

# CRUISE

FOR A CORPSE

REFERENCE  
MANUAL

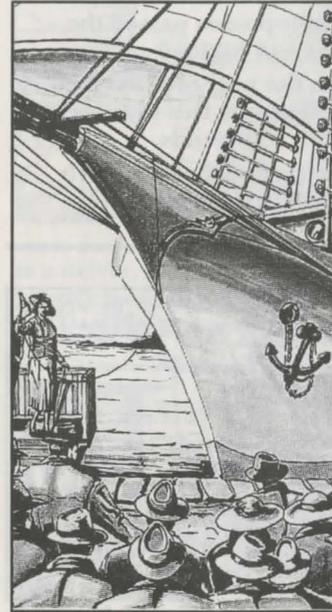
## CRUISE FOR A CORPSE - Character Background Information

*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 onto 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 Marseilles. 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 Marce 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.



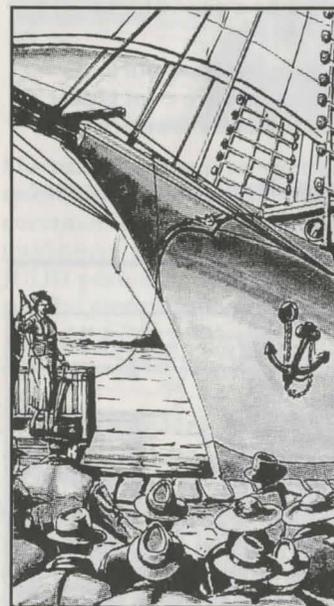
**CRUISE FOR A CORPSE**

**PERSONAGGIO SSONDO INFORMAZIONI**

**30 Luglio 1926 :**

**CERIMONIA PER IL VARO DELLA NAVE  
KARABOUDJAN III**

Ieri, al porto di Marsiglia, il signore e la signora KARABOUDJAN hanno varato la nave KARABOUDJAN III alla presenza di tutte le celebrità della città. La KARABOUDJAN III è un veliero superbo del 19esimo secolo, rinnovato e modernizzato nei cantieri del porto vecchio. Il signor GARCIA, superintendente ai lavori, ci ha spiegato i miglioramenti fatti alla nave: "E' un vecchio veliero che noi abbiamo completamente restaurato. Inoltre abbiamo cambiato la struttura della nave poichè alcuni materiali si erano deteriorati con il cattivo tempo". Come indicato dal nome, la KARABOUDJAN III appartiene a NIKLOS KARABOUDJAN, un uomo d'affari estremamente ricco.



Il signor Garcia molto gentilmente ci ha confidato la storia del veliero: "Questa nave appartenne al pirata ONE-EYED GARY. ONE-EYED GARY e la sua banda terrorizzarono i mari d'Europa attaccando i battelli commerciali. GARY e i suoi pirati rubavano tutto quanto poteva poi essere venduto sul mercato nero: carichi di spezie, sete, whisky, ecc. Tutte le merci rubate erano poi immagazzinate sulla piccola isola di LIGORNI, situata sulla costa della SICILIA, in modo da poterle poi vendere o scambiare. ONE-EYED GARY era un pirata molto temuto e ricercato dalla polizia marittima di tutto il mondo. Però GARY aveva un vizio: gli piaceva bere.

E' per questo motivo che una sera d'ottobre nel 1820 ANASTOPOULOS KARABOUDJAN, nonno di NIKLOS KARABOUDJAN, si trovò coinvolto in una scommessa con GARY. ANASTOPOULOS KARABOUDJAN produceva e vendeva fucili e pistole molto rinomati per qualità e precisione. Quella sera ANASTOPOULOS era andato per un giro d'Affari sull'isola di LIGORNI. Infatti aveva organizzato un incontro con GARY per vendergli delle armi: era da molto tempo che avevano rapporti commerciali. Quella sera particolare GARY aveva già bevuto molto. Il pirata era in debito di parecchio con ANASTOPOULOS che gli aveva precedentemente consegnato molte armi. Fece una

sfida ad ANASTOPOULOS:” Vado a prendere una cassa del mio miglior liquore e vedremo se sarai capace di bere tutti i bicchieri che bevo io. Se vinco la scommessa non ti dovrò più una lira, ma se perdo ti regalerò un veliero superbo che ho rubato questa settimana ad un mercante di spezie inglese”.

GARY era convinto che ANASTOPOULOS non potesse bere quanto lui ma aveva sottovalutato il suo rivale che aveva frequentato i bar più pericolosi d'Europa ed era abituato a bere liquori greci molto forti. ANASTOPOULOS non era molto contento con una scommessa di questo tipo perchè aveva paura di perdere e non aveva un'idea molto chiara di cosa potesse fare con un veliero se lo avesse vinto. Era venuto all'isola con il servo non solo per riscuotere i soldi che gli erano dovuti dal pirata ma anche per vendergli altre armi. Da molti anni Gary era stato uno dei suoi migliori clienti e, benchè pagasse sempre molto in ritardo, non aveva mai causato dei veri problemi. ANASTOPOULOS quindi si sentì costretto ad accettare la scommessa.

La sfida cominciò nell'unica taverna dell'isola, piena fino a scoppiare. Ogni sorso veniva sottolineato dalle grida rumorose della folla eccitata. Tutti furono sorpresi dal fatto che Gary crollò per primo. Gary, un contendente che manteneva la parola, dopo diversi mesi consegnò ad ANASTOPOULOS il veliero, che si trovava in uno statopietoso. Questi lo passò a suo figlio SAVIDIS, che a sua volta lo consegnò al figlio NIKLOS.

Ancora più tardi il veliero venne portato in un vecchio magazzino al porto di Marsiglia. Un anno fa il signor KARABOUDJAN mi venne a trovare e mi chiese di restaurare la vecchia carcassa; voleva usarla per organizzare delle crociere con i suoi amici”.

Possiamo congratularci con il signor GARCIA e la sua squadra di operai per aver fatto un lavoro eccezionale. Questo veliero è un capolavoro!

### **3 Marzo 1926:**

#### **SBAGLIO DELLA POLIZIA!!!**

#### **Irruzione al Cafe De Paris**

Circa alle 10 della notte scorsa l'ispettore RAOUL DUSENTIER ed i suoi uomini hanno fatto un'irruzione in uno dei ristoranti più eleganti di Parigi: il CAFE DE PARIS. La polizia stava cercando un indiziato pericoloso che si pensava fosse al CAFE DE PARIS quella sera. Portarono via tutti coloro che si trovavano nel ristorante poichè, così ci spiegò l'ispettore DUSENTIER, dovevano essere sicuri che il criminale ricercato non fuggisse. Però l'indiziato non era presente. L'ispettore dovette chiedere scusa molto umilmente



a tutti i presenti e rilasciarli immediatamente; evidentemente era stato informato male da uno dei suoi informatori. Il signor KARABOUDJAN, un uomo d'affari molto noto al pubblico, si trovava con altri a cena nel locale del CAFE DE PARIS. Gli abbiamo chiesto cosa ne pensasse del modo di operare quanto mai indelicato della polizia. Ci ha risposto quanto segue: “Non si deve essere troppo duri con questi poliziotti poichè facevano soltanto il loro dovere ed è stato uno sbaglio, ecco tutto. Potrebbe capitare a tutti. Non dobbiamo criticarli dato che siamo molto contenti di averceli attorno quando ne abbiamo bisogno. E' soltanto un peccato che non ho potuto finire di mangiare l'anatra, veramente eccellente”. Una dichiarazione che dovrebbe assicurare l'ispettore DUSENTIER.



### **26 Giugno 1926:**

#### **SOCA LAMBADA ABBANDONA IL GRAND PRIX A ANTIBES**

JULIO ESPERANZA Y SOCA LAMBADA, figlio del famoso industriale PEDRO SOCA LAMBADA ha abbandonato il Grand Prix a ANTIBES al sesto giro. SOCA LAMBADA in quel momento era in quarta posizione e aveva fatto una gara molto promettente.

Sfortunatamente il motore della macchina lo ha deluso. E' già la seconda volta quest'anno che il motore di SOCA LAMBADA gli ha causato dei problemi; è certamente un peccato perchè SOCA LAMBADA presenta ottime qualità come guidatore. Per le gare future dovrebbe veramente dare un'occhiata al motore! JULIO però non deve preoccuparsi per quanto riguarda il futuro della sua squadra poichè viene molto generosamente sovvenzionata dall'attività del padre.

### **26 Giugno 1926:**

#### **VENDITA DELL'HOTEL ROYAL DI PARIGI**

Uno dei migliori alberghi di Parigi in mani private, il ROYAL, è stato venduto oggi pomeriggio nell'ufficio del notaio Maitre LOGAN. L'acquirente desidera rimanere anonimo. D'altra parte il signor FABRE, il venditore, ci è sembrato molto triste a causa della vendita: “Non avevo altra scelta. Gli affari andavano male ed avevo dei debiti considerevoli; l'unica soluzione era vendere. Questo albergo privato è appartenuto alla mia famiglia per sei generazioni”. Abbiamo chiesto al signor FABRE di rivelare il nome dell'acquirente ma sembra che costui gli abbia chiesto di mantenere il segreto. Però il signor FABRE ci ha rivelato: “L'unica cosa che

posso dire è che ha pagato una somma molto bassa in relazione al valore dell'albergo. Sfortunatamente non avevo altra scelta perchè i miei creditori non mi davano tregua".

**5 Dicembre 1926:**

**VENDITA ALL'ASTA DAVANTI ALLA CATTEDRALE DI NOTRE DAME A PARIGI**

Padre FABIANI oggi organizzerà una vendita all'asta per finanziare i lavori di rinnovo alle finestre della cattedrale. Tra gli oggetti che verranno venduti ci sono affreschi religiosi e libri del Medioevo. Padre FABIANI invita tutti ad essere generosi e spera che ci saranno molti presenti ...

**12 Gennaio 1927:**

**PRIMA  
RAPPRESENTAZIONE DEL  
TENORE PAZAGLI  
ALL'OPERA DI PARIGI**

La sera scorsa l'alta società di Parigi si è ammassata all'Opera per applaudire il debutto del tenore MARCO PAZAGLI. PAZAGLI è uno dei più celebrati tenori italiani. La sua ultima rappresentazione a La Scala di Milano ha di nuovo mandato in estasi gli ascoltatori. Il debutto in Francia è stato trionfale ed ha ricevuto un'ovazione straordinaria. Tutti i presenti erano in piedi. Nei palchi si è notata la presenza di numerose celebrità, tra cui l'attraente signora KARABOUDJAN. Tutti erano sorpresi che non fosse accompagnata dal marito, quanto mai carismatico, ma da due affascinanti guardie del corpo.



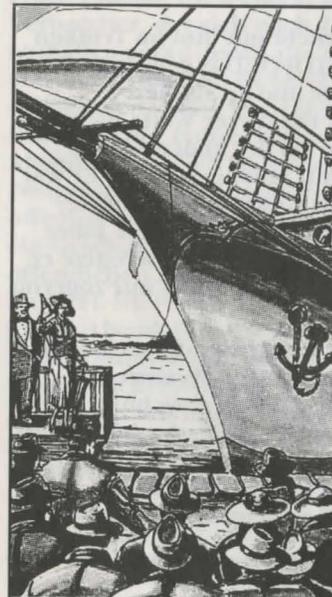
## **CRUISE FOR A CORPSE**

### **Charakter-Hintergrundinformation**

**30. Juli 1926:**

**STAPELLAUF DER KARABOUNJAN III**

Gestern Morgen ließen Mr KARABOUDJAN und 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 ist 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 es GARY, der als Erster zusammenbrach. GARY, der immer ein fairer Spieler war, hielt sein Versprechen und lieferte, wenn auch erst einige Monate später, das Segelschiff 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 Hafens 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 seine 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 PARISER Restaurants: dem CAFE DE PARIS eine Razzia durch. Die Polizei suchte nach einem gefährlichen Verbrecher, der sich nach Zeugenaussagen an jenem Abend im 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. Der 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 hatte 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 FABIANI 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 ist einer der meistgefeierten Operntenöre Italiens. Seine letzte Vorstellung an der Mailänder Scala versetzte die Zuschauer ein weiteres Mal in wahres Entzücken. Seine Premiere 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.



# 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.
- Now, move the mouse cursor over the word "box" 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 player.

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 mouse 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, select "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.

**SAVE 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**

### **ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST, AND STE**

- Switch on computer.
- Insert game disk No.1 in drive A.
- Double click on the icon DELPHINE.PRG.
- 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.

### **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 ten 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.

### **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 U. S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021-625-3366. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

# CRUISE FOR A CORPSE NACHSCHLAGEWERK 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 Fortschreiten 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. Platziere 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 wieder auf die Schublade und die folgenden Verben werden gezeigt:

DURCHSUCHEN  
SCHLIESSEN

Nun brauchst Du nur noch das Verb 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.

Möchtest Du einen der auf der Bestandsliste gezeigten Gegenstände beeinflussen, bewege den Cursor der Maus über den Namen des Gegenstandes (er wird seine Farbe ändern) und drücke den LINKEN Knopf der Maus.

Die Liste der auf den Gegenstand bezogenen Handlungen wird nun anstelle der Bestandsliste gezeigt. Platziere 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, benutze 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...

A: Du hast einen Schlüssel... Vor Dir befindet sich eine verschlossene Tür, die nur darauf wartet, geöffnet zu werden.

- Drücke den RECHTEN Knopf, um die Bestandsliste 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 den Schlüssel stecken möchtest...

- Bewege den Cursor über des Schlüsselloch 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 des Schlüssels.

- 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 Verbenliste des Schallplattenstapels wird nun gezeigt. Wähle "Auflegen...". Der folgende Kontrollsatz wird gezeigt "Schallplatte: auflegen", um Dich daran zu erinnern, daß Du

angeben muß, wo die Schallplatte aufgelegt werden soll.

- Bewege den Cursor über den Schallplattenspieler und drücke den LINKEN Knopf, um die Handlung "Die Schallplatte auf den Schallplattenspieler 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 ermöglicht, 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  
DANKE 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 VORLIEBE 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.

SAVE 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 muß, 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.

Lese 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 sovielen Leuten wie möglich, denn Sie könnten Dich auf die Spur bringen.

Sichere Dein Spiel, sobald Du Gefahr spürst.

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

Jedes Problem hat eine Lösung - IMMER.

## LADEANWEISUNGEN

### **ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST UND STE**

Laden das Spiels von Diskette

- Schalten Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ab.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie Diskette Nr. 1 in Laufwerk A: ein.
- Klicken Sie das Icon DELPHINE.PRG doppelt an.

Spiel von Festplatte Installation

- Prüfen Sie nach, ob die Anzahl freier Bytes auf Ihrer Hard-Disk größer ist, als die auf den Disketten.
- Legen Sie einen neuen Ordner an, in den Sie nacheinander den Inhalt der Diskette kopieren.

Sie des Spiels von Festplatte

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

### **AMIGA 500, 1000 UND 2000**

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

- 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 Work Bench fordert, legen Sie statt dessen die Diskette 1 des Spiels in das Laufwerk DF0: ein.

### **AMIGA 500 UND 2000**

- Schalten Sie für mindestens 30 Sekunden den Computer ab.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Wenn der Computer die Diskette Work Bench fordert, legen Sie statt dessen die Diskette 1 des Spiels in das Laufwerk DF0: ein.

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 Spiels 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.PRG 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 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.

### **SPIEL 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.

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten. Cinematique is ein Warenzeichen von Delphine Software.

# CRUISE FOR A CORPSE

## RISERIMENTO AL MANUALE PER

### IL SYSTEMA CINEMATIQUE

Si consiglia di fare delle copie dei dischetti originali e usare queste per giocare.  
ATTENZIONE: Prima di iniziare, assicurarsi di avere a disposizione un dischetto vuoto formattato su cui poter salvare di volta in volta le parti del gioco.

#### CONTROLLANDO L'HERO

##### **A. MOVIMENTO**

Per muovere Raoul dentro una stanza, punta il cursore del mouse verso la destinazione richiesta e premi il pulsante SINISTRO del mouse. Raoul si sposterà, dunque, verso quel luogo evitando gli ostacoli che trova sulla sua strada.

Per andare su una stanza differente, piazza il cursore sulla porta o su uscita che è scritta sullo schermo e poi premi il pulsante SINISTRO del mouse.

##### **B. COME AGIRE NEL TUO AMBIENTE**

Ogni stanza contiene un largo numero di oggetti che possono essere delle potenziali tracce vitali, per il progresso della tua investigazione.

Per sapere quali azioni puoi usare su un oggetto, piazza il cursore mouse su quel oggetto e premi il pulsante SINISTRO del mouse.

Verranno visualizzati una lista di verbi relativi all'oggetto selezionato. Piazza il cursore del mouse sul verbo d'azione relativo (il verbo evidenziato cambierà, dunque, colore) e premi il pulsante SINISTRO. Raoul, dunque, eseguirà l'ordine che gli hai dato.

Se scegli di non usare alcune delle azioni proposte, sposta il cursore dentro il menu (tutti i verbi saranno dello stesso colore, che significa che non è stato selezionato alcun verbo) e poi, premi il pulsante SINISTRO per uscire dalla lista.

ESEMPIO: Raoul è in una stanza che contiene cassettoni. Supponiamo che desideri esaminare il contenuto di uno dei cassettoni ma che il cassetto è chiuso. Sposta il cursore mouse sul cassetto e premi il pulsante SINISTRO del mouse. Sulla lista apparirà un singolo verbo: APRI... Niente ancora ti permette di perlustrare all'interno del cassetto.

Seleziona il verbo APRI per ordinare Raoul di aprire il cassetto.

Poi, premi ancora sul cassetto per far apparire i seguenti verbi: PERLUSTR  
CHIUDI  
Ora, tutto quello che devi fare è di selezionare sull'elenco il verbo PERLUSTR e di raccogliere i frutti dei tuoi sforzi.

##### **C. USANDO OGGETTI TROVATI**

È probabile che alcune azioni siano possibili solo quando l'oggetto è in tuo possesso... Per esempio, avrai bisogno di una lettera prima di mostrarlo, di una giacchetta prima di indossarlo ecc...

Basta solo premere il pulsante DESTRO del mouse per far visualizzare il deposito degli oggetti portati da Raoul.

Se vuoi avere effetto su uno degli oggetti esibiti sull'elenco, sposta il cursore sul nome dell'oggetto (l'oggetto cambierà colore) e premi il pulsante SINISTRO del mouse.

Invece di deposito, verrà visualizzato un elenco con una serie d'azioni collegate a quel oggetto. Punta il cursore mouse su un verbo (che cambierà colore) e premi il pulsante SINISTRO del mouse per fare un movimento.

Ricorda: solo azioni possibili saranno immediatamente visualizzate sull'elenco.

ESEMPIO: Raoul ha appena raccolto una piccola palla di carta e tu vuoi fare soltanto una cosa: LEGGERE che cosa dice...

Premi il pulsante DESTRO del mouse e visualizza l'elenco degli oggetti portati da Raoul. Poi, punta il cursore mouse su "pezzo di carta" e premi il pulsante SINISTRO per chiamare l'inventario:

ESAMINA  
GETTA  
MOSTRA  
ELIMINA

"Oh Dio! Non riesco a leggerlo!" Non importa, mantieniti calmo e seleziona sull'elenco il verbo ELIMINA. Raoul, dunque, eliminerà il pezzo di carta. Determinato a vederlo eliminato, tu richiami l'inventario e selezioni il "pezzo di carta"... La lista dei verbi collegati con esso sono ora come segue:

ESAMINA  
GETTA  
MOSTRA  
LEGGI

Tutto quello che hai bisogno di fare è di muovere il cursore mouse sul verbo LEGGI e premere il pulsante SINISTRO del mouse per gustare la tua vittoria..

##### **D. COME STABILIRE COLLEGAMENTI TRA GLI OGGETTI**

È molto probabile che gli oggetti i quali troverai in vari luoghi, non sono stati piazzati per caso e che in alcune fasi del tuo quest le differenze sono importanti, dovrai fare la più grande scelta per

le tue possibilità. Usa i tuoi poteri di deduzione, la tua sensibilità ed intuito per provare a indovinare l'esistenza di collegamenti tra alcuni particolari oggetti.

Sebbene queste relazioni sono, dopotutto, facili da stabilire (una chiave va dentro una serratura per aprire una porta, un piccone scava un'apertura nella roccia), qualche volta impiegherai più tempo. Non perdere subito la speranza perchè c'è SEMPRE una soluzione.

Quando pensi di aver indovinato il collegamento tra due oggetti, provalo per controllare la tua deduzione.

Qui sotto ci sono alcune esempi che ti illustreranno la strada per stabilire una relazione tra un oggetto ed un'altro...

A: Hai una chiave... Di fronte a te, una porta chiusa chiede di essere aperta.

- Premi il pulsante DESTRO per chiamare il deposito.
- Scegli nel deposito l'oggetto "chiave".
- Seleziona il verbo "Metti dentro" nella nuova lista di verbi... Una frase controllo visualizzerà "chiave: metti dentro..." per farti ricordare che ora devi selezionare un'oggetto nel quale desideri mettere la chiave...
- Metti il cursore sulla serratura e premi il pulsante SINISTRO del mouse... Raoul eseguirà l'azione.

B: Hai ancora la chiave ed hai appena trovato una piccola scatola. La chiave e la scatola sono entrambi nel deposito e tu devi cercare di aprire la scatola con la chiave...

- Premi il pulsante DESTRO per chiamare il deposito.
- Seleziona, nel deposito l'oggetto "chiave".
- Seleziona "Apri" nella lista dei verbi relativi alla chiave.
- Premi ancora il pulsante DESTRO per richiamare il deposito.
- Ora, muovi il cursore sulla parola "scatola (box)" e convalida con il pulsante DESTRO ad eseguire l'apertura della scatola con la chiave...

C: Su un tavolo, una pila di dischi con, vicino, un giradischi.

- Vuoi ascoltare un disco...
- Muovi il cursore sulla pila di dischi e premi il pulsante SINISTRO del mouse.
  - La lista dei verbi collegati con la pila di dischi è ora visualizzato. Scegli "Metti su...".
- Viene visualizzato la seguente frase-controllo "disco: metti su...", la quale ti ricorda che hai bisogno di decidere dove Raoul deve mettere il disco.
- Muovi il cursore sul giradischi e premi il pulsante SINISTRO per convalidare l'azione di "mettere il disco sul giradischi" ed ascolta.

## E. DIALOGO

In accordo con le regole, deve essere eseguita una investigazione che deve incominciare con una dura interrogazione dei sospetti.

Quando un personaggio si trova nella stanza, muovi il cursore su di lui/lei e premi il pulsante SINISTRO per mettere in visione l'elenco delle azioni. Per incominciare la conversazione, seleziona il verbo "parla (speak)"...

Sarà messo in visione un'elenco di argomenti di conversazione classificati dal titolo. Ogni titolo include tutti gli argomenti di conversazione relativi al personaggio (eccetto il titolo "oggetto trovato" il quale ti permette di fare al sospetto, domande sull'oggetto che hai trovato durante la tua investigazione).

## ESEMPIO

Vuoi chiedere a Padre Fabiani sulle preferenze di Julio per i giochi elettronici (computer games)...

Quando vai nel metodo dialogo, ti apparirà il seguente menu:

TOM  
FABIANE  
SUZANNE  
JULIO  
HECTOR  
OGGETTO TROVATO  
GRAZIE PER IL TUO AIUTO.

Piazza il cursore mouse su "Julio" e premi il pulsante SINISTRO. Apparirà un sub-menu con tutti gli argomenti di conversazioni in relazione con Julio:

JULIO  
LA SUA PASSIONE PER I GIOCHI  
IL SUO AMORE PER LE PIANTE  
LA SUA RELAZIONE CON SUZANNE  
ALTRI ARGOMENTI...

Per ricevere la risposta di Padre Fabiani; muovi il cursore mouse su "la sua passione per i giochi" e premi il pulsante SINISTRO.

In accordo con la risposta, uno o più nuovi argomenti saranno aggiunti alla lista. Alcuni argomenti minori infarciranno soltanto la conversazione che ti permetterà di ottenere più dettagli su un tema particolare. Questi argomenti temporanei sono facilmente riconoscibili poichè nel menu appaiono in nero.

## ESEMPIO

Supponiamo che la risposta del prete ad una precedente domande sia: "Julio ha una passione per i giochi d'avventura, specialmente per quello del DELPHINE..." dunque, nel menu ci saranno due nuovi temi temporanei: "Giochi d'avventura" e "Delphine"... Questi temi potranno introdurne altri.

In qualche caso, il nuovo argomento può essere vitale per lo sviluppo della tua investigazione. Sarà in visione permanentemente sull'elenco (in bianco) e dunque sarai in grado di fare domande sullo stesso argomento a qualsiasi altro personaggio.

Per uscire dalla conversazione, scegli sull'elenco il titolo "grazie per il tuo aiuto".

Quando sei in un titolo del sub-menu, seleziona "altri argomenti" per ritornare al menu principale dei titoli.

## IL MENU UTENTE

Questo menu ti offre funzioni che non fanno parte dell'attuale gioco ma che ti permettono, per esempio, di salvare o ricaricare un gioco...

Entri in questo menu premendo contemporaneamente entrambi i pulsanti del mouse.

**RIPARTENZA (RESTART):** per ricominciare un gioco dall'inizio.

**SALVA DRIVE:** per dire al programma da quale disco desideri salvare.

**PER SALVARE IL GIOCO:** per salvare il corrente gioco sul disco. Al sollecito, inserisci il salva disco.

Appariranno un elenco di giochi già sul disco.

Scegli uno slot e convalida.

Se nell'elenco uno slot non è disponibile, usa un nuovo salva disco o salva su un gioco esistente.

**CARICAMENTO DEL GIOCO:** per continuare un gioco precedentemente salvato. Al sollecito, inserisci il salva disco.

Apparirà la lista dei giochi salvati sul salva disco.

Per essere caricato e convalidato, muovi il mouse sul nome del gioco.

**NOTA:** puoi salvare il gioco fino a che il tuo eroe è in vita. Ti raccomandiamo di usare questa opzione regolarmente ed ogni volta che la situazione si fa pericolosa. Durante alcune sequenze di animazione, dove non devi guidare il tuo personaggio, non potrai essere in grado di salvare il gioco. Non ti preoccupare, durante queste sequenze non potrà accadere niente di pericoloso o, è troppo tardi per prendere iniziative.

## **AVVERTIMENTI E SUGGERIMENTI PER PRINCIPIANTI.**

Se è la prima volta che giochi un gioco d'avventura, eccoti alcuni avvertimenti:

Nei tuoi luoghi esamina tutti gli oggetti.

Leggi attentamente tutti i commenti che appaiono sullo schermo, essi possono contenere importanti tracce, utili per la tua avventura.

Considera i vari possibili usi degli oggetti che hai.

Attiva ogni cosa possibile.

Parla con più persone che puoi, essi potranno metterti su una traccia.

Salva appena senti che sta arrivando qualche pericolo.

Comunque, se in qualche punto del gioco vai in confusione, prova e controlla dove, in precedenza, hai dimenticato un oggetto o fallito nel fare qualcosa.

Ogni problema ha una soluzione - SEMPRE.

certa cosa prima...

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### **ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST E STE**

- Accendi il computer.
- Inserisci il dischetto 1 nel drive A:
- Fai un doppio clic sull'icona DELPHINE.PRG.
- Il gioco si carica e gira automaticamente.

### **AMIGA 500, 1000 E 2000**

(Se usi un AMIGA 500 senza estensione di memoria, devi staccare l'unità disco esterna<sup>9</sup>.)

- Spegni il computer per almeno dieci secondi.
- Riaccendi il computer.
- Inserisci il dischetto KickStart nel drive DF0.
- Quando appare il sollecito per il Workbench, inserisci il dischetto 1 nel drive DF0.
- Il gioco si carica e gira automaticamente.

Installazione su Disco Rigido

- Controlla che il numero di bytes disponibili sul disco rigido sia maggiore di quello usato dal programma.
- Crea una nuova directory e copiaci il contenuto di ciascun dischetto.

Caricamento da Disco Rigido

- Fai un doppio clic sull'icona del disco rigido.
- Fai un doppio clic sull'icona della directory che contiene il gioco.
- Fai un doppio clic sull'icona DELPHINE.PRG.
- Il gioco si carica e gira automaticamente.

Installazione su Disco Rigido

- Controlla che il numero di bytes disponibili sul disco rigido sia maggiore di quello usato dal programma.
- Crea una nuova directory e copiaci il contenuto di ciascun dischetto.

Caricamento da Disco Rigido

- Fai un doppio clic sull'icona del disco rigido.
- Fai un doppio clic sull'icona della directory che contiene il gioco.
- Fai un doppio clic sull'icona DELPHINE.PRG.
- Il gioco si carica e gira automaticamente.

## IBM PC E COMPATIBILI

### Installazione su Disco Rigido

- Accendi il computer.
- Inserisci il dischetto DOS nel drive A:
- Quando il computer è avviato, inserisci il dischetto 1 nel drive A:
- Batti A: e premi INVIO.
- Batti INSTALL e premi INVIO.
- Segui le istruzioni sullo schermo.

### Caricamento da Dischi Floppy

- Avvin da disco
- Spegni il computer per almeno dieci secondi.
- Riaccendi il computer.
- Inserisci il dischetto DOS nel drive A.
- Quando il computer è avviato, inserisci il dischetto 1 nel drive A:
- Batti A: e premi INVIO.
- Digita DELPHINE e premi INVIO.

### Caricamento da Disco Rigido

- Batti C: e premi INVIO (se il disco rigido non si chiama C:, batti la lettera che corrisponde).
- Digita CD/DEPLHINE e premi INVIO.
- Digita DELPHINE e premi INVIO.

© 1991 della DELPHINE SOFTWARE. Tutti i diritti riservati. Cinematique é un marchio registrato della Delphine Software.

# CRUISE FOR A CORPSE ADDENDUM REVISED LOADING INSTRUCTIONS

## Atari ST

### To play from floppy disks

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

### To play from hard disk

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

## Amiga

### To play from floppy disks:

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

### To install the game on hard disk:

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

### To play from hard disk

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

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

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

If you are playing from floppy disks:

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

## GAME CLOCK

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

## MAP

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

## CRUISE FOR A CORPSE ERGÄNZUNGEN

### Überarbeitete Ladeanweisungen

#### ATARI ST

Spielen von Disketten:

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

Spielen von Festplatte:

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

#### AMIGA

Spielen 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.

Spielen von der Festplatte:

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

- Klicken Sie das DELPHINE-SOFTWARE-Icon zweimal an.  
- Klicken Sie das CRUISE-Icon zweimal an.  
Spielen des Spiels auf dem AMIGA 3000 mit "Rapid Memory"

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

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

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

- Legen Sie die CRUISE 1 Diskette in das Laufwerk DF0 ein.
- Klicken Sie das CRUISE 1-Icon zweimal an.
- Klicken Sie das CRUISE-Icon zweimal an.

#### DIE SPIELUHR

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

#### DIE KARTE

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

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten.

## CRUISE FOR A CORPSE ADDENDUM

### Istruzioni di caricamento modificate.

#### Atari ST

Per giocare:

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

- dal disco duro

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

#### Amiga

Per giocare dal disco floppy:

- inserisci il Cruise nel Drive DF0
- accendi il computer

Per installare il gioco sul disco duro:

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

Per giocare dal disco duro

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

- doppio click sull'icona DELPHINE SOFTWARE
- doppio click sull'icona CRUISE.

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

oppure: - doppio click sull'icona SYSTEM 2.0  
- doppio click sull'icona SYSTEM  
- doppio click sull'icona "NO FASTMEM"

se stai giocando dal disco floppy:

- inserisci il disco Cruise 1 nel drive DF0
- doppio click sull'icona CRUISE 1
- doppio click sull'icona CRUISE.

#### L'OROLOGIO DEL GIOCO

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

#### Mappa

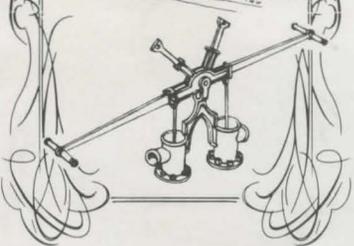
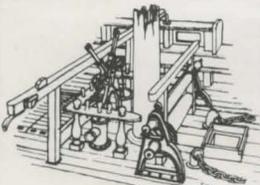
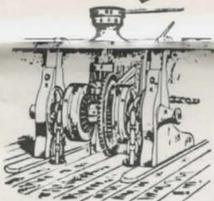
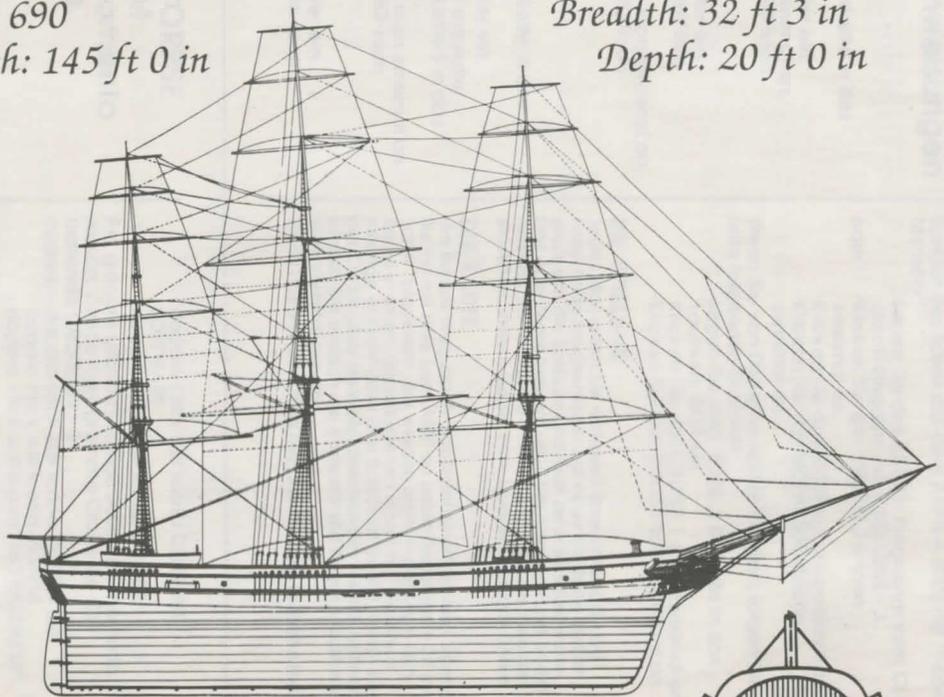
Per facilitare i spostamenti intorno alla nave, l'opzione MAPPA ti permette di piazzare Raoul nel luogo desiderato. Non sarai in grado di piazzare Raoul in una stanza chiusa a chiave, a meno egli non abbia la chiave. Seleziona MAPPA dal deposito e fai click con il pulsante sinistro del mouse quando il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

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

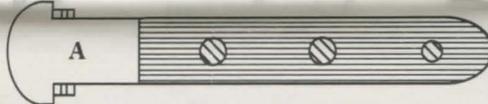
# Plan of the Saloon Cabins of the YACHT KARABOUDJAN

Tonnage: 690  
Length: 145 ft 0 in

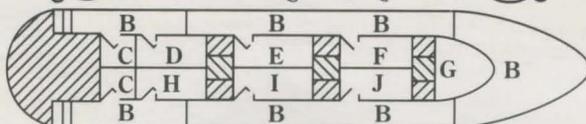
Breadth: 32 ft 3 in  
Depth: 20 ft 0 in



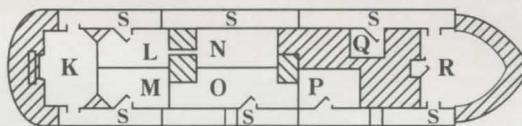
UPPER DECK



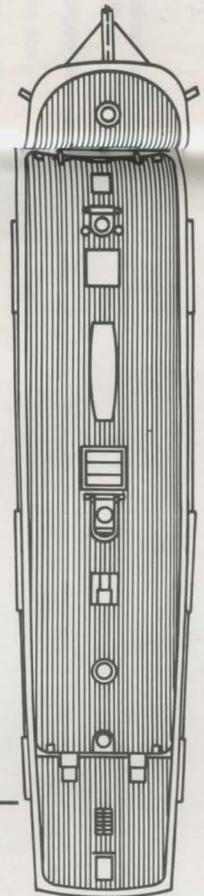
MAIN DECK



LOWER DECK



BILGES



UPPER DECK A Upper deck.

MAIN DECK

- B Deck
- C Washroom
- D Cabin of Niklos and Rebecca Karaboudjan.
- E Cabin of Daphnée Karaboudjan/Suzanne Plum.

- F Cabin of Father Fabiani/Désiré Grosjean.
- G Bridge.
- H Cabin of Raoul Dusentier/Julio Esperanza.
- I Cabin of Tom and Rose Logan.
- J Cabin of Capitaine Simon Vanmuller.

LOWER DECK

- K Lobby
- L Bar.
- M Dining room.
- N Smoking room.
- O Galley.
- P Linen Room.
- Q Closet.
- R Lobby.
- S Passageways.

BILGES

- T Engine Room.
- U Lobby.
- V Cabin of Hector the Butler.
- W Niklos Karaboudjan study.
- X Locker.

U.S. NAVY

# PROCEEDINGS OF THE BOARD OF SURVEY

OF THE U.S. NAVY

Length: 145 ft O' over all

1. Cross-section of the vessel  
2. Plan of the vessel  
3. Elevation of the vessel





U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366