

# 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.

### HOW THE GAME WORKS

Entirely controlled with the mouse, this new generation game concentrates on the essentials: pleasure and adventure...

#### Moving the Hero

You can move the figure that represents you around the screen at will. All you have to do to make him move is to move the cursor and press the **LEFT** mouse button. The hero will then walk towards the spot you have chosen.

The figure will stop if an obstacle en route blocks his way. Choose another point that will allow him to get round the obstacle.

#### The Actions Menu

You can carry out numerous and varied actions, by using the hero, even though the actions menu is very simple.

The actions menu is displayed if you press the **RIGHT** mouse button. Move the menu bar until it highlights the action you desire and press the mouse button.

The actions activated by the **LEFT** button are as follows:

**EXAMINE:** Lets you get more information about an object in your vicinity. When the cursor changes to a '+', point to the object you want to examine and press the **LEFT** mouse button.

**TAKE:** Use this command when you want to pick up an object which you think may be useful. When the cursor changes to a '+', point to the object you want to pick up and press the **LEFT** mouse button.

**INVENTORY:** Shows you the objects you hold. Press on either mouse button to quit the inventory.

**USE:** Lets you use an object you possess, to carry out an action on any object or person in the vicinity. When the cursor changes to a '+', choose the object in the list then click on the object or person you want to use it on.

**ACT:** Lets you carry out an action on any object or person. When the cursor changes to a '+', point to the object or person to be affected and press the **LEFT** mouse button.

**SPEAK:** You use this to speak to the people you will meet. When the cursor changes to a '+', point to the person you wish to speak to and press the **LEFT** mouse button.

The actions activated by the **RIGHT** button are as follows:

**EXAMINE:** Lets you find out more about an object you possess. Move the menu bar until it highlights the chosen object then press the **LEFT** mouse button.

**USE:** Lets you use one object you have, to carry out an action on another object you have. Move the menu bar until it highlights the chosen object then press the **LEFT** button.

**ACT:** Lets you carry out an action on an object you have. Move the menu bar until it highlights the chosen object then press the **LEFT** button.

#### The User Menu

This menu provides additional functions. The menu is displayed when you press on both buttons at the same time.

**PAUSE:** Stops the game until you press one of the mouse buttons.

**RESTART:** Allows you to restart the game from the beginning.

**DISK DRIVE:** Use this to tell the program which disk drive you want to use for saving games.

**LOAD A GAME:** If you wish to resume a saved game, when the program asks you, insert the disk containing your saved games. The list of games saved on the disk will be displayed. Move the cursor to the name of the game to be loaded and confirm.

**SAVE A GAME:** To save a game, when the program asks you, insert your saved game disk. A list of all the games already on the disk will be displayed. Choose an empty space and confirm. Type in the text box the name you wish the game to be saved under, and confirm. If there is no free space, either use a new disk or save it over an existing game.

**NOTE:** As long as your hero is alive, you can save the game. We recommend that you use this option frequently, especially if facing a dangerous situation. In the course of certain animation sequences, you cannot guide your figure or save the game. But don't worry, nothing really dangerous can happen to you during these sequences, or if it does, it is already too late to take any action.

**MUSIC AND SOUND:** to activate or deactivate music and sound effects. (PC and Compatibles only.)



## Hints

- Examine all the objects in your vicinity.
- Get close to objects to examine them. No one is infallible and our hero cannot see certain details unless he examines them closely.
- Read the comments that are displayed carefully. They may contain clues which may be important later.
- Pick up the greatest number of objects possible.
- Think about all the possible different uses of the objects you possess.
- Act on everything you can.
- Speak to as many people as possible, they may give you a lead.
- Make a copy immediately you sense danger.

If, after all this, you get stuck at a certain point in the game, try and remember if you have forgotten an object, or if you did not do something earlier on...

## 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 200

(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 your 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 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 your 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.

### Loading from Floppy Disks

#### Starting from the Disk

- Switch off the computer for at least ten seconds.
- Switch on computer.
- Insert the DOS disk in disk drive A.
- Once your computer is up and running, insert the game disk No. 1 in disk drive A.
- Type **A:** and press **ENTER**.
- Type **DELPHINE** and press **ENTER**.

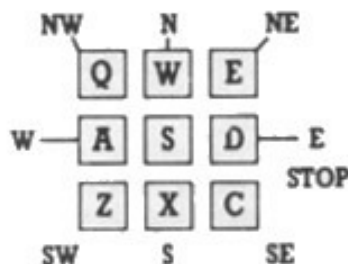
#### Loading from Hard Disk

- 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**.

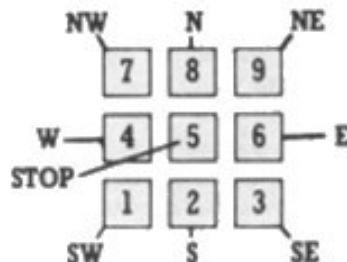
## KEYBOARD COMMANDS

- The eight arrow keys move the cursor one pixel each time they are pressed.
- Pressing **SHIFT** and an arrow key, moves the cursor rapidly.
- Pressing **CTRL** and an arrow key, positions the cursor in the centre of one of eight squares into which the screen is divided.
- The **ESC** key functions like the right mouse button.
- Pressing **CTRL** and the **"S"** key turns the sound on and off.
- The **RETURN, ENTER** and **"S"** (the central key on the numeric keypad) function as the left mouse button.
- You can also use the function keys to directly access the commands as follows:
  - "F1"** EXAMINE
  - "F2"** TAKE
  - "F3"** INVENTORY
  - "F4"** USE
  - "F5"** ACTIVATE
  - "F6"** SPEAK
  - "F9"** The actions menu
  - "F10"** The user menu
- Pressing **"P"** halts the game until you press the key again.
- Pressing **"+"** speeds up the animation.
- Pressing **"-"** slows down the animation.

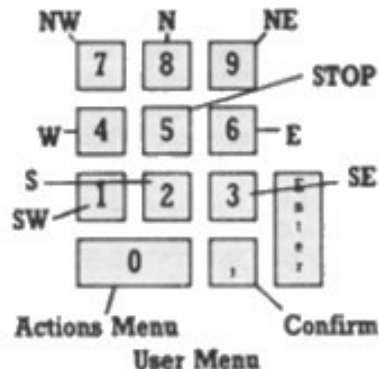
### Moving the Figure:



### Moving the Mouse Numlock key on:



### Moving the mouse Numlock key off:



# REFERENZ-KARTE DES CINEMATIQUE-SYSTEMS

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.

## SPIELAUFBAU

Diese neue Generation von Spielen, die ausschließlich mit der Mouse bedient wird, hat nur ein Ziel: Die Freude am Abenteuer...

## Kontrolle des Helden

Die Figur, die eigentlich Sie selbst in diesem Spiel darstellt, bewegt sich, Ihren Befehlen folgend, über den Bildschirm. Um das zu erreichen genügt es, den Cursor der Mouse dorthin zu setzen, wo die Figur sich hinbegeben soll und dann die linke Mouse-Taste zu betätigen. Ihr Held setzt sich wie gewünscht in Richtung des von Ihnen gewählten Zieles in Bewegung.

Ihre Figur wird stehenbleiben, wenn er an ein Hindernis kommt. Bestimmen Sie dann ein anderes Ziel, das ihm erlaubt, dieses Hindernis zu umgehen.

## Aktionsmenü

Durch Ihren Helden, können Sie, trotz eines sehr einfachen Handlungsmenus, eine Vielzahl Aktionen durchführen.

Das Aktionsmenü erscheint auf dem Bildschirm wenn Sie die **RECHTE** Mouse-Taste betätigen. Setzen Sie den Menü-Balken auf die Handlung die Sie wählen möchten und betätigen Sie entweder die rechte oder die linke Taste.

*Folgende Aktionen werden nach Betätigen der linken Taste aufgerufen:*

**UNTERSUCHEN:** Dies erlaubt Ihnen mehr Details über die Gegenstände, die sich in Ihrer Umgebung befinden, zu erfahren. Wenn der Zeiger der Mouse sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, setzen Sie ihn auf den Gegenstand, der näher untersucht werden soll und drücken auf die linke Taste der Mouse.

**NEHMEN:** Wird benutzt, wenn Sie Gegenstände, die Ihnen nützlich erscheinen, mitnehmen möchten. Wenn der Zeiger der Mouse sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, setzen Sie ihn auf den Gegenstand, den Sie mitnehmen möchten und drücken auf die linke Taste der Mouse.

**INVENTAR:** Gibt Ihnen jederzeit an, was für Gegenstände sich in Ihrem Besitz befinden. Drücken Sie auf eine der beiden Mouse-Tasten um die Bestandsaufnahme zu beenden.

**BENUTZEN:** Gestattet Ihnen, mit einem der Gegenstände, die sich in Ihrem Besitz befinden, eine Handlung in Bezug auf einen Gegenstand oder auf eine Person, die sich gerade in Ihrer Umgebung befindet, auszuführen. Wenn der Zeiger sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, wählen Sie den Gegenstand aus der Liste aus, den Sie benutzen möchten und klicken dann den Gegenstand oder die Person an, auf die die Aktion gerichtet werden soll.

**HANDELN:** Gestattet Ihnen eine Handlung in Bezug auf einen Gegenstand oder eine Person auszuführen. Wenn der Zeiger der Mouse sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, wählen Sie den Gegenstand, der untersucht werden soll, und drücken auf die linke Mouse-Taste.

**SPRECHEN:** Gestattet Ihnen, sich mit den Personen, die Sie im Spielverlauf treffen werden zu unterhalten. Wenn der Zeiger der Mouse sich in ein '+'-Zeichen verwandelt, wählen Sie den Gegenstand aus, der untersucht werden soll, und drücken auf die linke Mouse-Taste.

*Folgende Handlungen werden nach Betätigen der RECHTEN Mouse-Taste aufgerufen:*

**UNTERSUCHEN:** Gestattet Ihnen nähere Angaben über einen Gegenstand zu erhalten, den Sie besitzen. Setzen Sie den Menü-Balken auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie die linke Mouse-Taste.

**BENUTZEN:** Gestattet Ihnen, eine Handlung mit einem Gegenstand in Ihrem Gepäck auf einen anderen Gegenstand in Ihrem Gepäck auszuführen. Setzen Sie den Menü-Balken auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie die linke Mouse-Taste.

**HANDELN:** Gestattet Ihnen, eine Handlung auf einen Gegenstand in Ihrem Besitz auszuführen. Setzen Sie den Menü-Balken auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie auf die linke Mouse-Taste.

## Das Hilfsmenü

Dieses Menü bietet Ihnen Funktionen an, die mit dem eigentlichen Spielverlauf nichts zu tun haben, Ihnen aber z.B. ermöglichen, Zwischenspeicherungen oder Teil-Ladungen vorzunehmen ... Sie gelangen in dieses Menü, wenn Sie auf beide Mouse-Tasten gleichzeitig drücken.

**PAUSE:** Bringt das Spiel in Wartestellung, bis Sie erneut auf eine der Mouse-Tasten drücken.

**NEUBEGINN:** Gestattet Ihnen, mit dem Spiel bei Null wieder anzufangen.

**SPEICHERLAUFWERK:** Dient dazu, dem Programm anzugeben, welches Diskettenlaufwerk Sie zum Zwischenspeichern benutzen wollen.

**TEILLADUNGEN:** Mit dieser Funktion können Sie ein bereits begonnenes, zwischengespeichertes Spiel fortführen. Wenn das Programm Sie darum bittet, legen Sie die Speicherdiskette ein. Daraufhin erscheint eine Liste der auf dieser Diskette gespeicherten Spiele. Setzen Sie die Mouse auf den Namen des Spiels, das Sie laden möchten und bestätigen Sie (wir empfehlen Ihnen, sich zu diesem Zweck eine leere, formatierte Diskette anzulegen).

**SPIEL SPEICHERN:** Gestattet Ihnen, das Spiel, das gerade in Gang ist, zu speichern. Wenn das Programm Sie darum bittet, legen Sie die Speicherdiskette ein. Daraufhin erscheint auf dem Bildschirm eine Aufstellung, die eine Liste der bereits auf Diskette gespeicherten Spiele enthält. Wählen Sie einen freien Platz und bestätigen Sie. Geben Sie in das Textfenster einen Namen für den neuen Spielstand ein, und bestätigen Sie. Sollte in dieser Aufstellung kein Platz mehr frei sein, nehmen Sie entweder eine neue Speicherdiskette oder überschreiben Sie ein bereits gespeichertes Spiel.

**MUSIK UND TON:** Gestattet Ihnen, die Musik und die Geräusche ein-oder auszuschalten (nur für MS/PC-DOS kompatibel).

**HINWEIS:** Sie können nur so lange den Zwischenstand speichern, wie Ihre Figur noch lebt. Wir empfehlen Ihnen daher, diese Option regelmäßig zu benutzen, sobald sich eine gefährliche Situation ergibt. Während einer Spielsequenzen, in der Sie Ihre Figur nicht führen, können Sie das Spiel nicht zwischenspeichern. Doch bleiben Sie ganz ruhig, während dieser Sequenzen wird Ihnen nichts besonders Gefährliches widerfahren, es sei denn, es ist sowieso schon zu spät zu handeln.

## Tip für Anfänger

Sollten Sie zum ersten Mal ein Adventure spielen, sollten Sie folgendes beachten:

- Untersuchen Sie alle Gegenstände, die sich an Ihrem Aufenthaltsort befinden.
- Gehen Sie dicht an die Gegenstände heran, die Sie gerade untersuchen, denn niemand ist unfehlbar und unser Held kann einige Details nur dann erkennen, wenn er auch nah genug dran ist.
- Lesen Sie die erscheinenden Kommentare sorgfältig durch, denn sie können wichtige Hinweise für den Rest Ihres Abenteuers beinhalten.
- Nehmen Sie so viele Gegenstände wie möglich mit.
- Denken Sie genau über alle in Frage kommenden Verwendungsmöglichkeiten der Gegenstände, die Sie besitzen, nach.

- Betätigen Sie alles was sich Ihnen bietet.
- Sprechen Sie mit so vielen Personen wie möglich. Sie könnten Ihnen vielleicht wichtige Hinweise geben.
- Speichern Sie den Zwischenstand ab, sobald Sie Gefahr wittern.

Sollten Sie trotz allem irgendwo im Spielverlauf steckenbleiben, dann versuchen Sie nachzuprüfen, ob Sie nicht einen Gegenstand vergessen, oder ob etwas noch unerledigt ist ... Es gibt für jedes Problem eine Lösung.

## ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST und STE

### 1. SPIEL VON DISKETTE

#### Laden des 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.

### 2. Spiel von Festplatte

#### Installation

- Prüfen Sie nach, ob die Anzahl freier Bytes auf Ihrer Hard-Disk größer ist, als die an 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.)

### 1. Spiel von Diskette

- Laden des Spiels von Diskette.

## AMIGA 1000

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

## AMIGA 500 und 2000

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

### 2. Spiel von Festplatte

#### Installation

- Vergewissern Sie sich, daß Ihre Festplatte noch ausreichend freien Platz für das Spiel anbietet.
- Legen Sie einen neuen Ordner an, in das Sie nacheinander den Inhalt der Diskette kopieren.

#### Laden des Spiels von Festplatte

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

## MS/PC-DOS KOMPATIBLE

#### Installation

- Schalten Sie für mindestens 30 Sekunden den Computer ab.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie Ihre MS/PC-DOS Diskette in Laufwerk A: ein.
- Nach dem Booten Ihres Computers legen Sie die Diskette 1 des Spiels in Laufwerk A: ein.
- Geben Sie A: ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- Geben Sie INSTALL ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Monitor erscheinen.

## 1. SPIEL VON DISKETTEN

### Laden des Spiels von Diskette

- Schalten Sie für mindestens 30 Sekunden den Computer ab.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie die DOS-Diskette in Laufwerk A: ein.
- Nach Installation Ihres Computers, legen Sie die Diskette 1 des Spiels in Laufwerk A: ein.
- Geben Sie A: ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- Geben Sie DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.

## 2. SPIEL VON FESTPLATTE

### Laden des Spiels von Festplatte

- Geben Sie C: ein und bestätigen Sie mit ENTER (sollte Ihre Festplatte nicht Laufwerk C: sein, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein).
- Geben Sie CD/DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.
- Geben Sie DELPHINE ein und bestätigen Sie mit ENTER.

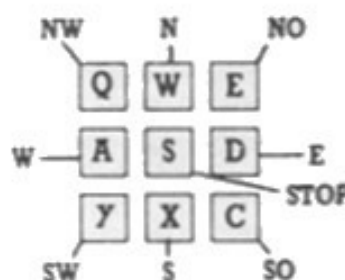
## 3. TASTATUR-KONTROLLE

- Die acht Cursor-Tasten verändern die Position des Zeigers um ein Pixel.
- Durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT-Taste und einer Cursor-Taste bewegt sich der Zeiger schneller.
- Durch gleichzeitiges Drücken der CTRL-Taste und einer Cursor-Taste, wird der Zeiger ins Zentrum eines der acht Quadrate des Bildes gesetzt.
- Die Taste ESC entspricht der rechten Mouse-Taste.
- Durch gleichzeitiges Drücken der CTRL-Taste und S können Sie den Ton ein- oder ausschalten.
- Die Tasten RETURN, ENTER und 5 (des Ziffern-Blocks) entsprechen der linken Mouse-Taste.
- Folgende Tasten rufen Befehle direkt auf:

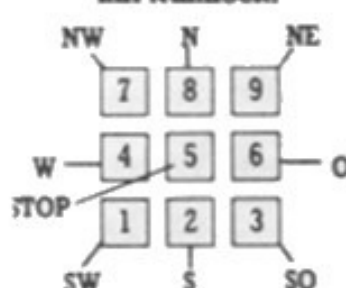
"F1" UNTERSUCHEN	"F5" BETÄTIGEN
"F2" NEHMEN	"F6" SPRECHEN
"F3" INVENTAR	"F9" Aktionsmenü
"F4" BENUTZEN	"F10" Hilfsmenü

- Drücken Sie die Taste, "P" hält das Spiel an, bis Sie erneut auf "P" drücken.
- Drücken Sie auf "+", werden alle Bewegungen beschleunigt.
- Drücken Sie auf "-", werden alle Bewegungen verzögert.

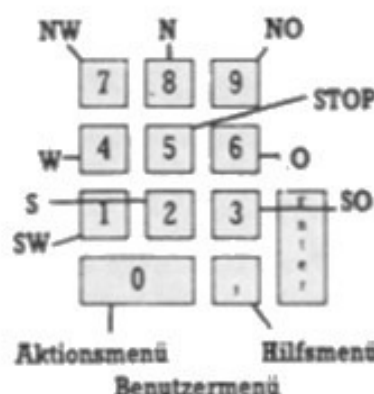
#### Kontrolle der Figur:



#### Die Maus bewegen mit Numlock:



#### Die Maus bewegen ohne "Numlock":



# PRONTUARIO PER IL SISTEMA 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.

## FUNZIONAMENTO

Interamente controllato con il mouse, questo gioco della nuova generazione si concentra sulle cose essenziali: il piacere e l'avventura...

## Muovere l'eroe

La figura che ti rappresenta, la puoi muovere a volontà sullo schermo. Tutto quello che devi fare per farlo spostare, è di muovere il cursore e premere il pulsante **SINISTRO** del mouse. L'eroe si sposta, quindi, verso il punto che hai scelto.

Se un ostacolo gli blocca la strada, la figura si ferma. Scegli un altro punto che gli permetta di aggirare l'ostacolo.

## Il Menu di Azione

Anche se il menu di azione è piuttosto semplice, puoi eseguire tante azioni diverse con l'eroe.

Il menu di azione appare quando premi il pulsante **DESTRO** del mouse. Muovi la barra del menu fino a che non evidenzia l'azione desiderata, e premi il pulsante del mouse.

*Le azioni attivate con il pulsante **SINISTRO** del mouse, sono le seguenti:*

**EXAMINE (Esamina):** Ti permette di ottenere maggiori informazioni su un oggetto nelle tue vicinanze. Quando il cursore si cambia in una '+', punta sull'oggetto che vuoi esaminare e premi il pulsante **SINISTRO** del mouse.

**TAKE (Prendi):** Usa questo comando quando vuoi raccogliere un oggetto che ritieni possa esserti utile. Quando il cursore si cambia in una '+', punta sull'oggetto che vuoi raccogliere e premi il pulsante **SINISTRO** del mouse.

**INVENTORY (Inventario):** Indica gli oggetti in tuo possesso. Per uscire dall'inventario, premi uno dei pulsanti del mouse.

**USE (Usa):** Ti permette di usare un oggetto in tuo possesso, di eseguire un'azione su qualunque oggetto o persona nelle vicinanze. Quando il cursore si cambia in una '+', scegli l'oggetto sull'elenco e poi fai clic sull'oggetto o persona su cui lo vuoi usare.

**ACT (Agisci):** Ti permette di eseguire un'azione su qualunque oggetto o persona. Quando il cursore si cambia in una '+', punta sull'oggetto o persona e premi il pulsante **SINISTRO** del mouse.

**SPEAK (Parla):** Questo lo usi per parlare alla gente che incontri. Quando il cursore si cambia in una '+', punta sulla persona a cui vuoi parlare e premi il pulsante **SINISTRO** del mouse.

*Le azioni attivate con il pulsante **DESTRO** del mouse, sono le seguenti:*

**EXAMINE (Esamina):** Ti permette di ottenere maggiori informazioni su un oggetto in tuo possesso. Muovi la barra del menu fino a quando non evidenzia l'oggetto prescelto e poi premi il pulsante di **SINISTRA**.

**USE (Usa):** Ti permette di usare un oggetto in tuo possesso, di eseguire un'azione su qualunque oggetto. Muovi la barra del menu fino a che non evidenzia l'oggetto prescelto e poi premi il pulsante di **SINISTRA**.

**ACT (Agisci):** Ti permette di eseguire un'azione su qualunque oggetto in tuo possesso. Muovi la barra del menu fino a che non evidenzia l'oggetto prescelto e poi premi il pulsante di **SINISTRA**.

## Menu dell'Utente

Questo menu fornisce funzioni aggiuntive, e appare premendo contemporaneamente i due pulsanti.

**PAUSE (Pausa):** Ferma il gioco fino a che non premi uno dei pulsanti del mouse.

**RESTART (Ripresa):** Ti permette di riprendere il gioco dall'inizio.

**DISK DRIVE (Unità Disco):** Questa la usi per dire al programma quale drive vuoi usare per salvare i giochi.

**LOAD A GAME (Carica un Gioco):** Se desideri riprendere un gioco salvato, quando il programma te lo chiede, inserisci il dischetto contenente i giochi salvati. L'elenco dei giochi salvati appare. Muovi il cursore sul nome del gioco da caricare e conferma.

**SAVE A GAME (Salva un Gioco):** Per salvare un gioco, quando te lo chiede il programma, inserisci il gioco salvato. Appare un elenco di tutti i giochi salvati. Scegli uno spazio vuoto e conferma. Digita il nome sotto cui vuoi salvare il gioco nella casella testo e poi conferma. Se non c'è spazio, usa un dischetto nuovo, oppure salva sopra un gioco già esistente.

**ATTENZIONE:** Puoi salvare un gioco fintanto che l'eroe è ancora in vita. E' consigliabile usare questa opzione con frequenza, specialmente quando ti trovi in situazioni pericolose. Durante alcune sequenze animate, non puoi guidare il personaggio o salvare il gioco. Ma non ti preoccupare, in queste sequenze non ti succede niente di veramente pericoloso, oppure è già troppo tardi per fare qualcosa.

**MUSIC AND SOUND (Musica e Sonoro):** Per attivare o disattivare la musica e gli effetti sonori. (Solo per PC e compatibili.)

## Suggerimenti

- Esamina tutti gli oggetti che ti stanno vicino.
- Avvicinati agli oggetti da esaminare. Nessuno è infallibile, e il nostro eroe non può vedere i particolari se non li esamina da vicino.

- Leggi attentamente i commenti che appaiono. Possono contenere degli indizi utili per il futuro.
- Raccogli il maggior numero possibile di oggetti.
- Pensa a tutti gli usi possibili di un oggetto in tuo possesso.
- Agisci dovunque ti è possibile.
- Parla col maggior numero possibile di gente. Potresti ottenere delle preziose indicazioni.
- Appena ti senti in pericolo, fai immediatamente una copia.

Se dopo tutto questo, ti trovi bloccato in un punto del gioco, cerca di ricordare se ti sei dimenticato un oggetto, o se non hai fatto una 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.)

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

### Installazione su Disco Rigido

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

### Caricamento da Disco Rigido

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

### Installazione su Disco Rigido

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

### Caricamento da Disco Rigido

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

## IBM PC E COMPATIBILI

### Installazione su Disco Rigido

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

### Caricamento da Dischi Floppy

- Avvin da disco.
- Spegni il computer per almeno dieci secondi.
- Riaccendi il computer.

- Inserisci il dischetto DOS nel drive A.
- Quando il computer è avviato, inserisci il dischetto 1 nel drive A.
- Batti A: e premi INVIO.
- Digita DELPHINE e premi INVIO.

### Caricamento da Disco Rigido

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

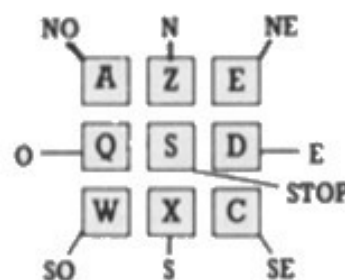
## COMANDI TASTIERA

- Gli otto tasti freccia muovono il cursore di un pixel ogni volta che vengono premuti.
- Premendo SHIFT e un tasto freccia, muovere il cursore più rapidamente.
- Premendo CTRL e un tasto freccia, colloca il cursore al centro di uno degli otto riquadri in cui è lo schermo.
- Il tasto ESC funziona come il pulsante destro del mouse.
- Premendo CTRL e il tasto S, accende e spegne il sonoro.
- I tasti RETURN, INVIO e S (quello al centro del tastierino numerico) funzionano come il pulsante sinistro del mouse.
- Inoltre, puoi usare i tasti funzione per accedere direttamente ai comandi come segue:

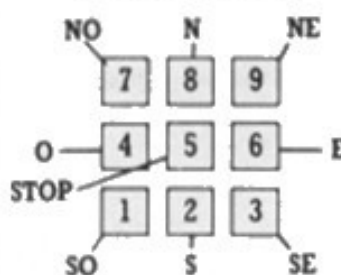
"F1" ESAMINA	"F5" ATTIVA
"F2" PRENDI	"F6" PARLA
"F3" INVENTARIO	"F9" Menu Azione
"F4" USA	"F10" Menu Utente

- Premendo "P" sospende il gioco fino a che non lo premi di nuovo.
- Premendo "+", accelera l'animazione.
- Premendo "-", rallenta l'animazione.

### Per Muovere la Figura:



### Per Muovere il Mouse Con il tasto Numlock acceso:



### Per Muovere il Mouse Con il tasto Numlock spento:

