

CRUISE

FOR A CORPSE

REFERENCE MANUAL
FOR THE
CINEMATIQUE SYSTEM

70157001

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.

U.S. GOLD HELPLINE / HINTS & TIPS

U.S. Gold are constantly striving to increase your enjoyment of their games. To this end, we have installed a special Hotline containing useful hints and tips to help you gain as much satisfaction from *Cruise For A Corpse* as possible.

Available 24 hours a day, 7 days a week, the number is
0839 654 284(*).

Hillsfar • Dragons of Flame • Heroes of the Lance
Tel: 0898 442025(*)

Curse of the Azure Bonds • Pool of Radiance • Champions of Krynn
Tel: 0898 442026(*)

Buck Rogers • Secret of the Silver Blades • Eye of the Beholder
Tel: 0898 442030(*)

Operation Stealth • Future Wars • Cruise for a Corpse
Tel: 0839 654284(*)

LucasFilm Helpline • Competition • Indiana Jones • Zak McKracken • Maniac Mansion
• Loom • Secret of Monkey Island • Battle of Britain
Tel: 0839 654123(*)

New releases • Competition Tel: 0839 654124(*)

COMPETITION - £200.00 WORTH (at retail prices) OF U.S. GOLD GAMES TO BE WON
EACH MONTH.

* Calls charged at 34p per minute off peak, 45p per minute all other times.
Helplines listed are open to UK residents only.

Please obtain permission from the person who pays the telephone bill before calling.

Service operated by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Copyright subsists on this program. Unauthorized 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 platziert 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 Verdächtigten 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 Verdächtigten 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 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.

Lese vorsichtig alle gezeigten Bemerkungen, da sie wichtige Hinweise für den Rest Deines Abenteuers enthalten könnten.

Hebe soviele 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.

LADLEANWEISUNGEN

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 Spieles 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 Spieles 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 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.

• 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.

SPIEL VON FESTPLATTE

Laden des Spieles von Festplatte

- Geben Sie C: ein und bestätigen Sie mit ENTER (solte Ihre Festplatte nicht Laufwerk C: sein, geben Sie den entsprechen 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 cassettono è chiuso. Sposta il cursore mouse sul cassettono e premi il pulsante SINISTRO del mouse. Sulla lista apparirà un singolo verbo: APRI... Niente ancora ti permette di perlustrare all'interno del cassettono.

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

Poi, premi ancora sul cassettoncino per far apparire i seguenti verbi: PERLUSTRA
CHIUDI

Ora, tutto quello che devi fare è di selezionare sull'elenco il verbo PERLUSTRA 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".

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 arcomento 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^o).

- 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 ciasum 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.

SCENARIO

PAUL CUISSET
DENIS MERCIER
PHILIPPE CHASTEL

•

PROGRAMMING

PAUL CUISSET
PHILIPPE CHASTEL
BENOIT ARON

•

GRAPHICS

DENIS MERCIER
CHRISTIAN ROBERT
THIERRY PERREAU

•

MUSIC

JEAN BAUDLOT

•

QUALITY CONTROL

PATRICIA CUISSET

•

PRODUCT CO-ORDINATION

ALEXA CZECHOWSKI
DAVID H. BROWN

NOTES





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