BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

INSTRUCTIONS COPY

"BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE" who lives in the basement of 221B Baker Street (Sherlock Holmes' famous London address) is the greatest detective in all Mousedom. Basil is attempting to solve a case which has led to the kidnapping of his chubby friend, Dr. Dawson, by the evil Professor Ratigan, criminal mastermind of London's rodent underworld. The mysterious case leads Basil from London's seedy waterfront district through the backwaters of London's sewers and finally to the sinister clutches of the notorious Professor Ratigan.

HOW TO PLAY

As Basil, you are caught within the most sinister and fiendish criminal plan of Ratigan's career. You must rescue Dr. Dawson from Ratigan's lawless London prison.

To rescue Dr. Dawson you must collect clues from each of three scenarios – the shops and docks of London, London's sewers and Ratigan's den. Five clues must be collected which will lead you to the next scenario and finally into Ratigan's den. To find your clues examine objects such as jam jars, tin cans, small sacks, cider jars, chests and carpet bags. Pressing the **SPACE BAR** allows Basil to investigate an object. The object under scrutiny will appear in your magnifying glass in the bottom right-hand corner of the screen.

As you look through your magnifying glass you will notice that to its left a red "DROP" symbol begins to flash. Pressing **UP** or **DOWN** selects between "PICK UP" and "DROP" on this symbol. Press **FIRE** to choose between "PICK UP" and "DROP" whatever object is in each of your five pockets.

If all your pockets are full, selecting "PICK UP" will make a cursor appear, allowing you to select an object to discard, thus making room for a new one.

Professor Ratigan however, has cunningly covered his tracks by leaving 8 false clues in each scenario. Only when you have filled all 5 pockets can you deduce which clues are false and discard them. Do this by holding down the **?** on the keyboard, and your magnifying glass will tell you the answer.

When you have collected the fifth correct clue you will be given a message which asks you to go to an area where the exit to the next scenario can be found.

If by chance you should lose your way you can use each of your five clues to give you a hint as to which direction to go. This too is done by holding down **?** on the keyboard. The best direction to go will appear in place of the clue.

In addition to clues you will also find CHEESE, MOUSETRAPS and NOTHING AT ALL. Cheese will top up your energy; mousetraps can be kept in your pockets and later dropped in the path of Ratigan's Henchmen, who will be caught and made harmless. Press **T** to drop a mousetrap; NOTHING AT ALL speaks for itself!

CONTROLS

CBM64/128
Joystick in Port 1

LEFT	– walk/run left or select pocket
RIGHT	– walk/run right or select pocket
UP	– climb ladder or select PICK UP
DOWN	– descend ladder or select DROP
FIRE	– jump or choose PICK UP and DROP
SPACE BAR	– inspect a clue
T	– drop a mousetrap
?	– clues and hints
RUN/STOP	– pause on/off

Spectrum/Amstrad

K	– walk/run left or select pocket
L	– walk/run right or select pocket
Q	– climb ladder or select PICK UP
A	– descend ladder or select DROP
ENTER (or use joystick	– jump or choose PICK UP and DROP
SPACE BAR	– inspect a clue
T	– drop a mousetrap
?	– clues and hints
P	– pause on/off

Atari
Joystick in Port 1

LEFT	– walk/run left or select pocket
RIGHT	– walk/run right or select pocket
UP	– climb ladder or select PICK UP
DOWN	– descend ladder or select DROP
FIRE	– jump or choose PICK UP and DROP
SPACE BAR	– inspect a clue
T	– drop a mousetrap
?	– clues and hints
ESC	– pause on/off

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **| CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

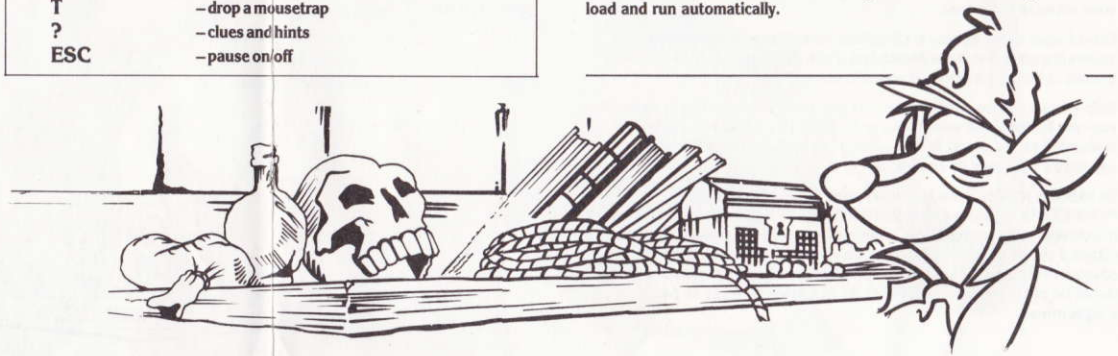
MSX

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOAD"CAS",R** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Atari

CASSETTE: Turn off computer. Insert cassette into cassette player – turn on computer while holding down **OPTION** and **START**, press **PLAY** in cassette player, then press any key on computer. The game will load and run automatically.

DISK: Turn off computer and disk drive. Insert disk into drive – turn on drive. Turn on the computer while holding down **OPTION**. The game will load and run automatically.



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

"BASILLE SUPER SOURIS DETECTIVE" vit dans le sous-sol de 221B Baker Street (la célèbre adresse de Sherlock Holmes à Londres) et est le meilleur détective de tout le royaume des souris. Basille est en train d'essayer de résoudre une affaire qui a abouti au kidnapping de son ami joufflu, le Dr. Dawson, par le diabolique Professeur Ratigan, cerveau de la pègre criminelle des rongeurs de Londres. Cette mystérieuse affaire mène Basille du quartier sordide des quais de Londres aux eaux stagnantes des égoûts londoniens pour terminer dans les griffes sinistres du célèbre Professeur Ratigan.

REGLES DU JEU

Vous êtes Basille et vous êtes pris dans le complot le plus diabolique de la carrière de Ratigan. Vous devez délivrer le Dr. Dawson de la prison Londonienne sans loi de Ratigan.

Pour délivrer le Dr. Dawson, vous devez obtenir des indices à partir de trois scénarios – les boutiques et les docks de Londres, les égoûts de Londres et le repaire de Ratigan. Pour trouver ces indices, vous devez examiner des objets tels que des pots de confiture, des boites de conserve, des petitis sacs, des pots de cidre, des coffres et des baluchons. En appuyant sur **SPACE BAR**, vous permettez à Basille d'examiner un objet. L'objet en question apparaitra dans votre loupe à l'extrémité inférieure droite de l'écran.

Tandis que vous regardez dans votre loupe, vous remarquez qu'à sa gauche un symbole "DROP" (lâchez) commence à clignoter. En appuyant sur **UP** (haut) aou **DOWN** (bas), vous choisissez entre "PICK UP" (ramassez) ou "DROP" (lâchez) sur ce symbole. Appuyez sur **FIRE** (tir) pour choisir entre PICK UP ou DROP tout objet se trouvant dans chacune de vos cinq poches.

Si toutes vos poches sont pleines, sélectionnez "PICK UP" et un curseur apparaitra qui vous permettra de sélectionner un objet à abandonner et de faire ainsi de la place pour un nouvel objet.

Cependant, le Professeur Ratigan est très rusé et il a brouillé les pistes en laissant huit faux indices dans chaque scénario. Vous ne pouvez découvrir quels sont les faux indices et les laisser tomber qu'une fois que vous cinq poches sont pleines. Faites ceci enfonçant le **?** du clavier, et votre loupe vous donnera la réponse.

Quand vous aurez obtenu le cinquième indice correct, un message apparaitra sur l'écran, vous demandant d'aller quelquepart où vous pouvez trouver la sortie qui mène au scénario suivant.

Si, par hasard, vous perdez votre chemin, vous pouvez utiliser chacun de vos cinq indices pour vous indiquer la direction à prendre. Ceci se fait également en enfonçant le **?** du clavier. La meilleure direction à prendre apparaitra à la place de l'indice.

En plus des indices, vous trouverez aussi CHEESE (fromage), MOUSETRAPS (pièges à souris) et NOTHING AT ALL (rien du tout). Avec le fromage, vous pourrez faire le plein d'énergie; vous pouvez garder les pièges à souris dans vos poches et les semer plus tard sur le chemin des acolytes de Ratigan qui seront mis hors d'état de nuire. Appuyez sur **T** pour lâcher un piège à souris; NOTHING AT ALL (rien du tout) se passe d'explications

CONTROLES

CBM 64/128

La Manette de Jeux dans le port 1

LEFT (gauche) – marchez/courez vers la gauche ou sélectionnez une poche
RIGHT (droite) – marchez/courez vers le droite ou sélectionnez
UP (haut) – grimpez à l'échelle ou sélectionnez PICK UP (ramassez)
DOWN (bas) – descendez de l'échelle ou sélectionnez DROP (lâchez)
FIRE (tir) – sautez ou choisissez PICK UP (ramassez) et DROP (lâchez)
SPACE BAR – inspectez indice
T – lâchez un piège à souris
? – indices et conseils
RUN/STOP – pause en/hors fonction

Spectrum/Amstrad

K – marchez/courez vers la gauche ou sélectionnez une poche
L – marchez/courez vers le droite ou sélectionnez une poche
Q – grimpez à l'échelle ou sélectionnez PICK UP (ramassez)
A – descendez de l'échelle ou sélectionnez DROP (lâchez)
ENTER – sautez ou choisissez PICK UP (ramassez) et DROP (lâchez)

(ou utiliser la manette de jeux)

SPACE BAR – inspectez indice
T – lâchez un piège à souris
? – indices et conseils
P – pause en/hors fonction

Atari

La Manette de Jeux dans le port 1

LEFT (gauche) – marchez/courez vers la gauche ou sélectionnez une poche
RIGHT (droite) – marchez/courez vers le droite ou sélectionnez une poche
UP (haut) – grimpez à l'échelle ou sélectionnez PICK UP (ramassez)
DOWN (bas) – descendez de l'échelle ou sélectionnez DROP (lâchez)
FIRE (tir) – sautez ou choisissez PICK UP (ramassez) et DROP (lâchez)
SPACE BAR – inspectez indice
T – lâchez un piège à souris
? – indices et conseils
ESC – pause en/hors fonction

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Tapez **LOAD"*",8,1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

AMSTRAD

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **|CPM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

MSX

Introduire la cassette dans le magnétophone. Tapez **BLOAD"CAS",R** et frappez **ENTER**. Enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

ATARI

CASSETTE: Coupez l'ordinateur. Introduisez la cassette dans le magnétophone. Allumez l'ordinateur en appuyant **OPTION** et **START**, appuyez sur **PLAY** au magnétophone, suivi par n'importe quelle touche à l'ordinateur. Le jeu se charger et se démarre automatiquement.

DISQUE: Coupez l'ordinateur et le lecteur de disque. Inserez le disque dans le lecteur de disque et l'allumez. Allumez l'ordinateur en appuyant **OPTION**. Le jeu se charge et démarre automatiquement.

