

L'AFFAIRE

(version française MSX2 Disk)

Raymond Pardon était un brave type. Trop brave. Et pour n'avoir pas su se battre, il vient de passer six ans de sa vie en taule pour un hold-up qu'il n'a pas commis. Il a perdu six ans de sa vie et Mylène, la seule femme qu'il ait jamais aimée.

Ce n'est plus un pigeon qui sort enfin de prison mais un mouton enragé. Qui l'a impliqué dans cette affaire ? Raymond Pardon nage en eaux troubles... et dangereuses. Pour remonter la filière, il joue le grand jeu. Sillonnant l'Europe, il se fait passer tour à tour pour un truand ou un journaliste. Il mène l'enquête obstinément malgré les mensonges... et les tueurs à gage.

Raymond Pardon n'est plus un cave et quelqu'un doit payer.

CONFIGURATION

Ce jeu fonctionne sur MSX II muni d'un lecteur externe. L'usage d'un joystick ou d'un trackball est facultatif.

ATTENTION : Préparez une disquette vierge formatée qui vous servira de disquette de sauvegarde de la partie en cours.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

Si vous êtes équipé d'un lecteur externe, mettez le sous tension. Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.

Mettez l'unité centrale sous tension.

Le lecteur de disquette démarre, le programme se charge.

COMMANDES

1/ Pour déplacer le curseur :

- Clavier : utiliser les touches de déplacement.
- Manettes : agir avec le joystick ou le trackball.

2/ Pour cliquer :

- Clavier : utiliser la barre d'espace.
- Manettes : presser le bouton action du joystick ou du trackball.

3/ Pour sauvegarder une partie en cours :

- Appuyez sur la touche F6.
- Insérez une disquette de sauvegarde (disquette vierge formattée) dans le lecteur de disquettes.
- Dans la zone réservée aux messages, vous verrez apparaître un point d'interrogation.
- Inscrivez un code de 6 caractères dont le premier doit forcément être une lettre.
- Si vous appuyez sur RETURN, la sauvegarde est immédiate.
- Si vous appuyez sur ESCAPE, l'opération est annulée.

4/ Pour charger une partie :

- Appuyez sur la touche F7.
- Insérez la disquette qui contient la partie à charger.
- A côté du point d'interrogation, inscrivez votre code.
- Appuyez sur la touche RETURN, la partie se charge.
- Pour annuler l'opération, appuyez sur ESCAPE.
- Lorsque vous avez fini le chargement, n'oubliez pas de remettre la disquette L'AFFAIRE dans le lecteur.

PRINCIPE DU JEU

Au cours du procès, trois personnes ont témoigné contre vous : un patron de bar vivant à Cannes, un bon citoyen hollandais et individu louche installé à Paris.

Pour vous disculper vous devez effectuer vos recherches dans sept villes d'Europe : Barcelone, Paris, Cannes, Rome, Amsterdam, Hambourg, et Londres.

Ces villes sont représentées sur une carte d'Europe affichée à l'écran. Pour vous rendre dans l'une d'elles, désignez-la avec le curseur puis cliquez pour valider votre choix.

Les trajets entre les villes sont effectués en train. Ils sont d'une durée et d'un coût proportionnels à la distance.

Dans chaque ville, divers lieux sont accessibles. Vous pouvez vous rendre dans ceux-ci en cliquant sur les affichettes qui les symbolisent au bas de l'écran.

Ces lieux peuvent vous apporter des indications utiles à la suite de votre enquête...

Au cours de l'enquête, vous pouvez être amené à découvrir ou acquérir divers objets. Pour prendre un objet, cliquez sur son image. L'objet sera alors mis dans un sac représenté en haut à droite de l'écran.

Si vous cliquez sur l'image représentant le sac, vous verrez s'afficher son contenu sur l'écran.

En cliquant sur un objet dans le sac, vous le ferez apparaître en bas à droite de l'écran : cela indique que vous avez l'objet en main.

Ensuite vous avez plusieurs possibilités :

- laisser de côté l'objet pris en main, en cliquant à nouveau dessus,
- continuer l'enquête, en cliquant sur la partie vierge de l'écran,
- remettre l'objet dans le sac, en cliquant sur une partie vide dans le sac.

Par ailleurs, l'exploration d'un lieu peut vous faire rencontrer des personnages. Ceux-ci sont représentés par des silhouettes. En cliquant sur celles-ci une première fois, vous ferez apparaître leur portrait détaillé. En cliquant dessus une seconde fois, vous les ferez parler.

Pour pouvoir interroger à loisir les différents protagonistes, vous avez la possibilité de prendre quatre identités différentes influant sur le cours de votre enquête.

Vous pouvez passer pour :

- un petit truand,
- un gros caïd,
- un journaliste,
- Raymond Pardon lui-même.

Pour choisir une identité, vous disposez d'une affichette en haut à droite de l'écran. En cliquant sur celle-ci vous ferez d'abord apparaître sur l'écran, le portrait du personnage que vous êtes à ce moment du jeu.

En cliquant sur ce portrait, vous ferez apparaître successivement toutes les identités disponibles. Lorsque vous aurez choisi votre nouveau rôle, cliquez hors du portrait pour valider votre choix.