

Out of luck in Outer Space

SUSPICIOUS CARGO

Starring JONAH HAYES



A Gremlin Graphics Production





presents

SUSPICIOUS CARGO

Starring
Jonah Hayes

Programmed by Exile Designs



SUSPICIOUS CARGO

Jonah was stood in the dark. The two guards had awoken him, and half dragged, half carried him here blindfolded from his cell. He tried to focus, but with nothing piercing the darkness, it proved impossible. The room felt big though, felt cold, and for certain didn't feel welcoming.

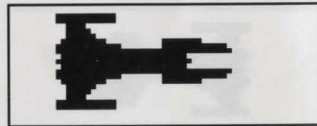
'Jonah Halfbright Aloysius Beehive Telemachus Hayes', a voice boomed, 'You have been found guilty of non payment of the mortgage on your craft. You are four months in arrears, with no indication that you can either maintain payments or make good the lack of payment so far neglected. A spotlight hit the authoritarian figure who was speaking, as his voice continued to boom and echo round the cavernous room long after he had finished speaking. Two guards suddenly appeared, as did a dock, in which Jonah found himself stood. He was handcuffed to both guards.

The Judge, as the voice had now become, continued to read out the charges.

'You are also charged with transporting illegal cargos through the known systems, of theft, of deception, of passport forgery, of... of... ooh, all sorts of nasty stuff.' As he spoke, the Judge changed into Jonah's mother, his most hated teacher, his flying instructor, to a policeman and back to the judge again, before starting the whole cycle once again. It struck Jonah as not being quite right. He was clever like that.

'How d'yer plead Hayes?' boomed the figure, as it changed into the shopkeeper who had caught the fourteen year old Hayes stealing a bag of bulls eyes from his shop.

Hayes looked him in the eyes. A bit difficult as they kept changing position



every time the figure mutated. This was his moment, his chance to defend himself, to speak out against the terrible travesty of justice that was taking place, to make a stand for the little people, the people like himself with no power, and no recourse to justice. He raised his head, threw back his shoulders, and cleared his throat. Then he broke wind.

Not quietly or discreetly, but in a way that insured that the Judges voice wasn't the only thing booming and echoing round the chamber. The two guards began to slowly shuffle away from Hayes, the cuffs clinking as they did.

The Judge turned a funny sort of purply red colour, and screeched: 'Hayes, your contempt of court is sufficient to ensure that you will be punished severely, without recourse to the charges already brought against you. You will serve ten years in the reverse time zone. You will be forced to live your childhood once again until such a time as you are seen fit to return to civilised society. Guards!' Jonah's stubbly chin dropped. 'Here, no, hang about! A touch of indigestion your honour... Mother.. Sir..a glass of Andrews and I'll be fine.... Gerroff...lemme go. Oy! Stop that. Ow, that hurt.'

The two guards, now armed with electric cattle prods, were forcing him out of the dock and into a long corridor, at the end of which beams of light were emanating from a barred door. As they reached it, the door sprung open of it's own accord, and Jonah fell in. The door closed with a loud slam, and a slow humming began.

Jonah, dripping with sweat, spun round, threw himself against the door, and began pounding on it. Then he heard a slow grinding noise join the ever louder hum. He turned, and realised that the walls were closing in on him.



'Ooh no. Oh blimey. Heavens to Betsy. Warg...'. The walls got closer and closer, squeezing in on him. He tried to push against each wall in turn, and to bust the door, but all without success. The walls continued to close in, getting closer and closer, tighter and tighter. Within a minute they were inches away from his face. He could feel them getting closer, his breath forcing back into his face, see the tiny cracks, the mortar, as they began to squeeze him, force the breath out of his body.

Hayes awoke screaming, his limbs bashing against the sleep coffin walls. He sat bolt upright, and immediately smashed his head against the coffin roof.

'Ow. Ouch.....Blimey. What a nightmare.'

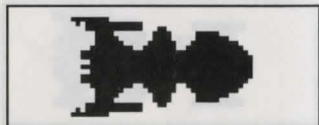
He laid back, the relief patently clear on his face as he allowed his usual imbecilic smile to cross his face. He cleared the sleep from his eyes.

'Oh well, on with another day in paradise.'

BACKGROUND

Suspicious Cargo is an adventure game. It is set in the near future, against a background of space travel and mega-corporations. World wide chaos and disorder was the consequence of the Hyper-Z virus which swept the planet towards the end of the 20th Century. As the virus spread, several medically based corporations developed anti dotes, and instead of racing to be the first to mass produce it, acted together to protect and exploit their monopoly of the vaccine.

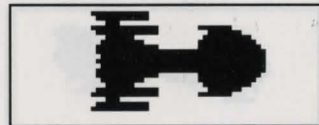
As a direct consequence of this stranglehold, these corporations manoeuvred themselves into positions of influence and power. Only they could provide any country with the vaccine, and it wasn't



cheap. In addition, one very convenient side effect was the addictive nature of the vaccine, which meant that more and more was needed everywhere. Soon the megacorps were in a position where they were able to dictate to governments and countries the terms of new legislation and rulings in exchange for more supplies of the vaccine. Over time, the governments became puppets of the corporations.

The megacorps, each believing their position to be unassailable, soon began to argue and fight over the best ways to exploit their position. Eventually, a break up ensued, and all out war between the many factions began. They were obviously in a position to utilise conventional weaponry against the territories that each dominated, but being based in medicines, many sought to exploit the expertise and information that they already had.

One such corp, Universal Products (U.P.), has been developing a genetic mutant warrior on Titan. It has reached the limit of its research capabilities and must transfer the mutant to Earth to continue work. Unfortunately, both the development and transportation of genetic mutants is strictly forbidden. In addition, if any other megacorp learned of their plans, they would doubtless attempt to sabotage the mission and destroy the mutant. U.P. has therefore decided that smuggling is the only remaining option to keep the project secret as long as possible. The only problem is that it would take someone incredibly stupid, or with a lot to lose, or more probably both, to even consider such an endeavour.



That man is Jonah Hayes: smuggler, part-time confidence trickster and all-round anti-hero. Jonah is, by coincidence, also on Titan, holed up in the

cheapest coffin hotel he could find. He is struggling with his repayments on his ship, the Lucky Lady - a converted passenger liner, and faces a bleak and uncertain future. Makes your heart bleed, doesn't it?

You assume the role of Jonah as he is forced to smuggle the cargo from Titan to Olympus Space Station in orbit around the Earth. It won't be an easy journey though. On the way you must answer a distress signal from a crashed ship; deal with an escaped illegal pet alien; face a pirate attack; avoid UP thugs checking up on you; evade agents from other rival corps; escape Galactic police; fool customs; and finally prove your innocence to authorities on Olympus. A difficult task surely, but with Jonah at the centre of things, some would say impossible.

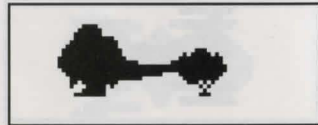
Loading Instructions

Commodore Amiga

1. Plug your mouse into port 1.
2. Insert Suspicious Cargo Disk One into the default disk drive.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically. Follow any on screen loading prompts for further instructions.

Atari ST

1. Plug your mouse into port 0.
2. Insert Suspicious Cargo Disk One into the default disk drive.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically. Follow any on screen loading prompts for further instructions.



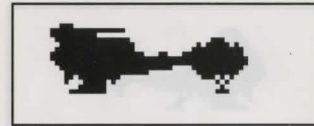
Introduction

The game begins with U.P.'s file on Jonah Hayes. The introduction can be by-passed by pressing the space bar. When shown a screen with a small representation of a spacecraft, simply find the page in this manual that has the same spacecraft on it, and type in the number of that page. Once correctly entered, the main game module is loaded, and you will be presented with the first game screen. This is the main screen, and all other elements are called from this screen.

Adventuring 1990's style

For the uninitiated, an adventure game is one where the player interacts in a realistic manner with a computer controlled environment. The player will 'ask' the computer to carry out an action, and the computer will then present the result of that action on the screen. If, for example, the player types 'GO WEST', or 'WEST', or 'W', the computer will move the player a designated distance to the west, then stop and describe what is found when the player gets there. On a more sophisticated level, the player might ask the computer to 'TAKE THE WOODEN CLUB FROM THE TRAVEL BAG AND HIT THE GORILLA WITH IT'. Again, the computer would carry out this action and relay the results via the monitor.

This doesn't mean, however, that if you can't type the game will take forever. Suspicious Cargo can, in fact, be solved without typing a single word. This is because the game has been designed to be as intuitive and user friendly as possible. Even if you are an adept typist, you will



find that some operations are a lot easier when the mouse is used, because it's faster, and there are no typing mistakes.

Apart from the keyboard, your mouse pointer will be the means of interaction. All aspects of the game are controllable by the mouse, and it even allows you to configure the game to your particular requirements. How the main screen works is explained in the following section.

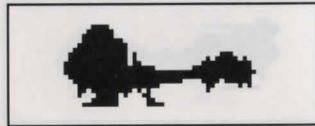
The Main Screen

This is the screen via which the vast majority of your actions are carried out. Although at first it might look very complicated, in reality a quick guided tour should be more than sufficient in showing you how to find your way around the game.



The Main Screen

The screen can be subdivided into four main horizontal sections, which are,



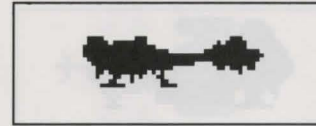
from top to bottom, the Environment and Graphic Icons (A), the Monitors (B), the Main Module (C) and the Direction Icon (D). Each section is used to control a particular aspect of the gameplay, and makes playing the game very straightforward.

The Environment and Graphic Icons

These icons allow the player to affect the way that the game looks on screen, and to carry out certain actions. The three icons on the left are Environment Icons, and allow the layout of the screen to be changed as desired, from the standard screen to a text-only screen, for example. F1, F2 and F3 will also activate these screens, and you should experiment with them to decide on the screen layout you prefer. The right three icons are graphics icons. These are, from left to right, for the map system, location graphics and interactive puzzles. Again, they can be activated when appropriate by using F4, F5 and F6. The map system icon, which is only available when you are on board your ship, is explained in more detail later. The other graphics icons will flash and bleep when there is a relevant graphic to be viewed, or an interactive puzzle to be solved. If, for example, your current location has an illustration, or there is an interactive puzzle to be completed, the appropriate icon will flash, and a 'bleep' will sound notifying you of this.

Monitors

Below the Environment and Graphic icons are the monitors which display pictures of all the characters in the current location. Each individual monitor can be turned on or off by placing the mouse pointer over the little switch on the top-left hand corner of each, or by using F7 to F10.



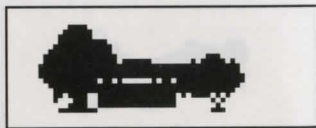
The Icon Driver



A B

Beneath the monitors and to the left hand side of the screen is the icon driver(a). The display varies according to the space available. A scroll bar to the right (b) enables you to scroll up and down the list in pages, or item-by-item. The icon driver is hierarchical, in that commands are build up sequentially. There are three main displays : the action icons primarily, then an item list; and a preposition list.

Initially, the icon driver is at the top-most level, displaying the icons representing all the current actions available. Clicking on an action icon brings up a list of items which are relevant to the action and the situation of the player. So, for example, should you click on the OPEN icon, a list of all the openable objects in your current location will be presented. If you click on an action icon and nothing happens, then that action is currently not available. If, for example, you clicked on 'OPEN' and there is nothing to open, then the icon will be inactive.

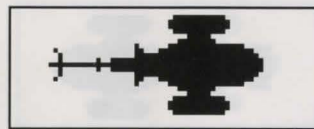


The sentence which is being constructed is displayed at the top of the window. This line will also inform you of the action which any icon will carry out, should you be unsure as to what a particular icon is. If you click on it, the action it carries out will be displayed here.

























Below the current sentence is a list of items, consisting of an icon and the item name. An item can be selected by simply clicking on either the item icon or item name.

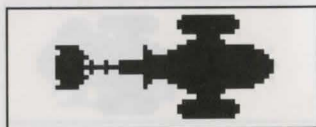
Some actions allow prepositions such as in/on/under/with etc. and these can come before or after the item. An EXECUTE option will do just that: execute the current command without using further preposition words. So should there be a choice, for example 'SEARCH DRAWERS', or 'SEARCH DRAWERS IN THE RED DESK', where the first searches all the drawers in the room, and the second searches all the drawers in the red desk, in order to carry out the briefer command from the icon menu, you would need to end it with the 'EXECUTE' command. Also, many actions you will want to carry out will have two items, with a preposition separating them. So, for example, you could 'PUT BAG IN CUPBOARD' The icon driver automatically handles the sequence of Action- Item-Preposition-Item. At any stage, you can use the CANCEL option to return to the action icon list. All this might make using the icon interface sound very complicated, but after a few minutes experimenting with the icons and their effects, you should find them extremely convenient and easy to use. Consider this practical example. The first action you

must carry out in the game is to 'PUSH PAD'. So, first of all, find the icon for 'PUSH', which is the fifth icon down on the left hand side. Click on this, and the



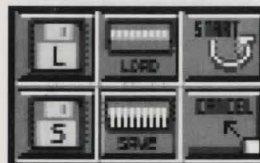
word 'PUSH' will appear at the top of the icon panel. The icons will now be replaced with a list of objects you can push. Select the 'PAD', and then click on the 'EXECUTE' icon. Simple as that. The following diagram and list shows you exactly what action each of the icons represents, and the sub-menus

			TAKE	DROP	INVENTORY
			LOOK	EXAMINE	SEARCH
			ASK	TELL	READ
			PUT	USE	TURN
			PUSH	PULL	MOVE
			OPEN	CLOSE	WAIT
			GIVE	SHOW	HIT
			WEAR	REMOVE	FIND



EAT	DRINK	TASTE
SCORE	DISK	SYSTEM

Disk Option: When you choose the disk option, you will be taken to a secondary sub-menu, which will offer the following choices.



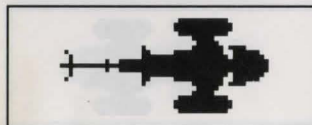
LOAD	RAMLOAD	RESTART
SAVE	RAMSAVE	CANCEL

In this sub-menu, clicking on Cancel will return you to the main menu.

System Option: Again, choosing the System Option will take you to another sub-menu, where you will be able to alter the game system. The options are as follows:



TEXT:	BRIEF	NORMAL	VERBOSE
INFORMATION	SCENERY	EXITS	SCORE
TEXT:	SIZE	COLOUR	CANCEL



In the System Sub-menu, clicking on the 'Cancel' option will take you back to the main icon Menu.

The Text Window

The text window to the right of the icon driver is where all commands you issue will be printed, and where you will be presented with the result of an action in the form of text. The way that the computer does this is by using what is known as a 'parser', which interprets your commands. Originally, parsers were very simple and rudimentary, but things have moved on, and the parser in Suspicious Cargo is a fully-featured multiple sentence analyser which accepts commands in English sentences. Each sentence must have a verb (or action), and must be similar to an English command, such as TAKE THE CREDIT CARD; EAT THE GREASY HAMBURGER; PUT THE MING VASE IN THE SMELLY SACK; ASK THE OLD STOOPING MAN FOR A DIME.

Sentences can be separated using the standard full-stop, comma or semi-colon. The parser will understand far more commands than the icon driver, but it should be noted that all the commands to complete the game are available on the icon driver. Pronouns (it, them), plurals and prepositions (in, from) are all accepted and understood. In addition speech, exceptions and positional references are accepted.

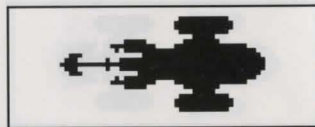
Conversing with other characters.

Conversation is generally handled by using one of the following two phrases :

ASK PERSON ABOUT (or FOR) SOMETHING

TELL PERSON ABOUT SOMETHING

Other words can be used, but if you stick to the above two methods of phrasing, the chances are you will be understood every time. In certain cases you may not be specific enough about



an item, in which case you will be prompted for more information. If there were two pencils, for example, a blue pencil and a green pencil, then typing:

GET PENCIL

Is not specific enough, and you would be prompted :

WHICH ONE? THE GREEN PENCIL OR THE BLUE PENCIL.

to which you could type :

THE BLUE PENCIL

BLUE PENCIL

BLUE

You may also be asked :

WITH WHAT?

WHAT DO YOU WANT TO PUT THE ITEM IN?

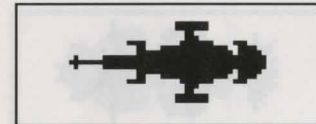
Again, these questions should be answered by typing in the appropriate answer. If you want to carry on, you can ignore the question and type another sentence.

There are a number of special editing commands, all of which are listed, at the end of this document.

The Movement Panel

The final section of the main screen is the movement panel. This displays all the exits from the current location as flashing arrows. The player can move in any direction by clicking on the appropriate arrow. The directions available are the eight main compass points, and Up, Down, In or Out.

If you cannot move in a particular direction or are blocked, you will be informed so. A list of available exits can be displayed if you type EXITS.



If you know your destination then the shorthand **GO** and **RUN** commands can be used to move anywhere very quickly. The form is simply:

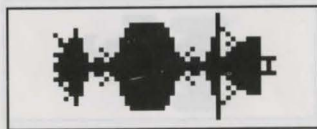
GO BRIDGE
RUN COFFIN HOTEL

The only difference between the two is that **GO** describes locations on the way, whereas **RUN** only describes the final location and events on the way. Should anything happen on the way, the action is stopped. In addition, the map screen can be used to move around the ship.

The Map

The map system has two functions, firstly displaying the layout of the ship (to save manual mapping), and secondly to allow fast and easy movement. It is invoked by clicking on the map icon, available once on board the ship. The first map you will see is a side plan of the ship, with indexed boxes showing the ship decks.

Jonah's current position is represented by a 'J'. The positions of other characters are indicated by their respective initial letters. By clicking in any of the indexed boxes, a deck plan will be displayed showing all the possible locations on that deck. Simply click on the desired location to move there. The main screen is re-displayed and, barring any obstacles, the player is moved to the specified location.



Arcade and Puzzle Interactives

Throughout Suspicious Cargo there are 'interactives', arcade and puzzle oriented diversions from the main game that can either be completed, or simply skipped if you prefer.

The interactives are dealt with according to their type. The three action interactives are automatically entered, whereas the two logic interactives use the Interactive Icon. This icon flashes to indicate that there is a logic puzzle in the current location. The logic puzzle can be entered and exited at any time, and should be treated as a visual representation of a text puzzle.

Before each interactive, you will be presented with a menu telling you the name of the interactive. Simply click on the first option box, containing the name of the interactive to play it, or on the box labelled 'Bypass' to skip it.

1. Bypass

Mouse Operated. When you enter this puzzle, you will find a square circuit board made up of four by four circuit sections, sixteen sections in total. In the top left hand corner you will find four different coloured symbols, each of which is at the top of a pile of four, again, sixteen in total. You must place the sixteen coloured symbols on the squares in the circuit boards in order to complete the sixteen lines of electricity flow, four vertical and four horizontal. Each symbol is picked up by clicking on it with the left mouse button, and is placed by moving it over the appropriate square and clicking the mouse button again. When a line is completed, a black flashing line will appear behind the symbols. The puzzle is logical, but it may take you some time to figure out just how to



complete it.

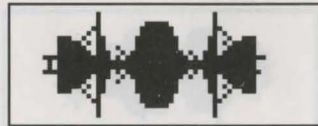
Of course, if you get completely distraught trying to solve it, clicking on Exit will take you back to the main game.

2. Cargo Bay

Mouse Operated. The cargo bay of the Lucky Lady lies between you and the cold sleep chamber. If you want to get from the main ship to the chamber, to get back to the main ship from it, you must travel through the cargo bay.

The cargo bay is represented by a three dimensional view, as well as an overhead view. Both exits from the bay are marked on the overhead view map, and Jonah's position is marked by a J. You will also discover a crate down there. This contains your cargo, who will, at some point, decide that the crate is too limiting and go walkabout in the bay. It's then up to you to kill the alien by shooting it three times with your blaster before it seals your fate, which might even be a premature death if you're not careful.

Movement and firing is accomplished by clicking the mouse pointer over the appropriate key. Beneath this is a four directional pad, one point of which will be lit. This indicates whether Jonah is facing north, south, east or west. If the alien is present, a panel to the right will appear, with a yellow bar which indicates the position and proximity of the alien to Jonah. The wider the yellow beam, the closer the alien. If the yellow bar appears only to the right of centre, it means that the alien is just to the right of Jonah, and if the bar is yellow on the left, then the alien is to the left. So, for example, if the yellow bar is extended to the left and right,



but only for a short distance, then the alien is directly in front of Jonah, but quite a distance away, but if it is a long bar all to the right of centre, then the alien is immediately to your right.

When you shoot the blaster, remember to allow a little time for recharge, indicated by blaster recharge bar on the panel.

There are two exits on the cargo deck, one to the service lift, and one to the cryo chamber. Either exit can be taken by moving towards the relevant door, indicated by name.

The panel of six keys can also be controlled from the keyboard by using the following keys on the number pad:

7	8	9
4	5	6

3. Lander

The lander has two stages. Landing on the moon, and returning to the ship. Both stages are essentially the same, except for the direction of travel. On landing the shuttle must be vertical, nose to the top of the screen and must have low velocity. On return, the shuttle must reach the target crosshair which will appear on the screen.

The keys are

Z	Rotate Left
X	Rotate Right
SHIFT	Thrust
P	Pause
Esc	Bypass the Lander game



4. Repel Boarders

A simple shoot-em-up requiring only the faithful blaster. Blaster charge is shown at the bottom in bar form and will be the same as it is in the game, as in the alien interactive. Along the top of the screen is the damage bar. Jonah can sustain a number of hits before death. In order to repel the boarders all pirates must be killed. The mouse is used to move the crosshairs round the screen. You have a limit of sixty shots, but that is more than enough to kill all the pirates. Pressing the right mouse button will kill all pirates currently on screen, but will cost you five of your sixty shots.

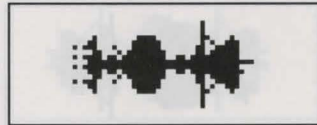
5. Auto-Destruct

Mouse Operated. Simply enter the auto-destruct code discovered in the game. Click on the numbers to enter them, 'Del' to delete them, and the arrow to enter the code. 'Exit' will exit the game.

Commands

The following commands are all the commands that you will need to complete the game. The text parser will understand other commands and instructions, but these are all the words required to complete the game.

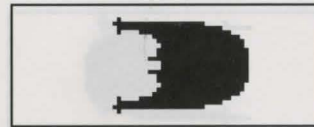
Get	Drop	Put	Inv	Look	Examine
Tell	Ask	Search	Hit	Use	Push
Pull	Move	Turn	Open	Close	Wear
Give	Remove	Show	Read	Taste	Eat
Drink	Wait	Follow	Find		
Say	Go	Run	Sit		
Stand	Feel	Listen	Smell		
Press	Rub	Shift	Slide		



Attack	Throw	Jump	Lock	Unlock	Shout
Cut	Clean	Play	Talk	Pour	Hold
Smash	Climb	Kiss	Lift	Wait for	Insert
Empty	Shoot	Follow	Pay	Buy	Hide
Switch					
Look in/on/under/behind/through			Turn on/off		

Special Commands

Inv	Inventory.
Restart	Restart the game.
Load	Disk load.
Save	Disk save.
Ramload	Ramload. 1 meg version only on Amiga.
Ramsave	Ramsave. 1 meg version only on Amiga.
Textsize	Toggles the size of the text.
Scenery on	Turns scenery list on.*
Scenery off	Turns scenery list off.*
Exits on	Turns exit list on.
Exits off	Turns exit list off.
Exits	Displays exits.
Brief	Brief text display mode.
Verbose	Verbose text display mode.
Normal	Normal text display mode.
Score	Displays current score.
Moves	Displays number of moves so far
Pronouns	Displays current pronouns.



* In this sense, 'scenery' is any item in the room that may be manipulated, used or examined, but which cannot be moved—a table or picture, for example.

Editor Commands

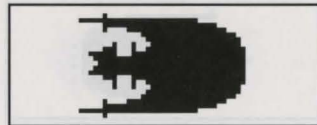
Backspace	Delete left.
Delete	Delete Right.
Control Up	Delete a word to the left.
Control Down	Delete a word to the right.
Shift Left	Move cursor to start of line.
Shift Right	Move cursor to end of line.
Shift Up	Move cursor to start of text.
Shift Down	Move cursor to the end of the text.
Insert	Insert a space.
Shift Clr-Home	Erase text.
Control Clr-Home	Delete to end of text.

Any Problems?

If you have problems loading Suspicious Cargo, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any



person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.

Credits

Design and Artwork	Imagitec Design Ltd.
Program	Exile Designs Ltd.
Quality Assessment	Imagitec Design Ltd, Gremlin Graphics Ltd.
Music	Imagitec Design Ltd.
Manual Text and Design	Sean Kelly



HINTERGRUNDGESCHICHTE

Suspicious Cargo (verdächtige Fracht) ist ein Abenteuerspiel. Es spielt in der nahen Zukunft, in einem Zeitalter der Raumfahrt und der Mega-Trusts. Weltweites Chaos und Unruhen entstanden aus der Heimsuchung der Erde zum Ende des 20. Jahrhunderts durch den Virus Hyper-Z. Mit der Ausbreitung des Virus entwickelten mehrere Firmen der medizinisch-pharmazeutischen Industrie auch Gegenmittel. Anstatt nun aber als einzelne Firmen im Konkurrenzkampf bestrebt zu sein, das Gegenmittel als erste als Massenprodukt in den Markt zu bringen, zogen sie es vor gemeinsam ihr Monopol des Impfstoffs zu verteidigen und auszunutzen.

Durch diesen monopolistischen Würgegriff gewannen die Firmen an Einfluß und Macht. Nur sie konnten Länder mit dem Impfstoff versorgen, der zudem nicht billig war. Ein für die Firmen günstiger Nebeneffekt bestand darin, daß der Impfstoff süchtig machte. Es wurde also mehr und mehr davon benötigt. So gelang es den Mega-Trusts sehr bald Regierungen und Ländern als Gegenleistung für weitere Impfstofflieferungen die Gesetzgebung zu diktieren. Im Laufe der Zeit wurden Regierungen zu ihren Marionetten.

Da jeder einzelne Mega-Trust überzeugt war, daß seine Position unanfechtbar sicher war, kam es zwischen ihnen sehr bald zu Streit und Auseinandersetzungen darüber, wie sie ihre Position noch besser ausnutzen konnten. Schließlich brach ihr Monopol auseinander und es kam zu einem heftigen Krieg zwischen den verschiedenen Fraktionen. Sie



waren natürlich in der Lage mit konventionellen Waffen gegeneinander zu bekämpfen. Da sie aber im medizinisch-pharmazeutischen Bereich tätig waren, zogen sie es vor ihre Expertise und ihre Informationen, über die sie ja nun einmal verfügten, im Kampf zu nutzen.

Eine dieser Firmen, die Universal Products (U.P.) hat einen Krieger, eine genetische Mutante, auf Titan entwickelt. Dort sind jedoch die Forschungskapazitäten erschöpft, so daß die Mutante auf die Erde transportiert werden muß, um die Entwicklungsarbeit abzuschließen. Unglücklicherweise ist jedoch sowohl die Entwicklung und der Transport von Mutanten strengstens verboten. Darüber hinaus würden die anderen Firmen, wenn sie von der Sache Wind bekämen, zweifellos versuchen das Unternehmen zu sabotieren versuchen und die Mutante zerstören. U.P. hat sich daher entschlossen eine Schmuggelunternehmen zu starten, um das Projekt so lange wie möglich geheimzuhalten. Das Problem dabei ist jedoch jemanden zu finden, der entweder einfältig genug ist, dies nicht zu bemerken, oder so in der Klemme ist, daß er nur noch gewinnen kann, oder am besten eine Kombination von beidem, der ein solches Unternehmen überhaupt in Erwägung zieht.

Dieser Mann ist Jonah Hayes: Schmuggler, im Nebenberuf Trickbetrüger und ein absoluter Anti-Held. Jonah befindet sich zufälligerweise ebenfalls auf Titan, in der billigsten Absteige, die er finden konnte. Er hat Schwierigkeiten mit der Ratenzahlung für



sein Raumschiff, der Lucky Lady - einem umgebauten Passagierschiff. Seine Zukunftsaussichten sind trübe und ungewiß. Eine bedauernswerte Figur also.

Sie übernehmen die Rolle des Jonah Hayes, der sich in der Zwangslage befindet die Ladung von Titan in die Weltraumstation Olympus, die sich in einer Erdumlaufbahn befindet, zu schmuggeln. Dieser Transportauftrag ist jedoch nicht gerade einfach. Einem havarierten Raumschiff, das Notsignale sendet, muß geholfen werden, ein entflohenes und verbotenes Haustier fremder Art muß überwältigt werden, ein Piratenangriff ist abzuwehren, UP Schlägern muß aus dem Weg gegangen werden, Agenten der anderen Trusts sind ein weiteres Problem, die galaktische Polizei ist auch hinter Ihnen her, der Zoll muß auch ausgetrickst werden und schließlich müssen Sie gegenüber den Behörden von Olympus Ihre Unschuld nachweisen. Ein sicherlich schwieriges Unterfangen und mit Jonah im Zentrum der Handlung nahezu unmöglich, könnte man meinen.

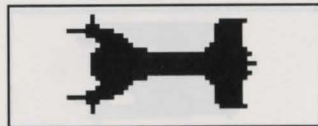
Laden des Programms

Commodore Amiga

1. Schließen Sie Ihre Maus am Port Nr. 1 an.
2. Legen Sie Ihre Suspicious Cargo Diskette 1 in das Laufwerk Ihres Computers.
3. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun automatisch geladen. Befolgen Sie weitere Anweisungen auf dem Bildschirm.

Atari ST

1. Schließen Sie Ihre Maus am Port Nr. 0 an.
2. Legen Sie Ihre Suspicious Cargo Diskette 1 in das Laufwerk Ihres Computers.
3. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun



automatisch geladen. Befolgen Sie weitere Anweisungen auf dem Bildschirm.

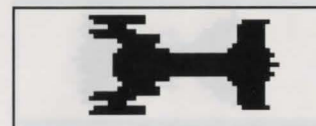
Einleitung

Das Spiel beginnt mit der Akte über Jonah Hayes, die U.P. angelegt hat. Durch Betätigung der Leertaste kann diese Einleitung übersprungen werden. Wenn Sie auf dem Bildschirm eine kleine Abbildung eines Raumschiffes sehen, suchen Sie in diesem Handbuch die Seite, auf der das gleiche Raumschiff abgebildet ist. Geben Sie nun die Seitennummer ein. Wenn Sie die richtige Eingabe gemacht haben, wird nun das Hauptmodul des Spiels geladen und das erste Bild des Spiels wird auf dem Bildschirm angezeigt. Dies ist das Hauptmenü aus dem heraus alle anderen Elemente aufgerufen werden.

Abenteuer im Stil der 90-er

Für Nichteingeweihte - ein Abenteuerspiel ist ein Spiel, in dem ein Spieler auf realistische Weise mit einer durch einen Computer gesteuerte Szenerie in Interaktion tritt. Der Spieler 'beauftragt' den Computer für ihn eine Handlung auszuführen, wonach dann der Computer das Ergebnis dieser Handlung auf dem Bildschirm darstellt. Wenn beispielsweise der Spieler den Befehl 'GEHE NACH WESTEN' (GO WEST), oder 'WEST', oder 'W' eingibt, so bewegt der Computer die Spielfigur eine bestimmte Strecke nach Westen, hält dann an und beschreibt den Zielort, wenn die Spielfigur dort

angekommen ist. Mit komplexeren Befehlen kann der Spieler den Computer folgenden Auftrag erteilen: 'NIMM DEN HÖLZERNEN SCHLÄGER AUS DER REISETASCHE UND SCHLAGE DEN GORILLA DAMIT' (TAKE THE WOODEN CLUB



FROM THE TRAVEL BAG AND HIT THE GORILLA WITH IT). Wiederum wird der Computer das Ergebnis dieses Auftrags auf dem Bildschirm anzeigen.

Dies bedeutet jedoch nicht, daß, wenn Sie kein guter Tatstaturbediener sind, das Spiel ewig dauern wird. Sie können das Spiel Suspicious Cargo auch lösen ohne auch nur ein einziges Wort eintippen zu müssen. Dies ist dadurch ermöglicht worden, daß wir das Spiel so intuitiv und benutzerfreundlich wie möglich gestaltet haben. Selbst wenn Sie gut auf einer Schreibmaschine schreiben können, werden Sie bemerken, daß einige Operationen leichter mit der Maus durchgeführt werden können, weil dies einfacher ist und keinerlei Tippfehler entstehen.

Abgesehen von der Tastatur wird der Mauszeiger als Mittel der Interaktion dienen. Alle Aspekte des Spiels können durch die Maus gesteuert werden und es ist Ihnen sogar möglich das Spiel entsprechend Ihrer Bedürfnisse zu konfigurieren. Die Funktionen des Hauptmenüs wird Ihnen auf den folgenden Seiten erläutert.

The Main Screen

Dies ist das Menü, über das der größte Teil aller Aktionen ausgeführt werden. Wenn es auch auf den ersten Blick sehr kompliziert erscheint, so ist es doch in der Realität so, daß eine kurze Erläuterung Sie in die Lage versetzt sich leicht im Spiel zurechtzufinden.

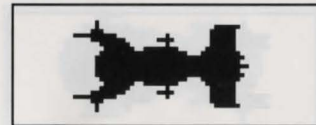
Das Hauptmenü ist in vier horizontal angeordnete Hauptabschnitte unterteilt. Diese sind von oben nach unten die Szenen- und Graphik -Ikonen (A), die Monitore (B), das Hauptmodul



(C) und die Richtungs-Ikone (D). Jeder Abschnitt dient der Steuerung eines bestimmten Aspekts im Spielverlauf und gestalten diesen recht einfach.

Szenen- und Graphik-Ikonen

Mit diesen Ikonen legt der Spieler fest, wie das Spiel auf dem Bildschirm dargestellt wird, und er führt über sie bestimmte Aktionen durch. Die drei Ikonen auf der linken Seite sind die Szenen-Ikonen. Mit diesen wird der Bildschirmaufbau bestimmt, beispielsweise vom Standardaufbau des Bildschirms in einen reinen Textbildschirm. Die Tasten F1, F2, und F3 aktivieren ebenfalls die verschiedenen Bildschirmarten. Wir raten Ihnen mit den verschiedenen Arten des Bildschirmaufbaus zu experimentieren, um dann den festzulegen, der Ihnen am



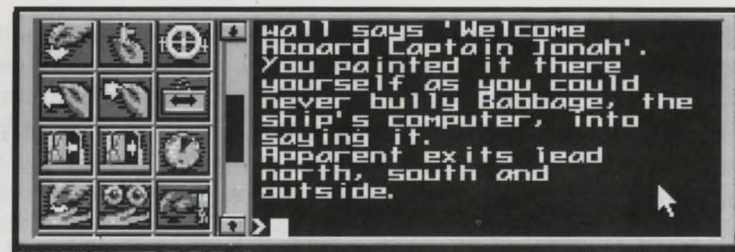
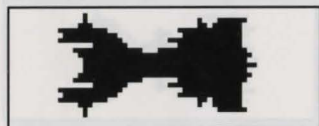
günstigsten erscheint. Die drei rechten sind die Graphik-Ikonen. Diese sind von links nach rechts: Das Kartensystem, graphische Darstellung der örtlichkeiten und die interaktiven Puzzles. Auch diese können, wenn dies als geeigneter angesehen wird, über Funktionstasten , F4, F5 und F6, aktiviert werden. Das Kartensystem kann nur aufgerufen werden, wenn man sich an Bord des Raumschiffes befindet. Es wird später noch genauer erklärt. Die anderen Graphik-Ikonen blinken und piepsen, wenn eine entsprechende Graphik zu betrachten oder ein Puzzle zu lösen ist. Wenn beispielsweise zu dem Ort, an dem sie sich gerade befinden, eine graphische Darstellung vorhanden ist, oder wenn ein interaktives Puzzle zu lösen ist, dann blinkt die entsprechende Ikone und es ertönt ein Signal, das Sie darauf aufmerksam macht.

Monitoren

Unterhalb der Szenen- und Graphik-Ikonen sind die Monitoren angeordnet, auf denen alle Spielfiguren der momentan aktuellen örtlichkeit dargestellt werden. Jeder einzelne Monitor kann ein- oder ausgeschaltet werden. Dies geschieht dadurch, daß man mit Mausclick den kleinen Schalter links oben auf einem jeden Monitor betätigt, oder mittels der Funktionstasten F7 bis F10 schaltet.

Der Ikonentreiber

Unterhalb der Monitoren und links auf dem Bildschirm befindet sich der Ikonentreiber (a). Die Darstellung ändert sich je nach vorhandenem Platz auf dem Bildschirm. Ein Rollbalken auf der rechten Bildschirmseite (b) ermöglicht das seitenweise oder wortweise Durchblättern von Listen. Der



A B

Ikonentreiber ist hierarchisch aufgebaut, so daß Befehle sequentiell aufgebaut werden. Es gibt drei Felder: die primäre Aktions-Ikone, eine Liste von Gegenständen und dann eine Liste von Präpositionen.

Zunächst befindet sich der Ikonentreiber auf der obersten Ebene und zeigt alle Ikonen der augenblicklich verfügbaren Aktionen an. Wird nun eine Ikone angeklickt, so werden alle Gegenstände aufgelistet, die für diese Aktion und die Spielsituation relevant sind. Wenn also die Ikone ÖFFNE (OPEN) angeklickt wird, so wird eine Liste aller Gegenstände angezeigt, die in der aktuellen Situation am aktuellen Ort geöffnet werden können. Wird eine Aktion angeklickt und es geschieht nichts, dann ist diese augenblicklich nicht aktiv. Wenn also beispielsweise die Ikone ÖFFNE (OPEN) angeklickt wird, es aber nichts zu öffnen gibt, dann ist diese Ikone inaktiv.



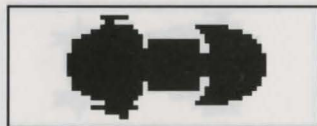
Der Satz, der gerade aufgebaut wird, erscheint am oberen Rand. Diese Zeile informiert Sie ebenfalls über die Aktion, die eine Ikone ausführt, falls sie sich nicht sicher sind, was eine

bestimmte Ikone bedeutet. Wenn Sie diese anklicken, wird die auszuführende Aktion hier angezeigt.

Unterhalb des gerade aufzubauenden Satzes wird eine Liste der Gegenstände angezeigt. Diese besteht aus einer Ikone und der Gegenstandsbezeichnung. Sie können einen Gegenstand auswählen, indem Sie entweder die Ikone oder die Gegenstandsbezeichnung anklicken.

Einige Aktionen lassen die Verwendung von Präpositionen wie in/ auf/unter/mit/usw zu, die vor oder nach einem Gegenstand stehen können. Die Option AUSFÖHRUNG (EXECUTE) macht nur folgendes: Sie führt den aktuellen Befehl ohne Benutzung von weiteren Präpositionen durch. Sollte also eine Auswahlmöglichkeit vorhanden sein, beispielsweise DURCHSUCHE DIE SCHUBLADEN (SEARCH DRAWERS) oder DURCHSUCHE DIE SCHUBLADEN IM ROTEN SCHREIBTISCH (SEARCH DRAWERS IN THE RED DESK), so durchsucht der Computer im ersteren Fall alle Schubladen im Raum, im zweiten Fall nur alle Schubladen im roten Schreibtisch. Um den kürzeren Befehlssatz im Ikonen-Menü auszuführen, müssen Sie diesen mit dem Befehl AUSFÖHRUNG (EXECUTE) abschließen.

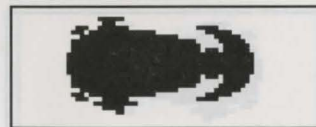
Viele Aktionen, die Sie ausführen wollen, bestehen aus zwei Gegenständen, die durch eine Präposition verknüpft sind. Beispielsweise können Sie STELLE DIE TASCHE IN DEN SCHRANK (PUT BAG IN CUPBOARD) ausführen lassen. Der Ikontreiber führt die Sequenz Aktion - Gegenstand - Präposition - Gegenstand automatisch aus. Sie können jederzeit mit dem Befehl VERWERFEN (CANCEL) in die Ikonen-Liste der Aktionen zurückspringen. Dies alles läßt die Benutzung des



Ikontreibers recht kompliziert erscheinen, aber nach einigem Ausprobieren mit den Ikonen und ihren Auswirkungen werden Sie merken, daß dieses System in der Benutzung sehr angenehm und leicht ist. Betrachten Sie folgendes praktische Beispiel: Die erste Aktion, die Sie im Spiel durchführen müssen, ist DRÖCKE TASTENDBLOCK (PUSH PAD). Suchen Sie also als erstes die Ikone für DRÖCKE (PUSH) finden. Dies ist die fünfte von oben auf der linken Bildschirmseite. Diese klicken Sie an. Am oberen Rand erscheint nun das Wort DRÖCKE (PUSH). Die Ikonen werden nun durch eine Liste der Gegenstände ersetzt, die Sie drücken können. Wählen Sie nun TASTENBLOCK (PAD) und klicken Sie dann die Ikone AUSFÖHRUNG (EXECUTE) an. Das war's schon. Die folgende Abbildung und Liste zeigt Ihnen welche Aktion jede der Ikonen darstellt und ihre Untermenüs



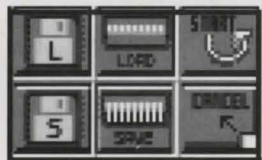
TAKE NIMM	DROP ABLEGEN	INVENTORY INVENTAR
LOOK SCHAU	EXAMINE UNTERSUCHE	SEARCH SUCHE
ASK FRAGE	TELL ERZÄHLE	READ LIES
PUT SETZTE/STELLE/LEGE	USE BENUTZE	TURN DREHE
PUSH DRÖCKE	PULL ZIEHE	MOVE BEWEGE





OPEN ÖFFNE	CLOSE SCHLISSE	WAIT WARTE
GIVE GIB	SHOW ZEIGE	HIT SCHLAGE
WEAR TRAGE	REMOVE ENTFERNE	FIND FINDE
EAT ISS	DRINK TRINKE	TASTE SCHMECKE
SCORE PUNKTE	DISK DISKETTE	SYSTEM SYSTEM

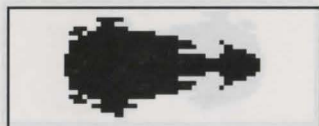
Befehl Diskette: Wenn die diesen Befehl wählen, wird Ihnen ein weiteres Untermenü angezeigt, das folgende Optionen bietet:



LOAD LADEN	RAMLOAD RAM LADEN	RESTART NEUSTART
SAVE SPEICHERN	RAM SAVE RAM SPEICHERN	CANCEL VERWERFEN

In diesem Untermenü bewirkt die Option Verwerfen, daß Sie in das Hauptmenü zurückspringen.

Befehl System: Auch dieser Befehl führt in ein weiteres Untermenü, in dem Sie das Spielsystem ändern können. Die Befehle sind folgende:

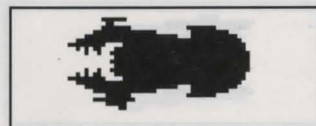


TEXT: BRIEF KURZ	NORMAL NORMAL	VERBOSE AUSGESCHMÖCKT
INFORMATION SCENERY SZENERIE	EXITS AUSGÄNGE	SCORE PUNKTE
TEXT: SIZE GRÖSSE	COLOUR FARBE	CANCEL VERWERFEN

In diesem Untermenü bewirkt die Option Verwerfen, daß Sie in das Hauptmenü zurückspringen.

Das Textfenster

Im Textfenster rechts vom Ikonentreiber werden alle Befehlsätze, die ausgeführt werden, angezeigt. Das Ergebnis der Aktionen wird hier ebenfalls in Form eines Texts angezeigt. Dies bewerkstelligt der Computer durch einen sogenannten 'Parser', der Ihre Befehlsätze interpretiert. Ursprünglich waren Parser sehr einfach und rudimentär in ihrer Funktion. Inzwischen wurde einige Entwicklungsarbeit geleistet und der Parser in Suspicious Cargo ist ein umfangreicher mehrfach-Satzanalysator, der Befehle in englischer Sprache verarbeitet. Jeder Satz muß ein Verb (eine Aktion) haben und wie ein englischer Befehlsatz aufgebaut werden wie beispielsweise NIMM DIE KREDITKARTE; ISS DEN FETTIGEN HAMBURGER; STECKE DIE MINGVASE IN DEN STUNKIGEN SACK; BITTE DEN ALTEN GEBÖCKTEN MANN UM EINEN GROSCHEN (TAKE THE CREDIT CARD; EAT THE GREASY HAMBURGER; PUT THE MING VASE IN THE SMELLY SACK; ASK THE OLD STOOPING MAN FOR A DIME).



Sätze können üblicherweise durch Punkt, Komma und Semikolon

voneinander getrennt werden. Der Parser versteht weit mehr Befehle als der Ikonentreiber. Es sollte aber angemerkt werden, daß alle Befehlssätze, die zur Lösung des Spiels erforderlich sind, über den Ikonentreiber verfügbar sind. Pronomen (es, ihnen), Pluralformen und Präpositionen (in, von) werden alle akzeptiert und verstanden. Anfügungen, Ausschlüsse und präpositionale Hinweise werden alle anerkannt.

Unterhaltung mit anderen Spielfiguren

Diese wird generell durch einen der beiden folgenden Sätze eingeleitet:

FRAGE PERSON ETWAS (ASK PERSON ABOUT (or FOR) SOMETHING)

ERZÄHLE PERSON ETWAS (TELL PERSON ABOUT SOMETHING)

Andere Wörter können verwendet werden, wenn Sie sich aber an die beiden eben genannten halten, werden Sie immer verstanden. In bestimmten Fällen sind Sie möglicherweise in der Bezeichnung eines Gegenstandes nicht präzise genug. Sie werden dann um weitere Informationen gebeten. Wenn beispielsweise zwei Bleistifte vorhanden sind, ein blauer und ein grüner, dann wäre der Befehlssatz

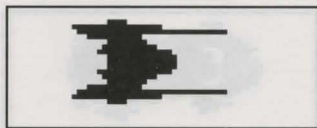
NIMM BLEISTIFT (TAKE PENCIL)

nicht präzise genug und es würden weitere Angaben gefordert:

WELCHEN? DEN GRÜNEN ODER DEN BLAUEN BLEISTIFT? (WHICH ONE? THE GREEN PENCIL OR THE BLUE PENCIL.)

hierauf können Sie folgendes eintippen:

DEN BLAUEN BLEISTIFT (THE BLUE PENCIL)
BLAUEN BLEISTIFT (BLUE PENCIL)
BLAU (BLUE)



Der Computer könnte auch folgende Frage stellen:

WOMIT? (WITH WHAT?)

WOHIN SOLL ICH DEN GEGENSTAND LEGEN? (WHAT DO YOU WANT TO PUT THE ITEM IN?)

Auch diese Fragen sollten durch eine entsprechende Eingabe beantwortet werden. Wenn Sie aber im Spiel fortfahren wollen, können Sie die Fragen auch ignorieren und einen anderen Befehlssatz eingeben.

Am Ende dieser Handreichung finden Sie eine Liste der vielfältigen speziellen Editor-Befehle.

Die Richtungs-Ikone

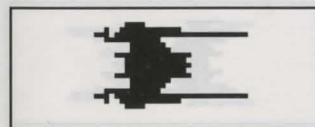
Der unterste Abschnitt des Hauptmenüs ist die Richtungs-Ikone. In dieser werden alle Ausgänge, die in der augenblicklich gegebenen örtlichkeit vorhanden sind, als blinkende Pfeile angezeigt. Der Spieler kann seine Figur in jede Richtung bewegen, indem er den entsprechenden Richtungspfeil anklickt. Die möglichen Richtungen sind die 8 Himmelsrichtungen und nach oben/unten und hinein/hinaus.

Wenn Sie eine bestimmte Richtung nicht benutzen können oder anderwärtig blockiert sind, wird eine entsprechende Meldung angezeigt. Durch Eingabe des Befehlssatzes AUSGÄNGE (EXITS) können Sie sich die verfügbaren Ausgänge anzeigen lassen. Wenn Sie Ihr Ziel kennen, dann können Sie die Kurz-Befehlssätze GEHE (GO) und LAUFE (RUN) für schnelle Ortswechsel benutzen. Die

Struktur ist einfach:

GEHE BRÜCKE (GO BRIDGE)

LAUFE SARG HOTEL (RUN COFFIN HOTEL)

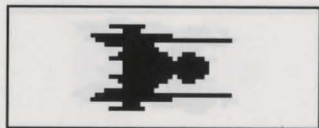


Der einzige Unterschied zwischen den beiden Befehlen ist, GEHE (GO) Ortsbezeichnungen auf dem Weg angibt, wogegen LAUFE (RUN) nur das Ziel und Ereignisse auf dem Weg dorthin anzeigt. Sollte während des Ortswechsels ein Ereignis eintreten, so wird die Aktion unterbrochen. Für Ortswechsel innerhalb des Raumschiffs kann die Kartenfunktion benutzt werden.

Das Kartensystem

Die Kartenfunktion dient zweierlei Zwecken, erstens der Darstellung des Grundrisses des Raumschiffs, wodurch eine manuelle Ortsbestimmung nicht erforderlich ist, und zweitens des schnellen und leichten Ortswechsels. Das Kartensystem wird durch anklicken der Karten-Ikone aktiviert, die im Hauptmenü angezeigt wird, wenn man an Bord des Raumschiffs ist. Die erste Karte zeigt eine Seitenansicht des Raumschiffs mit Indexziffern für die einzelnen Decks.

Jonahs augenblicklicher Standort wird durch ein 'J' angezeigt. Die Standorte der anderen Spielfiguren wird durch deren Anfangsbuchstaben gekennzeichnet. Klickt man nun eine Indexziffer eines Decks an, so wird der Grundriß dieses Decks mit allen möglichen zugänglichen örtlichkeiten angezeigt. Um an einen gewünschten Ort zu gelangen, ist dieser Zielort anzuklicken. Das Hauptmenü wird wieder angezeigt und, wenn nichts dazwischengekommen ist, man ist am Zielort angelangt.



Arkade- und Puzzle-Zwischenspiele

Innerhalb Suspicious Cargo gibt es Zwischenspiele, Arkadespiele und Puzzles als 'Abzweigungen' des Hauptspiels, die man entweder durchführen oder auch einfach überspringen kann, ganz wie man möchte.

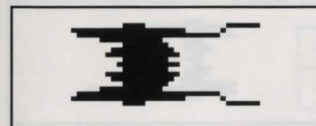
Die Zwischenspiele werden entsprechend ihres Typs durchgeführt. Die drei Aktions-Zwischenspiele werden automatisch vom Computer eingeleitet, wogegen die beiden Logik-Zwischenspiele über die Zwischenspiel-Ikone aufgerufen werden. Diese Ikone blinkt, wenn an der augenblicklich aktiven örtlichkeit ein Puzzle vorhanden ist. Dieses Puzzle kann zu jeder Zeit aufgerufen oder abgebrochen werden und sollte als eine visuelle Darstellung eines Textpuzzles angesehen werden.

Vor jedem Zwischenspiel wird Ihnen ein Menü angezeigt, das Ihnen den Namen des Zwischenspiels nennt. Klicken Sie einfach das erste Optionskästchen an, das den Namen des Zwischenspiels enthält, um dieses zu spielen, oder klicken Sie das Kästchen mit der Bezeichnung 'übergehen' an, um es auszulassen.

1. Bypass

Maus-gesteuert. Wenn Sie dieses Puzzle beginnen, sehen Sie eine quadratische Platine, die aus vier mal vier Schaltkreisen, insgesamt 16, besteht. Links oben in der Ecke sehen Sie vier verschiedenfarbige Symbole, von denen jedes auf einem

Viererstapel liegt, also 16 Symbole insgesamt. Die Aufgabe besteht darin die 16 farbigen Symbole so in den Schaltkreisen anzuordnen, daß 16 elektrische Ströme fließen können -

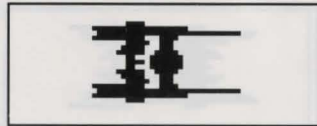


vier senkrecht und vier waagrecht. Jedes Symbol wird durch anklicken mit der linken Maustaste aufgenommen, mit dem Mauszeiger in die entsprechende Position gebracht und durch erneutes klicken der linken Maustaste plaziert. Ist eine Stromleitung komplett, so wird dies durch ein schwarzes Blinksignal hinter den Symbolen angezeigt. Dieses Puzzle ist logisch aufgebaut, wengleich die Lösung einige Zeit dauern kann. Natürlich können Sie, wenn Sie an der Lösung des Puzzles verzweifeln, durch anklicken des AUSGANG Befehls in das eigentliche Spiel zurückspringen.

2. Ladebucht

Maus-gesteuert. Die Ladebucht der Lucky Lady befindet sich zwischen Ihnen und der Tiefschlafkühlkammer. Wenn Sie also vom Hauptdeck des Raumschiffs in die Kammer oder von der Kammer zum Hauptdeck gelangen wollen, müssen Sie durch die Ladebucht.

Die Ladebucht wird dreidimensional dargestellt. Es gibt aber auch eine Grundrißdarstellung, auf der die beiden Ausgänge der Ladebucht angezeigt werden und Jonahs Position durch ein 'J' gekennzeichnet wird. In der Ladebucht ist auch eine Frachtkiste, in der sich die Mutante befindet. Diese ist empfindet von Zeit zu Zeit die Frachtkiste als zu eng und unternimmt dann Spaziergänge in der Ladebucht. Es ist dann von Ihnen zu entscheiden, ob Sie die Mutante durch drei Schüsse aus dem Blaster vernichten, bevor diese Ihr Schicksal besiegelt, was einen vorzeitigen Tod bedeuten kann, wenn Sie nicht vorsichtig sind.



Bewegungssteuerung und Schießen erfolgt durch ansteuern und anklicken des entsprechenden Schalters. Darunter befindet sich eine Richtungsanzeige mit vier Pfeilen, von denen einer erleuchtet ist. Dieser zeigt an, ob Jonah sich in Richtung Norden, Süden, Osten oder Westen bewegt. Befindet sich die Mutante in der Ladebucht, so erscheint rechts davon eine Anzeige mit einem gelben Balken, der die Position und die Nähe zu Jonah anzeigt. Je breiter dieser gelbe Balken ist, desto näher ist die Mutante. Wird der Balken rechts von der Mitte angezeigt, so befindet sich die Mutante rechts von Jonah. Wird der Balken links von der Mitte angezeigt, so befindet sich die Mutante links von Jonah. Wenn also der Balken rechts und links mit kurzem Abstand von der Mitte angezeigt wird, so bedeutet dies, daß die Mutante sich in einigem Abstand vor Jonah befindet. Wird jedoch ein langer Balken rechts von der Mitte angezeigt, so heißt dies, daß sich die Mutante direkt rechts von Jonah befindet.

Wenn Sie den Blaster abfeuern, müssen Sie daran denken, daß dieser einige Zeit zum Wiederaufladen benötigt, was durch den Ladebalken auf der Anzeige dargestellt wird.

Die Ladebucht hat zwei Ausgänge, einen zum Serviceaufzug und den zweiten zur Tiefschlafkühlkammer. Beide Ausgänge können benutzt werden, indem man zur entsprechenden Tür geht, auf der die Ausgangsbezeichnung angebracht ist.

Das Bedienungsfeld mit den sechs Tasten kann auch über den Ziffernblock der Tastatur bedient werden. Es sind dies die Zifferntasten:

7	8	9
4	5	6

3. Landungsfahrzeug

Mit diesem können zwei Manöver durchgeführt werden. Mondlandung und Rückkehr zum Raumschiff. Beide Manöver sind grundsätzlich identisch, ausgenommen die Flugrichtung. Bei der Mondlandung muß das Manöver senkrecht mit dem Bug nach oben bei niedriger Geschwindigkeit durchgeführt werden. Bei der Rückkehr zum Raumschiff muß dieses mittels Fadenkreuz anvisiert werden. Das Fadenkreuz wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Die Tastatur-Steuerbefehle sind:

Z	Drehung nach links
X	Drehung nach rechts
SHIFT	Schub
P	Pause
Esc	Landungsfahrzeug-Zwischenspiel übergehen

4. Angreifer abwehren

Ein einfaches Ballerspiel, für das nur der Blaster erforderlich ist. Blaster-Aufladung wird am unteren Bildschirmrand in Balkenform angezeigt, so wie dies auch im Zwischenspiel in der Ladebucht mit der Mutante erfolgt. über dem oberen Bildschirmrand befindet sich ein Verletzungsbalken. Jonah kann einige Treffer wegstecken, bevor er zu Tode kommt. Der Angriff ist abgewehrt, wenn alle Piraten vernichtet sind. Die Maus wird zur Steuerung des Fadenkreuzes benutzt. Die maximale Schußzahl ist 60. Dies reicht aber aus, um alle Piraten zu vernichten. Durch Betätigung der rechten Maustaste werden alle Piraten auf dem

Bildschirm vernichtet. Dies kostet aber fünf der sechzig Schuß.

5. Auto-Destruct

Maus-gesteuert. Einfach den Auto-Destruct Code eingeben, den Sie im Spiel finden. Klicken Sie die Nummern an, um sie einzugeben, 'Del', um sie zu löschen und den Pfeil, um den Code einzugeben. Mit 'Ausgang'/'Exit' brechen Sie das Spiel ab.

Befehlssätze

Die folgenden Befehlssätze sind alle Befehlsörter, die Sie benötigen, um das Spiel zu beenden. Der Textparser versteht auch andere Befehlsörter und Anweisungen, aber diese hier sind alle Befehlsörter, die Sie benötigen, um das Spiel zu beenden.

Get	Hole	Put	Setze/Stelle/Lege	Inv	Inventar
Look	Schau	Examine	Untersuche	Tell	Erzähle
Ask	Frage	Search	Suche	Hit	Schlage
Use	Benutze	Push	Drücke	Pull	Ziehe
Move	Bewege	Turn	Drehe	Open	öffne
Close	Schließe	Wear	Trage	Give	GiB
Show	Zeige	Remove	Entferne	Read	Lies
Taste	Schmecke	Eat	iß	Drink	Trinke
Wait	Warte	Follow	Folge	Find	Finde
Say	Sage	Go	Gehe	Run	Laufe
Sit	Setze	Stand	Stehe	Feel	Fühle
Smell	Rieche	Listen	Höre	Press	Betätige
Rub	Reibe	Shift	Verschiebe	Slide	Schiebe
Throw	Wirf	Attack	Greife an	Jump	Springe
Lock	Verschließe	Unlock	Schließe auf	Shout	Rufe
Cut	Schneide	Clean	Reinige	Play	Spiele
Talk	Spreche	Pour	Gieße		

Hold	Halte	Smash	Zerschlage
Climb	Klettere	Kiss Küsse	Lift Hebe
Wait for	Warte auf	InsertStecke	Empty Entleere
Shoot	Schieße	Follow Folge	Hide Verstecke
Pay	Bezahle	Buy Kaufe	
Switch	Schalte		

Look in/on/under/through	Schaue in/auf/unter/durch
Turn on/off	Drehe an/aus

Spezialbefehle

Inv	Inventar
Restart	Neustart des Spiels
Load	Laden von Diskette
Save	Speichern auf Diskette
Ramload	Laden aus dem RAM nur bei Amiga 1 MEG
Ramsave	Speichern auf RAM nur bei Amiga 1 MEG
Textsize	Verändert die Textgröße
Scenery on	Schaltet Liste der Szenerie ein
Scenery off	Schaltet Liste der Szenerie aus
Exits on	Schaltet Liste der Ausgänge an
Exits off	Schaltet Liste der Ausgänge aus
Exits	Zeigt Ausgänge an
Brief	Textmodus kurz
Verbose	Textmodus ausgeschmückt
Normal	Textmodus normal
Score	Zeigt augenblicklichen Punktestand
Moves	Zeigt bisherige Spielzüge an
Pronouns	Zeigt augenblicklichverfügbare Pronomen an

Editor-Befehle

Backspace	Zeichen links löschen
-----------	-----------------------

Delete	Zeichen rechts löschen
Control Up	Wort links löschen
Control Down	Wort rechts löschen
Shift Left	Cursor zum Anfang der Zeile
Shift Right	Cursor ans Ende der Zeile
Shift Up	Cursor zum Textanfang
Shift Down	Cursor zum Textende
Insert	Leerschritt einfügen
Shift Clr-Home	Text löschen
Control Clr-Home	Bis zum Textende löschen

ProduktHinweise

Entwicklung und Graphik	Imagitec Design Ltd.
Programm	Exile Designs Ltd.
Qualitätskontrolle	Imagitec Design Ltd.
	Gremlin Graphics Ltd.
Musik	Imagitec Design Ltd.

Urheberrechte

Copyright 1991 durch Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt. r effektive Waffe.

LE CADRE

Supicious Cargo est un jeu d'aventures. L'action se déroule dans un avenir proche, sur un fond de voyage dans l'espace et de mégagroupes. Le monde entier s'est trouvé plongé dans le chaos et le désordre à la suite de l'apparition du virus Hyper-Z qui a ravagé la planète vers la fin du 20^e siècle. Au fur et à mesure que le virus se répandait, plusieurs groupes exerçant des activités dans le domaine médical ont développé des antidotes, et plutôt que d'essayer d'être les premiers à produire le vaccin en série, ils se sont unis pour protéger et exploiter leur monopole.

Il s'en est suivi que ces groupes sont parvenus, grâce à cette mainmise, à s'établir dans des positions d'influence et de puissance. Ils étaient les seuls à pouvoir fournir ce vaccin aux pays qui en avaient besoin, et ils le faisaient au prix fort. Sans compter que l'un des effets secondaires de ce vaccin était qu'il créait une dépendance et que, par conséquent, il en fallait toujours davantage. Cette méga-milice fut bientôt en mesure d'imposer aux gouvernements et aux pays les termes d'une nouvelle législation et de nouvelles règles, en échange de livraisons de vaccins supplémentaires. A la longue, les gouvernements furent à la merci de ces milices.

Ces dernières, persuadées que leur position était inattaquable, ne parvinrent pas à se mettre d'accord sur la meilleure façon d'exploiter la situation et des disputes et des combats s'ensuivirent. Finalement, il y eut une scission et ce fut le début d'une guerre totale entre les nombreuses factions. Elles étaient, bien sûr, en mesure de se servir d'armes conventionnelles pour assurer leur domination sur les territoires contrôlés mais, étant de formation médicale, la plupart de ces factions tentèrent d'utiliser leur

compétence et les informations qui étaient déjà en leur possession.

L'un de ces groupes, Universal Products (U.P.) a mis au point un guerrier mutant génétique sur Titan. Ayant atteint les limites de leur potentiel de recherche, il leur faut transférer le mutant sur la Terre afin de continuer le travail. Malheureusement, le développement et le transport de mutants génétiques est absolument interdit. D'autre part, si une autre milice découvrait leur plan, elle mettrait tout en œuvre pour saboter la mission et détruire le mutant. U.P. a donc décidé que le seul moyen de venir à bout de leur projet, tout en préservant le secret, est de passer le mutant en fraude. Le seul problème étant que pour entreprendre une action de cette nature, il faudrait une personne qui soit ou bien complètement stupide ou alors quelqu'un qui ait beaucoup à perdre, ou sans doute, plutôt les deux à la fois.

Cet homme est Jonah Hayes: contrebandier, escroc à temps partiel, et anti-héros sur toute la ligne. Jonah, comme par hasard, est lui aussi sur Titan, retenu prisonnier dans l'hôtel-cercueil le moins cher qu'il ait pu trouver. Il a du mal à rembourser ses traites pour son vaisseau, le Lucky Lady - un vaisseau de croisière aménagé - et l'avenir qui s'offre à lui est morne et incertain. Voilà qui vous fend le cœur, n'est-ce pas?

Vous tenez le rôle de Jonah qui est forcé de passer la cargaison en fraude de Titan à la station spatiale Olympus, en orbite autour de la terre. Ce ne sera pas un voyage de tout repos. En chemin, vous devez répondre à un signal de détresse lancé par un vaisseau accidenté, vous occuper d'un animal extra-terrestre en cavale, résister à une attaque de pirates, éviter les gros bras UP qui vous surveillent, échapper aux agents des milices rivales, échapper à la police galactique, tromper les douaniers, et enfin prouver votre

innocence aux autorités d'Olympus. Une tâche difficile, certes, et même impossible diront certains, avec, au cœur de l'action, un personnage comme Jonah.

Instructions de Chargement

Commodore Amiga

1. Connectez la souris au port 1.
2. Insérez la disquette 1 Suspicious Cargo dans l'unité de lecture.
3. Mettez en marche l'ordinateur et le moniteur. Le chargement du jeu se fait automatiquement. Suivez les instructions de chargement à l'écran.

Atari ST

1. Connectez la souris au port 0.
2. Insérez la disquette 1 Suspicious Cargo dans l'unité de lecture.
3. Mettez en marche l'ordinateur et le moniteur. Le chargement du jeu se fait automatiquement. Suivez les instructions de chargement à l'écran.

Introduction

Le jeu commence par le fichier UP sur Jonah Hayes. Il est possible de sauter l'introduction en appuyant sur la barre d'espace. Lorsqu'apparaît un écran représentant une petite image d'un vaisseau spatial, référez-vous tout simplement à la page de ce manuel représentant le même vaisseau spatial et tapez le numéro de la page en question. Une fois que cette information est entrée correctement, le module de jeu principal est chargé et vous verrez apparaître le premier écran de jeu. C'est l'écran principal et tous les autres éléments sont appelés à partir de ce dernier.

L'aventure des années 90

Pour le non-initié, un jeu d'aventures fait intervenir le joueur de manière réaliste dans un environnement contrôlé par l'ordinateur. Dans un jeu de ce type, le joueur "demande" à l'ordinateur d'accomplir une action, et l'ordinateur lui renvoie sur l'écran, le résultat de cette action. En tapant, par exemple, "GO WEST" ("ALLER OUEST"), ou "WEST" ("OUEST"), ou encore, "W", l'ordinateur déplacera le joueur vers l'ouest, à une distance donnée, puis s'arrêtera et décrira ce qui s'y trouve lorsque le joueur arrive à cet endroit.

A un niveau plus compliqué, le joueur peut demander à l'ordinateur de "TAKE THE WOODEN CLUB FROM THE TRAVEL BAG AND HIT THE GORILLA WITH IT" ("PRENDRE LE BATON EN BOIS DANS LE SAC DE VOYAGE ET FRAPPER LE GORILLE"). L'ordinateur accomplira cette action et en présentera les résultats à l'écran.

Ce qui n'implique nullement que, si vous ne savez pas taper, le jeu va prendre des heures. En fait, vous pouvez résoudre Suspicious Cargo, sans taper un seul mot sur le clavier, car le jeu a été conçu pour être aussi intuitif et convivial que possible.

Même si vous êtes expert en dactylo, vous trouverez que certaines opérations sont plus faciles à réaliser avec la souris, car c'est une méthode plus rapide et qui a l'avantage d'éliminer les fautes de frappe.

En plus du clavier, le curseur de la souris sera également votre moyen d'interaction. On peut contrôler tous les aspects du jeu avec la souris, et elle vous permet même de configurer le jeu en fonction de vos propres désirs. Vous trouverez les instructions concernant le fonctionnement de l'écran principal dans la section suivante.

The Main Screen

Ceci est l'écran à partir duquel vous pouvez réaliser la plupart de vos actions. Bien que tout cela puisse sembler très compliqué à première vue, il suffit en fait d'une rapide visite guidée pour apprendre à s'y retrouver facilement.



On peut subdiviser l'écran en quatre sections horizontales principales, qui sont, en partant du haut, les icônes environnement et graphiques (A), les moniteurs (B), le module principal (C), et l'icône direction (D). Chaque section permet de contrôler un aspect spécifique du jeu, ce qui le rend plus facile à jouer.

Ces Icones

Ces icônes permettent au joueur de modifier la présentation du jeu à l'écran et d'accomplir certaines actions. Les trois icônes situées sur la gauche sont les icônes environnement; elles permettent de changer à volonté la présentation à l'écran, à savoir de l'écran standard à un écran texte uniquement, par exemple. Les touches F1, F2 et F3 activent également ces écrans et vous pouvez grâce à

elles, choisir la présentation que vous préférez. Les trois icônes situées sur la droite, sont les icônes graphiques. On les utilise respectivement -en partant de la gauche- pour le mappage, le graphisme des lieux, et les puzzles interactifs. On peut également les activer, si besoin est, grâce aux touches F4, F5, et F6. L'icône mappage, qui n'est disponible que lorsque vous vous trouvez à bord du vaisseau, est expliquée en détail plus loin. Les autres icônes graphiques clignotent et bipent lorsqu'il y a un graphisme à visualiser ou un puzzle interactif à résoudre. Si, par exemple, il y a une illustration ou un puzzle interactif à résoudre, à l'emplacement où vous vous trouvez, l'icône correspondante se met à clignoter et ceci vous sera indiqué par un bip sonore.

Moniteurs

Les moniteurs se trouvent au-dessous des icônes environnement et graphiques et affichent les reproductions des personnages à l'emplacement qu'ils occupent au moment donné. Vous pouvez mettre en marche ou arrêter chaque moniteur individuellement en plaçant le curseur de la souris sur le petit bouton qui se trouve en haut, à gauche ou au moyen des touches F7 à F10.

Le Générateur d'icônes



A B

Le générateur d'icônes (a) est situé au-dessous des moniteurs. L'affichage varie en fonction de l'espace disponible. Une barre de défilement (b), à droite de l'écran, permet de faire défiler la liste

soit par pages, soit élément par élément. Le générateur d'icônes est hiérarchique, du fait que les commandes sont construites séquentiellement. Il existe trois affichages principaux: d'abord les icônes action, ensuite une liste d'éléments, et une liste de prépositions.

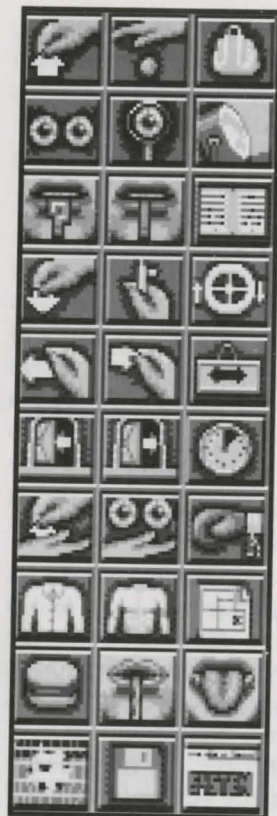
Au départ, le générateur d'icônes se trouve au niveau supérieur et affiche les icônes représentant toutes les actions à votre disposition. En cliquant sur une icône action, vous faites apparaître une liste d'éléments qui sont en rapport avec l'action et la situation du joueur. Si, par exemple, vous cliquez sur l'icône OPEN (OUVRIR), vous verrez apparaître une liste de tous les objets ouvrables dans l'emplacement où vous vous trouvez au moment donné. S'il ne se passe rien lorsque vous cliquez une icône action, cela veut dire que cette action n'est pas disponible, à ce moment précis. Par exemple, si vous cliquez OPEN et qu'il n'y a rien à ouvrir, l'icône restera inactive.

La phrase en cours de construction s'affiche en haut de la fenêtre. Cette ligne vous donnera également toute l'information concernant l'action d'une icône donnée, au cas où vous ne seriez pas sûr de la fonction d'une icône spécifique. En cliquant sur cette icône, vous verrez s'afficher l'action qu'elle accomplit.

Au-dessous de la phrase en cours, se trouve une liste d'éléments, constituée d'une icône et du nom de l'élément. Vous pouvez sélectionner un élément tout simplement, en cliquant sur l'icône de l'élément, ou sur son nom.

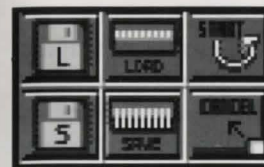
Certaines actions permettent l'emploi de prépositions comme in/on/under/with (dans/sur/sous/avec) etc. et on peut les employer avant ou après l'élément. C'est exactement ce qu'accomplira l'option

"EXECUTE"("EXECUTER"): exécuter la commande en cours sans utiliser d'autres prépositions. Ainsi, dans les cas où un choix est possible, par exemple, "SEARCH DRAWERS" ("FOUILLER LES TIROIRS"), ou bien "SEARCH DRAWERS IN RED DESK" ("FOUILLER LES TIROIRS DU BUREAU ROUGE"), le premier fouille tous les tiroirs de la pièce, et le second fouille tous les tiroirs du bureau rouge, pour accomplir la commande plus courte du menu icônes, il vous faut finir en utilisant la commande "EXECUTE". D'autre part, vous trouverez souvent deux éléments séparés par une préposition, pour certaines des actions que vous désirez accomplir. Par exemple, vous pouvez "PUT BAG IN CUPBOARD" ("METTRE SAC DANS PLACARD"). Automatiquement, le générateur d'icônes traite la séquence Action-Elément-Préposition-Elément. A n'importe quel stade, vous pouvez utiliser l'option CANCEL (ANNULER) pour retourner à la liste des icônes action. Il peut vous sembler que tout ceci rend l'interface icône compliquée, mais après quelques minutes d'entraînement sur les icônes et leurs effets, vous les trouverez très pratiques et très faciles à utiliser. Voici un exemple pratique: votre première action à accomplir consiste à "PUSH PAD" ("POUSSER BLOC"). Cherchez tout d'abord l'icône correspondant à "PUSH" qui est la cinquième en partant du haut, sur la gauche. Cliquez sur celle-ci et le mot "PUSH" apparaîtra en haut du panneau icônes. La liste des éléments que vous pouvez pousser apparaîtra ensuite à la place des icônes. Sélectionnez l'icône "BLOC" et cliquez ensuite sur l'icône "EXECUTE". Ce n'est pas plus compliqué que cela! La liste et le diagramme suivants vous indiquent exactement quelle action est représentée par chacune des icônes et vous montrent les sous-menus.



TAKE PRENDRE	DROP LACHER	INVENTORY INVENTAIRE
LOOK REGARDER	EXAMINE EXAMINER	SEARCH CHERCHER
ASK DEMANDER	TELL DIRE	READ LIRE
PUT METTRE	USE UTILISER	TURN TOURNER
PUSH POUSSER	PULL TIRER	MOVE DEPLACER
OPEN OUVRIR	CLOSE FERMER	WAIT ATTENDRE
GIVE DONNER	SHOW MONTRER	HIT FRAPPER
WEAR METTRE	REMOVE ENLEVER	FIND TROUVER
EAT MANGER	DRINK BOIRE	TASTE GOUTER
SCORE SCORE	DISK DISQUETTE	SYSTEM SYSTEME

Option disquette: Si vous choisissez l'option disquette, vous vous trouverez face à un sous-menu secondaire, vous offrant les choix suivants:



LOAD CHARGER	RAMLOAD CHARGER RAM	RESTART REDEMARRER
SAVE SAUEGARDER	RAMSAVE SAUEGARDER RAM	CANCEL ANNULER

Pour retrouver le menu principal lorsque vous êtes dans ce sous-menu, cliquez sur CANCEL.

Option système: Si vous choisissez l'option système, vous vous trouverez à nouveau face à un autre sous-menu où vous pourrez opérer des changements au niveau du système du jeu. Les options sont les suivantes:



TEXT BRIEF BREF	NORMAL NORMAL	VERBOSE PROLIXE
INFORMATION SCENERY PAYSAGE	EXITS SORTIES	SCORE SCORE
TEXT SIZE TAILLE	COLOUR COULEUR	CANCEL ANNULER

Pour retrouver le menu principal lorsque vous êtes dans ce sous-menu, cliquez sur CANCEL.

La fenêtre texte

C'est sur la fenêtre texte, située à la droite du générateur d'icônes, que toutes les commandes que vous formulez s'imprimeront et que vous verrez apparaître le résultat d'une action sous forme texte.

Ceci se fait au moyen d'un analyseur syntaxique, qui interprète vos ordres. A l'origine, les analyseurs syntaxiques étaient des outils très simples et très rudimentaires, mais les choses ont bien changé et, l'analyseur syntaxique de Suspicious Cargo est parfaitement à même d'analyser des phrases multiples, et il accepte les commandes énoncées en anglais. Chaque phrase doit avoir un verbe (ou action), et doit être semblable à un ordre donné en anglais, comme par exemple TAKE THE CREDIT CARD; EAT THE GREASY HAMBURGER; PUT THE MING VASE IN THE SMELLY SACK; ASK THE OLD STOOPING MAN FOR A DIME (PRENDRE LA CARTE DE CREDIT; MANGER LE HAMBURGER PLEIN DE GRAISSE; METTRE LE VASE MING DANS LE SAC MALODORANT; DEMANDER L'AUMONE AU VIEIL HOMME VOUTE.)

Il est possible de séparer les différentes phrases par des points, des virgules ou des points-virgules. L'analyseur syntaxique comprend davantage de commandes que ne le fait le générateur d'icônes, mais il est important de noter que toutes les commandes dont vous avez besoin pour jouer se trouvent sur le générateur d'icônes. L'analyseur accepte et comprend les pronoms (it/them il/elle/ils/elles) et les prépositions (in, from dans, de). Le langage parlé, les exceptions et les références positionnelles sont également acceptables.

Dialogue avec les autres personnages.

Généralement établi en utilisant l'un des deux expressions suivantes:

ASK PERSON ABOUT (or FOR) SOMETHING
(DEMANDER QUELQUE CHOSE A LA PERSONNE)

TELL PERSON ABOUT SOMETHING
(DIRE QUELQUE CHOSE A LA PERSONNE)

Il est possible d'utiliser d'autres mots, mais vous aurez plus de chances d'être compris à chaque fois, si vous vous en tenez à ces

deux modes d'expression. Dans certains cas, lorsque vous n'êtes pas suffisamment précis en ce qui concerne un élément, vous verrez apparaître un message vous demandant des informations complémentaires. Si, par exemple, il y a deux crayons, un bleu et un vert, et que vous tapiez:

TAKE PENCIL
(PRENDRE CRAYON)

Cette phrase n'étant pas suffisamment précise, vous verrez apparaître le message suivant:

WHICH ONE? THE GREEN PENCIL OR THE BLUE PENCIL?
(LEQUEL? LE CRAYON VERT OU LE CRAYON BLEU?)

A vous de taper alors:

THE BLUE PENCIL
(LE CRAYON BLEU)
BLUE PENCIL
(CRAYON BLEU)
BLUE
(BLEU)

L'ordinateur pourrait également vous demander:

WITH WHAT.
(AVEC QUOI?)
WHAT DO YOU WANT TO PUT THE ITEM IN?
(DANS QUOI VOULEZ-VOUS METTRE L'ELEMENT?)

A vous de répondre ici encore en tapant la réponse qui convient. Si vous désirez continuer, vous pouvez ne pas tenir compte de la question et taper une autre phrase.

Il existe un certain nombre de commandes spéciales d'édition qui sont répertoriées à la fin de ce document.

Le Panneau Mouvement

La dernière section de l'écran est le panneau mouvement. Il affiche toutes les sorties de l'endroit où vous vous trouvez sous forme de flèches clignotantes. Le joueur peut se déplacer dans n'importe quelle direction en cliquant sur la flèche qui convient. Les directions à votre disposition sont les huit points cardinaux de la rose des vents, en haut et en bas, et dedans ou dehors.

S'il vous est impossible de vous déplacer dans une direction quelconque ou si vous êtes bloqué, vous en serez informé. Vous pouvez avoir accès à une liste des sorties disponibles en tapant EXITS (SORTIES).

Si vous connaissez votre destination, vous pouvez utiliser les commandes abrégées GO (ALLER) et RUN (COURIR), pour vous déplacer n'importe où, très rapidement. La formule est simple:

GO BRIDGE
(ALLER AU PONT)
RUN COFFIN HOTEL
(COURIR A L'HOTEL CERCUEIL)

La seule différence entre les deux étant que GO décrit les emplacements qui se trouvent sur votre route, tandis que RUN ne décrit que l'emplacement de destination et les événements qui ont lieu en chemin. S'il se passe quoi que ce soit en chemin, l'action s'interrompt. On peut également utiliser l'écran de mappage pour se déplacer sur le vaisseau.

Mappage

Le système de mappage a deux fonctions: la première étant d'afficher la configuration du vaisseau (pour éviter le mappage manuel) et la seconde étant de faciliter et d'accélérer le mouvement. On l'appelle en cliquant sur l'icône mappage, disponible une fois que vous êtes à bord du vaisseau. La première

carte que vous verrez représente un plan latéral du vaisseau et les plates-formes du vaisseau sont représentées par des cases indexées.

La position de Jonah est indiquée par la lettre "J" et celle des autres personnages par les initiales de leurs noms respectifs. Cliquez sur l'une des cases indexées et le plan de cette plate-forme apparaîtra à l'écran, vous indiquant tous les emplacements possibles sur cette plate-forme. Il vous suffit alors de cliquer sur l'emplacement choisi pour vous y rendre. L'écran principal est alors affiché à nouveau et, si aucun obstacle ne se présente, le joueur se retrouve à l'emplacement choisi.

Interactifs Jeu et Puzzles

Tout au long de Suspicious Cargo, il existe des "interactifs", diversions de type jeu et puzzles, en marge du jeu principal, que vous pouvez accomplir ou sauter si vous préférez.

On traite les interactifs en fonction de leur type. Les trois interactifs action sont lancés automatiquement, alors que les deux interactifs logique nécessitent l'icône interactif. Cette icône clignote pour indiquer la présence d'un puzzle logique à l'endroit où vous vous trouvez. On peut sélectionner le puzzle logique et en sortir à tout moment, et il doit être traité comme une représentation visuelle d'un puzzle texte.

Avant chaque interactif, vous verrez apparaître un menu vous indiquant son nom. Il vous suffit de cliquer sur la première case option où se trouve le nom de l'interactif à jouer, ou sur la case intitulée "By-pass" ("Sauter") pour le contourner.

1. Comment sauter le puzzle

S'effectue avec la souris. En sélectionnant ce puzzle, vous

trouvez une plaquette carrée formée de quatre fois quatre sections, soit seize sections en tout. En haut, dans l'angle gauche, se trouvent quatre symboles différents en couleur, chacun est situé au sommet d'une pile de quatre, ce qui fait également seize en tout. Vous devez placer les seize symboles en couleur sur les carrés de la plaquette afin d'obtenir les seize lignes de courant électrique, à savoir, quatre verticales et quatre horizontales. Pour saisir un symbole, il suffit d'un clic effectué avec le bouton gauche de la souris; pour le mettre en place, le déplacer sur le carré approprié et cliquer à nouveau. Le puzzle est logique, mais il est possible que vous ayez besoin d'un peu de temps pour saisir exactement la manière de le résoudre.

Bien sûr, si vous êtes complètement découragé par tant d'efforts, il vous suffit de cliquer sur EXIT pour revenir au jeu principal.

2. L'aire de chargement

S'effectue avec la souris. L'aire de chargement du Lucky Lady se trouve entre vous et la salle de cryogénie. Si vous désirez vous rendre du vaisseau à la salle de cryogénie, pour en revenir, vous êtes obligé de passer par l'aire de chargement.

L'aire de chargement est représentée par une vue en trois dimensions, ainsi que par une vue aérienne. Les deux sorties de l'aire de chargement sont indiquées sur la vue aérienne, de même que la position de Jonah est indiquée par la lettre "J". Vous y trouverez également une caisse qui contient votre cargaison, qui à un moment donné va décider que l'espace de cette caisse est trop confiné et qu'il a envie de faire une petite promenade sur l'aire de déchargement. A vous de tuer alors l'extra-terrestre en tirant trois fois avec votre pistolet-laser avant qu'il ne vous règle votre compte, ce qui pourrait bien signifier une mort prématurée, si vous n'êtes

pas vigilant.

Pour tirer et vous déplacer, cliquez le curseur de la souris sur la touche qui convient. Au-dessous, se trouve un bloc quadri-directionnel, dont une pointe est allumée. Ceci indique si Jonah fait face au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest. La présence de l'extra-terrestre vous sera indiquée par un panneau, sur la droite et un faisceau lumineux jaune vous renseignera sur la position et la proximité de l'extra-terrestre par rapport à Jonah. Plus le faisceau est large, plus l'extra-terrestre est près. Si la barre jaune n'apparaît qu'à la droite du centre, ceci indique que l'extra-terrestre se trouve juste à la droite de Jonah et si la barre jaune est à gauche, l'extra-terrestre, se trouve alors sur sa gauche. Si par exemple, la barre jaune s'étend sur une courte distance, à la fois à droite et à gauche, ceci indique que l'extra-terrestre se trouve directement en face de Jonah, mais à une bonne distance. Si par contre, c'est une barre longue, à la droite du centre, l'extra-terrestre se trouve tout près, à sa droite.

Lorsque vous tirez avec votre pistolet-laser, n'oubliez pas de vous donner un peu de temps pour recharger; ceci est indiqué sur le panneau par la barre de rechargement.

Il existe deux sorties sur l'aire de déchargement, l'une en direction de l'ascenseur, et l'autre en direction de la salle de cryogénie. Vous pouvez utiliser chacune des deux sorties en vous dirigeant vers la porte voulue, dont le nom est indiqué.

Vous pouvez également contrôler le panneau des six touches en vous servant du clavier numérique:

7	8	9
4	5	6

3. L'atterrissage

L'atterrissage s'effectue en deux temps: alunissage et retour au vaisseau. Les deux stades sont pratiquement les mêmes, sauf en ce qui concerne la direction du déplacement. A l'alunissage, la navette doit être en position verticale, le nez vers le haut de l'écran et à très faible vitesse. Au retour, la navette doit atteindre en son centre la cible qui apparaît à l'écran.

Les touches sont les suivantes:

Z	Rotation gauche
X	Rotation droite
MAJUSCULE	Poussée
P	Pause
Esc	Sauter le jeu atterrissage

4. Repousser les attaquants

Il s'agit tout simplement de leur tirer dessus avec votre fidèle pistolet-laser. Le principe de chargement du pistolet, représenté par une barre, est le même que dans le jeu interactif extra-terrestre. En haut de l'écran se trouve la barre des dégâts. Jonah peut encaisser un bon nombre de coups avant de mourir. Pour repousser les attaquants, il vous faut tuer tous les pirates. Vous utiliserez la souris pour déplacer la cible sur l'écran. Vous disposez d'un maximum de 60 coups de feu, mais c'est plus qu'il n'en faut pour tuer tous les pirates. Tous les pirates visibles sur l'écran sont éliminés d'un seul coup, lorsque vous appuyez sur le bouton droit de la souris; mais il vous en coûtera cinq coups sur vos soixante.

5. Autodestruction

S'effectue avec la souris. Il vous suffit d'entrer le code autodestruction découvert dans le jeu. Cliquez sur les numéros pour les entrer, sur la touche "Del" pour les effacer, et sur la flèche

pour entrer le code. "Exit" vous sort du jeu.

Commandes

Les commandes suivantes représentent toutes les commandes dont vous aurez besoin pour ce jeu. L'analyseur syntaxique peut comprendre d'autres commandes et instructions, mais la liste ci-dessous vous suffit pour accomplir ce jeu jusqu'au dénouement.

Get	Prendre	Drop	Faire Tomber	Put	Mettre
Tell	Dire	Ask	Demander	Search	Chercher
Pull	Tirer	Move	Déplacer	Turn	Tourner
Give	Donner	Remove	Enlever	Show	Montrer
Drink	Boire	Wait	Attendre	Follow	Suivre
Run	Courir	Sit	S'asseoir	Stand	Se lever
Press	Appuyer	Rub	Frotter	Shift	Bouger
Jump	Sauter	Attack	Attaquer	Throw	Lancer
Cut	Couper	Clean	Nettoyer	Play	Jouer
Climb	Grimper	Kiss	Embrasser	Lift	Soulever
Shoot	Tirer	Follow	Suivre	Pay	Payer
Look	Regarder	Examine	Examiner	Hit	Frapper
Use	Utiliser	Push	Pousser	Wear	Mettre
Open	Ouvrir	Close	fermer	Switch	Echanger
Eat	Manger	Taste	Gouter	Read	Lire
Find	Trouver	Say	Dire	Go	Aller
Feel	Toucher	Listen	Ecouter	Smell	Sentir
Lock	Verrouiller	Shout	Crier	Talk	Parler
Pour	Verser	Hold	Tenir	Smash	Casser
Buy	Acheter	Hide	Se cacher	Empty	Vider
Insert	Inserer	Wait for	attendre		
Unlock	Deverrouiller				

Look in/on/under/behind/through
Regarder dans/sous/derrière/à travers
Turn on/off

Commandes spéciales

Inv	Inventaire	
Restart	Redémarrer	Redémarrer le jeu
Load	Charger	Chargement de la disquette
Save	Sauvegarder	Sauvegarde de la disquette
Ramload	Charger RAM	Charge RAM 1 még sur Amiga uniquement
Ramsave	SauvegarderRAM	Sauvegarde RAM 1 még sur Amiga uniquement
Textsize	Taille texte	Fait apparaître la taille du texte
Scenery on	Paysage on	Met en fonction la liste paysage*
Scenery off	Paysage off	Met hors fonction la liste paysage*
Exits on	Sorties on	Met en fonction la liste sorties
Exits off	Sorties off	Met hors fonction la liste sorties
Exits	Sorties	Affiche les sorties
Brief	Bref	Affichage texte mode abrégé
Verbose	Prolixe	Affichage texte mode prolix
Normal	Normal	Affichage texte mode normal
Score	Score	Affiche score du moment
Moves	Mouvements	Affichage du nombre de mouvements effectués jusqu'ici
Pronouns	Pronom	Affichage des pronoms

Commandes Edition

Backspace	Espacement arrière	Efface caractère à gauche
Delete	Effacer	Efface caractère à droite
Control Up	Commande flèche verticale	Efface mot à gauche vers le haut
Control Down	Commande flèche verticale	Efface mot à droite vers le bas
Shift Left	Majuscule gauche	Place curseur au début de la ligne
Shift Right	Majuscule droite	Place curseur à la fin de la ligne
Shift Up	Majuscule flèche verticale	Place curseur au début du texte vers le haut
Shift Down	(majuscule flèche verticale)	Place curseur à la fin du texte vers le bas
Insert	Insérer	Insère un espacement
Shift Clr-Home	Majuscule, touche clear et touche début d'écran	Efface texte
Control Clr-Home	Commande, touche clear et touche début d'écran	Efface jusqu'à la fin du texte

Credits

Conception et illustrations	Imagitec Design Ltd
Programme	Exile Designs Ltd
Evaluation de qualite	Exile Design Ltd
	Gremlin Graphics Ltd
Musique	Imagitec Design Ltd

NOTE AU SUJET DES DROITS D'AUTEURS

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited

Ce manuel et l'information cnenue dans les disquettes sont la propete de Gremlin Graphics Limited. Ce produit est destn é exclusivement a l'usage personnel de son proprietaire. Le transfert, le don ou la verite d'une partie ou de la totaliet du manuel ou de l'information sur desquette sont strictement interdits sans la permission prealable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant d'une maniere ou d'une autre une partie du programme, sera coupable de violation des droits d'auteur et sera sujette a responsabilite civile a la discretion de l'auteur.

Illustrations

Conceptual et Illustrations

Programmes

Évaluation de qualité

Miscellane

Imaginer Design Ltd

Exile Designs Ltd

Exile Design Ltd

Greenlin Graphics Ltd

Imaginer Design Ltd

Propriété intellectuelle et droits de l'auteur

Copyright 1991 Greenlin Graphics Software Limited

Ce manuel et l'information contenue dans les disquettes sont la propriété de Greenlin Graphics Limited. Ce produit est destiné exclusivement à l'usage personnel et de son propriétaire. Le transfert, le don ou la vente d'une partie ou de la totalité du manuel ou de l'information par desquelles sont strictement interdites sans la permission écrite de Greenlin Graphics Software Limited.

Toute personne reproduisant d'une manière ou d'une autre une partie du programme, sera responsable de violation des droits d'auteur et sera jugée responsable civile à la discrétion de l'auteur.

**Also available from
Gremlin Graphics**

**Lotus Turbo Challenge 2
Utopia
Pegasus**



Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS.
Telephone (0742) 753423