, geben **ANOTHER** ein und betätigen wieder **ENTER**.

### CHARAKTER-STEUERUNG

#### AMIGA UND PCs

• Auf diesen drei Geräten wird mit einem Joystick wie folgt gesteuert:

##### Joystick in Mittlerer Position

• Ihr Charakter bleibt in neutraler Stellung stehen. Wenn Sie den Feuerknopf betätigen, teilt er einen Tritt aus oder benutzt die Waffe, die er in der Hand hält.

##### Joystick nach Oben Gedrückt

• Ihr Charakter macht einen Sprung.

##### Joystick nach Unten Gedrückt

• Ihr Charakter duckt sich. Wenn Sie den Feuerknopf betätigen, teilt er einen Tritt aus oder benutzt die Waffe, die er in der Hand hält.

##### Joystick nach rechts oder Links Gedrückt

• Ihr Charakter geht in die gewählte Richtung. Bei Festhalten des Knopfes rennt er.

### FUNKTIONSTASTEN

#### AMIGA, PCs UND KOMPATIBLE GERÄTE

##### Pause

• Sie können den Spielverlauf unterbrechen, indem Sie "P" drücken. Bei erneuter Betätigung dieser Taste wird die Spielhandlung wieder aufgenommen.

##### Sound ein-und Ausschalten

• Durch Drücken von "S" wird der Ton ausgeschaltet, erneutes Betätigen dieser Taste schaltet ihn wieder ein.

##### Spezielle funktionen für den Amiga

F1 - Diese Taste versetzt das Display in den Standard-Modus.

F2 - Versetzt das Display in "Breitwandformat" und den Modus für hohe Bildauflösung.

F3 - Versetzt das Display in den "Vertikal"-Modus.

F4 - Versetzt das Display in den Modus für: hohe Bildauflösung".

##### SICHERUNGSCODES

• Nach bestimmten Stufen im Spiel erhalten Sie einen Code, wenn Sie verlieren.

Sie können diesen zu jedem Zeitpunkt im Spiel benutzen.

Dazu drücken Sie einfach die "C"-Taste und geben die Gruppe von Charakters ein, die Sie sich notiert haben. Das Spiel wird sofort auf der Stufe gestartet, deren Code Sie eingegeben haben.

Dieses System erlaubt Ihnen, im Spiel weiterzukommen, ohne jedesmal, wenn Sie verlieren ganz neu anfangen zu müssen.

*Nicht vergessen! Letzte Berechnungen für den Test heute abend einfügen!*

*Lester Knight Chaykin am ???*

*Ich nutze diese kurze Atempause, um einige nützliche Informationen in mein Notizbuch einzutragen, welches meine vor kurzem erlebten Abenteuer überstanden hat. Während unserer Flucht wurde ich von meinem Kampfgefährten getrennt, ohne den ich es niemals geschafft hätte. Ich hoffe, daß ich ihn wiederfinde, und vor allem, daß er nicht getötet wurde, denn ich verdanke ihm mein Leben.*

Doch zuerst werde ich versuchen, aus diesem Labyrinth unterirdischer Gallerien herauszukommen, in denen ich nun schon seit einer Weile zeitlos umherwandere. Dazu kommt noch, daß ich ständig auf Bäche stoße, die diese Gallerien jederzeit zu überfluten drohen.

Hinsichtlich der Waffe, die ich gefunden habe, weiß ich nun, wie sie funktioniert. Das Drücken auf den Abzug feuert einen Schuß ab. Bei längerem Drücken entsteht ein Energieball und wenn man den Abzug an diesem Punkt losläßt, bildet sich ein Kraftfeld. Wenn man dann den Finger auf dem Abzug hält, wird der Ball zunehmend größer. Obwohl seine Wirkung verheerend ist, verbraucht er Unmengen an Energie.

Das Waffenlicht scheint ein Ladeanzeiger zu sein.

© 1991, 1994 DELPHINE SOFTWARE Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

# OPERATION STEALTH

## INSTRUCTION MANUAL

### THE HERO: JOHN GLAMES

John Glames has been a member of the CIA, the American secret service, for the last 7 years. His pedigree is outstanding, which is why he has been chosen for numerous dangerous and delicate international missions. The mission he is being entrusted with today is of capital importance, for the diplomatic stability of the world hangs in the balance.

### CONFIDENTIAL REPORT

**Subject:** AGENT DSC 3 - JOHN GLAMES - CHOSEN FOR THE MISSION "OPERATION STEALTH"  
**BRIEFED:** MARCH 1990  
**Height:** 1.85m **Weight:** 75 kgs. **Age:** 33

Born in 1957 to an upper middleclass family in Vermont, from his earliest childhood his acute intelligence was remarkable. He went to school in his home town where he became a member of the local skiing and swimming teams.

After having studied at the famous university in Boston, where, as a member of the swimming team, he established university records for the 1,500m freestyle and the 200m butterfly, he was admitted to Westpoint military academy at the age of 22.

In 1981 DSC 3 spent a year at an American base in Asia. He put his time to good use, learning all the techniques of the martial arts, and is currently a Master of Ninjitsu. In 1983 he was recruited by our agency while he was finishing a brilliant Masters degree in chemistry at MIT (Massachusetts Institute of Technology.)

He is, therefore, an excellent skier and a very good swimmer (he is particularly fond of skin diving, which he learned during his stay in Asia). His mastery of the techniques of the martial arts makes him very strong in hand-to-hand combat and very resistant both to effort and to injury. His brilliant studies, (he was among the top students both at MIT and at Westpoint) have made him an expert on armaments, shooting and chemistry. He is also infatuated with electronics and is passionately interested in anything touching upon that area. DSC 3 is also a great enthusiast for racing cars and car chases, an area in which he excels.

His weakness? Women...

### TECHNICAL SPECIFICATIONS OF THE STEALTH FIGHTER

#### ARMAMENT:

- Selected targets are located by Laser technology, which guides the bombs onto the chosen one.
- Target error factor : 0.001%.
- 2 missiles with nuclear warheads : "Smart bombs".
- Each bomb can destroy a town the size of New York in 10 seconds.

#### FUEL:

- A mixture of refined aviation fuel, CAT 08 and 34% liquid hydrogen.
- Quantity of fuel: minimum of 300 litres.
- STEALTH Model A is not refuellable in flight. This option will be incorporated in Model B.

#### OPTION "OZX":

- Jams all radars. When it is in operation, the Stealth Fighter is undetectable.

#### SPEED

- 3,000 km/h.
- from 0 to 800 km/h in 10 seconds.
- from 800 to 2,500 km/h in 5 seconds : option "ULTRA".
- from 2,500 to 3,000 km/h in 3 seconds : option "HYPER BOOST".

**DANGER!** Only use HYPER BOOST option in cases of last resort because the fuel consumption is enormous. There is a risk of fuel shortage.

#### YOUR WEAPONS

##### 1) THE FALSE ATTACHE CASE.

The false attaché case has a double bottom. **CALCULATOR : DANGER!!!** Never take the calculator far away from the attaché case. The calculator is linked with the attaché case by an infra-red beam. If you separate the calculator from the attaché case, the infra-red beam is broken, setting off an explosion equivalent to 10 kg of plastic explosive. (Serious damage to everything within a radius of 10 metres.)

**NTY FORGER:** This ultra modern machine is designed to forge passports. The forger is in the secret compartment of the attaché case and has three programs:

- false French passport
- false British passport
- false German passport.

Type in the required code on the calculator to get the NTY FORGER.

- Use the nationality best suited to the current political situation.
- Use the arrows on the NTY FORGER to select the nationality you have chosen.
- Press the button to confirm your choice.

**NOTE!** This attaché case is a new invention of our weapons service. The director of the service, Professor CARLING is very attached to it.

**2) THE WATCH CABLE** This can be an invaluable aid under any circumstances. An object like a watch is so ordinary that it would never raise the suspicions of your enemies, for example: the Watch Cable was very useful to agent DSC 2 during a chase over the roofs in HONG-KONG in the course of his last mission.

After stealing documents from the Chinese secret services building in HONG-KONG, agent DSC 2 was spotted by the security services of the building. After a wild chase, DSC 2 found himself on the roof of the building. The enemy was at his heels. There was another building facing DSC 2. He used the cable option on his watch and was thus able to escape from his pursuers.

- Maximum length of cable: 30 m.
- Maximum weight the cable will support: 100 kgs.
- The cable plays out in 10 seconds.

**3) THE CUTTING PEN** Just like the watch, an ordinary pen will never awaken the suspicions of your enemies. The cutting pen looks like an ordinary fountain pen. It is special because it contains a pressurised capsule of benzoic acid. When the swivel ring on the pen body is turned through 180°, the benzoic acid capsule depressurises and lets drops of benzoic acid fall from the nib of the pen.

#### PROPERTIES OF BENZOIC ACID:

DISSOLVES ALL METALS	AMOUNT OF ACID NEEDED
STEEL	3 drops
IRON	2 drops
GOLD	10 drops
MANGANESE	5 drops
TUNGSTEN	1 drop
PLATINUM	8 drops
LEAD	12 drops
COPPER	2 drops

**SWIVEL RING** Use the prescribed number of drops. If you exceed the dose the vapours given off by the chemical reaction could suffocate you. **NOTE:** The cutting pen was used successfully by agent DSC 1 to escape from the ALMADENA prison.

#### 4) THE RECORDING RAZOR

##### Recorder Option:

- Make sure the razor contains a blank micro cassette. To do this, first press the Eject button. You will find the micro cassette where it is shown in the drawing. Make sure the cassette has been rewound.
- Replace the cassette.
- To record a conversation : switch the On/Off switch to the On position.
- The shaving heads will now function as very powerful microphones, capable of recording any conversation within a radius of 20 metres of the razor.
- When the razor is recording the indicator light is green. When the razor is not recording the indicator light is red.
- When the cassette is full, the razor rewinds automatically. When the cassette has been rewound, the indicator light changes to red.
- Recording time of the micro cassette : 30 minutes.

**5) THE SAFE-CRACKING BOX** Allows you to find the combination of any safe. This box was dreamed up by a world famous burglar known as "The Cracker". When he was caught by agent DSC3, this mastermind of burglary told us all of his secrets. With his help, Professor CARLING perfected the Code-Breaking Box. Let it be said that Professor CARLING added his own personal touches so as to improve on the ideas of "The Cracker".

##### HOW TO USE THE CODE-BREAKING BOX

- Place the box on the safe.
- Press the On/Off button.
- Slowly turn the tumbler of the safe
- The numbers in the code will be shown on the number display in the same order as they occur in the combination lock.
- Recompose the code in the same order as that shown on the number display of the box and the safe will open.

**WARNING!** The Code-Breaking Box is powered by two batteries containing enriched mercury. This substance allows it to sense all of the infinitesimal variations in sound. That is why it is used in the box. The disadvantage of enriched mercury is that it does not last very long when in use. You must act quickly.

**6) THE CIGARETTE CASE.** This cigarette case contains two types of cigarettes:

- ROCKET LAUNCHING CIGARETTES** This cigarette contains a rocket near the filter. The rocket is linked to a heat sensor at the end of the cigarette by a minute thread. When the cigarette is lit, the thread burns and launches the rocket.

##### Characteristics of the Rocket:

- Length : 3 cm
- Range : 25 m
- Hit Rate: at 5 m - 100% at 10 m - 95%  
at 15 m - 92.5% at 20 m - 90%  
at 25 m - 87.5%

- It can destroy an object the size of a car.
- FINGER PRINT REVEALING CIGARETTES** The cigarette contains an ultra-sensitive micro-film made of CrO<sub>2</sub>. With this micro-film, you can photograph any fingerprint. All you have to do is to place the micro-film on the spot where you have found the fingerprint. The computerised database research unit can then identify the owner of the fingerprint you have photographed.

#### THE SUSPECTS

##### SUSPECT No. 1 - GENERAL MANIGUA

He was democratically elected by the Paraguayan people three years ago.

At that time, he was adored by his fellow countrymen. He had thwarted a military junta that threatened to seize power. General MANIGUA was not known then as General but as General MANIGUA.

He had never been a military man, but had studied sociology at Harvard. Unfortunately, he has changed a lot since he came to power, but we do not know the reason why.

A year ago he assumed the title of General and dissolved the People's Assembly, making himself dictator.

The country is now in a state of siege. Even his own family no longer recognise the good President MANIGUA. Freedom of speech has disappeared in SANTA PARAGUA. No one dare voice any opposition. General MANIGUA has surrounded himself with a terrifying secret police force which is ruthlessly efficient in its repression of political opponents.

It is under these circumstances that a resistance group called LIBERTAD has been formed.

This group struggles in secret against the dictatorship. According to them, MANIGUA is only the puppet of an international crime syndicate. However, opinions are divided in the group. Other members believe that MANIGUA rules the country with a rod of iron by himself.

Since General MANIGUA plunged the country into a dictatorship, we have ceased to support him.

We are now supplying LIBERTAD with arms to fight MANIGUA's secret police, making us MANIGUA'S enemy No. 1, for without our arms supplies, the local resistance would be incapable of fighting.

We are sending you to SANTA PARAGUA immediately because agent DSC2, who has been on a mission there for the last six months, has sent this worrying telex:

"IMPORTANT INFORMATION ABOUT  
THE STEALTH AFFAIR STOP I NEED  
URGENT HELP STOP"

It is therefore probable that MANIGUA is implicated, either directly or indirectly, in the theft of our STEALTH. We do not know, however, if he planned the whole affair, or whether he was collaborating with a foreign power.

##### SUSPECT No. 2 - THE U.S.S.R. (The KGB)

Over the last few years our relations with the Soviet Union have improved considerably.

We have jointly signed several treaties in such areas as disarmament and trade. The present leaders of the Soviet Union seem to be looking for dialogue.

However, in the heart of the Supreme Soviet there are extremist elements who advocate the destruction of capitalism and war with the United States. We also know that Soviet scientists have been working for the last two years on an aviation project similar to STEALTH. The man in charge of the project, Professor LUKASIEWICZ, fled the U.S.S.R. and sought asylum in West Germany. Since he left, the project has been frozen. It could be that the Soviets, unsettled by our progress on the STEALTH project, have stolen our technological jewel to copy it.

Did they act in collaboration with General MANIGUA?  
We have no clues.

Your air ticket. Destination : SANTA PARAGUA.

## REFERENCE MANUAL FOR THE CINEMATIQUE SYSTEM

We recommend that you make safety copies of your original disks and use these when you are playing.

**NOTE:** Before you start playing, it is advisable to make sure that you have a blank formatted disk at hand so that you can save games part way through.

### HOW THE GAME WORKS

Entirely controlled with the mouse, this new generation game concentrates on the essentials: pleasure and adventure ...

#### Moving the Hero

You can move the figure that represents you around the screen at will. All you have to do to make him move is to move the cursor and press the **LEFT** mouse button. The hero will then walk towards the spot you have chosen. The figure will stop if an obstacle en route blocks his way. Choose another point that will allow him to get round the obstacle.

#### The Actions Menu

You can carry out numerous and varied actions, by using the hero, even though the actions menu is very simple. The actions menu is displayed if you press the **RIGHT** mouse button. Move the menu bar until it highlights the action you desire and press the mouse button.

The actions activated by the left button are as follows:

**EXAMINE:** Lets you get more information about an object in your vicinity. When the cursor changes to a '+', point to the object you want to examine and press the **LEFT** mouse button.

**TAKE:** Use this command when you want to pick up an object which you think may be useful. When the cursor changes to a '+', point to the object you want to pick up and press the **LEFT** mouse button.

**INVENTORY:** Shows you the objects you hold. Press on either mouse button to quit the inventory.

**USE:** Lets you use an object you possess, to carry out an action on any object or person in the vicinity. When the cursor changes to a '+', choose the object in the list then click on the object or person you want to use it on.

**ACT:** Lets you carry out an action on any object or person. When the cursor changes to a '+', point to the object or person to be affected and press the **LEFT** mouse button.

**SPEAK:** You use this to speak to the people you will meet. When the cursor changes to a '+', point to the person you wish to speak to and press the **LEFT** mouse button.

The actions activated by the **RIGHT** button are as follows:

**EXAMINE:** Lets you find out more about an object you possess. Move the menu bar until it highlights the chosen object then press the **LEFT** mouse button.

**USE:** Lets you use one object you have, to carry out an action on another object you have. Move the menu bar until it highlights the chosen object then press the **LEFT** button.

**ACT:** Lets you carry out an action on an object you have. Move the menu bar until it highlights the chosen object then press the **LEFT** mouse button.

#### The User Menu

This menu provides additional functions. The menu is displayed when you press on both buttons at the same time.

**PAUSE:** Stops the game until you press one of the mouse buttons.

**RESTART:** Allows you to restart the game from the beginning.

**DISK DRIVE:** Use this to tell the program which disk drive you want to use for saving games.

**LOAD A GAME:** If you wish to resume a saved game, when the program asks you, insert the disk containing your saved games.

The list of games saved on the disk will be displayed. Move the cursor to the name of the game to be loaded and confirm.

**SAVE A GAME:** A list of the games already on the disk will be displayed. Choose an empty space and confirm. Type in the text box the name you wish the game to be saved under, and confirm. If there is no free space, either use a new disk or save it over an existing game.

**NOTE:** As long as your hero is alive, you can save the game. We recommend that you use this option frequently, especially if facing a dangerous situation. In the course of certain animation sequences, you cannot guide your figure or save the game. But don't worry, nothing really dangerous can happen to you during these sequences, or if it does, it is already too late to take any action.

#### Hints

- Examine all the objects in your vicinity.
- Get close to objects to examine them. No one is infallible and our hero cannot see certain details unless he examines them closely.
- Read the comments that are displayed carefully. They may contain clues which may be important later.
- Pick up the greatest number of objects possible.
- Think about all the possible different uses of the objects you possess.
- Act on everything you can.
- Speak to as many people as possible, they may give you a lead.
- Make a copy immediately you sense danger.

If, after all this, you get stuck at a certain point in the game, try and remember if you have forgotten an object, or if you did not do something earlier on...

#### LOADING INSTRUCTIONS

##### AMIGA 500, 1000 and 2000

(If you are using the AMIGA 500 without extended memory you may have to unplug the external disk drive.)

- Switch off the computer for at least 10 seconds.
- Switch on computer.
- Insert the KickStart disk in disk drive DF0.
- When the computer prompts you for WorkBench, insert game disk No. 1 in drive DF0.
- The game will load and run automatically.

#### Hard Disk Installation

- Check that the number of bytes available on the hard disk is larger than that used by the game.
- Create a new directory and copy the contents of each disk into it.

#### Loading from the Hard Disk

- Double click on the hard disk icon.
- Double click on the icon of the directory that contains the game.
- Double click on the icon DELPHINE.PRG.
- The game will load and run automatically

#### PC AND COMPATIBLES

- Switch on computer.
- Insert the DOS disk in disk drive A:
- Once your computer is up and running, insert game disk No. 1 in disk drive A.
- Type A: and press ENTER.
- Type INSTALL and press ENTER.
- Follow the instructions displayed on the screen.

#### Hard Disk Installation

- Check that the number of bytes available on the hard disk is larger than that used by the game.
- Create a new directory and copy the contents of each disk into it.

#### Loading from the Hard Disk

- Double click on the hard disk icon.
- Double click on the icon of the directory that contains the game.
- Double click on the icon DELPHINE.PRG.
- The game will load and run automatically.

#### Loading from Floppy Disks

##### Starting from the Disk

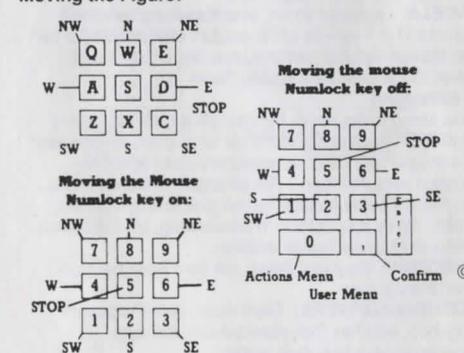
- Switch off the computer for at least 10 seconds.
- Switch on computer.
- Insert the DOS disk in disk drive A.
- Once your computer is up and running, insert the game disk No.1 in disk drive A.
- Type A: and press ENTER.
- Type DELPHINE and press ENTER.

#### KEYBOARD COMMANDS

- The eight arrow keys move the cursor one pixel each time they are pressed.
- Pressing **SHIFT** and an arrow key, moves the cursor rapidly.
- Pressing **CTRL** and an arrow key, positions the cursor in the centre of one of eight squares into which the screen is divided.
- The **ESC** key functions like the right mouse button.
- Pressing **CTRL** and the "S" key turns the sound on and off.
- The **RETURN, ENTER** and "5" (the central key on the numeric keypad) function as the left mouse button.

- You can also use the function keys to directly access the commands as follows:  
"F1" EXAMINE "F2" TAKE  
"F3" INVENTORY "F4" USE  
"F5" ACTIVATE "F6" SPEAK  
"F9" The Actions Menu "F10" The User Menu
- Pressing "P" halts the game until you press the key again
- Pressing "+" speeds up the animation, and Pressing "-" slows down the animation.

#### Moving the Figure:



1990 DELPHINE SOFTWARE. All rights reserved. Cinematique is a trademark of Delphine Software.

## REFERENZE-KARTE DES CINEMATIQUE-SYSTEMS

Wir empfehlen Ihnen, von Ihren Originaldisketten Sicherheitskopien anzufertigen und nur diese Sicherheitskopien für das Spiel zu benutzen.

**HINWEIS:** Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich eine leere, formatierte Diskette anlegen, um zwischendurch den Spielstand abspeichern zu können.

#### SPIELAUFBAU

Diese neue Generation von Spielen, die ausschließlich mit der Mouse bedient wird, hat nur ein Ziel: Die Freude am Abenteuer...

#### Kontrolle des Helden

Die Figur, die eigentlich Sie selbst in diesem Spiel darstellt, bewegt sich, Ihren Befehlen folgend, über den Bildschirm. Um das zu erreichen genügt es, den Cursor der Mouse dorthin zu setzen, wo die Figur sich hinbegeben soll und dann die linke Mouse-Taste zu betätigen. Ihr Held setzt sich wie gewünscht in Richtung des von Ihnen gewählten Zieles in Bewegung.

Ihre Figur wird stehenbleiben, wenn er an ein Hindernis kommt. Bestimmen Sie dann ein anderes Ziel, das ihm erlaubt, dieses Hindernis zu umgehen.

#### Aktionsmenü

Durch Ihren Helden, können Sie, trotz eines sehr einfachen Handlungsmenüs, eine Vielzahl Aktionen durchführen. Das Aktionsmenü erscheint auf dem Bildschirm wenn Sie die **RECHTE** Mouse-Taste betätigen. Setzen Sie den Menü-Balken auf die Handlung die Sie wählen möchten und betätigen Sie entweder die rechte oder die linke Taste. Folgende Aktionen werden nach Betätigen der linken Taste aufgerufen:

**UNTERSUCHEN:** Dies erlaubt Ihnen mehr Details über die Gegenstände, die sich in Ihrer Umgebung befinden, zu erfahren.

Wenn der Zeiger der Mouse sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, setzen Sie ihn auf den Gegenstand, der näher untersucht werden soll und drücken auf die linke Taste der Mouse.

**NEHMEN:** Wird benutzt, wenn Sie Gegenstände, die Ihnen nützlich erscheinen, mitnehmen möchten. Wenn der Zeiger der Mouse sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, setzen Sie ihn auf den Gegenstand, den Sie mitnehmen möchten und drücken auf die linke Taste der Mouse.

**INVENTAR:** Gibt Ihnen jederzeit an, was für Gegenstände sich in Ihrem Besitz befinden. Drücken Sie auf eine der beiden Mouse-Tasten um die Bestandsaufnahme zu beenden.

**BENUTZEN:** Gestattet Ihnen, mit einem der Gegenstände, die sich in Ihrem Besitz befinden, eine Handlung in Bezug auf einen Gegenstand oder auf eine Person, die sich gerade in Ihrer Umgebung befindet, auszuführen. Wenn der Zeiger sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, wählen Sie den Gegenstand aus der Liste aus, den Sie benutzen möchten und klicken dann den Gegenstand oder die Person an, auf die die Aktion gerichtet werden soll.

**HANDELN:** Gestattet Ihnen eine Handlung in Bezug auf einen Gegenstand oder eine Person auszuführen. Wenn der Zeiger der Mouse sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, wählen Sie den Gegenstand, der untersucht werden soll, und drücken auf die linke Mouse-Taste.

**SPRECHEN:** Gestattet Ihnen, sich mit den Personen, die Sie im Spielverlauf treffen werden zu unterhalten. Wenn der Zeiger der Mouse sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, wählen Sie den Gegenstand aus, der untersucht werden soll, und drücken auf die linke Mouse-Taste.

Folgende Handlungen werden nach Betätigen der **RECHTEN** Mouse-Taste aufgerufen:

**UNTERSUCHEN:** Gestattet Ihnen nähere Angaben über einen Gegenstand zu erhalten, den Sie besitzen. Setzen Sie den menü-Balken auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie die linke Mouse-Taste.

**BENUTZEN:** Gestattet Ihnen, eine Handlung mit einem Gegenstand in Ihrem Gepäck auf einen anderen Gegenstand in Ihrem Gepäck auszuüben. Setzen Sie den Menü-Balken auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie die linke Mouse-Taste.

**HANDELN:** Gestattet Ihnen, eine Handlung auf einen Gegenstand in Ihrem Besitz auszuführen. Setzen Sie den Menü-Balken auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie auf die linke Mouse-Taste.

#### Das Hilfsmenü

Dieses Menü bietet Ihnen Funktionen an, die mit dem eigentlichen Spielverlauf nichts zu tun haben, Ihnen aber z.B. ermöglichen, Zwischenspeicherungen oder Teil-Ladungen vorzunehmen... Sie gelangen in dieses Menü, wenn Sie auf beide Mouse-Tasten gleichzeitig drücken.

**PAUSE:** Bringt das Spiel in Wartestellung, bis Sie erneut auf eine der Mouse-Tasten drücken.

**NEUBEGINN:** Gestattet Ihnen, mit dem Spiel bei Null wieder anzufangen.

**SPEICHERLAUFWERK:** Dient dazu, dem Programm anzugeben, welches Diskettenlaufwerk Sie zum Zischenspeichern benutzen wollen.

**TEILLADUNGEN:** Mit dieser Funktion können Sie ein bereits begonnenes, zwischengespeichertes Spiel fortführen. Wenn das Programm Sie darum bittet, legen Sie die Speicherdiskette ein. Daraufhin erscheint eine Liste der auf dieser Diskette gespeicherten Spiele. Setzen Sie die Mouse auf den Namen des Spiels, das Sie laden möchten und bestätigen Sie (wir empfehlen Ihnen, sich zu diesem Zweck eine leere, formatierte Diskette anzulegen).

**SPIEL SPEICHERN:** Gestattet Ihnen, das Spiel, das gerade in Gang ist, zu speichern. Wenn das Programm Sie darum bittet, legen Sie die Speicherdiskette ein. Daraufhin erscheint auf dem Bildschirm eine Aufstellung, die eine Liste der bereits auf Diskette gespeicherten Spiele enthält. Wählen Sie einen freien Platz und bestätigen Sie. Geben Sie in das Textfenster einen Namen für den neuen Spielstand ein, und bestätigen Sie. Sollte in dieser Aufstellung kein Platz mehr frei sein, nehmen Sie entweder eine neue Speicherdiskette oder überschreiben Sie ein bereits gespeichertes Spiel.

**MUSIK UND TON:** Gestattet Ihnen, die Musik und die Geräusche ein- oder auszuschalten (nur für MS/PC-DOS kompatibel)

**HINWEIS:** Sie können nur so lange den Zwischenstand speichern, wie Ihre Figur noch lebt. Wir empfehlen Ihnen daher, diese Option regelmäßig zu benutzen, sobald sich eine gefährliche Situation ergibt. Während einer Spielsequenzen, in der Sie Ihre Figur nicht führen, können Sie das Spiel nicht zwischenspeichern. Doch bleiben Sie ganz ruhig, während dieser Sequenzen wird Ihnen nichts besonders gefährliches widerfahren, es sei denn, es ist sowieso schon zu spät zu handeln.

#### Tip für Anfänger

Sollten Sie zum ersten Mal ein Adventure spielen, sollten Sie folgendes beachten:

- Untersuchen Sie alle Gegenstände, die sich an Ihrem Aufenthaltsort befinden.
- Gehen Sie dicht an die Gegenstände heran, die Sie gerade untersuchen, denn niemand ist unfehlbar und unser Held kann einige Details nur dann erkennen, wenn er auch nah genug dran ist.
- Lesen Sie die erscheinenden Kommentare sorgfältig

durch, denn sie können wichtige Hinweise für den Rest Ihres Abenteuers beinhalten.

- Nehmen Sie so viele Gegenstände wie möglich mit.
- Denken Sie genau über alle in Frage kommenden Verwendungsmöglichkeiten der Gegenstände, die Sie besitzen, nach.
- Betätigen Sie alles was sich Ihnen bietet.
- Sprechen Sie mit so vielen Personen wie möglich. Sie könnten Ihnen vielleicht wichtige Hinweise geben.
- Speichern Sie den Zwischenstand ab, sobald Sie Gefahr wittern.

Sollten Sie trotz allem irgendwo im Spielverlauf steckenbleiben, dann versuchen Sie nachzuprüfen, ob Sie nicht einen Gegenstand vergessen, oder ob etwas noch unerledigt ist ... Es gibt für jedes Problem eine Lösung.

#### AMIGA 500, 1000 und 2000

(Bei einer Amiga 500 ohne Speichererweiterung, sollten Sie externe Laufwerke vom Rechner trennen.)

##### 1. Spiel von Diskette

- Laden des Spiels von Diskette.
- Schalten Sie für mindestens 30 Sekunden den Computer ab.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie die Diskette KickStart in das Laufwerk DF0: ein.
- Wenn der Computer die Diskette WorkBench fordert, legen Sie statt dessen die Diskette 1 des Spieles in das Laufwerk DF0: ein.

##### 2. Spiel von Festplatte Installation

- Vergewissern Sie sich, daß Ihre Festplatte noch ausreichend freien Platz für das Spiel anbietet.
- Legen Sie einen neuen Ordner an, in das Sie nacheinander den Inhalt der Diskette kopieren.

##### Laden des Spieles von Festplatte

- Klicken Sie das Icon der Festplatte doppelt an.
- Klicken Sie das Icon des Ordners, der das Spiel enthält doppelt an.
- Klicken Sie das Icon DELPHINE SOFTWARE.PRGM doppelt an.

##### MS/PC-DOS KOMPATIBLE Installation

- Schalten Sie für mindestens 30 Sekunden den Computer ab.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie Ihre MS/PC-DOS Diskette in Laufwerk A: ein.
- Nach dem Booten Ihres Computers legen Sie die Diskette 1 des Spieles in Laufwerk A: ein.
- Geben Sie A: ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- Geben Sie INSTALL ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Monitor erscheinen.

##### 1. SPIEL VON DISKETTEN

###### Laden des Spieles von Diskette

- Schalten Sie für mindestens 30 Sekunden den Computer ab.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie die DOS-Diskette in Laufwerk A: ein.
- Nach Installation Ihres Computers, legen Sie die Diskette 1 des Spieles in Laufwerk A: ein.
- Geben Sie A: ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- Geben Sie DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.

##### 2. SPIEL VON FESTPLATTE

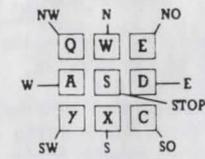
###### Laden des Spieles von Festplatte

- Geben Sie C: ein und bestätigen Sie mit ENTER (sollte Ihre Festplatte nicht Laufwerk C: sein, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein.)
- Geben Sie CD/DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- Geben Sie DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.

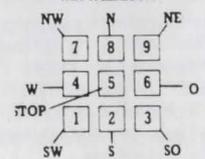
##### 3. TASTATUR-KONTROLLE

- Die acht Cursor-Tasten verändern die Position des Zeigers um ein Pixel.
- Durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT-Taste und einer Cursor-Taste bewegt sich der Zeiger schneller.
- Durch gleichzeitiges Drücken der CTRL-Taste und einer Cursor-Taste, wird der Zeiger ins Zentrum eines der acht Quadrate des Bildes gesetzt.
- Die Taste ESC entspricht der rechten Mouse-Taste.
- Durch gleichzeitiges Drücken der CTRL-Taste und S können Sie den Ton ein- oder ausschalten.
- Die Tasten RETURN, ENTER und 5 (des Ziffern-Blocks) entsprechen der linken Mouse-Taste.
- Folgende Tasten rufen Befehle direkt auf:  
"F1" UNTERSUCHEN "F2" NEHMEN  
"F3" INVENTAR "F4" BENUTZEN  
"F5" BETÄTIGEN "F6" SPRECHEN  
"F9" Aktionsmenü "F10" Hilfsmenü
- Drücken Sie die Taste, "P" hält das Spiel an, bis Sie erneut auf "P" drücken.
- Drücken Sie auf "+", werden alle Bewegungen beschleunigt.
- Drücken Sie auf "-", werden alle Bewegungen verzögert.

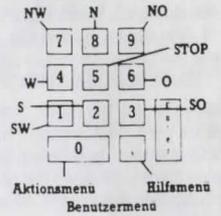
##### Kontrolle der Figur:



##### Die Maus bewegen mit Numlock:



##### Die Maus bewegen ohne "Numlock":



© 1990 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten.  
Cinematique ist ein Warenzeichen von Delphine Software.

# FUTURE WARS

## TIME TRAVELLERS

Beep... beep... The strident tone of the control monitor woke her out of a light doze. She froze for an instant, surprised by her brief spell of inattention. She concentrated hard on the screen and began to follow the frenzied movement of the green cursor. It blinked twice then disappeared, loudly signifying the end of its activity. 1304 !! She examined the four figures traced on the cathode screen as if she were discovering them for the first time. "1304 ! My God, THEY'VE DONE IT !", she shouted.

Baley put the file down. The situation was disturbing. The news from the front over the last two months had been alarming and the Crughon's were becoming ever more active on Earth. "Blasted Crughons !" he thought, "We'll never have enough time !". After more than a century of bitter fighting, the human race had seen its proud colonies fall by one by one. Now the Earthlings had dug themselves in on the last free planet and were desperately trying to fight off the constant attacks of their deadly enemies. Baley could not stop himself thinking about the terrible fate in store for them if the SDI did not hold out. For two generations, the magnetic field which jealously guarded the planet had unflinchingly succeeded in repulsing the Crughons' increasingly virulent attacks. "Heavens ! I hope they can hold out !". A flood of old memories poured into his mind. The images had become blurred but, strangely, the emotions retained their tragic intensity. He remembered their distress... the mad dash across space... the return to the origins of an Earth which had been abandoned a thousand years previously... Lo'Ann, his daughter, then two years old who snuggled down in the arms of her mother, Ellie. He had always admired his wife's courage, and her confidence which she communicated to others had enabled them to endure the great privations of their new existence... Reconstruction had been difficult with the few resources which the planet still possessed. But SDI was worth any sacrifice... because SDI was their last chance.

The gabble of the intercom rudely awakened him from his daydreams.

– "Father ?"

– "Yes, Lo'Ann... what news ?"

– "We have just detected a Crughon presence and the earthly controller is positive. They have turned the clock back to 1304, the Middle Ages!"

– "1304 ! Then if my fears were right... No, I daren't think about it... Lo'Ann ! Go to the Chronoporters, we must find out what's happening"

The chronoporting room was buzzing with activity. Two simultaneous flashes of light illuminated the room for a fraction of a second... Two silhouettes trembled for a moment then disappeared forever.

The last act of this tragic war begun. Historians would call this phase "The Menace"

### I. BACKUP COPIES

We advise you to make backups of your original diskettes and only use the copies to play the game.

### II. AMIGA 500, 1000 and 2000

(If using an Amiga 500 without expanded memory unplug the external drive if necessary)

### 1. PLAYING ON DISKETTES

#### AMIGA 1000

- Switch off the computer.
- Insert the Kickstart diskette into the DFO drive and switch on the computer.
- When the computer asks you to insert the Workbench diskette insert Game diskette No. 1.

#### AMIGA 500 AND 2000

- Switch off the computer
- Insert diskette No. 1 in the DFO drive and switch on the computer.

### 2. HOW TO PLAY ON THE HARD DISK Installation

Check to see that you have more than 1080 kilobytes free on your hard disk.

Create a new directory and copy the contents of each of the diskettes into it.

#### Startup from the hard disk

- Click twice on the hard disk icon.
- Click twice on the directory icon containing the game.
- Click twice on the icon DELPHINE. PRG.

### III. GAME SYSTEM

"Future Wars" is the first DELPHINE SOFTWARE programme to use the Cinematique system. This is a new generation games system which is entirely mouse-controlled and is designed to make the game as exciting as possible.

#### Moving the Hero

The character you are playing moves across the screen as you wish. All you need to do to get him to move is to use the mouse to take the cursor to the spot you want him to go to and press the left hand button of the mouse. The hero will then move to the designated spot. Your character will stop on the way if an obstacle blocks his path. All you have to do is designate a different spot which will enable him to move round the obstacle.

#### The Activation Menu

Through the hero, you can take a wide variety of actions despite the very simple activation menu. The activation menu is displayed when you press the right-hand button of the mouse. Move the menu bar to the chosen action and press the left-hand button.

You can take the following actions:

**EXAMINE:** enables you to obtain more details about an object in your environment.

When the mouse cursor becomes a +, choose the object to be examined and press the left-hand mouse button.

*Note: just as in real life, your character will not be able to see some of the details if he is too far away from the object he is looking at.*

**TAKE:** is used when you want to collect objects that seem to be useful. When the mouse cursor becomes a +, choose the object to be examined and press the left-hand mouse button.

**INVENTORY:** tells you at all times what objects you have. Press one of the two mouse buttons to quit the inventory.

**USE:** allows you to take action using an object you own to affect an object or person in your environment.

For Instance:

You have a key which you want to use to open the door : USE KEY on DOOR.

You want to give money to your boss (!!!) :

USE MONEY on BOSS.

You need something to drink : USE CUP on HERO.

When the cursor changes into a +, select the object you want to use from the list then click on the object or person it is to be used on.

**OPERATE:** lets you take action on an object or person.

For example,

open the door... OPERATE DOOR

press a button... OPERATE BUTTON.

When the mouse cursor changes into a +, select the object on which you want to take action and press the left-hand button of the mouse.

**SPEAK:** will serve to help you talk to the people you are going to meet. When the mouse cursor changes to a +, indicate the character to whom you want to speak and press the left-hand button of the mouse.

#### The user menu

This menu offers functions which are not part of the game itself but which will, for instance, allow you to save, make backups or reload previous sessions.

You can access this menu by pressing the two mouse buttons simultaneously.

**PAUSE:** will put the game on hold until you press another mouse button.

**RESTART:** enables you to start the session again from the very beginning.

**BACKUP DRIVE:** is used for indicating to the programme which disk drive you want to use to make a backup.

**LOAD:** to continue playing a game you have backed up.

When the programme asks you to insert the backup diskette, the list of saved sessions which are on the backup diskette will be displayed. Move the mouse on to the name of the session to be loaded and confirm. (We suggest you have a blank formatted diskette ready)

**SAVE:** To save to diskette the game you are in the process of playing, when the programme prompts you, insert the backup diskette.

A catalogue containing the list of sessions already on the diskette will be displayed. Choose a free spot and confirm. If there is no room left in the catalogue use a new backup diskette or back up over an existing session.

*Note: You can back up a session as long as your hero is alive. Consequently, we advise you to use this option regularly and each time the situation is potentially dangerous. During some animation sequences when you are not able to control your character, you will not be able to save the game. But be assured that nothing very dangerous will happen during these sequences, unless it is already too late to take preventive action.*

#### ADVICE TO NEW PLAYERS

If you are playing an adventure game for the first time, here are a few suggestions.

• Carefully examine all the objects on the screen at every point in the game.

• Zoom in closer to the objects you are examining because no one is infallible and our hero may only see some of the fine details if he looks at an object up close.

• Read the messages displayed very carefully because they may give you important clues on how to proceed to the next step in the adventure.

• Use every opportunity you can to take action.

• Talk to everyone you can, they may be able to help you choose the best route.

• Backup your game as soon as you sense danger.

In spite of all this, you find yourself stuck at any point in the game, check to see whether you have forgotten an object or if you have forgotten to do something earlier on....

Every problem has a solution.

#### ATTENTION

The following is for new players who may have difficulty getting started in the game.

Experienced players need not read this page.

- The game begins on scaffolding.
- Examine the bucket at your feet.
- Pick up the bucket.
- Walk to the far left of the scaffolding.
- Examine the scaffolding.
- Activate the red arrow which appears on the control panel displayed on the large screen.
- There is a half-open window at the top right-hand edge of the screen. Walk towards the window.
- When you are facing it, examine the window.
- Activate the window.
- You should be entering the building... but if not, click on the window.
- You will find yourself in a small room, walk up to the central door and activate the door.
- Now carry on...

#### COPY PROTECTION

To protect our rights, we have perfected a copy protection system which we hope will not cause you too much inconvenience.

When the programme asks you for it, refer to the grid against each page whose number will be indicated. Then state which of the illustrations displayed on the screen is at the intersection of the column and line requested.

#### IBM PC AND COMPATIBLES

##### • Loading

- Turn off your computer for at least ten seconds
- Switch on computer
- Insert DOS disk in drive A:
- When the computer is ready, insert game disk No. 1 in drive A:
- Type A : and press ENTER
- Type INSTALL and press ENTER
- Follow on-screen prompts.

### 1. Playing from game disks

- Starting from floppy disks.
  - Turn off computer for at least ten seconds
  - Switch on computer
  - Insert **DOS** disk in drive A:
  - When computer is ready, insert game disk No 1 in drive A:
  - Type A : and press **ENTER**
  - Type **DELPHINE** and press **ENTER**

### 2. Playing from your hard disk

- Starting from hard disk
  - Type C : and press **ENTER** (Type a different letter if your hard disk is not called C :)
  - Type **CD \ DELPHINE** and press **ENTER**

### 3. Keyboard Controls

The eight cursor keys will move the cursor one pixel in the direction indicated by the arrow. Pressing the **SHIFT** key and a cursor simultaneously will move the cursor more quickly.

## FUTURE WARS TIME TRAVELLERS

Der schrille Ton des Kontrollmonitors ließ sie aus ihrem kleinen Nickerchen erwachen. Einen kurzen Moment fröstelte sie und war verwundert, daß sie tatsächlich eine Weile so unaufmerksam gewesen war. Sie konzentrierte sich wieder auf den Bildschirm und fing an, die rasenden Bewegungen des grünen Cursors mitzuverfolgen. Nach zweimaligem Aufblinken verschwand das kleine Licht wieder, wobei das Ende seiner Aktivität laut und deutlich angezeigt wurde. 1304 !! Sie schaute die vier Ziffern auf dem Kathodenbildschirm noch einmal genau an, so als ob sie sie zum ersten Mal sähe. "1304 ! Mein Gott, sie haben es wirklich getan !" rief sie.

Baley legte die Akte wieder auf den Tisch. Es war eine verwirrende und beunruhigende Situation. Die Nachrichten, die während der vergangenen zwei Monate von der Front kamen, waren durchaus alarmierend, und die Aktivitäten der Crughons waren allmählich nicht mehr zu übersehen. "Verdammte Crughons !" dachte er, "Wir werden nie genug Zeit haben !" Nach mehr als einem Jahrhundert erbitterter Kämpfe hatte die menschliche Rasse zusehen müssen, wie eine nach der anderen ihrer stolzen Kolonien fallen mußte. Inzwischen hatten sich die Erdlinge auf einem der letzten freien Planeten verschanzt und versuchten nun, die ständigen Angriffe ihrer Todfeinde abzuwehren. Baley konnte nicht aufhören, darüber nachzudenken, welch schreckliches Schicksal ihnen bevorstehen würde, falls die SDI sich nicht behauptete. Schon seit zwei Generationen war das magnetische Feld, das den Planeten eifersüchtig bewachte, erfolgreich dabei gewesen, die zunehmend bösartigen Angriffe der Crughons abzuweisen. "Himmel ! Ich hoffe nur, daß sie durchhalten können !" Eine Menge alter Erinnerungen kamen ihm in den Sinn. Zwar waren die Bilder inzwischen verschwommen, doch die Gefühle behielten merkwürdigerweise ihre tragische Eindringlichkeit. Er erinnerte sich an die Not und an das Leiden... dieser Wahnsinnschlag durchs All... die Rückkehr zu den Ursprüngen einer Erde, die schon tausend Jahre vorher verlassen worden war... Lo'Ann, seine damals zweijährige Tochter, die sich in den Armen ihrer Mutter Ellie eingekuschelt hatte. Er hatte immer schon den Mut seiner Frau bewundert, die Zuversicht, die sie ausstrahlte, hatte es anderen ermöglicht, die großen

Pressing the **CTRL** key and a cursor key will move the cursor to the centre of one of the eight squares dividing up the screen.

The **ESC** key corresponds to the right mouse button.

Pressing **CTRL** key and **S** key simultaneously will turn sound on/off.

**RETURN**, **ENTER** and **5** key (the central key on the number keypad) correspond to the left mouse button.

You may also use the following command keys:

F1	Examine
F2	Take
F3	Inventory
F4	Use
F5	Activate
F6	Speak
F9	« Activate » menu
F10	« Use » menu

Pressing P key will pause the game until you press it again.

Pressing the + key will speed up the animation

Pressing the - key will slow down the animation.

Entbehren ihrer neuen Existenz zu ertragen... mit den wenigen Ressourcen, die auf dem Planeten noch zur Verfügung standen. Aber die SDI war jedes Opfer wert... weil die SDI ihre letzte Chance war.

Das Geplapper der Sprechanlage weckte ihn aus seinen Tagträumen.

"Vater ?"

"Ja, Lo'Ann, irgendwas Neues ?"

"Wir haben gerade die Anwesenheit von Crughons entdeckt, und der Erdprüfer ist positiv. Sie haben die Uhr in das Jahr 1304 zurückgestellt, ins Mittelalter !!"

"1304 ! Wenn also meine Befürchtungen richtig sind... nein, ich wage nicht daran zu denken..."

Lo'Ann ! Geh zu den Zeitreportern, wir müssen herausfinden, was da los ist."

Der Raum der Zeitreporter schwirrte vor Aktivität. Für den Bruchteil einer Sekunde blitzten gleichzeitig zwei Lichter auf, die den Raum erleuchteten... Zwei Silhouetten zitterten eine Sekunde lang, um dann für immer zu verschwinden.

Der letzte Akt dieses tragischen Krieges hatte begonnen. Die Historiker würden diese Phase als "Die Bedrohung" bezeichnen.

#### 1. Ersatzkopien

Wir empfehlen Ihnen, Ersatzkopien von Ihrer Originaldiskette zu machen und zum Spielen nur diese Kopien zu benutzen.

#### II. AMIGA 500, 1000 und 2000

(Falls Sie einen AMIGA ohne erweiterten Speicher benutzen, ziehen Sie gegebenenfalls den Stecker des externen Laufwerkes heraus)

##### 1. Das Spielen auf der Diskette

#### AMIGA 1000

- schalten Sie den Computer ab
- legen sie die Kickstartdiskette in das DFO Laufwerk ein und schalten Sie nun den Rechner ein.Kickstart.
- wenn sie aufgefordert werden, die Workbench Diskette einzulegen, legen Sie die Spieldiskette Nr. 1 ein.

#### AMIGA 500 und 2000

- schalten Sie den Computer ab
- legen Sie die erste Diskette in das DFO-Laufwerk ein und schalten Sie nun den Rechner wieder ein.

##### 2. Auf der Festplatte

#### Installation

Achten Sie darauf, daß auf der Festplatte mehr als 1080 Kilobytes frei sind. Legen Sie eine neue Directory an, und kopieren Sie den Inhalt jeder Diskette darauf.

#### Festplattenstart

- öffnen Sie CLI
- Wenn Sie das Spiel auf DH0 installiert haben, tippen sie " führe HDOLVDT aus" Wenn das Spiel auf DH1 ist, tippen Sie " führe HD1LVDT aus"

#### III. Das Spielsystem

Future Wars ist das erste DELPHINE SOFTWARE Programm, das das System Cinematique anwendet.

Es ist eine neue Generation von Spielsystemen, die durchgängig mausgesteuert sind und das Spiel so spannend wie möglich gestalten sollen.

Das Bewegen des Helden

Die Person, die Sie darstellen, bewegt sich ganz nach Ihren Wünschen über den Bildschirm. Alles was Sie tun müssen, um ihn zu bewegen, ist daß Sie die Maus in die Hand nehmen und mit ihr den Cursor an die Stelle bewegen, wohin er soll ; dann drücken Sie ganz einfach auf den linken Mausknopf. Ihr Held wird sich sogleich an die vorgesehene Stelle bewegen.

Wenn allerdings ein Hindernis ihren Weg blockiert, bleibt die Person stehen.

In diesem Fall brauchen Sie nur eine andere Stelle auszusuchen und schon kann das Hindernis umgangen werden.

#### Das Aktivierungsmenü

Trotz des recht einfachen Aktivierungsmenüs haben Sie mit Ihrem Helden einen weiten Handlungsspielraum. Das Aktivierungsmenü wird sichtbar, wenn Sie den rechten Mausknopf drücken.

Bringen Sie den Menübalken auf die ausgewählte Handlung und drücken Sie den rechten Mausknopf. Folgende Handlungen stehen zur Verfügung:

**PRÜFE:** ermöglicht es Ihnen, weitere Einzelheiten über Gegenstände in Ihrer Umgebung herauszufinden.

Wenn der Mauscursor zu a + wird, bestimmen Sie das zu untersuchende Objekt und drücken Sie auf den linken Mausknopf.

Beachten Sie: genau wie im wirklichen Leben kann Ihre Person keine Einzelheiten erkennen, wenn Sie zu weit weg von dem Gegenstand ist, den Sie betrachten will.

**NIMM:** benutzt man, wenn man Gegenstände mitnehmen will die nützlich erscheinen.

Wenn der Mauscursor zu a + wird, bestimmen Sie wieder das zu untersuchende Objekt und drücken den rechten Mausknopf.

**INVENTORY:** gibt jederzeit darüber Auskunft, welche Gegenstände Sie haben. Um das Inventory verlassen zu können, drücken Sie auf einen der beiden Mausknöpfe.

**BENUTZE** erlaubt es Ihnen, mit einem Gegenstand, der Ihnen gehört, Handlungen an einem Objekt oder einer Person in Ihrer Umgebung vorzunehmen.

Zum Beispiel ; Sie haben einen Schlüssel der eine Tür öffnen soll : **BENUTZE SCHLÜSSEL an TÜR.**

Sie wollen Ihrem Chef Geld geben (!!!) :  
**BENUTZE GELD an CHEF**

Sie brauchen etwas zu trinken :  
**BENUTZ KÜRBISFLASCHE an HELD.**

Wenn der cursor sich in a + verwandelt, wählen Sie aus der Liste den Gegenstand den Sie benutzen wollen, klicken Sie dann auf den Gegenstand oder die Person, auf die der Gegenstand angewendet werden soll.

**HANDLE** läßt Handlungen an Personen oder Gegenständen vornehmen

Z.B. : öffne die Tür... **HANDLE TÜR**

drücke Knopf... **HANDLE KNOPF**

Wenn der Mauscursor sich in a + verwandelt, wählen sie das Objekt, an dem die Handlung vorgenommen werden soll und drücken Sie dann den linken Mausknopf.

**SPRICH :** hilft Ihnen, mit den Leuten zu sprechen die Sie treffen. Wenn der Mauscursor sich in a + verwandelt, kennzeichnen Sie die Person, mit der Sie sprechen wollen und drücken Sie den linken Mausknopf.

#### Das Benutzermenü

Dieses Menü bietet Funktionen, die zwar nicht zum Spiel selbst gehören, die aber z.B. zum Speichern, Herstellen von Ersatzkopien oder Laden von abgespeicherten Spielabschnitten dienen.

Den Zugang zu diesem Menü verschaffen Sie sich, indem Sie die beiden Mausknöpfe gleichzeitig drücken.

**PAUSE** unterbricht das Spiel, bis Sie einen anderen Mausknopf drücken.

**RESTART** ermöglicht es Ihnen, noch einmal von vorn anzufangen.

**BACKUP** Laufwerk zeigt an, welches Laufwerk Sie zum Herstellen einer Kopie benutzen können.

**LADEN :** hiermit setzen Sie ein Spiel fort, das Sie schon begonnen haben. Wenn Sie aufgefordert werden, die Ersatzdiskette einzulegen, erscheint eine Liste gespeicherter Abschnitte, die sich auf der Ersatzdiskette befinden.

Bringen Sie die Maus auf den Namen des Abschnittes, der geladen und bestätigt werden soll.

(Wir schlagen vor, eine leere, formatierte Diskette dafür bereit zu halten).

**SICHERN :** Um das auf der Diskette befindliche Spiel, das Sie gerade spielen, abzuspeichern (wenn das Programm Sie dazu auffordert), müssen Sie die Ersatzdiskette einlegen. Dann erscheint ein Katalog mit der Liste der Abschnitte, die sich schon auf der Diskette befinden. Wählen Sie eine freie Stelle und bestätigen Sie. Falls auf der Ersatzdiskette kein Platz mehr sein sollte, nehmen Sie eine neue Ersatzdiskette oder Sichern Sie über einen bereits bestehenden Abschnitt.

**Beachten Sie :** Solange Ihr Held am Leben ist, können Sie den Abschnitt wiederholen (Ersatz). Folglich raten wir Ihnen, diese Option möglichst oft zu benutzen, jedenfalls immer dann, wenn es gefährlich wird.

Während einiger Animationssequenzen, in denen Sie nicht in der Lage sind Ihren Helden zu steuern, können Sie nicht speichern. Sie können aber sicher sein, daß während dieser Sequenzen nichts wirklich Gefährliches passiert, es sei denn, es ist sowieso zu spät, um noch irgendwelche Maßnahmen zu ergreifen.

## Ratschläge für Anfänger

Wenn Sie zum ersten Mal ein Adventure spielen, hier ein paar Tips :

An jedem neuen Punkt des Spiels untersuchen Sie sämtliche Gegenstände auf dem Bildschirm. Gehen Sie nah genug an die Gegenstände heran, die Sie untersuchen wollen, denn keiner ist unfehlbar, und unser

Held nimmt vielleicht auch bei näherem Hinschauen nur einige der Feinheiten wahr.

Lesen Sie die Botschaften sehr genau, denn sie geben wichtige Hinweise darauf, wie in diesem Adventure als nächstes vorgegangen werden soll.

Nutzen Sie jede Möglichkeit, Handlungen vorzunehmen.

Sprechen Sie möglichst mit jedem, der Ihnen über den Weg läuft, er könnte Ihnen helfen den richtigen Weg einzuschlagen. Gehen Sie auf den Ersatz zurück, sobald es brenzlich wird.

Falls Sie trotz allem an irgendeinem Punkt hängenbleiben und nicht weiterkommen, überprüfen Sie, ob Sie einen Gegenstand vergessen haben oder ob Sie vielleicht vorher versämt haben etwas Bestimmtes zu tun...

Für jedes Problem gibt es eine Lösung.

### ACHTUNG

Folgendes gilt für Anfänger, die vielleicht Schwierigkeiten haben über den Anfang des Spiels hinauszukommen. Erfahrene Spieler brauchen diese Seite nicht zu lesen. Das Spiel fängt mit dem Schaffott an.

Untersuchen Sie den Eimer zu Ihren Füßen.

Betätigen Sie den roten Pfeil der auf dem großen Bildschirm auf der Tafel erscheint. Am oberen rechten Rand des Bildschirms gibt es ein halboffenes Fenster. Gehen Sie auf das Fenster zu..

Wenn Sie vor dem Fenster stehen, untersuchen Sie es.

Öffnen Sie das Fenster. Sie sollten das Gebäude betreten... wenn nicht, klicken sie auf das Fenster.

Sie werden sich in einem kleinen Raum befinden ; gehen Sie zur mittleren Tür und öffnen Sie sie.

Und nun machen Sie weiter...

### PC-DOS KOMPATIBLE

• Ladeanweisung

- Schalten Sie Ihren Rechner für mindestens 10 Sekunden aus.
- Schalten Sie den Computer wieder ein.
- Legen Sie Ihre **DOS**-Diskette in Laufwerk A : ein.
- Wenn das System geladen ist, legen Sie die Spiel-Diskette 1 in Laufwerk A : ein.
- Wurde das DOS von Festplatte gebootet, wechseln Sie bitte mit A : (**RETURN**) auf das Laufwerk A:
- Geben Sie **INSTALL (RETURN)** ein.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### 1. Spielen von disketten

- Das Spiel wird von Diskette geladen und gestartet.
- Schalten Sie Ihren Rechner für mindestens 10 Sekunden aus.
- Schalten Sie den Computer wieder ein.
- Legen Sie Ihre DOS- Diskette in Laufwerk A : ein.
- Wenn das System geladen ist, legen Sie die Spiel-Diskette 1 in Laufwerk A : ein.
- Starten Sie das Programm mit **DELPHINE ( RETURN)**.

### 2. Spielen von einer Festplatte

- Das Spiel wird von einer Festplatte geladen und gestartet.
- Wechseln Sie auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel installiert haben  
(z.B. mit C : (**RETURN**).
- Wechseln Sie mit **CD \ DELPHINE (RETURN)** in das vom **INSTALL**-Programm angelegte Unter-Verzeichnis.
- Starten Sie das Programm mit **DELPHINE RETURN**).

### 3. Belegung der Tastatur

Die Tasten des Zifferblocks bewegen den Cursor pixelweise in die durch die Pfeile angegebene Richtung.

Wenn Sie gleichzeitig mit der Cursor-Taste die **SHIFT**-Taste drücken, wird der Cursor schneller bewegt.

Wird gleichzeitig mit der Cursor-Taste die **CTRL**-Taste (auf manchen Tastaturen auch Strg) gedrückt, so wird der Cursor in die Mitte eines der acht Felder gesetzt, in die der Bildschirm aufgeteilt ist.

Die **ESC**-Taste entspricht dem rechten Mouse-Taster.

Mit S (CTRL + S) wird der Ton ein - oder ausgeschaltet.

**RETURN, ENTER** und die Taste **S** des Zifferblocks entsprechen dem linken Mouse-Taster.

Die Funktions-Tasten sind wie folgt belegt :

F1	Untersuchen
F2	Nehmen
F3	Gepäck
F4	Benutze
F5	Einschalten
F6	Sprich
F9	«Activate»-Menü
F10	«Use»-Menü

Mit der Taste P legen Sie eine Pause ein, bis die Taste erneut gedrückt wird.

Mit der Taste + beschleunigen Sie die Animation.

Mit der Taste - verlangsamen Sie die Animation.

