

Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle

92140 CLAMART

Tél: (1) 46 30 33 03



DIE KUNST DES LOGISCHEN DENKENS

EIN FALL

von JEROME LANGE

Ein Privatdetektiv gibt nie auf, immer wieder durchdenkt und überarbeitet er die Indizien und Ereignisse, bis er die logische Reihenfolge gefunden hat. Die endgültige Beweisführung muß zusammenhängend sein.

Zur Lösung stehen ihm folgende Möglichkeiten zur Verfügung :

I **Aktion**

II **Dialog**

III **Suche nach Indizien**

I

Aktion

Der Detektiv kann sich frei **bewegen** und seine **Aktionen** selber wählen. Diese Bewegungsfreiheit ermöglicht es ihm, seiner Umgebung zu folgen und den Fall auf seine Weise zu lösen.

Der Detektiv verfolgt alle Ereignisse mit Interesse. Manchmal muß er sich verstecken, um ungesehen **beobachten** zu können. Die Auskünfte, die er so erhält, sind oft sehr nützlich.

Selbstverständlich ist es leichter einen Fall zu lösen, wenn man zuvor gut gegessen hat und ausgeschlafen ist. Der Detektiv weiß, daß er durch **Essen** und **Schlafen** neue Energie schöpfen kann.

Der Detektiv arbeitet mit Köpfchen. Er ist jederzeit in der Lage, **sich** an eine Antwort zu **erinnern**, die er im **Speicher** aufbewahrt hat.

Er kann jederzeit eine **Inventur** der **Gegenstände** machen, die er bei sich trägt und sie irgendwo **hinlegen** oder sie in eine Schublade, einen Schrank, eine Tasche etc., **hineintun**. Wenn der Detektiv einen Gegenstand hinlegt, macht er sich einen **Knoten** ins **Taschentuch**, damit er ihn bei Bedarf zurückholen kann.

Wenn der Detektiv eine verdächtige Person trifft, hat er 3 Möglichkeiten:

- A er kann sie ignorieren
- B er kann ihr folgen
- C er kann sie ansprechen

A Die Gegenwart einer verdächtigen Person zu ignorieren ist immer etwas heikel. In einer derartigen Situation sollte man lieber nicht alles aufs Spiel setzen. Zurückhaltung ist für den Erfolg der Untersuchung unerlässlich.

B Einer verdächtigen Person zu folgen, ist eine gute Möglichkeit, ihren Zeitplan zu vervollständigen oder zu überprüfen. Man sollte sich jedoch nicht dabei entdecken lassen.

C Ansprechen bedeutet zunächst, jemanden zu verhören und dann eventuell zu argumentieren. Wenn eine verdächtige Person lügt oder nicht die ganze Wahrheit sagt, kann der Detektiv ihr eine widersprüchliche Antwort, die er im Speicher aufbewahrt hat, gegenüberstellen.

Der Detektiv hat ebenfalls die Möglichkeit, zu härteren Maßnahmen zu greifen: geben, bestechen und verprügeln. Man muß hierbei jedoch darauf achten, daß der richtige Gegenstand der richtigen Person gegeben wird, daß man mit einer entsprechend hohen Geldsumme besticht und daß man genug Energie hat jemanden zu verprügeln ohne zu unterliegen.

Der Detektiv muß besonders auf Indizien achten. Es stehen ihm mehrere Aktionen zur Verfügung, die es ihm ermöglichen, die Indizien genau zu untersuchen. Ein Gegenstand gibt manchmal mehr Auskünfte als ein Zeuge. Hinzu kommt, daß die Gegenstände gezeigt werden können.

Die Kunst des logischen Denkens ist ein Spiel. Der Privatdetektiv kennt die Spielregeln und er weiß, daß bei derartigen Kriminalfällen zahlreiche unerwartete Dinge geschehen. Deshalb muß er oft improvisieren, um nicht in die Fallen zu treten, die die Aufklärung unmöglich machen.

DIE VORGESCHICHTE

AUSZUG AUS DEM REISETAGEBUCH
VON JEROME LANGE

FREITAG
1. 1954
JANUAR

Paris-Flughafen Bourget
Als ich am Flughafen ankomme, steht das zweimotorige Flugzeug bereits auf der Startbahn. Eine aufregende dunkelhaarige Stewardess empfängt mich mit einem breiten, strahlenden Lächeln, das einer Zahnpostereklame alle Ehre gemacht hätte. Ich darf nicht vergessen sie zu fragen, welche Marke sie benutzt.

SAMSTAG
2. 1954
JANUAR

Madagaskar-Tananarivo.
Duhamel, mein bester Freund, mit dem ich auf der Grundschule war, ist hier Zuckerrohrplantagenbesitzer. Er hat für mich ein Zimmer im Hotel Colbert reservieren lassen. Wir sind mehr als gerührt, uns nach so langer Zeit wiederzusehen.

SONNTAG
24. 1954
JANUAR

Madagaskar
Heute habe ich einen Brief von Max bekommen. Er ist in Japan und möchte, daß ich ihn dort treffe. Duhamel hat angeboten, mir seine Yacht zu leihen. Ich nehme sein Angebot dankend an.

25. MONTAG
1954
JANUAR

Indischer Ozean.

Die Brisbane ist in See gestochen: Kap auf Karachi. Dort erwartet mich ein kleines Flugzeug, das mich nach Tokio bringen soll. Bob, der Kapitän, und Anton, sein Bootsmann, sind die einzigen, die mich auf der Jacht begleiten.

30. SAMSTAG
1954
JANUAR

Mitten auf dem Indischen Ozean...
es ist Nacht...

Im Wetterbericht wird ein Wirbelsturm angesagt. Wir steuern Maupiti an.

31. SONNTAG
1954
JANUAR

Maupiti.

Die Insel ist vom Wirbelsturm verschont geblieben. In der Nacht hat ein Fischerkutter, die Bamboo, neben der Brisbane angelegt. An Bord befinden sich Bruce, der Kapitän, Hoy, sein Bootsmann, und Chris, ein Matrose. Um neun Uhr morgens sucht mich eine Frau namens Maguy auf. Sie ist zutiefst verzweifelt: ein gewisse Marie ist in der Nacht entführt worden. Sie bittet mich, Marie wiederzufinden. Da ich nichts Besonderes vorhabe, erkläre ich mich damit einverstanden, den Fall zu lösen. Maguy gibt mir die Namen der Personen, die auf Maupiti leben. In dieser Liste füge ich die Namen Sue und Anita hinzu, die Hausangestellten von Maguy, und Just, der »Kamffür alles« auf Maupiti. Dies sind die Personen, die sich letzte Nacht auf der Insel befanden. Es ist zehn Uhr. Ich habe nur ein paar Stunden, um Marie wiederzufinden.

MAUPITI ISLAND

DAS SPIEL

I

Das Spiel und die Maus

Maupiti wird ausschließlich mit der Maus gespielt, die auf dem Bildschirm in Form eines Pfeils dargestellt ist.

Wenn Sie den Pfeil in Richtung der Bambusrohre am oberen Rand des Bildschirms bewegen, erhalten Sie die verschiedenen Menüs. Um eine **Aktion** oder eine **Bewegung** zu wählen, gehen Sie mit Hilfe der Maus auf das Feld Ihrer Wahl und drücken auf den rechten Knopf der Maus.

Nachdem Sie eine **Aktion** gewählt haben, wartet der Computer manchmal bis Sie eine Stelle auf dem Bildschirm gewählt haben. Der Pfeil wird dann zu einer Hand.

Drücken Sie an dieser Stelle den linken Knopf der Maus, oder wenn es die gleiche Stelle wie vorher ist, den rechten Knopf.

II

Schemanr. 1

Aktionen

A

Bewegungen :

Die Bewegungen können frei gewählt werden. Sie sind aber nicht immer gefahrenfrei. Vergessen Sie nicht, daß Sie nicht allein auf der Insel sind.

Wenn Sie von dem Besitzer in einem Zimmer oder in einer Kabine überrascht werden, befinden Sie sich automatisch im Dialogmenü... Versuchen Sie immer zu diskutieren, selbst wenn die Person Ihnen nicht antworten will.

Vorsicht : Ihre Bewegungen werden von der Uhr berechnet, und die Zeit vergeht sehr schnell...

B

Inventur :

Dies bedeutet die Liste der Gegenstände, die Sie bei sich tragen. Der **Gegenstand**, den Sie in der Hand halten, ist in weißer Schrift geschrieben. Um einen anderen Gegenstand zu nehmen, wählen Sie den Namen und drücken auf den Knopf der Maus, der Name erscheint dann in Weiß. Nehmen Sie keine unnötigen Gegenstände mit, Sie sind ja schließlich kein Altwarenhändler.

C Aktion

Sie haben die Wahl zwischen 16 verschiedenen Aktionen. Dies ist mehr als ausreichend für eine gründliche Untersuchung.

Bemerkung: Wenn Sie das **Taschentuch mit dem Knoten durchsuchen**, erscheinen die Gegenstände, die Sie an der Stelle, an der Sie sich gerade befinden, **hingelegt** haben. (s. *Punkt Nr. IV*).

D Self :

Auf diese Weise können Sie einen **Gegenstand**, den Sie bei sich tragen, **hinlegen**, **lesen** und **anschauen**... oder auch sich **verstecken**. (Sie müssen sich manchmal verstecken, um zu beobachten, was um Sie herum passiert. Verdächtige Personen benehmen sich oft anders, wenn sie sich unbeobachtet glauben)..

E Fichler :

Speichern Sie Ihre Spielpartie.

Bemerkung: Das Aufladen kann nur zu Beginn des Spiels vorgenommen werden. Dies haben wir mit Absicht gemacht, damit Sie nicht mit der Zeit spielen können. Denn im Leben haben Sie auch nicht die Möglichkeit, sich über die Zeit hinwegzusetzen. Wenn Sie es doch können, so schreiben Sie uns bitte : wir würden dann nämlich gerne aus Ihrem Leben ein Spiel, einen Roman oder einen Film machen !

1 Anwesende Personen :

Behalten Sie diese Personen immer im Auge. Erstens, weil es zu Ihrer Arbeit gehört und zweitens, weil sie gefährlich sein können.

2 Ihre Energie :

Achten Sie auf Ihren körperlichen Zustand (**schlafen** und **essen** Sie regelmäßig). Ganz wie im wirklichen Leben ! Wenn Sie mit der Maus auf dieses Feld drücken, erhalten Sie die Prozentzahl der Indizien, die Sie hätten bemerken sollen.

3 Uhrzeit :

Sie haben die **Uhrzeit** und das **Datum**. **AM** : von Mitternacht bis Mittag, und **PM** : von Mittag bis Mitternacht. Die Zeit ist sehr wichtig. Notieren Sie sich die Uhrzeiten der verschiedenen Ereignisse... Sie können Ihnen sehr nützlich sein.

4 Lankhor :

Oder ein **Taschentuch mit einem Knoten**, um Sie daran zu erinnern, daß Sie an der Stelle, an der Sie sich gerade befinden, Gegenstände hingelegt haben. (s. *Punkt C*).

B Die Antworten zu den Aktionen :

Lassen Sie sich nicht unnötig mit Antworten überhäufen. Gehen Sie immer direkt aufs Wesentliche zu.

III

DIALOG

Wenn Sie bei einer **Aktion** mit der Maus auf den Namen der Person drücken, können Sie sie **ansprechen** oder ihr **folgen**.

ANSPRECHEN

Schemanr. 2

A Wiederholen :

Wenn Sie etwas nicht richtig verstanden haben, kann der Zeuge es so oft **wiederholen**, wie Sie es wünschen..

B Verhören :

Wenn Sie mit der Maus auf **verhören** drücken, erscheinen die Fragen. Drücken Sie dann auf die Frage Ihrer Wahl. Stellen Sie den richtigen Personen die richtigen Fragen, und vergeuden Sie nicht Ihre Zeit : die Personen haben anderes im Leben zu tun. Reden Sie nicht unnützlich dummes Zeug, denken Sie nach, bevor Sie eine Frage stellen. Wenn jemand nicht antworten will oder im Vergleich zu einer anderen Person eine widersprüchliche Antwort gibt... **argumentieren** Sie !

C Argumentieren :

Speichern : Nehmen Sie Ihren « **Speicher** » in Anspruch, wenn Ihnen eine Antwort interessant erscheint, Sie können diese Antwort dann später anderen **gegenüberstellen**. Drücken Sie mit der Maus auf « **Speicher** » und dann auf die gewählte Nummer. Bereits besetzte Nummern sind mit einem farbigen Punkt versehen. Da Ihr « **Speicher** » nicht sehr groß ist, sollten Sie sich bestimmte Dinge lieber notieren...

Sich erinnern : ermöglicht Ihnen eine **gespeicherte** Antwort zu hören, indem Sie mit der Maus auf die gewünschte Nummer im **Speicher** drücken.

Gegenüberstellen : Wenn Ihnen zwei Antworten widersprüchlich erscheinen, können Sie mit der Maus auf « **gegenüberstellen** » und dann auf die Nummer der widersprüchlichen Antwort im **Speicher** drücken. Wenn die Person nicht versteht, wird Sie es Ihnen sagen. Irren ist menschlich, und selbst Sie können Fehler machen. Wenn die Person ihre Antwort wiederholt, bedeutet es, daß sie die Aussage bestätigt.

Bestechen, verprügeln und einen Gegenstand geben : Wenn Sie des Gefühl haben, daß eine Person lügt oder nicht die ganze Wahrheit sagt und Sie ihr keine Antwort gegenüberstellen können, dann müssen Sie zu härteren Maßnahmen greifen.... Seien Sie aber vorsichtig Sie sollten dies nicht zu oft tun... sonst könnten Sie böse Überraschungen erleben...

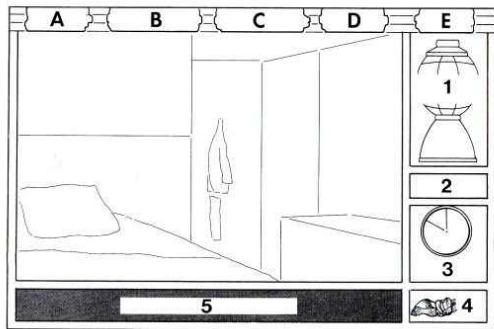
Einer Person einen Gegenstand zeigen : auf diese Weise können Sie Auskünfte über den Gegenstand erhalten. Nachdem Sie mit der Maus auf « **zeigen** » gedrückt haben, drücken Sie auf den Namen des Gegenstands. Die Person wird Ihnen antworten...

D **Stop** : Sie verlassen das Dialogmenü.

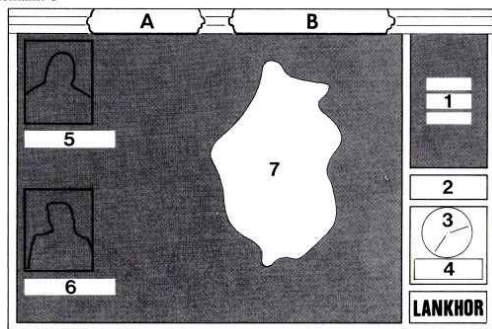
- A Folgen :**
Weiterverfolgen.
Wenn Sie überrascht werden, versuchen Sie trotzdem den Dialog aufzunehmen.
- B Aufgeben :**
Ermöglicht es Ihnen, der Person nicht mehr zu **folgen** und eine andere **Aktion** aufzunehmen.
- 1 Anwesende Personen :**
Wenn Sie jemandem **folgen**, vergessen Sie nicht, daß es andere verdächtige Personen um Sie herum gibt.
- 2 Ihre Energie :**
Nichts ist ermüdender als jemandem zu folgen.
- 3 Uhrzeit :**
Um die **Zeiten** der Person zu kennen, der Sie folgen.
- 4 Datum :**
Siehe *Schemanr. 1, Nr. 3*.
- 5 Die Person, die Sie verfolgen und der Ort, an der sich diese Person befindet.**
- 6 Der Ort, an dem Sie sich befinden.**
- 7 Die Insel :**
Übersicht über die Insel mit dem Ort, an dem Sie und die Person, der Sie **folgen**, sich befinden.

- A Weiter :**
Um die nächsten Gegenstände zu sehen.
- B Auf die Gegenstände bezügliche Aktionen :**
Sie können die Gegenstände **lesen**, **nehmen**, **anschauen**, **riechen** und **berühren**. Sie sollten auf alle Einzelheiten achten.
- 1 Anwesende Personen :**
Siehe *Schemanr. 1, Nr. 1*.
- 2 Uhrzeit :**
Siehe *Schemanr. 1, Nr. 3*.
- 3 Die Gegenstände :**
Die **Gegenstände** erscheinen.
- 4 Antworten auf die Aktionen der Gegenstände :**
Bemerkung : Um einen Gegenstand zu verwenden, müssen Sie ihn bei sich tragen (in der **Inventur**) und mit der Maus auf das Verb im **Aktionsmenü** drücken... außer, wenn Sie einen Gegenstand hineintun oder hinlegen wollen. (Siehe *Teil II, Punkte B und C*).

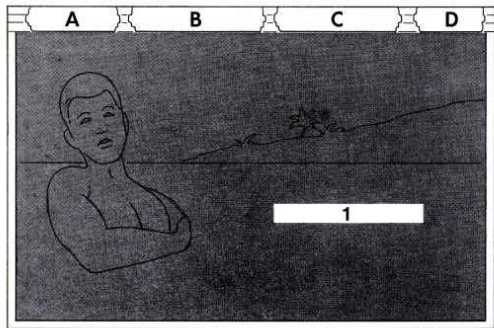
Schemanr. 1



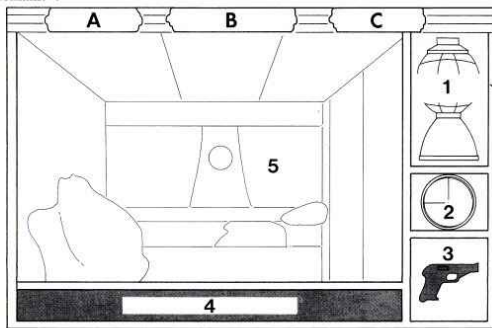
Schemanr. 3



Schemanr. 2



Schemanr. 4



MAUPITI ISLAND

DIE TECHNIK

Mehr als 120 Bilder mit allen Einzelheiten,



Trickfilmdekor,



eine Stunde Unterhaltung mit Ton und Musik,



450 gesprochene Sätze mit unterlegter Stimme,



ein Dialog reich an Möglichkeiten. Verhören, speichern, sich erinnern, gegenüberstellen, bestechen, verprügeln, geben, Gegenstände zeigen...



absolute Aktions- und Bewegungsfreiheit,



bedienerfreundliches Messen der Leistungsfähigkeit,



eine 400 Seiten lange Geschichte und... Sie können sich in Form halten, jemandem folgen, beobachten, sich verstecken...



Insgesamt 2,8 Mo auf zwei Disketten, um Manipulationen zu vermeiden und den Verkaufspreis zu senken.

**Und nun sind Sie an der Reihe !
S P I E L E N S I E !**

