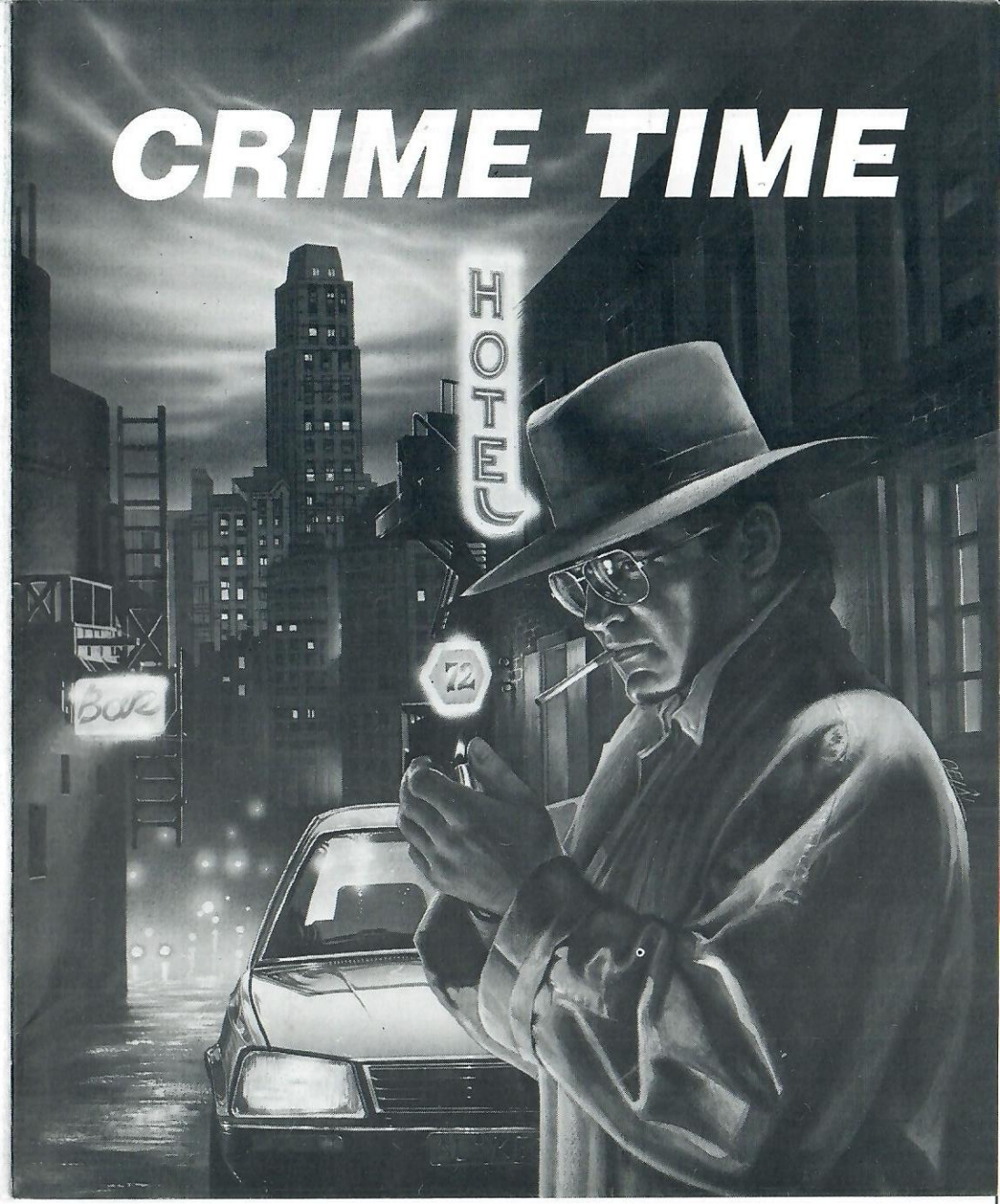


STARBYTE

Software GmbH

Nordring 71
4630 Bochum 1
Tel. 0234 / 680460
Fax: 0234 / 680497



SPIEL DEFEKT?



Ist Ihr Spiel defekt, oder haben Sie Probleme mit dem Laden des Spiels? Dann schicken Sie die Diskette, egal woher Sie das Programm bezogen haben, bitte direkt und ohne Verpackung an uns zurück.

Viel Spass wünscht Ihnen

Starbyte Software GmbH Nordring 71 4630 Bochum

Inhaltsverzeichnis

I.	Crime Time Story	Seite 4
II.	Bildschirmaufbau	Seite 6
III.	Ladeanweisung-Information	Seite 6

Crime Time

Teil Eins: Mord im Hotel

Es begann eigentlich alles ganz harmlos, als du und dein Freund Rainer den Entschluß fassten, trampenderweise in den Sommerferien durch Europa zu reisen. Kurzerhand wurden die wichtigsten Sachen (Alkohol und ein paar Klamotten) in einem geräumigen Rucksack verstaut und ihr begabt euch auf die lange Reise. Nach einigen Tagen, ihr hattet gerade die Grenze zur Schweiz überquert, kamt ihr in einen schlagartig einsetzenden Regenschauer, der euch in kürzester Zeit bis auf die Knochen durchnässte. Glücklicherweise hattet ihr euch gerade vor ein paar Wochen ein nagelneues Zelt sowie zwei wasserdichte und ultrawarme Schlafsäcke gekauft, um solchen Fällen nicht unvorbereitet entgegentreten zu können. Dummerweise lagen diese Sachen aber nun originalverpackt zuhause in deinem Keller, so daß ihr nicht umhin kamt, ein nahegelegenes kleines Hotel aufzusuchen. Dort angekommen, ergab eine weitere Untersuchung eurer Habseligkeiten, daß ihr zwar daran gedacht hattet, für einen solchen Notfall etwas Bargeld mitzunehmen, dieses jedoch zusammenaddiert gerade noch für die Unterbringung im Hotel sowie etwas Proviant reichte. So vergingen also einige Stunden, in denen sich der Regen erwartungsgemäß in eine kleine orkanartige Sintflut verwandelte und an eine Fortsetzung eurer Reise vorerst nicht zu denken war. Bald hatte Rainer, der sich zu Tode langweilte, die Vorzüge der Fernbedienung des Fernsehers in eurem Zimmer entdeckt, und machte sich daran, sie mit gezieltem Hin- und Herschalten außer Gefecht zu setzen, während du eine kleine Exkursion an die Hotelbar machtest.

Am späten Abend dann, kamst du zu dem Entschluß, daß es nun allmählich Zeit für eine Mütze voll Schlaf wäre. Gemeinerweise machte dir dabei Alex, der Hotelkoch, Barmann und Rausschmeisser in einer Person war, einen Strich durch die Rechnung, indem er Dich unter dem Tisch vorzog und dir nahelegte, für deinen Schönheitsschlaf euer Zimmer aufzusuchen. Benebelt wanktest du also die Treppe hinauf, dabei unaufhörlich Verwünschungen über das Mistwetter sowie gewisse Schlafstörer murmelnd. An der Tür zu eurem Zimmer angekommen erwartete dich eine erneute Überraschung: Dein Zimmerschlüssel weigerte sich, seiner Bestimmung nachzukommen und das Schloß zu öffnen und Rainer reagierte weder auf dein Klopfen an der Tür noch auf dein Winseln. Kurzerhand riefst du dir dein aus etlichen Miami-Vice Folgen angeeignetes Fachwissen über solche Fälle ins Gedächtnis und ranntest mit Schwung gegen die Tür an, die in diesem Moment von innen geöffnet wurde, ohne daß irgend jemand zu sehen war. Kaum hattest du den Raum auf diese Weise betreten, spürtest du einen harten Schlag am Hinterkopf und fielst endlich in einen tiefen und erholsamen Schlaf...

Als du kurze Zeit später etwas unsanft mit einem Eimer Wasser geweckt wurdest, kam dir die verblüffende Erkenntnis, daß dein unfreiwillig gewählter Schlafplatz ausgerechnet ein offensichtlich toter Mann war, der, den Einschußlöchern in seinem Körper nach zu urteilen, keines natürlichen Todes gestorben war! Erst jetzt wurde dir klar, daß du dich in deinem Tran wohl ins verkehrte Zimmer verirrt hattet und dort offensichtlich vom Mörder dieses Mannes niedergeschlagen wurdest! Dummerweise ließen die um dich herumstehenden Leute, ebenfalls Hotelgäste, nicht den geringsten Zweifel darüber aufkommen, wen sie für diese Tat verantwortlich machten...

Ja, so begann die ganze Sache. Du hast nun verflucht wenig Zeit, dich von dem auf dir lastenden Verdacht zu entledigen, bevor der Sturm aufhört und die Polizei eintrifft...

Der Bildschirmaufbau

In der oberen Hälfte des Bildschirms wird das Bild des Raumes dargestellt, in dem Sie sich momentan befinden. Beim erstmaligen Betreten eines Raumes erscheint in diesem Teil des Screen auch der dazugehörige Raumtext, der durch Druck auf den Feuerknopf bzw. auf den linken Mausbutton weitergeblättert, durch Betätigen der Taste 'Space' bzw. des rechten Mausbutton abgebrochen wird. Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich eine Art Kompass, der anzeigt in welche Richtungen man gehen kann. Um in eine Richtung zu gehen, klicken Sie einfach auf die entsprechende Richtung auf dem Kompass. Wenn Sie in die Mitte des Kompasses klicken, wird der jeweilige Raumtext nochmals angezeigt. Daneben befinden sich eine Liste von Verben, die Sie in Verbindung mit den auf der rechten Seite befindlichen Objekten aufrufen können. Die obere Spalte zeigt Ihnen alle Objekte und Personen an, die sich im aktuellen Raum befinden. Die untere Spalte enthält die Gegenstände, die Sie im Spiel mit sich führen. Diese können durch das Anklicken der Pfeilsymbole nach oben und unten gescrollt werden.

Ladeanweisung-Information

Die für Ihr System notwendigen Informationen über Ladeanweisung und Tastaturbelegung entnehmen Sie bitte dem beigelegten Zusatzblatt.

