KILLED UNTIL DEAD

DOCUMENTATION

As Hercule Holmes, the world's greatest detective, you are faced with the toughest challenge of your career.

The world's finest murder mystery writers are gathered at the Gargoyle Hotel for a festival of murder and mayhem. They're known as the Midnight Murder Club aka The Red Herring Club and you must stop them before they pull off their dirty deeds.

This is the ultimate challenge to your sleuthing skills. You must uphold the family honour and discover, BEFORE the scheduled murder, the identities of the Killer and his/her intended victim. And that's not all. You must also correctly identify the murder weapon and where the crime will take place.

And finally, you must figure out the murder motive.

But beware! If you don't have your facts straight when you make your accusation, you become the intended victim.

The clock starts at Noon. You've got exactly 12 hours to PREVENT the murder. Here's how .....

GETTING STARTED

CBM64/128

CASS: Press SHIFT and RUN/STOP keys together, press PLAY on cassette recorder and follow screen prompts.
DISK: Type LOAD "✳",8,1 and press RETURN. Please note when asked to flip disk, insert side 2.

SPECTRUM CASS:
Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD CASS:
Press CTRL and SMALL ENTER. Press PLAY on cassette recorder and follow screen prompts. When a game has finished loading, you can either watch a demo or press any key to continue.

At the end of Side 1 turn the tape over and ensure that tape is fully rewound.

Press PLAY again and follow screen prompts. Stop the tape when the mystery has loaded.

AMSTRAD DISK:
Type RUN"KILLED and press ENTER. Game will load automatically.

Step 1

Check "Profiles". Get to know the suspects. Watch for possible connections, antagonisms and murder motives.

Don't bother to take notes because you can return to profiles anytime.

Step 2

BREAK-INS

Highlight "Break-In". Answer mystery trivia questions. If you are wrong, come back to the room 10 minutes later, after the security guard has left. Clues in each room will be filed in your "Notes".

Collect as many clues and meeting notes as possible. Set your tape recorder to record meetings or attend them: valuable clues will be found in these meetings. Refer to these frequently as you piece the puzzle together.

Best time for Break-Ins is generally between noon and four p.m. – after that, suspects return to their rooms from their various outings and intrigues.

Step 3

TAPE/MONITOR

Eavesdrop with "Tape". Record meetings because every clue is essential in stopping the murder. See data for Tape Recording details. All taped information can be accessed through "Play". Information in "Monitor" meetings cannot be kept – you must see the meeting as it happens.

Step 4

INTERROGATION

First check your Break-In notes so you can pose your first question.

Now BREAK DOWN the suspects.

They will get more and more nervous as you ask pointed questions based on the clues you've gathered. If you can "rattle" them, the suspects will blurt out vital information.

Watch their expressions change as you close in on the solution. Try and get a second suspect to substantiate information you've gathered.

For instance, if you're convinced that Sydney is planning to kill Agatha, call Mike and ask him what he knows about Sydney as killer. When Mike gets nervous, then ask about Agatha as victim. He'll get more rattled. Now close in for the kill by asking Mike about the weapon and the location. If you've done your homework, Mike's answer to your fourth question will be extremely valuable, i.e. "If Sydney's the killer, the murder will happen in the Hall."

If you can get a second character to collaborate this information, you're almost ready to call Mike to make an accusation. All you need is the motive. Check your Break-In Notes and work out the possible motive.

Try to get suspects to corroborate your suspicions. Ask tough questions, make suspects breakdown. As they get more nervous, suspects reveal more info. Study their expressions and the text responses.

All interrogation information will be plugged into your "Notes".

DETAILED DOCUMENTATION

Your desk has four tools, essential in stopping the Midnight Murders:

– FILES – TELEPHONE
– NOTES – SURVEILLANCE

To use these features, move finger (joystick left/right) over the desired tool, then press fire button.

Play sequence is as follows: Move your finger to the extreme right, press firebutton and open .....

1. *FILES*

Profile notes contain key information about possible murder motives. Read carefully and look for connections between characters, i.e. Agatha Maypole is a teetotaller but Sydney Meanstreet drinks anything wet.

2. *SURVEILLANCE SCREEN*

"MONITOR"

Your hidden surveillance camera allows you to check the whereabouts of each suspect. Highlight and press fire button to explore the Gargoyle Arms – after you've gathered clues (see Break-In below).

"BREAK-IN"

If any one of the suspect's rooms is empty, try a Break-In. Each of their rooms contain crucial clues. These clues and "meeting" notes are pieces of the puzzle. You must successfully Break-In and get the essential information before you can piece together the mystery. Further, you must have "Break-In" clues before you are able to interrogate that particular suspect.

A successful Break-In depends on your ability to answer a mystery trivia question. Select your choice by moving joystick up and down. Highlight and press fire button.

If you are correct, Break-In clues will be revealed (and automatically included in your Notes).

If mistaken, the security guard challenges you and stands guard for 10 minutes of game time. Remember the question and come back later.

Also return later if the room is occupied.

Among the clues are notes containing times for planned meetings between suspects. These are essential to the puzzle because suspects reveal themselves at some of these encounters. To complicate matters, the meetings often take place simultaneously. That's where your trusty hidden camera and bugging device come in handy. They'll help you figure out the time and whereabouts of various meetings.

"TAPE"

You'll want to use your tape recorder to record meetings that you think you will not be able to monitor. Your hectic schedule may interfere with your snooping time, or perhaps those sneaky scribes have scheduled two meetings at the same time.

The tape recorder has four buttons and three "presets".

The buttons are: Rewind, Play, Fast Forward, Stop.

To use the tape recorder you MUST set some record preset times. These are instructions to your tape recorder telling it which room to record and the time frame you've selected.

To set a time:

1. Move the white highlight bar (joystick up/down/left/right) to the room name on the first preset line.
2. Press the Fire Button. The name will turn yellow (C64), highlight (Spectrum/Amstrad). Now move the joystick up/down to cycle through all the room names, stopping at the one you would like to record.
3. Press the Fire Button again – the name will return to white (C64), normal (Spectrum/Amstrad).
4. Next move the highlight bar to the "from time" and repeat the procedure. Press the fire button, move the joystick up and down to pick the time (note you cannot record past events) and press the fire button to finish.
5. Using the same procedure, set the "to time".
6. Now move the bar to the set instruction and press the fire button. This final step will instruct the tape recorder to enter this preset and to record the room between the two times you have entered.

You have only three presets so use them carefully.

After a preset has been recorded, it will be free again.

To play back:

1. Hit Rewind.
2. Hit the Play button. The monitor will now show you the time of the recording and the events. If you want to stop the tape, just press the stop button.

NB: To exit the tape function, press the Stop button.

* Occasionally your phone will ring. Return to your desk immediately and answer the call. It might be a valuable clue (and it will also be automatically entered into your "Notes".)

Meanwhile, try some more Break-Ins and study your "Notes" to see how the plot is unravelling. Once you've successfully broken into the suspect's rooms, eavesdropped on their meetings and answered phone calls, your "Notes" should be giving you a good feel for the plot.

Now it's time for interrogation .....

3. *TELEPHONE*

The object here is to get a suspect to break down, to confess any information he/she has about the Midnight Murder. Remember, you must have successfully broken into that suspect's room in order to proceed with the interrogation, otherwise they refuse to co-operate – "You're guessing Holmes" – and if you try and call back, their phone will be busy for 10 game minutes.

Move your finger to the telephone and press the fire button. Highlight a suspect's name and press fire button.

NB: Go after the character you consider most likely to commit the murder. If you've done your sleuthing, you can ask specific questions about the intended victim, weapon and location. If you're right, the suspect will break down and offer up valuable information that will go into your "Notes".

Once they answer your call, you'll see four questions. One of the questions correctly refers to something you've seen – if you've successfully broken into that person's room. If correct, suspect responds:

"You've been spying on me."
If wrong, suspect responds:
"You're guessing Holmes."
Then they hang up.

By getting the correct question, you force the suspect to answer specific questions about the Murderer, Victim, Location and Weapon. Highlight the question that will likely confirm your suspicions.

Now you're presented with a specific name. Highlight the name and the suspect will respond with a weak response, i.e "If Claudia is the killer, then Agatha won't be the victim."

Important: Watch for a change in expression. If the suspect appears upset or rattled, follow up with another question based on the clues you've compiled.

As the suspects become increasingly nervous, they reveal more information. If they appear calm, you're headed up the wrong trail.

Each response will be automatically plugged into your "Phone Notes".

Once you've gained enough information to make an accusation, phone the suspect, highlight "I wish to confront you" line and make your accusation.

If you're correct the suspect will reply "Congratulations. But you'll never prove it without a motive."

At this point four motives will appear on the screen. Select one. If correct, the suspect will keel over and you've won the game. If wrong, the suspect will hang up, your office window will open, a gun will appear and you're dead meat.

4. *NOTES*

There are four "Notes" sections:

- *PHONE NOTES*
- *BREAK IN NOTES*
- *MONITOR NOTES*
- *CALL NOTES*

Phone Notes are a record of what you have learned during your interrogations. You'll notice that the suspects tend to give two kinds of responses:

Weak, i.e:
"If Agatha is the killer, don't worry about the gun."

Strong, i.e:
"If Agatha is the killer, the gun will be the weapon."

NB: As you "break down" a suspect with touchy questions, they will go from weak responses to strong responses – keep on the pressure with questions "based on information you've gathered."

The phone responses are automatically stored in your notes under five headings:

Source. Murderer. Victim. Weapon. Room.

The Source is the person who gave you the clue. Each clue has two parts. If they're shown in .....

RED (C64), non-highlighted (Spectrum/Amstrad) – it means that the clue was weak.
YELLOW (C64), highlighted (Spectrum/Amstrad) – means that the clue was strong.

You can SORT or DELETE clues you have collected.

To sort clues:

1. Press the firebutton while the highlight bar is over SORT.
2. Select which of the five categories you would like to have clues sorted under, using the joystick left/right to move the highlight bar and press the firebutton.

Clues that do not have an element in the sort category will not be displayed. To return all the clues to the screen, simply sort by Source.

To delete clues, select DELETE by:

1. Moving the highlight bar over the word DELETE.
2. Pressing the firebutton (C64). A bar will appear (Spectrum/Amstrad).
3. Scroll up or down until the clue you want to delete is highlighted and press the firebutton (C64). Move the bar up and down to select the clue to delete. Then press fire button (Spectrum/Amstrad).

Commodore™ is a trademark of Commodore Electronics Ltd.
Manufactured in the United Kingdom under licence from Artech Inc., Canada. © 1987 by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
All Rights Reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme is strictly prohibited.

KILLED UNTIL DEAD

DOKUMENTATION

Sie sind Hercules Holmes, der Welt größter Detektiv und dies ist Ihr schwerster Fall. Die besten und gerissensten Autoren des Krimi- und Geheimnisgenres haben sich zu einer Tagung im Gargoyle Hotel zusammengefunden. Diese Vereinigung, auch Midnight Murder Club (Mitternachts-Mord-Club) genannt, plant ein Verbrechen. Ihre Aufgabe besteht darin, Mörder. Opfer und Motiv zu kennen, bevor die Untat geschehen ist. Selbstverständlich müssen Sie auch die Tatwaffe und den Ort des Geschehens bereits vorher korrekt identifizieren. Denken Sie daran: die Ehre Ihrer Familie steht auf dem Spiel! Und noch etwas:

wenn Sie es nicht schaffen, kann es leicht passieren, daß plotzlich SIE das Opfer sind...

Sie haben nur 12 Stunden Zeit, die Tat zu verhindern. Ihre Uhr startet mittags.

VORBEREITUNGEN

LADEANWEISUNG

C64 KASSETTE: Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter.
Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.
Bitte beachten Sie die Bildschirm- anweisungen.

C64 DISKETTE: Tippen Sie LOAD"*",8,1 und drücken Sie dann die RETURN-Taste.
Bitte beachten Sie, daß Sie die Diskette umdrehen, wenn auf dem Bildschirm eine entsprechenden Meldung erscheint.

SPECTRUM KASSETTE: LOAD"" tippen und ENTER drücken. Die Spieltaste (PLAY) am Kassettengerät betätigen.

SCHNEIDER KASSETTE: CTRL und SMALL ENTER drücken. Die Spieltaste (PLAY) am Kassettengerät betätigen und den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen. Am Ende des Ladevorgangs kann man entweder dem Spielablauf im Vorführmodus zuschauen oder nach Drücken einer beliebigen Taste selbst ein Spiel beginnen.
Am Ende von Bandseite 1 die Kassette umdrehen und das Band vollständig zurückspulen. Die Spieltaste (PLAY) erneut drücken und den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen. Nach Laden des Geheimnisses das Band anhalten.

SCHNEIDER DISKETTE: RUN "KILLED tippen und ENTER drücken. Das Spiel wird automatisch geladen.

SCHRITT 1

PROFILES

Schauen Sie sich doch einmal die Persönlichkeitsprofile aller Beteiligten an. Lernen Sie die Verdächtigen näher kennen, achten Sie auf eventuelle Verbindungen, Antagonismen und mögliche Mordmotive.
Notizen sind an dieser Stelle noch nicht nötig, weil Sie hier jederzeit wieder nachschauen können.

SCHRITT 2

BREAK IN

Wählen Sie das Feld "Break In" und beantworten Sie die Fragen. Falls nicht alles richtig ist, kommen Sie nach 10 Minuten wieder (die Wache ist inzwischen weg). Sämtliche Hinweise, die Sie in den Räumen finden, werden unter der Rubrik "Notes" abgelegt.

Sammeln Sie so viele Hinweise und Notizen, wie Sie können. Schalten Sie bei allen Treffen Ihren Kassettenrekorder ein, um keine Informationen zu verpassen, die Ihnen später nützlich sein können.

Die beste Zeit für Ihre Einbrüche ist zwischen 12 Uhr und 16 Uhr, denn nach Ablauf dieser Zeit kommen die meisten Bewohner von ihren diversen Auswärts-Aktivitäten und Intrigen wieder zurück.

SCHRITT 3

TAPE/MONITOR

Alle auf Band gespeicherten Informationen können mit PLAY abgerufen werden. Informationen bei "Monitor" – Treffen können nicht festgehalten werden, schauen Sie sich alles genau an.

SCHRITT 4

INTERROGATION

Schauen Sie zuerst einmal die während der Einbrüche gemachten Notizen nach, um dann Ihre erste Frage zu stellen.

Machen Sie die Verdächtigen fertig! Je gezielter Sie fragen, umso nervöser werden die Befragten. Wenn Sie es geschickt anstellen, bekommen Sie lebenswichtige Informationen.

Beobachten Sie, wie ihr Ausdruck wechselt, wenn Sie der Lösung immer näher kommen. Versuchen Sie, sich Ihre Schlußfolgerungen von einer zweiten verdächtigen Person bestätigen zu lassen.

Wenn beispielsweise Sydney plant, Agatha zu ermordern, fragen Sie Mike, was er denn so von Sydney als Killer wisse.

Sollte Mike nervös werden, befragen Sie ihn doch einmal über Agatha als Opfer. Er wird daraufhin noch unruhiger werden. Nun werden Sie konkret und fragen Mike über die Waffe und den Tatort aus. Vorausgesetzt, daß Sie Ihre "Hausaufgaben" gemacht haben, wird Mike's Antwort auf Ihre vierte Frage sehr wertvoll sein. Er könnte beispielweise sagen: Sollte Sydney der Mörder sein, wird der Mord in der Halle stattfinden.

Versuchen Sie nun, Ihre Vermutungen durch die Aussagen weiterer Verdächtiger bestätigen zu lassen. Stellen Sie knallharte Fragen und versuchen Sie, die Verdächtigen "weich" zu machen. Je nervöser die Befragten werden, umso mehr plaudern sie aus. Alle so erhaltenen Informationen werden unter der Rubrik Notizen albgelegt.

DETAILLIERTE DOKUMENTATION

Sie haben vier Hilfsmittel zur Verfügung, den Verbrechern das Handwerk zu legen:

- *FILES (AKTEN)*
- *NOTES (NOTIZEN)*
- *TELEPHONE (TELEFON)*
- *SURVEILLANCE (BEOBACHTUNG)*

Die Auswahl des entsprechenden Hilfsmittels erfolgt mit dem Joystick, indem Sie auf das gewünschte Feld gehen und dann den Feuerknopf drücken.

1. *FILES (AKTEN)*

Lesen Sie sich alle Informationen zu Person sorgfältig durch, denn das Persönlichkeitsprofil enthält wichtige Hinweise auf ein mögliches Motiv für einen Mord. Achten sie auf eventuelle Verbindungen zu anderen Personen.

2. *SURVEILLANCE SCREEN (BEOBACHTUNGSBILDSCHIRM)*

MONITOR

Ihre versteckte Beobachtungskamera ermöglicht Ihnen, den Aufenthaltsort jedes Verdächtigen zu überwachen. Drücken Sie den Feuerknopf, um weitere Entdeckungen zu machen.

BREAK IN

Angenommen, ein Zimmer ist leer – versuchen Sie es doch einmal mit einem Einbruch. Es lohnt sich immer, denn jeder Raum enthält wichtige Hinweise. Außerdem können Sie ohne die auf diese Art gewonnenen Erkenntnisse kein Verhör starten, das zum Erfolg führt.

Der Erfolg eines Einbruchs hängt davon ab, wie Sie die "Mystery-Trivia"- Frage beantworten. Wählen Sie mit dem Joystick ein Feld aus (Joystick auf- und abbewegen), und drücken den Feuerknopf.

Wenn Sie alles richtig haben, kommen die gewünschten Hinweise zum Vorschein und werden automatisch in Ihren Notizen abgelegt. Sollten Sie Pech haben, stellt sich der Wächter 10 Minuten vor die Tür. Behalten Sie die Frage und kommen Sie später wieder.

Kommen Sie ebenfalls wieder, wenn das Zimmer besetzt ist.

Unter den Hinweisen befinden sich auch Notizen, die Auskunft über geplante Treffen der Verdächtigen geben.

Auch diese Hinweise sind sehr wichtig, da die Verdächtigen während mancher dieser Zusammenkünfte interessante Informationen preisgeben. Um alles noch komplizierter zu macher, finden viele Treffen gleichzeitig statt.

An dieser Stelle kommen Ihre Abhörgeräte und versteckten Kameras zum Einsatz, die Ihnen Auskunft über Ort und Zeit der verschiedenen Zusammenkünfte geben.

TAPE

Manchmal sind einfach nicht alle Ten mine unter einen Hut zu bringen. Dies ist der Zeitpunkt, wo Ihr Kassettenrekorder zum Einsatz kommt. Der Rekorder hat vier Knöpfe und drei Vorwahlmöglichkeiten.

Die vier Knöpfe sind: Rewind (zurückspulen), Play (abspielen), Fast Forward (schneller Vorlauf), Stop (stop).

Zeit programmieren:

1. Bewegen Sie den hellen Balken mit dem Joystick (auf, ab, rechts oder links) auf den gewünschten Raumnamen in der ersten Vorwahl-Linie.

2. Drücken Sie den Feuerknopf. Der Name wird dann gelb (C64) hervorheben (Spectrum/Schneider). Bewegen Sie nun den Joystick (auf- oder abwärts) durch alle weiteren Raumnamen, und halten Sie dort an, wo Sie gerne aufnehmen möchten.

3. Drücken Sie denn erneut den Feuerknopf. Der gewählte Name wird wieder weiß (C64) normal (Spectrum/Schneider).

4. Nun bewegen Sie den hellen Balken auf das Feld "from time" (– Aufnahmebeginn) und wieder- holen den Vorgang. Drücken Sie den Feuerknopf. Bewegen Sie dann den Joystick auf- oder abwärts, um den Zeit- punkt zu wählen. (Natürlich können Sie nichts mehr nachträglich aufnehmen!) Drücken Sie zum Abschluß den Feuerknopf.

5. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um den Endpunkt der Aufnahme, "to time", zu wählen.

6. Bewegen Sie nun den Balken auf "set instruction" und drücken Sie den Feuerknopf. Ihre Programmierung ist jetzt eingegeben.

Sie haben nur drei Vorwahl- moglichkeiten, nutzen Sie sie gut!

Sobald eine vergewählte Aufnahme abgeschlossen ist, ist dieser Speicherplatz wieder frei.

Wollen Sie die "Tape"-Funktion verlassen, drückern Sie die "Stop"-Taste.

Gelegentlich wird Ihr Telefon klingeln. Begeben Sie sich dann sofort zu Ihrem Schreibtisch und gehen Sie an den Apparat. Ihnen auf diesem Wege mitgeteilte, nicht selten sehr wichtige Hinweise, werden ebenfalls in der Rubrik "Notizen" abgelegt.

Versuchen Sie zwichenzeitlich, hier und dort eizubrechen und studieren Sie Ihre Aufzeichnungen.

Wenn Sie einmal überall erfolgreich eingebrochen sind, über die Treffen bescheid wissen, die Anrufe beantwortet und Ihre Notizen gut studiert haben, müßte Ihr Verdacht schon ziemlich konkret geworden sein: es ist Zeit für das Verhör!

TELEPHONE

Ziel ist es hier, sämtliche Informationen aus dem/der Verdächtigen herauszuholen, über die er/sie in Bezug auf den geplanten Mord verfügt. Vergessen Sie dabei nicht, daß erst alle Voraussetzungen erfüllt sein müssen (s. o.), denn ansonsten bekommen Sie die Antwort:

"You're guessing, Holmes",

was soviel heißt wie

"Sie raten, Holmes!".

Wenn Sie dann versuchen, zurück zu rufen, wird am anderen Ende zehn (Spiel) Minuten lang besetzt sein.

Auswahl: bewegen Sie den Joystick zum Telefon und drücken Sie den Feuerknopf. Gehen Sie dann auf das gewünsche Namensfeld und drücken Sie nochmals den Feuerknopf.

Nehmen Sie sich am besten Ihren Hauptverdächtigen vor. Wenn Sie Ihre Hausaufgaben gemacht haben, wird er auf Ihre gezielten Fragen die entsprechenden Antworten geben, welche dann ebenfalls in Ihren Notizen zu finden sind.

Wenn Sie jemanden anrufen, und ihn an die Strippe bekommen, haben Sie die Auswahl unter vier Fragen, von denen nur eine Ihren Beobachtungen entspricht.

Wenn Sie die richtige Frage gestellt haben, bekommen Sie die Antwort:

"You've been spying on me."

Wenn Sie die falsche Frage gestellt haben, bekommen Sie die Antwort:

"You're guessing, Holmes",

was soviel heißt wie:

"Sie raten, Holmes!".

Dann wird auf der anderen Seite eingehängt.

Haben Sie also die korrekte Frage, zwingen Sie die verdächtige Person, spezifische Fragen über Opfer, Ort und Waffe zu beantworten. Wählen Sie die Frage, die Ihren Verdacht bestätigt.

Nun haben Sie einen bestimmten Namen. Wählen Sie das entsprechende Feld an, und Sie bekommen eine Reaktion wie beispielweise:

"If Claudia is the killer then Agatha won't be the victim".

Wichtig: Achten Sie auf veränderungen des Ausdrucks Ihres Gegenübers. Wird Ihr Gesprächspartner unruhig oder aufgeregt, setzen Sie noch eins drauf mit einer weiteren gezielten Frage.

Je nervöser die Verdächtigen werden, umso mehr plaudern sie aus. Sind sie jedoch ruhig und gelassen, sind Sie auf der falschen Fährte.

Jede Antwort/Reaktion wird automatisch in Ihren Telefon-Notizen abgelegt.

Wenn Sie meinen, daß Sie genug Informationen haben, um jemanden direkt anzuklagen, rufen Sie die verdächte Person an, wählen das Feld "I want to confront you" an, und stellen Ihr Anklage.

Liegen Sie richtig, dann wird Ihr Gesprächspartner antworten:

"Congratulations! But you'll never prove it without a motive."

was soviel heißt wie:

"Herzlichen Glückwunsch! Aber ohne Motiv kommen Sie damit nicht durch."

An diesem Punkt werden vier Motive auf dem Bildschirm erscheinen. Wählen Sie eins davon aus.

Wenn Sie richtig liegen, wird die verdächtige Person "umfallen", und Sie haben gewonnen.

Sollten Sie jedoch nicht richtig liegen, wird Ihr Gegenüber einhängen. Dann öffnet sich das Fenster Ihres Büros, ein Gewehr erscheint und Sie werden davon tödlich getroffen.

NOTES

Es gibt vier Bereiche für Notizen:

- *PHONE NOTES*
- *BREAK-IN NOTES*
- *MONITOR NOTES*
- *CALL NOTES*

"Phone Notes" sind das, was Sie aus Ihren Verhören gelernt haben. Es gibt zwei Arten der Reaktion auf Ihre Fragen, schwach und stark.

Eine schwache Reaktion:

"If Agatha is the killer, don't worry about the gun."

Eine starke Reaktion:

"If Agatha is the killer, the gun will be the weapon."

Während Sie dabei sind, Ihren Gespächspartner in die Knie zu zwingen, werden Sie merken, daß die Reaktionen von schwach zu stark übergehen. Machen Sie weiterhin Druck mit gezielten Fragen, die auf Ihren bisherigen überlegungen basieren.

Die "Phone Notes" werden in fünf Sachgebiete unterteilt:

- *SOURCE (QUELLE)*
- *MURDERER (MÖRDER)*
- *VICTIM (OPFER)*
- *WEAPON (WAFFE)*
- *ROOM (ZIMMER)*

Als Quelle wird die Person, die Ihnen den Hinweis gegeben hat, bezeichnet. Jeder Hinweis kann in Rot oder Gelb dargestellt werden:

RED (C64) nicht hervorgehoben (Spectrum/Schneider) schwach.

YELLOW (C64) hervorgehoben (Spectrum/Schneider) – stark.

Sollten Sie mehr Hinweise (Clues) gesammelt haben, als gleichzeitig auf den Bildschirm passen, bewegen Sie einfach den Joystick auf- oder abwärts.

Sie können die Hinweise auch SORTIEREN oder LÖSCHEN

SORTIEREN (SORT):

1. Wählen Sie SORT und drücken dann den Feuerknopf.
2. Suchen Sie sich eine der fünf Kategorien aus und drücken dann wieder den Feuerknopf.

Hinweise, die keiner Sparte zugeordnet sind, werden nicht angezeigt. Wollen Sie alle sehen, sortieren Sie über "Source.

LÖSCHEN (DELETE):

1. Wählen Sie DELETE und drücken dann den Feuerknopf.
2. Suchen Sie sich den zu löschenden Hinweis mit dem Joystick aus, markieren Sie ihn mit dem hellen Feld und drücken Sie dann den Feuerknopf (C64). Ein Balken erscheint (Spectrum/ Schneider).
3. Fahre solonge auf und ab, bis der zu Löschende Teil (DELETE) aufleuchtet und drücke dann den Feuerknopf.

KILLED UNTIL DEAD

DOCUMENTATION

Comme Hercule Holmes, le plus grand détective mondial, vous voilà confronté à la plus difficile gageure de votre carrière.

Les meilleurs écrivains de romans à suspense se sont réunis au Gargoyle Hotel pour un festival de meurtre et de grabuge. Ils sont connus sous les noms des deux clubs Midnight Murder Club et Red herring Club et vous devez les arrêter avant qu'ils réussissent leur sale coup.

C'est là l'ultime provocation à vos dons de fin limier. Vous devez sauver l'honneur de la famille et découvrir AVANT que ne soit commis le meurtre l'identité du Tueur et celle de la victime désignée. Ce n'est pas tout. Il vous faut aussi identifier l'arme du meurtre et l'endroit où il sera commis.

Et finalement, vous devrez trouver le motif du crime.

Mais attention! Si lors de l'accusation vous n'avez pas réussi à réunir les faits exacts vous devenez la victime désignée.

L'horloge indique Midi quand l'action commence. Vous avez exactement 12 heures pour PREVENIR le crime. Voici comment....

COMMENT COMMENCER
POUR CHARGER

C64 CASSETTE: Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY du lecteur de cassette et suivre les instructions données sur l'écran.

C64 DISQUETTE: Tapez LOAD "*",8,1 et appuyez sur RETURN. Attention: quand on vous demande flip disk introduire side 2.

SPECTRUM CASSETTE Tapez LOAD"" et appuyer sur ENTER. Appuyez sur PLAY de votre lecteur de cassettes.

AMSTRAD CASSETTE Appuyez sur CTRL et SMALL ENTER. Appuyez sur PLAY de votre lecteur de cassettes et suivez les instructions sur l'écran. Quand le jeu est chargé vous pouvez regarder un exemple du jeu, ou vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour continuer.

A la fin du côte A, retourner la cassette et vérifiez que la cassette est bien rebobinée jusqu'au début. Appuyez sur PLAY et suivez les instructions sur l'écran. Arrêtez la cassette quand le mystère est chargé.

AMSTRAD DISQUE Tapez RUN "KILLED et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

ETAPE 1

Parcourez "Profiles." Rencontrez les suspects. Recherchez les liens possibles, les antagonismes et les motifs du crime.

Ne prenez pas la peine de prendre des notes car vous pourrez revenir à profiles à n'importe quel moment.

ETAPE 2
"BREAK-INS"

Mettez en lumière "Break-In". Répondez à la série de questions de culture générale posées au sort. Si vous vous trompez revenez dans la pièce 10 minutes plus tard, après le départ du garde. Les indices de chaque pièce seront mis dans le dossier "Notes".

Rassemblez autant d'indices et de notes que possible sur les rencontres. Réglez votre lecteur de cassettes pour les enregistrer ou allez y assister vous-même; de précieux indices pourront être trouvés au cours de ces rencontres. Revenez-y souvent au fur et à mesure que vous reconstituez le puzzle. Le meilleur moment pour se glisser dans une pièce est entre midi et quatre heures de l'après-midi. Plus tard les suspects rentreront de leurs sorties et intrigues et reviendront dans leurs chambres.

ETAPE 3
TAPE/MONITOR

Surprenez les conversations sur "Tape". Enregistrez les rencontres car chaque indice est essentiel pour empêcher le crime. Voir documentation pour Enregistrement des Details sur Bande. On a accès à toutes les informations enregistrées en appuyant sur "Play". Il n'est pas possible de conserver les informations sur les rencontres de "Monitor", il vous faut voir la rencontre telle qu'elle se déroule.

ETAPE 4
INTERROGATION

D'abord, consultez vos notes de Break-in de façon à pouvoir poser votre première question.

**Maintenant FAITES CRAQUER les suspects.

Ils vont devenir de plus en plus nerveux au fur et à mesure que vous leur posez des questions caustiques basées sur les indices que vous avez réunis.

Si vous pouvez les "rattle" les suspects vont laisser échapper des informations d'une importance vitale.

Etudiez leur changement d'expression au fur et à mesure que vous vous rapprochez de la solution. Essayez de trouver un second suspect qui corroborera l'information que vous avez réunie.

Par exemple, si vous êtes convaincu que Sydney projette de tuer Agatha, faîtes venir Mike et demandez-lui ce qu'il sait sur Sydney en tant qu'assassin. Lorsque Mike devient nerveux interrogez-le sur Agatha en tant que victime. Il sera alors plus ébranlé. Et maintenant posez lui la question finale concernant l'arme et le lieu du crime. Si vous avez bien fait votre travail la réponse de Mike à votre quatrième question devrait être très précieuse, par ex.: "If Sydney's the killer, the murder will happen in the hall."

Si vous pouvez trouver un deuxième personnage pour confirmer cette information, vous êtes presque prêt à faire venir Sydney pour une accusation. Tout ce dont vous avez besoin est le motif. Vérifiez vos notes sur Break-in et trouvez le motif probable.

Essayez de trouver des suspects pour confirmer vos soupçons. Posez des questions, faîtes craquer les suspects. Au fur et à mesure qu'ils deviennent plus nerveux, les suspects révèlent davantage de faits. Etudiez leurs expressions et le texte des réponses.

Toute information sur les interrogations sera inclue dans vos "Notes".

DOCUMENTATION DETAILLEE

Votre bureau a quatre instruments, essentiels pour empêcher les Crimes de Minuit:

- *FILES*
- *NOTES*
- *TELEPHONES*
- *SURVEILLANCE*

Pour utiliser ces accessories, déplacez le doigt (la manette à gauche/droite) sur l'instrument voulu, puis appuyez sur bouton de tir.

Pour jouer faîtes comme suite: Déplacez votre doigt à l'extrême droite, appuyez sur le bouton de tir et ouvrez...

1. *FILES*

Les notes Profils contiennent des informations sur les motifs possibles du meurtre. Lisez-les attentivement et recherchez les liens entre les personnages ex.: Agatha Maypole ne boit jamais d'alcool mais Sydney Meanstreet boit comme une éponge.

2. *SURVEILLANCE SCREEN*
"MONITOR"

Votre caméra invisible pour la surveillance vous permet de savoir où est chaque suspect. Mettez en relief et appuyez sur bouton de Tir pour explorer le Gargoyle Arms – après avoir réuni les indices (voir Break-in ci-dessous).

"BREAK-IN"

Si une des chambres des suspects est vide essayez de vous y introduire par Break-in. Chacune de leurs chambres contient des indices décisifs. Ces indices et notes de "meeting" sont des pièces importantes du puzzle. Vous devez réussir à vous introduire dans une pièce et obtenir les informations essentielles avant de pouvoir reconstituer l'intrigue. De plus, vous devez posséder des indices trouvés dans les chambres avant de pouvoir interroger un suspect en particulier. Pour réussir à s'introduire dans une pièce il faut répondre à une question de portée générale. Faîtes votre choix en déplaçant la manette vers le haut et vers le bas. Mettez en relief et appuyez sur b. t.

Si vous avez bien répondu, des indices de Break-in seront révélés (et automatiquement inclus dans vos Notes).

Si vous vous êtes trompé, vous serez confronté par le garde de sécurité qui montera la garde pendant 10 minutes de temps de jeu. Souvenez-vous de la question et revenez plus tard.

Si la pièce est occupée revenez aussi plus tard.

Parmi les indices se trouvent des notes avec les heures de certaines rencontres prévues entre suspects. Celles-ci sont essentielles pour le puzzle parce que des suspects se dévoilent à certaines de ces rencontres. Pour compliquer les choses ces rencontres se déroulent souvent simultanément. C'est là que votre fidèle caméra invisible et appareil d'écoute deviendront bien commodes. Ils vont vous aider à découvrir les heures et les endroits où ont lieu les diverses rencontres.

"TAPE"

Lorsque vous ne pourrez pas vous mettre à l'écoute des réunions vous voudrez les enregistrer sur votre lecteur de cassette, ou il se peut que ces scribes sournois aient prévu deux réunions au même moment.

Le lecteur de cassette a quatre boutons et on peut programmer à l'avance trois sessions d'enregistrement.

Les boutons sont: Rewind, Play, Fastforward, Stop. Pour utiliser le magnétophone à cassette vous DEVEZ déterminer à l'avance plusieurs moments d'enregistrement. Il s'agit là l'instructions que vous donnez à votre magnétophone indiquant dans quelle pièce et dans quel espace de temps vous voulez qu'ait lieu l'enregistrement.

Pour choisir une heure:

1. Déplacez la barre de mise en relief (manette vers le haut/bas/gauche/droite) jusqu'au nom de la pièce qui se trouve sur la première ligne indiquant une session d'enregistrement.
2. Appuyez sur le bouton de tir. Le nom va se colorer en jaune (C64) mise en relief (Spectrum/Amstrad). Maintenant déplacez la manette vers le haut/bas pour faire défiler tous les noms de pièces, et arrêtez-vous à celui de la pièce où vous voulez enregistrer.
3. Appuyez sur le bouton de tir de nouveau, le nom redeviendra blanc (C64) normal (Spectrum/Amstrad).
4. Puis déplacez la barre de mise en relief jusqu'à "from time" et recommencez la démarche. Appuyez sur le bouton de tir, déplacez la manette vers le haut et le bas pour choisir l'heure (remarquez que vous ne pouvez pas enregistrer des évènements passés) et appuyez sur le bouton de tir pour terminer.
5. En suivant la même procédure, réglez sur "to time".
6. Maintenant ramenez la barre à l'instruction SET et appuyez sur le bouton de tir. Cette étape finale donnera au magnétophone l'instruction de mettre en mémoire ces temps d'enregistrement aux heures que vous avez fixées.

Vous ne pouvez programmer que 3 sessions d'enregistrement à la fois, il vous faut donc les utiliser avec précaution. Une fois une session d'enregistrement réalisée vous pouvez en programmer une autre à sa place.

Pour faire passer l'enregistrement:

1. Appuyer sur REWIND.
2. Appuyez sur le bouton PLAY. Le moniteur va maintenant vous montrer l'heure de l'enregistrement et les faits. Si vous voulez arrêtez la bande il vous suffit d'appuyer sur le bouton Stop.

*Parfois, votre téléphone sonnera. Retournez à votre bureau immédiatement et répondez à l'appel. Il se pourrait que ce soit un indice précieux (et il sera aussi enregistré immédiatement dans vos "notes").

Entre-temps essayez encore de vous introduire dans quelques pièces et étudiez vos "Notes" pour voir comment se développe l'intrigue. Une fois que vous avez pénétré dans la pièce des suspects surprenez les conversations de leur rencontre et répondez au téléphone, vos "Notes" devraient vous donner une bonne idée de l'intrigue.

Maintenant c'est l'heure des interrogations....

TELEPHONE

Le but, là, est de faire craquer un suspect, de lui faire dire ce qu'il/elle sait sur le meurtre de Minuit. Rappelez-vous que vous devez avoir réussi à pénétrer dans la pièce du suspect pour pouvoir procéder à l'interrogation, sinon, il refusera de coopérer avec vous: "You're guessing, Holmes" et si vous essayez de rappeller, le téléphone sera occupé pendant 10 mn de jeu. Déplacez votre doigt sur le téléphone et appuyez sur le bouton de tir. Mettez en relief un nom de suspect et appuyez sur le bouton de tir.

NB: Poursuivez le personnage qui vous paraît le plus susceptible d'être le meurtrier. Si vous avez bien fait votre travail de fin limier vous pourrez poser des questions spécifiques sur le meurtrier, le suspet craquera et vous donnera une information précieuse qui sera entrée automatiquement dans vos notes.

Une fois qu'ils ont répondu à votre appel, vous verrez quatre questions. Une des questions se rapportent à quelque chose que vous avez vu – si vous avez réussi à pénétrer dans la pièce de ce suspect –. Si ceci est correct, le suspect répond:

"You've been spying on me."

Si vous trompez le suspect répond:

"You're guessing, Holmes."

Puis ils raccrochent.

Si vous trouvez la bonne question vous forcez le suspect à répondre à des questions spécifiques sur le Murderer, Victim, Location et Weapon. Mettez en relief la question qui confirmera très probablement vos soupçons.

Maintenant on vous présente un nom spécifique. Mettez le nom en relief et le suspect va donner une réponse faible par ex.: "If Claudia is the killer, then Agatha won't be the victim".

Important: Observez un changement dans l'expression. Si le suspect paraît troublé ou confus, faîtes suivre une autre question basée sur les indices que vous avez amassés.

Au fur et à mesure que les suspects deviennent plus nerveux, ils révèlent davantage d'informations. S'ils paraissent calmes, vous êtes sur la mauvaise piste.

Chaque réponse sera automatiquement entrée dans vos "Phone Notes". Une fois que vous avez réuni assez d'informations pour faire une accusation, téléphonez au suspect, mettez en relief la ligne "I wish to confront you" et faîtes votre accusation.

Si vous avez raison le suspect répondra, "Congratulations. But you'll never prove it without a motive."

A ce moment-là, quatre motifs apparaîtront sur l'écran. Choisissez-en un.

Si c'est bon, le suspect tombera à la renverse et vous aurez gagner le jeu. Si c'est le mauvais, le suspect raccrochera, la fenêtre de votre bureau s'ouvrira, un pistolet apparaîtra et vous serez raide mort.

NOTES

Il y a quatre sections "Notes":

PHONE NOTES
BREAK-IN NOTES
MONITOR NOTES
CALL NOTES

Les notes téléphoniques sont des enregistrements de ce que vous avez appris au cours des interrogations. Vous remarquerez que les suspects donnent généralement deux types de réponses:

Weak, par exemple:

"If Agatha is the killer, don't worry about the gun."

Strong, par ex:

"If Agatha is the killer, the gun will be the weapon."

NB: Tandis que vous faîtes craquer un suspect des questions embarrassantes, il ira d'une réponse faible à une réponse forte – continuez à le presser de questions "basées sur des informations que vous avez réunies".

Les réponses téléphoniques sont automatiquement emmagasinées dans vos notes sous 5 chapîtres:

Source, Murderer, Victim, Weapon, Room.

La Source est la personne qui a donné l'indice. Chaque indice a 2 parties. Si elles apparaissent en:

RED (C64) non mise en relief (Spectrum/Amstrad); cela veut dire que l'indice était faible.

YELLOW (C64) mise en relief (Spectrum/Amstrad); cela veut dire que l'indice était fort.

Si vous avez plus d'Indices que ne peut en contenir l'écran, il suffit de les faire défiler en poussant la manette vers le haut ou vers le bas.

Vous pouvez SORT ou DELETE les indices que vous avez ramassés. Pour SORT les indices:

1. Appuyez sur le bouton de tir quand la base de mise en relief se trouve sur SORT.
2. Choisir sous quelles catégories parmi les cinq proposées vous voulez que soient classés les indices, pour cela, déplacez la barre de mise en relief en utilisant la manette vers la gauche/droite et appuyez sur le bouton de tir.

Les indices qui n'ont pas d'élément appartenant aux catégories de classement n'apparaîtront pas. Pour rappeller tous les indices sur l'écran, il suffit de trier par source.

Pour effacer un indice, choisir DELETE en:

1. Déplaçant la barre de mise en relief sur DELETE.
2. Appuyant sur le bouton de tir (C64) ne barre apparaîtra (Spectrum/Amstrad).
3. Faîtes défiler vers le haut ou le bas jusqu'à ce que l'indice que vous voulez DELETE" soit mis en relief et appuyez sur le bouton de tir.