

PRIVATE EYE



PHILIP MARLOWE



INFOGRAMES



PRIVATE EYE



Instructions in English_____ 4

Deutsche Anleitung_____14

Private Eye

An ice pick found buried in a dead man's neck changes a simple missing persons case into a memorable murder mystery. As Philip Marlowe, private investigator, you put your own career and life on the line to find out the truth behind a compelling plot of blackmail, unrequited love, deceit, and murder.

Package Contents

- PHILIP MARLOWE Private Eye CD-ROM Disc
- PHILIP MARLOWE Private Eye User's Guide
- Registration Card with License Agreement and Warranty

Windows® System Requirements

- PC with 486DX/66MHz or higher processor
- 8 MB RAM
- SVGA graphics (256 colors with 640 x 480 resolution)
- Double-speed CD-ROM drive or faster
- Sound card compatible SoundBlaster or Windows® 95
- Mouse or compatible pointing device
- Windows® 3.1 or Windows® 95

Macintosh® System Requirements

- Any color Macintosh® or Power Macintosh® with a 25 MHz/68040 or faster processor
- 13" or larger color monitor (256 colors with 640 x 480 resolution)
- 8 MB RAM
- Double-speed CD-ROM drive or faster
- System 7.1 or later

Installing the Windows® Disc

Windows® 95:

1. Start Windows®.
2. Insert the *Private Eye* disc into your CD-ROM drive.
3. Click “Start.” Then select “Run” from the pop-up menu.
4. Type the letter of your CD-ROM drive followed by : \setup (ex. : D: \setup)

Windows® 3.x:

1. Start Windows®.
2. Insert the *Private Eye* disc into your CD-ROM drive.
3. In Windows® Program Manager, from the “File” menu select “Run.”
4. Type the letter of your CD-ROM drive followed by : \setup (ex. : D: \setup)
5. Click “OK.”
6. Follow the instructions on screen for installation in Windows® 3.x.

If you use a non-English WINDOWS® system, choose «NO I WILL RESTART MY COMPUTER LATER» in the «restart windows®» window.

Installing the Macintosh Disc

1. Insert the *Private Eye* disc into your CD-ROM drive.
2. Click the icon for the *Private Eye* CD-ROM.
3. Click the “Install *Private Eye*” icon. Follow the instructions for installation.
4. After you have restarted your Macintosh, locate the folder named *Private Eye* on your hard drive or other location specified during installation. Click the icon for *Private Eye*.

Starting the Windows® Disc

Windows® 95:

1. Click “Start.”
2. Select “Programs” from the side pop-up menu.
3. Select “Private Eye” from the side pop-up menu.
4. Highlight the icon for *Private Eye*.
5. Click this icon.

Windows® 3.x:

1. Start Windows®.
2. Insert the *Private Eye* disc into your CD-ROM drive.
3. In Windows® Program Manager, locate the *Private Eye* program group.
4. Click the icon for *Private Eye*.

Starting the Macintosh Disc

1. Insert the *Private Eye* disc into your CD-ROM drive. (The disc must be in the CD-ROM drive for the application to run; files needed to run *Private Eye* are located on the disc.)
2. Locate the folder named *Private Eye* on your hard drive or other location specified during installation.
3. Click the icon for *Private Eye*.

Exiting the Disc

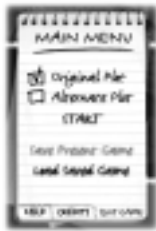
To exit this title, do any one of the following:

- Click “Quit Game” at the lower right of the Main Menu (see below).
- Press Alt-F4 if you are using Windows® or Cmd-Q if using a Macintosh.

Skipping the Introduction

To skip the introduction, press the ESC key any time while it is playing. To view the introduction again, quit and restart *Private Eye*.

The Main Menu



Original Plot/Alternate Plot allows you to choose the version of the game. **Start** begins a new game.

Save Present Game allows you to save the game.

Load Previous Game allows you to load a previously saved game.

Quit Game exits *Private Eye*.

Help gives you access to instructions for playing the game.

Credits displays the full production credits.

To Get to the Main Menu

From Desktop Resources (see below), click the notebook.

From the Action Window (see below), click the gray border to get to Desktop Resources, and then click the notebook.

Playing the Game

To play *Private Eye*, you interview clients and suspects, and search crime scenes and private homes. Get clues from the witnesses you, as Marlowe, question, the objects you find, and from Desktop Resources.

- Use the map (one of the Desktop Resources) to choose where to go.
- Make decisions while interviewing people you meet.
- Search for clues and evidence at locations you visit.
- Use the Desktop Resources for news, tips, and game functions.
- Use the items in Marlowe's office to research and review the case.

The Game Window



The screen is divided into two playing areas, a large rectangular Action Window in the center, and the bordering Desktop Resources. The Action Window lets you interact with the animated world of Marlowe. The Desktop Resources are assets and controls that you can access during the game.

Action Window

The Action Window displays scenes that show where Marlowe is and who he is dealing with. During the conversations—and confrontations—between Marlowe and the other characters in the game, you will hear Marlowe describe how he might handle the situation. As he speaks, two separate items on the screen will be highlighted, each representing a possible course of action. You decide which course of action he should take and register your choice by clicking its highlighted item. Marlowe will then follow the course of action you have selected.

You can stop a scene while it is playing by clicking the gray border around the Action Window. You can return to the beginning of the scene you left by clicking the view screen (see below). You can replay any scene by selecting it in Marlowe's diary (see below). You can access all of Desktop Resources except the map while you are viewing a scene. To use the map, you must let the scene play to completion to arrive at Desktop Resources with an active map.

Desktop Resources

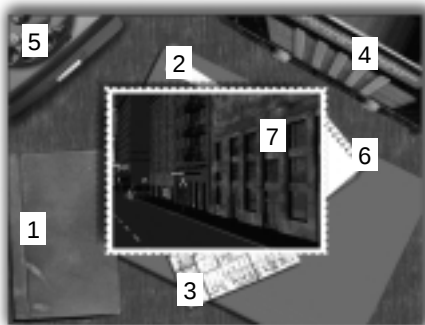
You arrive automatically at Desktop Resources whenever a scene is over. The Desktop Resources are also available by clicking the gray border while you are viewing a scene or conducting a search (see "Searching a Location").

1. THE DIARY

This is where Marlowe keeps his "memories" of the investigation. Every scene throughout the game is added to the diary after you watch it. The scenes are organized by the location where they took place. Clicking a memory will cause it to replay in the action window. (Because you are viewing a memory, you cannot interact with it.) The last page of the diary lists items which are in Marlowe's inventory. To examine items in your inventory, you must be in Marlowe's office (see "Marlowe's Office").

2. THE DOSSIERS

These files contain information on the characters in the game. As you meet more characters, the dossiers are automatically updated.



3. THE MAP

When you want to go to a location in the game, such as a murder scene or a suspect's house, click that location on the map. The map is in three sections: Los Angeles, Hollywood, and Bay City. As you meet people and find clues, new locations will become available.

4. THE RADIO

The left knob accesses commercial AM radio. When you click it, you hear news reports or music. The right knob accesses a police band radio. When you click it, you hear cops speaking with their dispatcher to learn how the cops view the case—and how they view you.

5. THE TELEPHONE

Sometimes, while you are using Desktop Resources, the telephone will ring. You can answer it by clicking the phone. If you wait too long to answer, the caller will hang up.

6. THE NOTEBOOK

Clicking the notebook brings you to the Main Menu. From here you can start a new game, save the present game, resume a previous game, access help or credits, or quit.

7. THE VIEW SCREEN

If you arrive at Desktop Resources by clicking the gray border during a scene, then the view screen is active. Clicking the view screen returns you to the scene.

Cursor Shapes and Game Actions

Your cursor will change shape as you move it around the game window. Each cursor shape represents a different game action that you can perform:



Make a choice, select an item from the menu or the diary, or leave a room.



Move away from something.



Turn to the left or the right in a room or turn the pages of a magazine or newspaper.



Take the item in close-up.



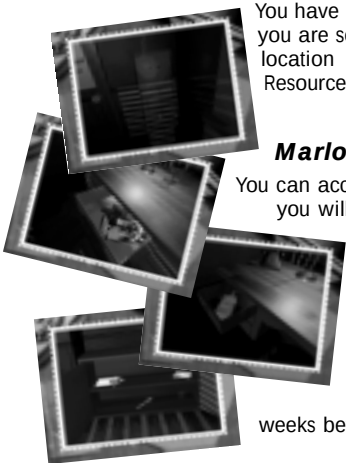
Take a closer look at something.



Call the phone number you see.

Searching a Location

You are free to search unoccupied locations. If the owner of the property is living, you can only look around at things, but not take them. (Marlowe will not steal from anyone who is alive.) But if the owner is dead, you have the option of taking items from the location. Any item taken from its location will automatically appear in the low cabinet in Marlowe's office. They become available for a closer look, or in the case of phone numbers, for further use. Once an item is in the cabinet, it cannot be removed.



You have access to all of Desktop Resources except the map while you are searching a location. To use the map, you must leave the location by clicking the exit door, until you return to Desktop Resources with an active map.

Marlowe's Office

You can access Marlowe's office from the map. In Marlowe's office you will find useful items and background material. During the course of the game, characters could be waiting to see Marlowe at his office, so it is a good idea to drop in from time to time.

Clicking the **file cabinet drawers** will open them. The drawers contain newspapers and magazines full of articles which relate to events that happened in Los Angeles, Hollywood, and Bay City in the months and weeks before Marlowe started his current case.

The desk contains **Marlowe's gun**, a comic book, and a bottle of bourbon. Clicking the gun will arm Marlowe and leave behind an empty holster. Clicking the empty holster will take the gun away from Marlowe and return it to the drawer. Use your best judgment to arm or disarm Marlowe as you choose, but remember to come to Marlowe's office to do it.

Clicking the **bottle of bourbon** pours a drink for Marlowe. When Marlowe drinks, he gets reflective and thinks about the case. He shares his hunches and thoughts about how things and people might be connected and what he might look for or do next.

The **low cabinet** holds anything you might have taken from another location. Each item taken appears in the cabinet and becomes available for a closer look or, in the case of phone numbers, for further use. Inventory items cannot be taken from the cabinet. If the police arrive to search the office and you have incriminating evidence in the inventory, you could be arrested and charged with obstructing justice or with murder.

Hints and Tips

- If you want to check the diary, the dossiers, or the radio before you make a decision, click the gray border. You can get clues from all these sources. To return to the active scene, click the view screen.
- After viewing a scene, return to Marlowe's office (choose it from the navigation map). Click the bourbon bottle in Marlowe's desk to hear his thoughts about the characters and the current situation.
- Read the newspapers and magazines in Marlowe's office and anywhere else you find them. The suspects in this case are public figures. Find out what is going on in their careers and private lives, but remember to read between the lines.
- If the police catch you while you are searching a location, you will be hauled downtown. Breaking and entering is a crime, but a few encounters with the police will not hurt you. However, do not try their patience.
- Check the inventory items in Marlowe's office to see if any of them offer you new options or if any of them can yield more clues.
- Remember to visit Marlowe's office from time to time. You could find someone waiting for you when you get there.
- Answer the phone. You never know when it might be something important.
- Remember, you only have the gun if you take it with you. The gun can be taken from the drawer, and it can be returned to the drawer. Sometimes, you might want it with you to keep you safe. Other times, you might want to leave it behind for safe keeping.
- If you press the ESC key while watching a scene, it will skip forward to the end and still be recorded in the diary. This function may be useful during a second play or while watching the scenes in the diary.



Private Eye Demo

Also included on this disc is the demo version of *Private Eye*. This demo can be installed and started the same way as the game.

With Windows®, after selecting “Run,” type the letter of your CD-ROM drive followed by: `: \PVT_DEMO\setup` (ex. : `D:\PVT_DEMO\setup`). A *Private Eye* demo item will be created in the *Private Eye* program group.

With a Macintosh, click the “Install *Private Eye* demo” icon. A *Private Eye* demo icon will be created in your *Private Eye* folder.

World Wide Web

If you have a Web browser, you can connect to the *Private Eye* Web site by clicking “Private Eye Web Page” which the game installs onto your hard drive. You can also connect by opening MARLOWE.HTM in the BPMC_WEB folder on your CD-ROM. <http://www.byronpreiss.com>. and <http://www.infogrames.com>.

Technical Support Services

For help playing *Private Eye*, refer to this manual, or click Help in the Main Menu. For technical information, view the READ.ME file which *Private Eye* installs onto your hard drive. This file is also available on the disc. If you still need assistance, please contact our technical support:

Hotline: 0161.288.7102 (UK)

Ocean, INFOGRAMES Group - Technical Service Department
3rd Floor - Brunel House - 54 Princess Street - MANCHESTER M46HS - UK

About Byron Preiss Multimedia Company, Inc.

Founded in 1992, Byron Preiss Multimedia Company, Inc. develops and publishes a wide range of interactive multimedia software under several imprints. *Private Eye* appears under the Brooklyn Multimedia imprint.

Other Byron Preiss Multimedia titles appearing under the Brooklyn Multimedia imprint are *Gahan Wilson's The Ultimate Haunted House*, *Robot City*, and *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game*.

About Simon & Schuster Interactive

Simon & Schuster Interactive is the consumer software publishing unit of Simon & Schuster, one of the world's largest consumer and educational book publishers. The company publishes educational, popular reference, and entertainment software for the home user.



Philip Marlowe Private Eye

Der Eisdorn im Hals eines toten Mannes verwandelt eine einfache Vermisstensuche in einen denkwürdigen Mordfall. Als Privatdetektiv Philip Marlowe setzen Sie Karriere und Leben aufs Spiel, um der Wahrheit hinter einem gefährlichen Komplott aus Erpressung, unerwiderter Liebe, Betrug und Mord auf die Spur zu kommen.

Verpackungsinhalt

- CD-ROM *Philip Marlowe Private Eye*
- Bedienungsanleitung *Philip Marlowe Private Eye*
- Registrierkarte mit Lizenzabkommen und Garantie

Systemanforderungen für die Windows®-Version

- Prozessor 486DX/66 MHz oder höher
- 8 MB Arbeitsspeicher
- VGA-Grafik (640 x 480, 256 Farben)
- Doublespeed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- SoundBlaster kompatible Soundkarte bzw. oder Windows® 95
- Maus oder kompatibles Zeigegerät
- Windows® 3.1 oder Windows® 95

Systemanforderungen für die Macintosh®-Version

- Macintosh® oder Power Macintosh®
Prozessor 68040/25 MHz oder schneller
- 13-Zoll-Farbmonitor oder größer (640 x 480, 256 Farben)
- 8 MB Arbeitsspeicher (12 MB empfohlen für Power Macintosh®)
- Doublespeed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- System 7.1 oder höher

Installation der Windows®-Version

Windows® 95:

1. Starten Sie Windows®.
2. Legen Sie die *Private Eye*-CD ins CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Klicken Sie auf das START-Menü und wählen Sie "Ausführen...".
4. Geben Sie den Buchstaben des CD-ROM-Laufwerks und anschließend : \setup (z.B. : D: \setup) ein.

Windows® 3.x:

1. Starten Sie Windows®.
2. Legen Sie die *Private Eye*-CD ins CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wählen Sie "Ausführen..." im Dateimenü des Programm-Managers.
4. Geben Sie den Buchstaben des CD-ROM-Laufwerks und anschließend : \setup (z.B. : D: \setup) ein.
5. Klicken Sie auf "OK".
6. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen für die Installation unter Windows 3.x.

Installation der Macintosh-Version

1. Legen Sie die *Private Eye*-CD ins CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicken Sie auf das Symbol für die *Private Eye*-CD.
3. Klicken Sie auf das Symbol "Private Eye installieren". Folgen Sie den Installationsanweisungen.
4. Nachdem Sie Ihren Computer neu gestartet haben, machen Sie auf der Festplatte oder einem anderen Datenträger, den Sie während der Installation angegeben haben, den Ordner *Private Eye* ausfindig. Klicken Sie auf das *Private Eye*-Programmsymbol.

Starten der Windows®-Version

Windows® 95:

1. Klicken Sie auf das START-Menü.
2. Wählen Sie die Option "Programme".
3. Zeigen Sie im Menü daneben auf "*Private Eye*".
4. Gehen Sie mit dem Cursor auf das *Private Eye*-Programmsymbol.
5. Klicken Sie das Symbol an.

Windows® 3.x:

1. Starten Sie Windows®.
2. Legen Sie die *Private Eye*-CD ins CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Suchen Sie im Programm-Manager die Programmgruppe *Private Eye*.
4. Doppelklicken Sie auf das *Private Eye*-Programmsymbol.

Starten der Macintosh-Version

1. Legen Sie die *Private Eye*-CD ins CD-ROM-Laufwerk ein. (Das Programm läuft nur bei eingelegter CD-ROM, da sich hier notwendige Dateien zum Abspielen von *Private Eye* befinden.)
2. Machen Sie auf der Festplatte oder einem anderen Datenträger, den Sie während der Installation angegeben haben, den Ordner *Private Eye* ausfindig.
3. Klicken Sie auf das *Private Eye*-Programmsymbol.

Beenden des Programms

Sie haben zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

- Klicken Sie rechts unten im Hauptmenü auf die Option "Spiel beenden" (siehe unten).
- Drücken Sie die Tastenkombination Alt F4 (Windows®) oder (Q (Macintosh).

Überspringen der Einleitung

Sie können die Einleitung überspringen, indem Sie während der Wiedergabe die ESC-Taste drücken. Um die Einführung wieder aufzurufen, müssen Sie *Private Eye* beenden und das Programm neu starten.



Das Hauptmenü

Mit **Originalhandlung / Alternative Handlung** legen Sie die Spielversion fest. Klicken Sie auf **Start**, um ein neues Spiel zu beginnen.

Mit **Aktuelles Spiel speichern** können Sie den Spielstand sichern.

Mit **Früheres Spiel laden** können Sie ein abgespeichertes Spiel aufrufen.

Klicken Sie auf **Spiel beenden**, um *Private Eye* zu verlassen.

Über die Schaltfläche **Hilfe** rufen Sie die Spielanleitung auf.

Bei einem Mausklick auf **Team** erscheint eine vollständige Liste des *Private Eye*-Produktionsteams.

Aufruf des Hauptmenüs

Wenn Sie sich bei den Desktop-Hilfsmitteln (siehe unten) befinden, klicken Sie auf das Notizbuch. Falls Sie sich im Aktionsfenster (siehe unten) befinden, klicken Sie zuerst auf die graue Umrandung, um zu den Desktop-Hilfsmitteln zu gelangen, und anschließend auf das Notizbuch.

Spielverlauf

In *Private Eye* verhören Sie Verdächtige und Kunden, durchsuchen Tatorte und Privathäuser. Dabei sammeln Sie Hinweise, während Sie - als Marlowe - Zeugen befragen, Gegenstände finden und die Desktop-Hilfsmittel benutzen.

- Wählen Sie auf der Karte (einem Desktop-Hilfsmittel), wohin Sie gehen möchten.
- Treffen Sie Entscheidungen, während Sie die Leute befragen, denen Sie begegnen.
- Suchen Sie überall nach Spuren und Indizien.
- Nutzen Sie die Desktop-Hilfsmittel, um Neuigkeiten zu erfahren, Tips einzuholen und sich über die Spielfunktionen zu informieren.
- Verwenden Sie die Gegenstände in Marlowes Büro, um zu ermitteln und den Fall zu analysieren.

Das Spielfenster



Der Bildschirm ist in zwei Spielbereiche unterteilt: ein großes rechteckiges Aktionsfenster und Desktop-Hilfsmittel in der Umrandung. Im Aktionsfenster greifen Sie ins bewegte Geschehen der Welt Philip Marlowes ein. Bei den Desktop-Hilfsmitteln handelt es sich um Gegenstände und Befehle, die Ihnen während des Spiels zur Verfügung stehen.

Aktionsfenster

In den Szenen des Aktionsfensters sehen Sie, wo sich Marlowe gerade befindet und mit wem er es zu tun hat. Während der Gespräche - und Konfrontationen - zwischen Marlowe und den anderen Charakteren gibt Ihnen Marlowe Tips, wie er diese Situation anpacken würde. Dabei werden zwei verschiedene Objekte auf dem Bildschirm hervorgehoben; jedes davon steht für einen möglichen Handlungsverlauf. Sie entscheiden, wie die Handlung weitergehen soll, indem Sie eines der markierten Objekte anklicken. Marlowe verhält sich dann gemäß der getroffenen Wahl.

Sie können eine soeben abgespielte Szene jederzeit anhalten, indem Sie auf der grauen Umrandung des Aktionsfensters klicken. Um an den Anfang einer unterbrochenen Szene zurückzukehren, klicken Sie auf den Betrachtungsbildschirm (siehe unten). Sie können jede Szene noch einmal abspielen, indem Sie sie in Marlowes Tagebuch (siehe unten) einfach anwählen. Während Sie eine Szene ansehen, haben Sie Zugriff auf alle Desktop-Hilfsmittel mit Ausnahme der Karte. Um die Karte benutzen zu können, müssen Sie zuerst das Ende der Szene abwarten; anschließend gelangen Sie automatisch zu den Desktop-Hilfsmitteln, wo die Karte bereits aktiviert ist.

Desktop-Hilfsmittel

Nach jedem Szenenende gelangen Sie automatisch zu den Desktop-Hilfsmitteln. Diese Hilfsmittel stehen Ihnen auch bei laufender Szene oder einer Durchsuchung (siehe "Einen Ort durchsuchen") zur Verfügung; Sie brauchen nur auf die graue Umrandung zu klicken.

1. TAGEBUCH

Hier macht sich Marlowe Notizen zum Fall. Nachdem Sie eine Spielszene betrachtet haben, wird sie ins Tagebuch aufgenommen. Die einzelnen Szenen sind dabei je nach Ort der Handlung geordnet. Wenn Sie einen solchen Tagebucheintrag anklicken, wird er im Aktionsfenster nochmals abgespielt. (Da Sie sich die Szene in Retrospektive ansehen, können Sie nicht mehr ins Geschehen eingreifen.) Auf der letzten Tagebuchseite sind die Gegenstände in Marlowes Besitz aufgelistet. Diese Objekte können Sie nur untersuchen, wenn Sie sich in Marlowes Büro befinden (siehe "Marlowes Büro").

2. DOSSIERS

Diese Akten enthalten Informationen über die Hauptdarsteller im Spiel. Bei jeder neuen Person, der Sie begegnen, werden sie automatisch auf den neuesten Stand gebracht.

3. KARTE

Wenn Sie sich an einen bestimmten Ort im Spiel, wie z. B. den Tatort oder die Wohnung eines Verdächtigen, begeben möchten, klicken Sie den gewünschten Punkt auf der Karte an. Die Karte ist in drei Gebiete unterteilt: Los Angeles, Hollywood und Bay City. Je mehr Leute Sie kennenlernen und je mehr Spuren Sie finden, desto mehr Orte stehen Ihnen zur Verfügung.

4. RADIO

Über den linken Knopf empfangen Sie Mittelwellen-Radio. Wenn Sie diesen Knopf anklicken, kommen entweder Nachrichten oder Musik. Über den rechten Knopf können Sie den Polizeifunk abhören. Wenn Sie diesen Knopf anklicken, hören Sie, wie die Polizisten mit der Einsatzleitung reden, und erfahren, was die Polizei von dem Fall - und Ihnen - hält.

5. TELEFON

Manchmal klingelt, während Sie die Desktop-Hilfsmittel benutzen, das Telefon. Um abzuheben, klicken Sie auf das Telefon. Wenn Sie zu lange warten, legt der Anrufer wieder auf.

6. NOTIZBUCH

Wenn Sie auf das Notizbuch klicken, gelangen Sie zum Hauptmenü. Von dort können Sie ein neues Spiel starten, das aktuelle Spiel speichern, ein abgespeichertes Spiel fortsetzen, die Programmhilfe aufrufen, lesen, wer an Private Eye mitgearbeitet hat, oder das Spiel beenden.

7. BETRACHTUNGSBILDSCHIRM

Wenn Sie bei laufender Szene auf die graue Umrandung klicken und die Desktop-Hilfsmittel aufrufen, aktivieren Sie damit gleichzeitig den Betrachtungsbildschirm mit dem Ausschnitt der Szene. Klicken Sie auf diesen Bildschirm, um in die Szene zurückzukehren.

Cursorformen und Spielhandlungen

Der Cursor ändert seine Form je nachdem, in welchem Teil des Spielfensters er bewegt wird. Jede Cursorform steht dabei für eine andere Spielhandlung, die Sie ausführen können:



Eine Wahl treffen, im Menü oder Tagebuch ein Objekt auswählen oder einen Raum verlassen.



Sich von etwas weg bewegen.



Sich in einem Raum nach links oder rechts wenden oder in einer Zeitschrift bzw. Zeitung umblättern.



Den betrachteten Gegenstand mitnehmen.



Einen Gegenstand näher betrachten.



Die angezeigte Telefonnummer wählen.

Einen Ort durchsuchen

Sie dürfen alle menschenleeren Räumlichkeiten durchsuchen. Wenn der Besitzer am Leben ist, dürfen Sie die Dinge nur ansehen und nicht mitnehmen. (Marlowe stiehlt nichts von lebenden Personen). Ist er jedoch tot, haben Sie die Gelegenheit, Gegenstände aus dem Zimmer mitzunehmen. Jedes mitgenommene Objekt wird automatisch im niedrigen Schrank in Marlowes Büro abgelegt. Sie können später näher untersucht oder, im Falle von Telefonnummern, weiter verwendet werden. Sobald sich ein Gegenstand im Schrank befindet, kann er von dort nicht mehr entfernt werden.

Während Sie einen Ort durchsuchen, stehen Ihnen alle Desktop-Hilfsmittel außer der Karte zur Verfügung. Um die Karte zu benutzen, müssen Sie das Zimmer mit einem Mausklick auf die Ausgangstür verlassen; anschließend gelangen Sie automatisch zu den Desktop-Hilfsmitteln, wo die Karte bereits aktiviert ist.

Marlowes Büro

Mit Hilfe der Karte kommen Sie auch in Marlowes Büro, wo Sie nützliche Gegenstände und Hintergrundinformationen finden. Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass Personen im Büro auf Marlowe warten. Deshalb empfiehlt es sich, hin und wieder mal vorbeizuschauen.

Die **Schubladen des Aktenschanks** öffnen sich, wenn Sie darauf klicken. Sie enthalten Zeitungen und Zeitschriften voll mit Artikeln über die Ereignisse in Los Angeles, Hollywood und Bay City, die sich in den

Monaten und Wochen zugetragen haben, bevor Marlowe seinen neuen Fall aufgenommen hat.

Im Schreibtisch befindet sich **Marlowes Pistole**, ein Comic-Heft und eine Flasche Bourbon. Wenn Sie auf die Pistole klicken, wird Marlowe bewaffnet; zurück bleibt ein leerer Holster. Um Marlowe die Waffe wieder abzunehmen und in die Schublade zurückzulegen, klicken Sie auf den leeren Holster. Sie können Marlowe nach Belieben be- und entwaffnen. Denken Sie aber stets daran, dass Sie hierzu immer erst in Marlowes Büro kommen müssen.

Klicken Sie auf die **Bourbonflasche**, um Marlowe einen Drink zu spendieren. Wenn Marlowe trinkt, wird er tiefsinnig und denkt über den Fall nach. Er teilt Ihnen seine Vermutungen und Gedanken mit, welche Verbindungen es zwischen den verschiedenen Personen geben könnte und wonach er als nächstes suchen oder was er als nächstes tun würde.

Der niedrige Schrank enthält alles, was Sie von einem anderen Ort mitgenommen haben. Jeder mitgenommene Gegenstand ist in diesem Schrank abgelegt und kann näher untersucht oder, im Falle von Telefonnummern, weiter verwendet werden. Bestandsobjekte können nicht aus dem Schrank entfernt werden. Wenn die Polizei kommt, um das Büro zu durchsuchen, und dort belastendes Beweismaterial findet, können Sie verhaftet und wegen Behinderung der Justiz oder Mordes angeklagt werden.



Tips und Hinweise

- Klicken Sie auf die graue Umrandung, falls Sie vor einer Entscheidung im Tagebuch oder den Dossiers nachsehen oder Radio hören möchten. All diese Quellen enthalten wichtige Hinweise. Um in die aktive Szene zurückzukehren, klicken Sie auf den Betrachtungsbildschirm.
- Suchen Sie nach jeder Szene Marlowes Büro auf (über die Navigationskarte). Klicken Sie auf die Bourbonflasche in Marlowes Schreibtisch, um seine Überlegungen über die Personen und die aktuelle Situation zu erfahren.
- Lesen Sie die Zeitungen und Zeitschriften in Marlowes Büro und überall sonst, wo Sie welche finden. Die Verdächtigen in diesem Fall sind Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens. Finden Sie heraus, wie es um ihre Karriere und ihr Privatleben bestellt ist; und denken Sie daran, dass Sie zwischen den Zeilen lesen müssen.
- Wenn die Polizei Sie bei der Durchsuchung einer Räumlichkeit überrascht, werden Sie in die Stadt gebracht. Gewaltames Öffnen und Betreten ist zwar strafbar, aber ein paar Begegnungen mit der Polizei können Ihnen nichts anhaben. Stellen Sie ihre Geduld jedoch nicht auf die Probe!
- Prüfen Sie, ob die mitgenommenen Objekte in Marlowes Büro Ihnen neue Optionen bieten oder irgendein Gegenstand Sie auf eine neue Spur führt.
- Denken Sie daran, regelmäßig Marlowes Büro aufzusuchen. Jemand könnte dort schon auf Sie warten.
- Gehen Sie immer ans Telefon. Es könnte ein wichtiger Anruf sein.

- Denken Sie daran, dass Sie nur dann eine Waffe bei sich haben, wenn Sie sie vorher mitgenommen haben. Sie können die Pistole aus der Schublade herausnehmen oder in die Schublade zurücklegen. Manchmal werden Sie die Waffe mitnehmen wollen, damit Sie sicher sind. Manchmal ist es auch besser, sie zurückzulassen, damit sie gut aufgehoben ist.
- Wenn Sie bei laufender Szene die ESC-Taste drücken, wird sie bis zum Ende vorgespult und trotzdem ins Tagebuch aufgenommen. Diese Funktion ist nützlich beim nochmaligen Abspielen oder beim Betrachten der Szenen aus dem Tagebuch.

Private Eye Demo

Auf der CD befindet sich auch eine Demoversion von *Private Eye*. Die Demoversion wird genauso wie die Vollversion installiert und gestartet.

Unter Windows® geben Sie nach Wahl von "Ausführen..." den Buchstaben des CD-ROM-Laufwerks und anschließend : \PVT_DEMO\setup (z.B. : D:\PVT_DEMO\setup) ein. Daraufhin wird in der *Private Eye*-Programmgruppe das Symbol *Private Eye Demo* angelegt.

Auf Macintosh klicken Sie das Symbol "*Private Eye-Demo installieren*" an. Daraufhin wird im *Private Eye*-Ordner das Symbol *Private Eye Demo* angelegt.

World Wide Web

Wenn Sie einen Web-Browser besitzen, können Sie per Mausklick auf WWW-Seite von *Private Eye* eine Verbindung zur *Private Eye*-Seite im World Wide Web herstellen. Alternativ dazu können Sie auch die Datei MARLOWE.HTM im Ordner BPMC_WEB auf der CD-ROM öffnen.

<http://www.byronpreiss.com> oder <http://www.infogrames.com>.

Technischer Support

Wenn Sie Hilfe beim Abspielen von *Private Eye* benötigen, lesen Sie in dieser Anleitung nach, oder klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche **Hilfe**. Technische Hinweise finden Sie in der LIESMICH-Datei, die bei der Programminstallation auf Ihre Festplatte kopiert wird. Diese Datei ist auch auf der CD-ROM enthalten. Sollten Sie Ihr Problem trotzdem nicht lösen können, wenden Sie sich bitte an unsere Hotline:

Infogrames Entertainment GmbH
Kundendienst
Im Mediapark 5
D-50670 KÖLN

Tel: 0221/45 43 106 (Mo-Fr 15-18 Uhr) - Fax: 0221/45 43 110.

Credits

BYRON PREISS MULTIMEDIA COMPANY, INC.

President: Byron Preiss
Chief Financial Officer: James R. Dellomo
Technical Director: John Mayo-Smith
Creative Director: Bill Wentworth
Marketing Director: Jackie Snyder
Contracts & Licensing Director: David Lane
Producer/Brooklyn Multimedia Director: Jeremy Ross
Original Novel, *The Little Sister*: Raymond Chandler
Game Designer and Writer: Barbara Lanza
Associate Producer: Brian Flumen
Programming: Callisto Corporation
2D Animation Producer: Mike Taramykin
Lead 2D Artist: Michael Cayado
Supervising 3D Art Producer: Chris McGwinn
3D Production Designer and Animator: Marja Davis
Art Director: Laura Rodil
Music Producer: Arthur Payson
Sound Designer: Chris Burke

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

President: Peter Yunich
Vice President & Creative Director: Jeff Siegal
Creative Director: Elisa Zachary
Senior Producer: Mark Safire
Associate Producer: Nicki Badalamenti

INFOGRAMES MULTIMEDIA

President: Bruno Bonnell
With the participation of:
Hubert Chardot
Emmanuelle Périgault-Vigier

Chrystèle Briat
Mathieu Claude Chaboud
Sylvie Combet
Monique Crusot
Olivier Goulay
Vincent Laloy
Philippe Louvet
François Lourdin
Eric Mottet
Sylviane Pivot
Olivier Robin
Fabien Roset
Emmanuelle Tahmazian
Edouard Viollet