

...ly in Paris,
London, Zurich, Hong Kong,
Singapore, The Hague, Marseille,
New York, Rome, Tokyo.

Merial

No. 32,86

43/88

Published W

HOSTAGE

MURDERS IN VENICE

TE-CINQUIÈME ANNÉE - N° 1360 - 4,50 F

ENISE : L'ULTIMATU

envoyée spéciale, Véronique Brocard.

le terme de l'ultimatum fixé par les terroristes approche, l'incrédulité continue de prévaloir à Venise. Les aut
cellule de crise, rassurent la population qui veut croire à une mauvaise plaisanterie. Les commerces sont o
t et les vénitiens se sont rendus à leur travail. Seules les batteries anti-aériennes installées à l'aéroport Marc
d'une tension. Le trafic aérien fonctionne tout à fait normalement. Le Ministère de la Défense a fait sav
particulières de protection de l'espace aérien italien avaient été prises et que son inté
de la défense, fort de l'arrestation du Baron noir

MURDERS IN VENICE

Direction: Bertrand BROCARD / Dialogues: Jacky ADOLPHE
Graphics: Nathalie DELANCE / Program: Gilles BERTIN

This play manual is conceived for Atari ST, Amiga and PC compatibles with mouse (connected and installed by the command Mouse). For the PC without mouse, the arrows of the directional keypad allow to move the cursor on-screen; clicking is done by pressing the key 5 of the numeric keypad. "Short cutting" keys simplify the game play without mouse. See their list at the end of the booklet.

Idea of the game/End of the game

Your objective is to discover and disarm the terrorists' bomb. You will also have to solve the mystery and arrest the criminals. If the bomb goes off, you'll know about it! A test program is included to follow your degree of progress.

Starting up

Atari : Switch off, then switch back on your computer. Starting up is automatic when disk 1 has been inserted.

Amiga : In case of 2 disk drives, switch off the computer, disconnect the second drive, then switch the computer back on. Starting up is automatic after inserting the game disk. At the end of the game, SWITCH OFF THE COMPUTER BEFORE USING OTHER PROGRAMS.

PC compatibles : Start up the computer with MS/DOS and select drive A, insert disk 1, then type COBRA and press ↵.

Then a menu appears from which you can choose with the cursor keys (arrows) the graphic mode you want to play in. Confirm your choice by pressing ↵.

You can select your graphic mode directly by typing one of the following commands instead of starting the game with COBRA :

- VENISE CGA CGA card, 4 colours
- VENISE MONO CGA card, monochrome
- VENISE EGA EGA card, 16 colours
- VENISE HERCULE HERCULES card

After loading, the program will ask for the disk 2 CGA or 2 EGA depending on the graphic mode you chose at the start (if you use 3 1/2 disks, disk 2 CGA and disk 2 EGA are a sole disk).

Geographical location

Your investigation takes you up and down the Grand Canal around "St. Mark's" square in the city of Venice. The game area is represented two-dimensionally. The events you are investigating took place yesterday in this district, between 2 p.m. and 11 p.m.

Screen organization

Beneath the picture of Grand Canal, you will see the game "strip" which allows to scroll the scenery and where messages are displayed.

At bottom right, you'll see a portrait. It's you! If it doesn't do justice to your amazing good looks, you can modify it (see section on Make up).

At bottom left, a number of icons which give access to certain functions. Note that the "magnifying glass" icon (ESC on PC without mouse) always brings you back to the game.

Exploration/Movement

Position is represented by the cursor which is moved by using the mouse. To explore a zone, just click on it. (The active zone is not always the same size.)

If there is something to see, a small "disk" icon will display in the strip. Click on the icon to load the picture of that place (TAB on PC). If a character is present, he will be automatically displayed on the scenery. The name of the zone is displayed in the strip. Press the X key to get the cursor coordinates. The arrows at the ends of the strip allow you to control the scenery-scrolling (slow or fast). You can also enter certain places directly (actions/thoughts).

Sounds (Atari and Amiga only)

The game features many digitized sound effects. If your heart threatens to give up, or if you play in the wee small hours, then you might like to lower the volume a little. Your monitor probably has a knob you can turn.

Actions

The actions open to you at any one moment vary according to where you are and who you are with. Access your current possible actions by clicking in the top part of your portrait ("thought" bubbles) or pressing F7 on PC.

Click in this zone to flip through the possibilities. Click on the bubble when you've made your choice (key 5 on the numeric keypad).

Dialogues

They work in a similar way. Click first in the bottom "mouth" half of the character, then on the chosen bubble (on PC first F8 key, then 5).

The character will then answer.

Important : As the game progresses, and according to the way it evolves, the number of sentences available to each character will increase, allowing you to ask new questions. You will hear a signal

each time a new sentence is available for your dialogues. You can click on the strip to learn how many answers the character has and the number of the answer he has just given you. This will tell you if he still has information to give. The second set of figures indicates your total score.

Time

Time is important since the bomb is set to go off at 12 noon. During your 5 hours in Venice, some characters will come and go. Others will stay.

Don't worry, you'll have several lives to get you through the morning.

«Disk» icon (F3 on PC)

This icon in the main block allows:

- Setting the clock forward, re-starting the game, test.
- Saving and loading an investigation.

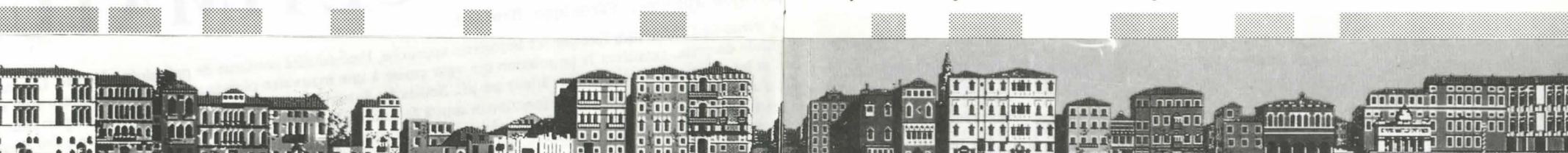
The bomb exploding or you re-starting the game will mean the loss of character inter-action. A saved investigation will pick up where it was left off.

Note : To simplify matters, you cannot name a saved game. That means you must use a different disk for each save. If you save an investigation on a disk already containing a save, then the first will be replaced by the second. Your portrait is also saved. The save disk must already be inserted in the drive when you trigger a save or load. Saving can't be done on the game disks. If you've haven't yet saved a game, prepare a blank formatted disk before starting to play. For PC, a saving in CGA or Hercules mode can't be used in EGA mode and vice versa.

Choosing these actions is always done in the same way: click on the icon to choose. Then click in the bubble to confirm your choice.

Clues

As you will have noticed, the box contains about thirty real clues. For added realism, you are advised to cut out the clue papers. They are very important for



understanding the set-up and will set you off on many trails. Don't forget to learn as much as you can about each character. Make deductions!

Note : The objects found in a search are marked with an asterisk (*) if they are present in the game box.

The organizer

This mini-system doesn't tempt to compete with Framework, Ability Plus and consorts: These utilities are only meant to help your progress.

Note-taking ("pen" icon or F5 on PC)

You can type in your notes. 9 independent pages are available. The "trash can" icon is for cleaning a page.

Investigation file ("card" icon or F6 on PC)

You must fill in the files. The success of your investigation will be judged by the accuracy of the names and photos you put here.

Choose the file by clicking on the corresponding index letter. The first letter appears at the top. You can erase it (important for characters using false names!). You can paste in a photo cut from the album. If you've made a mistake, you can remove the photo by clicking on the paper clip.

Photo ("camera" icon or F2 on PC)

You can click on this when a character is present. His photo will then be in the album.

Photo album ("film" icon or F4 on PC)

It contains 20 photos. You cannot erase them, but they will be replaced by any others (past the first 20). The album opens at the last-consulted page. Two special thoughts/actions are available: go back to see the character directly (simplified movement) or the question "Do you know this person?" if a character is present.

Cut ("scissors") / Paste ("glue")

These functions let you paste a pre-cut text (a character's answer/the result of a search) into your note-book, or paste a photo cut from the album into a file. You cannot cut the reaction to seeing a photograph.

Make up

This function (accessible in the artist's dressing room) allows you to make up in the best interests of your investigation.

You can also use it to change your portrait so it looks just like you.

To start, click on "Make-Up" to open your make-up box. The instruments -under the mirror - are easy to use. Select them by clicking on the corresponding icon: pencil (line), pot (fill), cotton ball (clean up), glasses (accessories). The active color is chosen in the "base color" palette.

Using accessories: Use the arrows around the window to flip through the available accessories. Confirm your accessory option and drag your chosen accessory into place. The accessory is copied in the mirror.

The "disk" icon lets you save the portrait, load one of the two models (man or woman) and (on Atari exclusively) even the top left corner (56*64 pixels) of a P11 screen (which must already be on the disk currently in the drive when this function is used. The screen must be called SCREEN.P11).

You can also use a portrait from the photo album as a model ("scissors" icon).

CAREFUL : unless you have a special reason, it is best to alter the model so as not to create mix-ups! The characters cannot recognize a portrait. Portrait recognition can only be done by an automatic system.

Note : for the PC versions, see the list of the function keys at the end of the booklet.

Disarming the bomb

Before you disarm the real bomb, it's a good idea to practice a little. You can do this at the Police Station. The idea is to stop the count-down before it reaches zero. You can do this by taking apart the mechanism with the provided tools (select by clicking on the icons). Some differences may exist between a practice bomb and the real thing!

Hints for play

MURDERS IN VENICE is not a common adventure game.

If it's the first time you play with a game of the "COBRA SOFT series", we advise you to read the instructions very carefully.

To play, don't try the usual adventure game techniques!

To meet somebody e.g. it won't be necessary to enter a house by the door. A simple click on the part interesting you allows you to know if there is something or somebody to see.

Whilst examining the streets of Venice at the bottom of this page, you'll notice rectangles over certain houses: that means that you will be able to meet somebody there.

The very first minutes in MURDERS IN VENICE

Example 1 : meeting a character: the Commissionaire
Move the scenery until you see the hotel (by clicking on the arrow icons on the game strip). It's the big building on the right of "St. Mark's" square. Two red and white pillars stand on both sides of the entry. Click on the right pillar: the Commissionaire's photo will appear as well as the disk icon in the game strip.

A click on the forehead allows you to display an available action:

- I'm going to search him.

Then click on the mouth to see the available sentences:

- I beg your pardon, boy...

- Did you read the newspapers?

In both cases, click in the bubble where the text is displayed to confirm.

Of course you can investigate haphazardly, but for the best results, analyze the hints in the statements (and write them down in your note book in the "Organizer").

Example 2 : Bomb disarming training

Go to the police station, click on the portrait's forehead then on the bubble "Let's go back to the police station".

Try to find your boss clicking on the windows of Palazzo Giustinian and talk with him.

Example 3 : you can discover the make up feature if you go to the theatre; the dressing room is in the floor upstairs.

Several things are going on at the same time in "Murders in Venice". You may decide to concentrate on disarming the bomb before solving the affair and arresting the criminals, or you may prefer to do everything at once. To understand the mystery, you'll need to explore the relationships between the characters and what makes each of them "tick" (no, they're not bombs). Sometimes it's a good idea to put on the pressure!

Every little bit of information you pick up is important for your investigation. When you have got a lead, follow it up. But don't forget the other trails you haven't explored yet.

Use the utilities! They'll make life easier.

Get familiar with the instruction manual. You'll need to exploit all the game's features in order to succeed.

The test

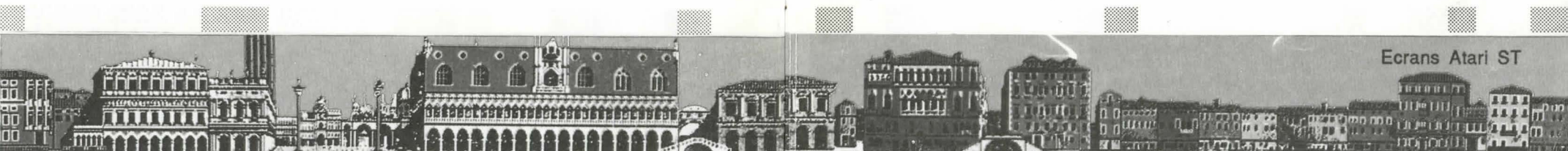
This is a way to find out just how far you've got. You'll be asked some specific questions about the mystery.

Access the test with the disk icon (see column 4).

The questions may open doors for you.

Copyright 1988 by Cobra Soft. All rights reserved.

The COBRA SOFT staff: Bertrand BROCARD (director), Nathalie DELANCE (graphics), Jacky ADOLPHE (project supervisor), Roland MORLA and Gilles BERTIN (programming).



MURDERS IN VENICE

Réalisation : Bertrand BROCARD/ Dialogues : Jacky ADOLPHE
Graphismes : Nathalie DELANCE / Programmation : Gilles BERTIN

Cette notice est conçue pour Atari, Amiga et pour les compatibles PC munis d'une souris (branchée et installée par la commande Mouse). Pour les PC non équipés de souris, les flèches du pavé directionnel permettent de déplacer le curseur à l'écran; l'action «cliquer» se fait en appuyant sur la touche 5 du pavé numérique. Pour faciliter le jeu sans souris, une liste des touches «raccourci» figure en fin de notice.

But du jeu / Fin du jeu

Objectif: découvrir la bombe posée par les terroristes et la neutraliser. Il vous faut aussi arrêter le(s) coupable(s) et dénouer les fils de cette affaire. Si la bombe explose, vous le verrez bien! Pour suivre votre avance dans l'enquête, il y a un programme de test.

Début du jeu

Atari : Eteindre puis rallumer l'ordinateur. Le démarrage est automatique après introduction de la disquette n°1.

Amiga : Pour les systèmes équipés de 2 lecteurs de disquettes, mettre l'ordinateur hors tension, débrancher le deuxième lecteur puis allumer l'ordinateur. Le démarrage est automatique après introduction de la disquette de jeu. A la fin du jeu ETEINDRE L'ORDINATEUR AVANT D'UTILISER D'AUTRES PROGRAMMES.

PC : Démarrez votre ordinateur sous MS/DOS, sélectionnez le lecteur A, introduisez-y le disque 1, puis tapez COBRA suivi de l'appui sur la touche ↵.

Il apparaît alors un menu dans lequel vous pourrez choisir à l'aide des flèches de direction le mode

graphique dans lequel vous souhaitez jouer. Quand votre choix est fait, appuyez sur la touche ↵. Vous pouvez, pour éviter de passer par la commande COBRA, taper directement la commande suivante :
- VENISE CGA Carte CGA 4 couleurs
- VENISE MONO Carte CGA monochrome
- VENISE EGA Carte EGA 16 couleurs
- VENISE HERCULE Carte HERCULES
Après quelques instants de chargement, le programme vous demandera d'introduire le disque 2 CGA ou le disque 2 EGA selon le mode graphique que vous aurez choisi au départ (si vous avez des disquettes 3"1/2, DISQUE 2 CGA et DISQUE 2 EGA constituent une seule disquette).

Terrain d'enquête

L'enquête se déroule le long du Grand Canal, de part et d'autre de la Place St-Marc. Le terrain est vu comme un plan à 2 dimensions. Les événements ont eu lieu la veille dans cet espace précis entre 14 et 23 heures.

Organisation de l'écran

Sous l'image du Grand Canal se trouve un «bandeau de service» qui permet le défilement du paysage et dans lequel sont affichés certains messages.

En bas et à droite : le portrait. C'est vous! Si celui-ci ne vous convient pas, vous pouvez facilement en changer (voir plus loin Maquillage).

En bas et à gauche : les icônes permettent d'accéder à certaines fonctions. A noter que l'icône «loupe» (touche ESC sur PC) permet toujours de revenir au jeu.

Exploration : déplacements

La position est représentée par le curseur qui se déplace avec la souris. Cliquer sur l'endroit à explorer (la zone active a une taille variable): s'il y a quelque chose à voir, une icône «disquette» apparaît dans le bandeau (cliquer sur cette icône charge l'image du lieu) (PC: touche TAB). Si le personnage est présent, il apparaît en surimpression sur le paysage. Le nom du lieu apparaît dans le bandeau. L'appui sur la touche X donne les coordonnées du curseur. Les flèches d'extrémités du bandeau permettent de faire défiler le paysage plus ou moins vite. On peut également aller directement dans certains lieux (actions/pensées)

Les sons (Atari - Amiga)

Nombreux, ils rythment le jeu! Cardiaque, ou joueur nocturne, ne réglez pas le volume trop fort...

Actions

Les actions possibles varient suivant la situation et sont accessibles en cliquant dans la partie supérieure de votre portrait (bulles «pensée») ou, sur PC, en pressant la touche F7. Cliquer dans cette zone fait défiler les actions possibles. Pour effectuer l'action, cliquer sur la bulle (PC: touche 5 du pavé numérique).

Dialogues

Ils fonctionnent de même, mais en cliquant d'abord dans la moitié inférieure du portrait (bouche) puis sur la bulle choisie (sur PC touche F8 puis touche 5). Le personnage répond dans son propre phylactère.

Attention : Au cours du jeu le nombre de phrases disponibles pour chaque personnage augmente, permettant de poser autant de nouvelles questions. Si un nouveau dialogue se débloque, un coup de sonnette vous avertit. Cliquer sur la bandeau de service vous permet de connaître le nombre de réponses du personnage et le n° de celle que vous venez de lire. Vous savez ainsi, si vous avez encore à apprendre sur lui... Le 2ème groupe de chiffres indique votre score total.

Le temps

Il joue un rôle important. A midi, la bombe explosera irrémédiablement, si vous ne l'avez pas neutralisée. Au cours des 5 heures que vous passerez à Venise, certains personnages apparaîtront et disparaîtront. D'autres sont là en permanence. Rassurez-vous: vous pourrez vivre plusieurs fois cette matinée.

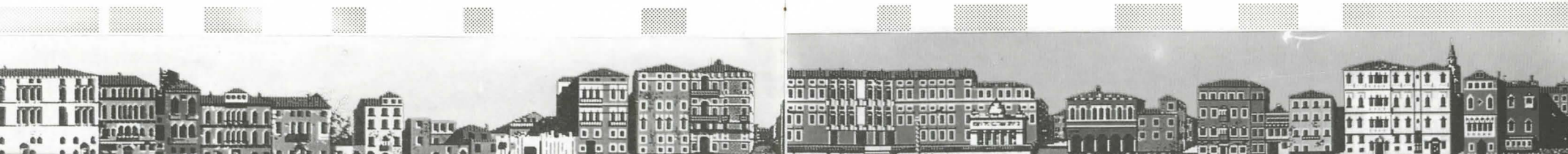
Icône «disquette» (F3 sur PC)

Cette icône du bloc principal permet :

- avance de l'horloge, reprise du jeu au début, Test.
- sauvegarde/chargement d'une situation d'enquête. L'explosion ou la reprise du jeu au début provoque la perte des interactions entre personnages. Une enquête sauvegardée reprend à l'heure où on l'a quittée. Attention : vous ne pouvez pas donner de nom à votre sauvegarde. Il faut donc prévoir une disquette pour chaque sauvegarde différente, sinon la précédente est «écrasée». Le portrait est sauvé automatiquement en même temps. La disquette de sauvegarde doit être présente dans le lecteur au moment de la manoeuvre. Les sauvegardes sont impossibles sur les disquettes du jeu. Si vous n'avez jamais sauvegardé de partie et que vous souhaitez le faire, préparez une disquette vierge avant de commencer à jouer. Pour les PC, une sauvegarde faite en mode CGA ou Hercules ne peut pas être récupérée en mode EGA et vice-versa. Le choix des actions se fait toujours de la même façon : cliquer sur l'icône pour choisir, cliquer dans la bulle pour valider son choix.

Les indices

Comme vous avez pu le découvrir en ouvrant la boîte, celle-ci contient une trentaine d'indices véritables. Pour plus de réalisme, nous vous conseillons de découper les indices papiers. Extrêmement importants pour la compréhension de l'histoire, ils vous donneront en particulier le point de départ de nombreuses pistes. Expertisez chacun, comme si vous étiez Sherlock Holmes.



Attention : au cours d'une fouille, les objets présents dans la boîte sont marqués d'un astérisque (*).

L'organizer

Ce mini-intégré n'a pas la prétention de rivaliser avec Framework, Ability Plus et consorts, mais de vous aider à avancer dans le jeu.

Traitement de texte (icône «plume» ou touche F5 sur PC): Il permet de prendre des notes sans recourir à du papier. Les 9 pages sont indépendantes. L'icône «Poubelle» a un effet immédiat sur la page...

Fichier-Répertoire (icône «fiches» ou touche F6 sur PC): Vous devez remplir ce répertoire. C'est sur l'exactitude des noms et des photos que nous jugerons votre compréhension de l'énigme. On choisit la fiche en cliquant sur la lettre index correspondante. La 1ère lettre apparaît en haut. On peut cependant l'effacer. C'est indispensable pour le cas où un personnage se cacherait sous un faux nom ! On peut coller une photo précédemment coupée dans l'album. En cas d'erreur, cliquer sur le trombone pour la retirer. **Prise de vue (icône «appareil photo» ou touche F2 sur PC):** En présence d'un personnage, cliquer sur l'icône déclenche la prise de vue qu'on pourra voir dans l'album.

Album-photo (icône «chargeur» ou touche F4 sur PC): Il comporte 20 «vues». On ne peut les effacer volontairement, mais elles sont recouvertes par les suivantes (au-delà des 20 premières). Il s'ouvre à la dernière page consultée. Deux actions-pensées particulières sont disponibles : retournez voir directement le personnage (déplacement simplifié) ou question «Connaissez-vous cette personne ?» si un personnage est présent.

Couper («ciseaux») / Coller («colle»): Ces fonctions permettent de coller dans le calepin un texte préalablement coupé (réponse d'un personnage / résultat d'une fouille), ou de coller dans une fiche une photo coupée dans l'album. On ne peut pas couper la réaction à la vue d'une photographie.

Le maquillage

Cette fonction (accessible dans la loge du Théâtre) vous permet de vous maquiller pour les besoins de l'enquête. Vous pouvez ainsi modifier votre portrait afin qu'il vous ressemble vraiment! Pour cela, ouvrir la trousse à maquillage en cliquant sur «Make-Up». On sélectionne les outils en cliquant sur l'icône correspondante : pinceau (tracé), pot (remplissage), coton (démaquillage-retour en arrière), lunettes (accessoires). La couleur active est choisie dans la palette de «fond de teint». Utilisation des accessoires faire défiler les accessoires dans la fenêtre avec les flèches qui l'entourent. Valider l'option accessoire et positionner l'accessoire choisi en le «traînant» avec la souris, puis valider sur la fenêtre. L'accessoire est recopié dans la glace. L'icône «disquette» permet de sauvegarder le portrait, de charger l'un des deux modèles (homme ou femme) et même (sur Atari exclusivement) le coin supérieur gauche (56*64 pixels) d'un écran P11 (celui-ci doit se trouver sur la disquette présente dans le lecteur au moment de l'utilisation de la fonction et se nommer SCREEN.P11). On peut utiliser également comme modèle un portrait de l'album-photo icône «ciseaux».

ATTENTION: sauf raison particulière, nous vous conseillons de bien modifier le portrait afin qu'il n'y ait pas de confusion. Les personnages ne sont pas capables de reconnaître le portrait. Seul un système automatique peut le faire. Pour les PC voir la liste des touches en fin de notice.

Le déminage

Avant de le faire réellement quand vous aurez trouvé la bombe, nous vous conseillons un sérieux entraînement. Vous pouvez le faire au Commissariat. Le but: arrêter le défilement du compteur avant le zéro fatidique! Pour cela, il faut démonter le mécanisme grâce à l'outillage fourni (sélection en cliquant sur les icônes). Il peut exister quelques différences entre la bombe réelle et le modèle factice.

Conseils pour le jeu

ATTENTION ! «Meurtres à Venise» n'est pas un jeu d'aventure traditionnel... Si c'est la première fois que vous jouez avec l'un des titres de cette série de Cobra Soft, nous vous conseillons de lire la règle très attentivement. Pour jouer, n'essayez pas les techniques habituelles des jeux d'aventure ! Pour rencontrer quelqu'un, par exemple, ce n'est pas la peine d'essayer de rentrer par la porte de la maison... Un simple «click» sur la partie qui vous intéresse permet de savoir si quelqu'un ou quelque chose est à cet endroit. En examinant les vues de Venise qui figurent dans cette notice en bas de page, vous remarquez des rectangles au-dessus de certaines maisons : c'est dans ces maisons que vous devez chercher à rencontrer des personnages.

Les 5 premières minutes de «Meurtres à Venise»

Exemple 1 : rencontrer un personnage : le portier de l'hôtel.

Déplacez la vue du Grand Canal jusqu'à voir l'hôtel (en cliquant sur les icônes flèches du bandeau de service). C'est le grand bâtiment à droite de la Place St-Marc. Deux grandes colonnes rouges et blanches encadrent l'escalier d'entrée. Cliquez à droite de la colonne de droite: la photo du portier apparaît ainsi qu'une icône «disquette» (dans le bandeau de service). Cliquer sur cette «disquette» fera apparaître une vue plus détaillée de l'entrée. Cliquer sur votre front fera apparaître une action possible à ce moment: - Je vais le fouiller.

Cliquer alors sur la bulle fera apparaître le résultat de la fouille. Cliquer sur votre bouche fera de même avec les phrases possibles :

- Pardon mon garçon...

- Vous avez lu la presse ?

Dans les deux cas, cliquez dans la bulle où est affiché le texte pour valider.

Bien sûr vous pouvez chercher au hasard, mais vous avez intérêt à vous aider des indications fournies dans les témoignages (et les noter dans le calepin de «l'Organizer» du jeu).

Exemple 2 : s'entraîner au désamorçage de la bombe. Il faut se rendre au commissariat, cliquer sur le front de votre personnage puis sur la bulle «Je retourne au commissariat». Cherchez alors le commissaire en cliquant sur les fenêtres du Palazzo Giustinian et engagez la conversation avec lui.

Exemple 3 : Vous pouvez ensuite découvrir le maquillage en vous rendant au théâtre; la loge de maquillage est à l'étage.

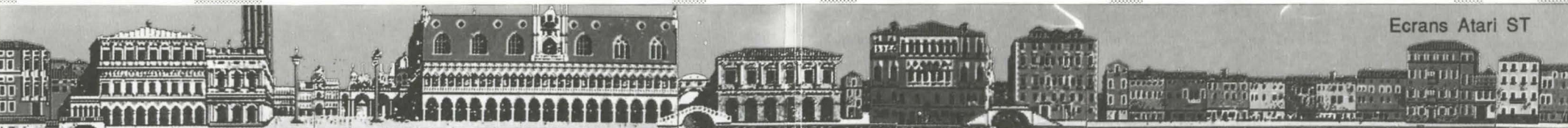
Dans «Meurtres à Venise» plusieurs histoires s'entremêlent. Vous pouvez d'abord vous consacrer à la neutralisation de la bombe puis approfondir pour démasquer les terroristes, mais également démêler tous les fils de l'affaire : relations entre les personnages, psychologie de ceux-ci, ressorts secrets qui les poussent à agir, à mentir, à se cacher. Mettez-vous parfois en colère. Dans les indices, les témoignages, les comptes rendus de fouille, rien n'est gratuit ! Lorsque vous tenez le début d'une piste, ne lâchez pas le fil (...). Mais n'oubliez pas de revenir sur les voies non encore explorées ! C'est pour vous faciliter la tâche que nous avons joint l'intégré. Utilisez-le! Enfin, lisez la notice... lisez la notice... lisez la notice!

Le test

Ce petit programme vous permet de faire le point sur vos connaissances en répondant à un certain nombre de questions précises. On y accède par l'icône disquette (voir colonne 4).

Les questions vous aiguilleront dans votre recherche.

Copyright 1988 by Cobra Soft
Reproduction formellement interdite



MURDERS IN VENICE

Autor: Bertrand BROCARD / Dialoge: Jacky ADOLPHE
 Graphik: Nathalie DELANCE / Programmierung: Gilles BERTIN

Diese Anleitung ist für folgende Versionen bestimmt: Atari ST, Amiga, PC Kompatible mit Maus (angeschlossen, durch den Befehl Mouse installiert). Auf den PC-Kompatiblen ohne Maus ermöglichen die Cursorarten die Steuerung des Cursors; Klicken erfolgt durch Drücken auf die Taste 5 des Nummernblocks. Zur Vereinfachung sind Funktionstasten vorgesehen. (Liste am Ende der Anleitung).

Ziel des Spiels/ Ende des Spiels

Die von den Terroristen gelegte Bombe finden und entschärfen, die Schuldigen verhaften und die Fäden dieser verwickelten Geschichte entwirren. Ein Testprogramm benotet den Ermittlungsstand.

Laden und Inbetriebnahme

Atari: Computer aus- und wieder einschalten. Diskette Nr. 1 einlegen. Programm startet automatisch.
Amiga: Sollte Ihr System mit 2 Diskettenlaufwerken ausgestattet sein, Computer ausschalten, zweites Diskettenlaufwerk abkoppeln und Computer wieder einschalten. Das Spiel startet automatisch nach Einlegen der Spieldiskette. Nach Spielende SCHALTEN SIE DEN COMPUTER AUS, BEVOR SIE ANDERE PROGRAMME BENUTZEN.
PC: booten Sie den Computer wie üblich mit MS/DOS, wählen Sie das Diskettenlaufwerk A an, legen Sie Spieldiskette Nr. 1 ein, tippen Sie COBRA, und drücken Sie auf ↵. Daraufhin erscheint ein Menü, aus dem Sie mit Hilfe der Richtungspfeile den Graphikmodus Ihres Gerätes wählen sollen. Drücken Sie auf ↵, um die Wahl zu bestätigen.

Um den Befehl COBRA zu umgehen, können Sie direkt einen der folgenden Befehle eingeben:

- VENISE CGA CGA-Karte, 4 Farben
- VENISE MONO CGA-Karte, monochrom
- VENISE EGA EGA-Karte, 16 Farben
- VENISE HERCULE HERCULES-Karte

Nach dem Laden, verlangt das Programm, daß Sie Diskette 2 CGA oder Diskette 2 EGA einlegen, je nachdem welchen Graphikmodus Sie eingangs bestimmt haben (für Benutzer von 3 1/2-Disketten: Diskette 2 CGA und Diskette 2 EGA bilden eine einzige Diskette).

Ort des Geschehens

Ihre Ermittlungen führen Sie den Canale Grande entlang, beiderseits vom St. Markus-Platz. Das Gebiet wird als zweidimensionale Ebene betrachtet. Die Ereignisse haben am Vortag in dieser Gegend zwischen 14 und 23 Uhr stattgefunden.

Einteilung des Bildschirms

Unter dem Bild des Canale Grande befindet sich der "Service-Streifen", mit dessen Hilfe man die Landschaft vorbeiziehen lassen kann und in dem gewisse Mitteilungen erscheinen.

Unten rechts: das Porträt, nämlich Ihres! Sollte es Ihnen nicht zusagen, können Sie es auf einfache Weise ändern (Abschnitt: Schminken).

Unten links: Mit Hilfe der Icons (Symbole) kann man gewisse Funktionen anwählen. Das Icon "Lupe" (Taste ESC auf PC) erlaubt, zum Spiel zurückzukehren.

Erkundung / Ortswechsel

Die Position wird durch den Cursor angegeben, der den Bewegungen der Maus gehorcht. Klicken Sie die Stelle an, die Sie erkunden wollen (die aktive Zone ist nicht immer gleich groß). Wenn es etwas zu sehen gibt, erscheint ein kleines Diskettenicon im Streifen (anklicken, um das Bild des Ortes zu laden, Tabulatortaste auf PC). Wenn eine Person anwesend ist, überlagert sich ihr Bildnis auf die Landschaft. Der Ortsname erscheint im Streifen. Taste X: Koordinaten des Cursors. Die Pfeile im Streifen erlauben ein schnelleres oder langsames Vorbeiziehen der Landschaft. Man kann sich auch direkt an gewisse Orte begeben (Handlungen/Gedanken).

Die Geräusche (Atari und Amiga)

Zahlreiche Geräuscheffekte! Herzkranke oder Nachtschwärmer den Ton bitte leiser stellen!

Handlungen

Die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten hängen von der jeweiligen Situation ab: Ort, Personen. Klicken Sie auf die Stirn Ihres Porträts (Gedankenblasen), um zu erfahren, was Sie alles unternehmen können (Taste F7 auf PC). Durch wiederholtes Klicken können Sie die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten ablaufen lassen. Um eine Handlung auszuführen, klicken Sie auf die betreffende Blase (Taste 5 des Nummernblocks auf PC).

Dialoge

Selbes Prinzip: nur klicken Sie zuerst den Mund des Porträts an (Taste F8 auf PC) und dann die Sprechblase. Die Antwort steht in einer separaten Blase.

Achtung: Je nach Ablauf nimmt die Anzahl der verfügbaren Sätze pro Person zu; darum können Sie immer mehr Fragen stellen. Jedesmal, wenn ein neuer Dialog möglich ist, ertönt ein Signal. Klicken Sie auf den Streifen, um die Anzahl der Antworten der Person zu erfahren und die Nummer der Antwort, die

Sie soeben erhielten. So wissen Sie, ob Sie noch etwas über die Person erfahren können. Die zweite Zifferngruppe zeigt Ihren Gesamtscore an.

Die Zeit

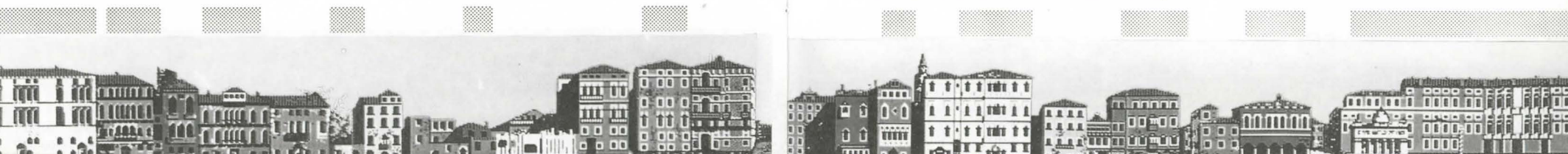
spielt eine wichtige Rolle. Zu Mittag explodiert die Bombe unweigerlich, wenn Sie sie nicht entschärft haben. Während der fünf Stunden in Venedig spielt sich allerhand ab. Personen erscheinen und verschwinden... Manche sind ständig da... Aber seien Sie unbesorgt, Sie haben die Möglichkeit, diesen Vormittag mehrmals zu erleben.

Diskettenicon (Taste F3 auf PC)

Dieses Icon im Hauptblock ermöglicht:

- Vorstellen der Uhr, Wiederaufnahme des Spiels von Anfang an, Test,
- Sichern oder Laden eines Ermittlungsstandes.

Explosion oder Neubeginn ziehen den Verlust der Wechselbeziehungen zwischen Personen mit sich. Eine abgespeicherte Ermittlung nimmt man zum Zeitpunkt wieder auf, an dem man sie verlassen hat. **Achtung:** Um die Handhabung zu vereinfachen, können Sie den Dateinamen nicht bestimmen. Deshalb sollten Sie für jeden Sicherungsvorgang eine neue Diskette bereithalten, wenn Sie den alten Ermittlungsstand bewahren wollen. (Das Porträt wird ebenfalls abgespeichert). Die Abspeicherungsdiskette muß sich im Laufwerk befinden, wenn Sie beschließen, den Ermittlungsstand zu laden oder abzuspeichern. Sie können keine Abspeicherung auf die Spieldisketten vornehmen. Wenn Sie noch keinen Ermittlungsstand gesichert haben, bereiten Sie eine leere, formatierte Diskette vor Spielbeginn vor. PC-Version: Ein in CGA- oder Hercules-Modus gesicherter Stand kann nicht für EGA wiederverwendet werden und umgekehrt. Das Anwählen dieser Handlungen erfolgt immer auf dieselbe Weise. Wählen Sie das Disketten-Icon an, klicken Sie den betreffenden Text an, um Ihre Wahl zu bestätigen.



Die Indizien

Wie Sie feststellen konnten, enthält die Box ca. dreißig "echte" Indizien. Der Wirklichkeitstreue zuliebe empfehlen wir Ihnen, die Beweisstücke auszuschnitten. Sie sind für das Verständnis der Geschichte äußerst wichtig und bringen Sie auf zahlreiche Spuren. Begutachten Sie sie so sorgfältig, als wären Sie Sherlock Holmes.

Hinweis: Wenn Sie während einer Durchsichtung Gegenstände finden, die in der Verpackung sind, so werden diese durch ein Sternchen gekennzeichnet.

Der Organizer

Textverarbeitung (Feder-Icon, Taste F5 auf PC): Machen Sie Notizen, ohne zu Papier und Bleistift zu greifen. Sie verfügen über 9 Seiten. Ein Klick auf den "Abfallkübel" löscht das Blatt am Bildschirm.

Karteil - Register (Karten-Icon, Taste F6 auf PC): Dieses Personenregister sollten Sie sorgfältig ausfüllen. Man wählt eine Karteikarte, indem man den entsprechenden Buchstaben im Index anklickt. Man kann ihn aber auch löschen, wenn etwa eine Person einen falschen Namen angibt. Man kann auch ein Foto aufkleben, das man vorher aus dem Album "ausschneiden" muß. Um das Foto wieder zu entfernen, klicken Sie auf die Büroklammer.

Aufnahme (Icon "Kamera", Taste F2 auf PC): Wenn Sie einer Person begegnen, klicken Sie die Kamera an, um sie zu fotografieren. Die Aufnahme können Sie dann im Album bewundern.

Fotoalbum (Magazin-Icon, Taste F4 auf PC): Es enthält 20 Fotos. Man kann diese nicht gezielt entfernen, sie werden jedoch fortlaufend durch neue ersetzt (ab dem 21.). Das Album öffnet sich auf der zuletzt angeschauten Seite. Zwei Handlungen sind möglich: direkt zur Person zurückgehen (vereinfachter Ortswechsel) oder fragen: "Kennen Sie diese Person?", falls jemand anwesend ist.

Schneiden (Schere) / Kleben (/Tube): Diese Icons erlauben, einen Text (Antwort einer Person/Ergebnis

einer Durchsichtung) in das Notizbuch oder ein Foto auf eine Karteikarte zu kleben. Das gilt jedoch nicht für die Reaktion auf das Verhalten eines Fotos.

Schminken

In der Garderobe können Sie ihr Porträt ändern je nachdem, wie es die Ermittlung erfordert. Zu Beginn öffnen Sie das Schminktäschchen durch einen Klick auf "Make-up". Man wählt die entsprechenden Utensilien, indem man das entsprechende Icon anklickt. Pinsel (zeichnen) Tiegel (ausfüllen), Wattebausch (absminken - rückgängig machen), Brille (Accessoires). Die Farbe wird in der Make-up-Palette gewählt. Accessoires: mit Hilfe der Pfeile im Fenster umrahmen, können Sie die Accessoires durchsehen. Placieren Sie das gewählte Accessoire, indem Sie es mit der Maus an die gewünschte Stelle "ziehen" und im Fenster bestätigen. Dann ist das Accessoire in den Spiegel kopiert. Das Disketten-Icon erlaubt, das Porträt abzuspeichern, "Greta", "Humphrey" oder (nur auf Atari) die linke obere Ecke (56x64 Pixels) eines Videobildes zu laden (letzteres muß sich auf der Diskette im Laufwerk befinden mit dem Dateinamen SCREEN.P11). Man kann ebenfalls ein Modell aus dem Fotoalbum verwenden ("Scheren"-Icon). **HINWEIS:** wir raten Ihnen, das Porträt gründlich abzuändern (außer wenn ein triftiger Grund vorliegt), damit dies nicht zu Verwechslungen führt. Die Personen sind nicht imstande, das Porträt zu erkennen. Nur ein automatisches System wäre dazu fähig. **PC:** Liste der Funktionstasten: Ende der Anleitung.

Entschärfen der Bombe:

Bevor Sie es mit dem Ernstfall zu tun haben, sollten Sie zuerst fleißig im Kommissariat trainieren. Zweck der Übung ist es, den Zähler vor der fatalen 0 aufzuhalten! Dazu muß man den Mechanismus mit dem beigelegten "Werkzeug" auseinandernehmen (Icons anwählen). Es können Unterschiede zwischen der echten Bombe und dem Modell auftreten.

Einige Ratschläge:

MURDERS IN VENICE ist kein herkömmliches Adventure. Wenn Sie zum ersten Mal ein Spiel dieser COBRA-SOFT-Serie verwenden, lesen Sie die Anleitung besonders gut durch. Verwenden Sie nicht übliche Adventure-Spieltechniken! Um etwa eine Person zu treffen, brauchen Sie nicht das Haus durch den Eingang betreten... Es genügt ein Klick auf den Teil, der Sie interessiert, um zu sehen, ob sich jemand oder etwas an diesem Ort befindet. Beobachten Sie den Streifen hier unten. Sie werden einige Rechtecke über den Häusern bemerken: das bedeutet, daß Sie in diesen Häusern Personen antreffen können.

Die ersten 5 Minuten von MURDERS IN VENICE

Beispiel Nr. 1: eine Person treffen: den Hotelportier Lassen Sie die Ansicht des Ufers vom Canale Grande vorbeiziehen, indem Sie auf die Pfeile des Service-Streifens klicken, bis Sie das Hotel sehen. Das ist das große Gebäude rechts vom St.-Markus-Platz. Zwei rot-weiße Säulen stehen links und rechts vom Eingang. Klicken Sie die rechte Säule an: das Foto des Portiers erscheint sowie das Disketten-Icon im Service-Streifen. Wenn Sie dieses anklicken, erhalten Sie eine vergrößerte Ansicht des Eingangs. Klicken Sie auf Ihre Stirn; eine mögliche Handlung wird angezeigt:

- Ich durchsuche ihn.

Wenn Sie die Blase anklicken, erscheint das Ergebnis der Durchsichtung.

Klicken Sie wiederholt auf Ihren Mund; zwei Sätze werden angezeigt:

- Entschuldige, mein Junge

- Haben Sie die Presse gelesen?

In beiden Fällen klicken Sie zur Bestätigung die Blase mit dem gewünschten Text an. Selbstverständlich können Sie auf gut Glück nachforschen, aber es liegt in Ihrem Interesse, sich der Anhaltspunkte in den Zeugenaussagen zu bedienen (und sie in das Notizbuch des Organizers einzutragen).

Beispiel Nr. 2: Das Entschärfen der Bombe trainieren: Begeben Sie sich dazu ins Kommissariat, klicken Sie auf Ihre Stirn und dann auf den Satz: "Zurück ins Kommissariat". Suchen Sie den Kommissar, indem Sie auf die Fenster des Palazzo Giustinian klicken und ihn in ein Gespräch verwickeln.

Beispiel Nr. 3: Anschließend ein kleiner Schminkversuch; begeben Sie sich ins Theater; die Garderobe befindet sich im Stockwerk.

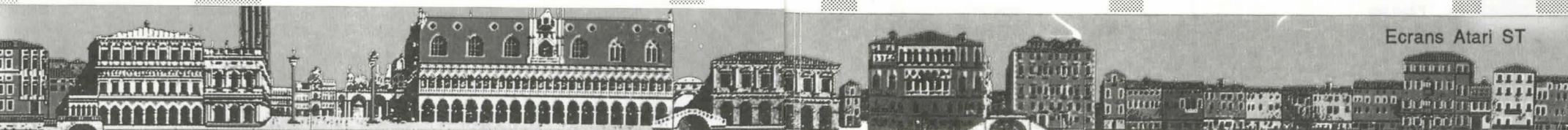
In MURDERS IN VENICE sind mehrere Handlungsstränge ineinander verwickelt. Sie können sich zuerst der Bombe widmen, sich dann in die Ermittlung vertiefen und des Rätsels Knoten lösen: Verbindungen zwischen den Personen, Charakteranalyse, die Gründe, die sie zum Handeln, Lügen und Verstecken veranlassen. Lassen Sie ruhig hin und wieder Dampf ab. Von allein kommt nichts, weder die Indizien, noch die Zeugenaussagen und Rapporte nach Durchsichtigungen! Wenn Sie erst einmal einen Faden in der Hand haben, lassen Sie die Spur nicht aus den Augen! Aber vergessen Sie nicht, zu den noch unerforschten Punkten zurückzukehren. Den Organizer haben wir zur Erleichterung Ihrer Aufgabe eingebaut. Verwenden Sie ihn! Und schließlich lesen Sie die Anleitung immer wieder durch und durch!

Der Test

Dieses Programm gibt Ihnen Aufschluß darüber, wie weit Sie mit Ihren Nachforschungen fortgeschritten sind, indem es Ihnen einige Fragen stellt, die Sie in Ihren Ermittlungen auf die richtige Spur bringen sollten. Zum Test haben Sie über das Diskettenicon Zugang.

Copyright 1989 by Cobra Soft - Unlautere Vervielfältigung verboten!

Das Cobra-Soft-Team : Bertrand BROCARD (Realisation), Nathalie DELANCE (Graphik), Jacky ADOLPHE (Projektleiter), Roland MORLA und Gilles BERTIN (Programmierung).



FUNCTION KEYS FOR PC VERSION WITHOUT MOUSE

- English -

IN THE ENTIRE GAME :

ESC Magnifying glass
F10 Confirms the displayed bubble

MAIN SCREEN :

F1 Scissors
F2 Camera
F3 Disk
F4 Film
F5 Pen
F6 File cards
F7 Top of your portrait
F8 Bottom of your portrait
TAB Load the picture of a place if possible
CTRL → .. Scrolling to the right
CTRL ← .. Scrolling to the left

PHOTO ALBUM :

F9 Scissors
CTRL ↑ Turn left page
CTRL ↓ Turn right page

WORD PROCESSING :

F1 Glue (Paste)
F2 Trash can
CTRL → .. Next page
CTRL ← .. Previous page

INVESTIGATION FILE :

F1 Glue (Paste)
F2 Paper clip
CTRL A Page A
.....
CTRL Z Page Z

CONTROL SYSTEM :

TAB Slot
F10 0
F1 1
.....
F9 9

BOMB DEFUSING :

F1 Cutting clip
F2 Flat screwdriver
F3 Cross-headed screw driver

MAKE UP :

F1 Opens album
F2 Opens make-up
F3 Disk
F4 Cotton ball (cancel)
F5 Pen
F6 Pot
F7 Spectacles (accessories)
CTRL A Select pen nbr. 1
CTRL B Select pen nbr. 2
.....
CTRL H Select pen nbr. 8
CTRL → .. Next accessory
CTRL ← .. Previous accessory
TAB Set accessory

To "draw" an accessory to the position you want, click and press simultaneously the cursor keys (arrows).

TOUCHES DE FONCTION VERSION PC SANS SOURIS

- Français -

DANS TOUT LE JEU :

ESC Loupe
F10 Valide la bulle si bulle affichée

ECRAN PRINCIPAL :

F1 Ciseaux
F2 Appareil photo
F3 Disquette
F4 Pellicule
F5 Plume
F6 Fichier
F7 Haut de votre portrait
F8 Bas de votre portrait
TAB Charge un décor si c'est possible
CTRL → .. Déplacement du paysage à droite
CTRL ← .. Déplacement du paysage à gauche

ALBUM PHOTO :

F9 Ciseaux
CTRL ↑ Tourne la page à gauche
CTRL ↓ Tourne la page à droite

TRAITEMENT DE TEXTE :

F1 Colle
F2 Poubelle
CTRL → .. Page suivante
CTRL ← .. Page précédente

FICHER :

F1 Colle
F2 Trombone
CTRL A Page A
.....
CTRL Z Page Z

DISTRIBUTEUR :

TAB Fente
F10 0
F1 1
.....
F9 9

CARTE ELECTRONIQUE :

F1 Pincés coupantes
F2 Tournevis plat
F3 Tournevis cruciforme

MAQUILLAGE :

F1 Ouvre l'album
F2 Ouvre la palette
F3 Disquette
F4 Coton (démaquillage)
F5 Crayon
F6 Pot
F7 Lunettes (accessoires)
CTRL A Sélectionne pinceau n°1
CTRL B Sélectionne pinceau n°2
.....
CTRL H Sélectionne pinceau n°8
CTRL → .. Accessoire suivant
CTRL ← .. Accessoire précédent
TAB Pose l'accessoire

Pour «traîner» un accessoire, mettez le curseur dans le médaillon, appuyez simultanément sur la touche «cliquer» et les flèches de direction.



FUNKTIONSTASTEN FÜR PC OHNE MAUS

- Deutsch -

WÄHREND DES SPIELS :

ESC Lupe
F10 Blase am Bildschirm anwählen

HAUPTBILDSCHIRM :

F1 Schere
F2 Photokamera
F3 Diskette
F4 Film
F5 Feder
F6 Register
F7 Stirn anklicken
F8 Mund anklicken
TAB Bild des Ortes laden, falls möglich
CTRL → .. In der Landschaft nach rechts gehen
CTRL ← .. In der Landschaft nach links gehen

FOTOALBUM :

F9 Schere
CTRL ↑ Links umblättern
CTRL ↓ Rechts umblättern

TEXTVERARBEITUNG:

F1 Kleben
F2 Mistkübel
CTRL → .. Nächste Seite
CTRL ← .. Vorige Seite

KARTEI :

F1 Kleben
F2 Büroklammer
CTRL A Register A
.....
CTRL Z Register Z

AUTOMAT:

TAB Schlitz
F10 0
F1 1
.. 1
F9 9

BOMBE ENTSCHÄRFEN:

F1 Schneidzange
F2 Flacher Schraubenzieher
F3 Kreuzschlitzschraubenzieher

SCHMINKEN:

F1 Album öffnen
F2 Palette öffnen
F3 Diskette
F4 Wattebausch (abschminken)
F5 Pinsel
F6 Topf
F7 Brille (Accessoires)
CTRL A Pinsel Nr. 1 wählen
CTRL B Pinsel Nr. 2 wählen
.....
CTRL H Pinsel Nr. 8 wählen
CTRL → Nächstes Accessoire
CTRL ← .. Voriges Accessoire
TAB Accessoire anbringen

Um ein Accessoire an die gewünschte Stelle zu "ziehen", drücken Sie gleichzeitig auf 5 und die Cursortasten (Pfeile).