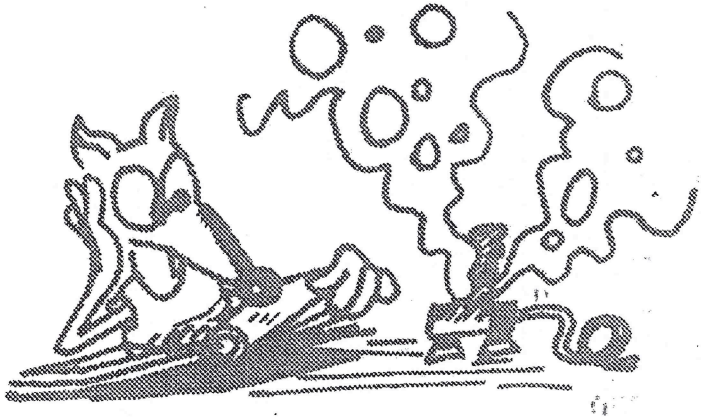
APPLICATIONS

INFOGRAMES

SOS FRANCOISE



Il y a longtemps déjà.... 5 ans ! INFOGRAMES édite son premier jeu d'aventure I.L. INTRUS. I.L vous convoque à un duel : sa férocité contre votre intelligence. Et depuis, chemin faisant, d'autres jeux naissent dans l'esprit diabolique de nos auteurs tels VAMPIRE, L'AFFAIRE, L'AFFAIRE VERA CRUZ. Vous êtes nombreux, très nombreux à vouloir aller au bout du DOSSIER BOERHAAVE, de L'AFFAIRE SANTA FE OU 1789. Mais quelquefois un petit ennui de parcours vous laisse là, pantois, les bras ballants. Vous planchez sur MANDRAGORE, vous discutez même avec des amis de la GESTE D'ARTILLAC ... mais plus rien ! Le trou ! Le néant ! Vous êtes coincés. Que faire ? Voilà un an, deux ans que je charge ARSENE LAPIN, et rien, panne sèche ? Comment coincer l'assassin de SYDNEY ? Détruire cette maudite PLANETE INVISIBLE dans OMEGA ? Où se trouve le labo de MISSION PAS POSSIBLE ? Que d'escaliers à descendre, de portes à ouvrir dans l'HERITAGE 1 ou 2. Même nos héros de bandes dessinées comme Isa et Mary dans LES PASSAGERS DU VENT 1 ou 2, ou bien IZNOGOUD s'en mêlent.
Un conseil de la part du TATOU (MARCHE A L'OMBRE).

Afin de compléter vos fiches, il faut que vous sachiez qu'à chaque parution de nouvelles aventures, il vous sera possible d'alimenter votre classeur. Le CLUB INFOGRAMES pourra ainsi vous proposer les différentes solutions manquantes.

A bientôt

SOS Françoise

1789
ARSENE LAPIN
DOSSIER BOERHAAVE
HERITAGE I
I.L. INTRUS
IZNOGOUD
L'AFFAIRE
L'AFFAIRE SANTA FE
L'AFFAIRE SYDNEY
L'AFFAIRE VERA CRUZ
L'HERITAGE II
LA GESTE D'ARTILLAC
LES PASSAGERS DU VENT 1
LES PASSAGERS DU VENT 2
MANDRAGORE
MARCHE A L'OMBRE
MISSION PAS POSIBLE
OMEGA PLANETE INVISIBLE
VAMPIRE

1789

1789

Pour vous déplacer : ***N = NORD*** ***O = OUEST*** ***S = SUD*** ***E = EST***

DEBUT A1

FIACRE ..... Regarder fiacre
..... Lire parchemin
..... Dormir ou attendre
PRISON ..... Lire graffiti ou regarder banquette
..... Prendre clefs
..... NE PAS OUVRIR PORTE
..... Regarder banquette et lire plan
..... Dormir ou attendre

PARIS OUEST A2

LOUIS XV ..... Regarder veste ou prendre veste
..... Prendre le louis
..... E
TUILERIE ..... E
LOUVRE ..... NE PAS PRENDRE L'EPEE (on vous prendrait pour un noble)
..... S
STE CHAPELLE/PALAIS DE JUSTICE
..... S
CARMES ..... N (NE RIEN TENTER D'AUTRE)
JUSTICE ..... E

PARIS EST (ALLER) A3

PARVIS DE NOTRE DAME
..... NE PAS DONNER LE LOUIS A LA MENDIANTE
A Paris la nuit, la Cour des miracles est Reine. Il est donc plus sage de passer la nuit dans l'auberge du Châtelet....
..... ECOUTER LA MENDIANTE
..... E
CATHEDRALE..... Prendre le chapelet
..... S (NE PAS ALLER AU NORD)

TOUR SUD ..... SONNER CLOCHE
..... DESCENDRE
CATHEDRALE ..... O
PARVIS ..... N
GREVE/HOTEL DE VILLE ..... ECOUTER LES NOBLES
..... O
CHATELET ..... Aller à l'auberge si 20 heures passées.
Dans l'auberge on se fait voler son calice
..... O
..... SUD JARDINS DU PALAIS ROYAL
..... N
JARDINS ..... NE PAS FAIRE E,E,N,O (PUITS)
..... N,N,E,E,N,E,S
..... Prendre pelle
..... N,O,S,O,O,S,S,S
SUD JARDINS ..... E NE PAS CREUSER (RIVIERE SOUTERRAINE)
CHATELET ..... E
GREVE/HOTEL DE VILLE .....
..... S
PARVIS ..... O

PARIS OUEST (ALLER) / A2

JUSTICE ..... N
LOUVRE ..... Prendre épée
..... NE PAS ALLER AU SUD
..... O
TUILERIES ..... NE PAS TUER GARDES
..... NE PAS ALLER NORD OU ALLER PORTAIL
..... O
LOUIS XV ..... S
BOURBON ..... Creuser
..... Prendre collier
..... N
LOUIS XV ..... E
TUILERIES ..... N ou ALLER PORTAIL

PALAIS DES TUILERIES / A4

COUR CENTRALE ..... Aller fiacre
..... NE PAS DONNER LE LOUIS AU COCHER
(Le fiacre part pour Varennes où on vous prend pour un émigrant...)
..... N (Thomson)
..... E ou O (C64/C128)
SALLE DE TRANSIT (C64/C128)
..... N
GRANDE GALERIE ..... N (deux fois sur C64/C128)
MUSIQUE ..... Regarder instruments
..... Prendre flûte
..... O (facultatif)
CHAMBRE ROY (TUILERIES)
..... NE PAS MONTER SUR LE BALDAQUIN
(Le trésor déposé par le mystérieux A.R n'a pu l'être à cette date qu'à Versailles ! Ce baldaquin est trop fragile...)
..... E
MUSIQUE ..... E
CHAMBRE REINE ..... Ouvrir coffre avec les clefs
..... NE PAS PRENDRE LA RIVIERE OU TUER LE NAJA
..... Jouer de la flûte ou de la musique
..... NE PAS PARTIR
..... Donner la flûte ou le chapelet au naja
(conséquences futures différentes)
..... Prendre la rivière
..... O,S,(S, E ou O (C64/C128),S
COUR CENTRALE ..... Il faut faire partir les gardes. Le vol de la rivière les fera bouger, donc ..... NE PAS ATTENDRE
..... Regarder le bonnet
..... Mettre ou cacher la rivière dans le bonnet
..... Attendre (les gardes partent à la recherche du voleur)
..... Aller au carrosse

MEUDON, COUR DES PRINCES A VERSAILLES

COUR DES PRINCES ..... Prince de July
(Nom fourni par les nobles de la place de Grève).

CHATEAU DE VERSAILLES, 1ère PARTIE / A5

ESCALIER DES PRINCES ..... ATTENTION AUX GARDES QUI FONT UNE RONDE
(Ne pas traîner)
..... NE PAS ALLER A L'EST (Retour de De July)
..... S
APPARTEMENTS DES PRINCES
..... NE PAS ALLER AU SUD (Dédale inextricable)
..... Attendre (le passage des gardes)
..... N
ESCALIER DES PRINCES ..... N (faire vite)
SALLE DES 100 SUISSES ..... Prendre uniforme (faire vite)
..... Mettre uniforme (faire vite)
..... La voie est libre
..... O
SALLE DES GARDES ..... Jouer aux dés
..... Ne pas donner le louis (dés pipés)
..... N
ANCIENS APPARTEMENTS DE MME DE MAINTENON
..... Regarder tapisseries
..... Prendre papier
..... Regarder papier
..... Mettre le papier sur le chandelier
..... Un message écrit à l'encre sympathique apparaît,
..... le lire rapidement car le papier s'embrase !
..... (..Ma chère..sur V.nus..Amitiés..L.uis XIV..)
..... S
SALLE DES GARDES ..... O

CHATEAU DE VERSAILLES, 2ème partie /A6

ESCALIER DE LA REINE (SOMMET)
..... NE PAS ALLER AU SUD
(Appartements de la Reine sans gardes suisses)
..... NE PAS ALLER A L'EST (Thomson) (Retour de De July)
..... O (facultatif)
..... REGARDER LA NICHE ou LES AMOURS
..... NE PAS REGARDER NICHE
..... Attendre (le garde s'en va)
..... Regarder niche ou amours
..... N

PREMIERE ANTICHAMBRE ..... Ouvrir tiroir
..... Prendre la corde (Thomson)
..... Pousser la commode
..... Prendre le papier
..... Regarder le papier
..... O
OEIL DE BOEUF ..... NE PAS PRENDRE LE BUSTE (juste le regarder)
..... N
CHAMBRE DU ROY (VERSAILLES)
..... NE PAS MONTER SUR LE BALDAQUIN SANS LA CORDE
(C64/C128 : il faut d'abord la trouver)
..... Escalader le baldaquin (message A.R dans le fiacre /A1)
..... Attacher la corde (sinon chute bruyante)
..... Descendre
..... N
SALON DE CONSEIL (C64/C128 EXCLUSIVEMENT)
..... NE PAS ALLER A L'EST (dédale inextricable)
..... O
GALERIE DES GLACES ..... NE PAS FAIRE N,N (dédale inextricable)
..... NE PAS FAIRE S,S,S,S (appartements de la Reine)
..... Regarder glace (3 fois : vos lacets défaits vous
..... empêcheraient de descendre les escaliers)
..... Nouer lacets
..... S
..... S
..... E,E,S
HAUT DES ESCALIERS DE LA REINE
..... Aller O

JARDINS DE VERSAILLES (1ère partie) / B1

BAS DES ESCALIERS DE LA REINE
..... Pour aller à l'est il faut monter les escaliers,(NE PAS FAIRE
SUR THOMSON)
(arrivée du roi)
..... O
PARTERRES DU MIDI ..... S
ORANGERIE ..... Regarder orangers
..... Regarder jardiniers
..... Monter dans l'oranger (Thomson facultatif)
..... Prendre la corde (C64/C128)

..... Prendre le papillon ou descendre (Thomson)
..... N
PARTERRES DU MIDI
C64/C128 : ..... Aller chercher le trésor dans la chambre du Roy
..... N
PARTERRES D'EAU ..... Ecouter jardiniers
..... S
PARTERRES DU MIDI ..... Ecouter jardiniers

B2 & B3

LE PLAN DES JARDINS DE VERSAILLES VARIE SELON LES VERSIONS

Cette partie ne comporte donc plus de directions pour plus de clarté.

TAPIS VERT ..... Regarder statue
..... Monter sur statue ou Vénus (message pour Mme de Maintenon)
..... Prendre bague
..... Descendre
BASSIN D'APOLLON ..... R.A.S
SUD DU PETIT CANAL / MENAGERIE
..... Prendre du foin
NICHE AUX AMOURS ..... Regarder la niche (identique à celle du château : la signature
..... était en fait une direction...)
..... S
DANS LES RONCES..... O
..... Prendre la bourse (l'oiseau (Thomson) est là pour la
..... décoration)
..... E,N
OUEST DU GRAND CANAL ..... Regarder la barque
..... NE PAS MONTER DANS LA BARQUE (elle coule)
BELVEDERE / ALLEE DES HA!!HA!!
Si vous avez encore la flûte, ... NE PAS EN JOUER (vous jouez trop mal)
PETIT TRIANON / GRAND TRIANON / CABINET (THOMSON)
..... R.A.S
TEMPLE DE L'AMOUR ..... Ecouter personnes (facultatif)
HAMEAU DE LA REINE/PORTE SAINT ANTOINE
..... Donner du foin au cheval
..... MONTER CHEVAL
..... TAGADA OU ALLER ?

Pas à Coblence (message prison), vous seriez arrêté tel un émigrant, et lynché à la frontière par des paysans. Il faut aller à Paris (message des jardiniers)

PARIS OUEST (RETOUR) / B4

Attention à l'heure (penser à l'auberge)
BOURBON ..... N
LOUIS XV ..... E
TUILERIES ..... NE PAS ALLER AU NORD (on recherche toujours les voleurs des diamants de la Reine)
..... E
LOUVRE ..... NE PAS ALLER AU SUD (l'épée)
..... N (barricades levées)

PARIS EST (RETOUR) / B5

SUD JARDINS ..... E
CHATELET ..... N (s'il est l'heure)
..... INVENTAIRE : vol du calice
..... E
GREVE / HOTEL DE VILLE ..... S
PARVIS ..... NE PAS ALLER A L'OUEST (L'épée...)
..... E
CATHEDRALE ..... NE PAS ALLER AU NORD
..... S
TOUR SUD ..... Sonner (ne plus le refaire)
..... Se rendre à l'endroit où vous aviez trouvé la pelle (message des jardiniers), pour cela : ..... Descendre,O,N,O,O,N,N,N,E,E,N,E,S
JARDINS DU PALAIS ROYAL .... Prendre sacoche
..... Regarder sacoche
..... Mettre habits
..... N,O,S,O,O,S,S,S,S

PARIS OUEST (RETOUR) / B4

LOUVRE ..... NE PAS ALLER SUD (épée)
..... O
TUILERIES ..... NE PAS ALLER AU NORD
..... S

QUAI DES TUILERIES ..... Regarder les bateaux
..... Aller diligence

FINAL / B6

Pour gagner il faut être vêtu d'habits de ville, posséder un Louis d'Or, une épée, un calice, un collier, une rivière de diamants, une concession en Louisiane, le trésor royal, une bague, une bourse.

ARSENE LAPIN

ARSENE LAPIN

Le chemin décrit ci-dessous est l'une des innombrables possibilités qui sont offertes au joueur. Le seul passage obligatoire se situe au début : il est obligé de tuer le crocodile, puis le chien, enfin il doit passer dans la cave pour annihiler les alarmes avant d'ouvrir la porte d'entrée avec le passe-partout. Il faut aussi noter qu'il y a un nombre maximal d'actions (400), le chemin ci-dessous représente environ 250 actions.

OBJETS A PRENDRE

LAMPE	PIED DE BICHE
LIME	MARTEAU
CORDE	COUTEAU

PLAN

EXTERIEUR

FOUILLER EXTERIEUR
LIRE PANNEAUX
GRIMPER ARBRE AVEC CORDE
SAUTER JARDIN

JARDIN

SAUTER PISCINE
TUER CROCODILE AVEC COUTEAU
PRENDRE COUTEAU
OUVRIR BENITIER
PRENDRE MASQUE
POSER CORDE
PRENDRE HUITRE
TUER CHIEN AVEC GAZ DE L'HUITRE
PRENDRE PERLE
POSER HUITRE
PRENDRE PALOURDE
PRENDRE RUBIS
POSER PALOURDE
POSER MASQUE
SORTIR PISCINE
ALLER NICHE

FOUILLER NICHE
PRENDRE COLLIER
ALLER STATUE
EXAMINER STATUE
TOURNER BOUTON
PRENDRE PASSE-PARTOUT
ALLER SOUPIRAIL
DETRUIRE SOUPIRAIL AVEC LIME
ENTRER CAVE
ECLAIRER CAVE AVEC LAMPE
BAISSER A
BAISSER G
OUVRIR PORTE
SORTIR CAVE

JARDIN

ALLER GRILLE
OUVRIR GRILLE
ALLER EXTERIEUR

EXTERIEUR

POSER COLLIER
POSER PERLE
POSER RUBIS
ALLER PORTE

JARDIN

OUVRIR PORTE AVEC PASSE PARTOUT
ENTRER MAISON

HALL N°1

ENTRER CUISINE

CUISINE

POSER LAMPE
POSER PIED DE BICHE
POSER COUTEAU

POSER MARTEAU
EXAMINER VAISELLE
PRENDRE VAISSELLE
SORTIR CUISINE

HALL N°1

SORTIR MAISON

JARDIN

ALLER EXTERIEUR

EXTERIEUR

POSER VAISSELLE
ALLER PORTE

JARDIN

ENTRER MAISON

HALL N°1

ENTRER CUISINE

CUISINE

OUVRIR TIROIR
PRENDRE OUVRE BOITE
OUVRIR BUFFET
PRENDRE PEZE
OUVRIR PEZE AVEC OUVRE-BOITE
PRENDRE LIASSE
POSE PEZE
POSE OUVRE-BOITE
OUVRIR PLACARD
PRENDRE ASSIETTE
EXAMINER REFRIGERATEUR
PRENDRE COUTEAU
COUPER MECHE AVEC COUTEAU
OUVRIR REFRIGERATEUR

PRENDRE PLATS
PRENDRE LAMPE
SORTIR CUISINE

HALL N°1

ENTRER BIBLIOTHEQUE

BIBLIOTHEQUE

OUVRIR TIROIR
PRENDRE FETICHE
CHERCHER LIVRE
PRENDRE CUISINE
LIRE ARSENE
POSER ARSENE
SORTIR BIBLIOTHEQUE

HALL N°1

SAUTER MARCHE
MONTER ESCALIER

HALL N°2

ENTRER SALON

SALON

EXAMINER MALLE
METTRE ASSIETTE SUR MALLE
METTRE FETICHE SUR ASSIETTE
ECLAIRER FETICHE AVEC LAMPE
SORTIR SALON

HALL N°2

DESCENDRE ESCALIER

HALL N°1

ENTRER CUISINE

CUISINE

PRENDRE MARTEAU
SORTIR CUISINE

HALL N°1

MONTER ESCALIER

HALL N°2

ENTRER SALON

SALON

CASSER PETITE PLAQUE AVEC MARTEAU
PRENDRE EMERAUDE
PRENDRE FETICHE
POSER LAMPE
EXAMINER CADRAN
REMONTER CADRAN
PRENDRE PIECES D'OR
POSER COUTEAU
EXAMINER BOUCLIER
PRENDRE BOUCLIER TROP CHARGE
SORTIR SALON

HALL N°2

DESCENDRE ESCALIER

HALL N°1

ENTRER CUISINE

CUISINE

ENTRER CUISINE
TOURNER BOUTON (LE N°2)
EXAMINER POULET
PRENDRE POULET
MANGER POULET

PRENDRE COEUR D'OR
OUVRIR ROBINET
PRENDRE CHIFFON
EXAMINER CHIFFON
POSER CHIFFON
EXAMINER RIDEAUX
PRENDRE RIDEAUX
SORTIR CUISINE

HALL N°1

SORTIR MAISON

JARDIN

ALLER EXTERIEUR

EXTERIEUR

POSER FETICHE
POSER PLAT
POSER RIDEAU
POSER PIECES D'OR
POSER COEUR D'OR
POSER EMERAUDE
POSER LIASSE DE BILLET
ALLER PORTE

JARDIN

ENTRER MAISON

HALL N°1

CUISINE

ENTRER CUISINE
FOUILLER CUISINE
PRENDRE PIED DE BICHE
SORTIR CUISINE

HALL N°1

ENTRER BIBLIOTHEQUE

BIBLIOTHEQUE

EXAMINER CHAINE
PRENDRE DIAMANT
PRENDRE ECHELLE
EXAMINER ECHELLE
PRENDRE BARREAU TROP CHARGE
POSER ECHELLE
PRENDRE BARREAU
CASSER PLACARD AVEC PIED DE BICHE
EXAMINER POTERIE
PRENDRE AZTEQUE
PRENDRE LIVRE (MANUSCRIT)
EXAMINER DISQUES
PRENDRE ROCI
ALLUMER ORDINATEUR
METTRE ROCI 33T
EXAMINER TABLEAU
PRENDRE TABLEAU
OUVRIR COFFRE
EXAMINER CONTAINER
EXAMINER BUREAU
SORTIR BIBLIOTHEQUE

HALL N°1

MONTER ESCALIER

HALL N°2

ENTRER SALON

SALON

PRENDRE BOUCLIER
OUVRIR MALLE
PRENDRE SERINGUE

INJECTER SERUM AVEC SERINGUE
POSER SERINGUE
PRENDRE MARTEAU
CASSER GRANDE PLAQUE AVEC MARTEAU
S'ASSOIR SUR CANAPE
PRENDRE VERRE
SORTIR SALON

HALL N°2

OUVRIR ARMOIRE
EXAMINER LINGE
EXAMINER BILLETS
POSER VERRE
DESCENDRE ESCALIER

HALL N°1

SORTIR MAISON

JARDIN

ALLER EXTERIEUR

EXTERIEUR

POSER TABLEAU
POSER BOUCLIER
POSER MANUSCRIT
POSER BARREAU
POSER AZTEQUE
POSER DIAMANT
ALLER PORTE

JARDIN

ENTRER MAISON

HALL N°1

MONTER ESCALIER

HALL N°2

ENTRER CHAMBRE

CHAMBRE

OUVRIR ARMOIRE
EXAMINER VETEMENT
PRENDRE VISON
PRENDRE CLEF
EXAMINER CHAUSSURE 51
PRENDRE PASTIS
BOIRE PASTIS
FOUILLER CHAMBRE
PRENDRE LETTRE
PRENDRE REVEIL (POUR ARRETER LA SONNERIE, APPUYER SUR S)
OUVRIR TIROIR
PRENDRE TELECOMMANDE
EXAMINER TROPHEE
DEVISSER BOIS
PRENDRE PLAN
EXAMINER MATELAS
SORTIR CHAMBRE

HALL N°2

ENTRER SALON

SALON

PRENDRE COUTEAU
SORTIR SALON

HALL N°2

ENTRER CHAMBRE

CHAMBRE

OUVRIR MATELAS AVEC COUTEAU
CHERCHER AIGUILLE

PRENDRE AIGUILLE
SORTIR CHAMBRE

HALL N°2

DESCENDRE ESCALIER

HALL N°1

SORTIR MAISON

JARDIN

ALLER GARAGE
OUVRIR GARAGE AVEC TELECOMMANDE
ENTRER GARAGE

GARAGE

PRENDRE PELLE
SORTIR GARAGE

JARDIN

CREUSER JARDIN EN «X» AVEC LA PELLE
PRENDRE TRESOR
ENTRER GARAGE

GARAGE

MONTER VOITURE
DEMARRER VOITURE AVEC CLEF
SORTIR GARAGE

JARDIN

ALLER EXTERIEUR

EXTERIEUR

FIN DU JEU

DOSSIER

BOERHAAVE

DOSSIER BOERHAAVE

Ière PARTIE

PRESENTATION DU «LIEU DU CRIME»
PLAN DE L'APPARTEMENT

TENIR COMPTE DE TOUT CE QUI EST DIT

M. CHARIC ..... ADJOINT DU COMMISSAIRE
BRICOLO ..... LA PERSONNE QUI ARRANGE LA TRINGLE
MME TATCHET ..... LA CONCIERGE QUI DIT DES MOTS SANS SUITE LOGIQUE (MAIS EN REALITE CELA VEUT DIRE QUELQUE CHOSE).

ET CE MOMENT-LA, ON PEUT SOIT PASSER A LA 2 EME PARTIE SOIT REVOIR LA 1 ERE PARTIE.

IIème PARTIE

ON DOIT CHOISIR LE TEMOIN QUE L'ON VEUT INTERROGER ET NE PAS HESITER A LUI POSER SOUVENT LES MEMES QUESTIONS. CAR LE TEMOIGNAGE CHANGE SI ON A VU TELLE OU TELLE PERSONNE AVANT OU APRES.

LA TOUCHE W PERMET DE VOIR LES QUESTIONS A POSER, IL FAUT APPUYER DESSUS AVANT QUE LE TEMOIN ARRETE SA REPONSE A LA QUESTION POSEE.

DANS LA MATINEE, VOUS VOUS ETES RENDU SUR LES LIEUX. CETTE VISITE VOUS A DONNE UNE PETITE IDEE DE L'IMBROGLIO.

LES TEMOINS ATTENDENT DANS LA PIECE VOISINE. IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A BOUCLER L'AFFAIRE ... ET, PAR VOIE DE CONSEQUENCE, LES COUPABLES.

☞ ATTENTION : L'ENQUETE SERA DIFFICILE, CAR LES TEMOINS NE SONT PAS COOPERATIFS TOUTE INCULPATION NON MOTIVEE VOUS ATTIRERA LES PIRES ENNUIS. CE QUI NE PROUVERA PAS QUE LES TEMOINS EN QUESTION SONT INNOCENTS, MAIS QUE VOTRE DOSSIER EST INCOMPLET.

A VOUS DE JOUER COMMISSAIRE

SI VOUS NE TROUVEZ PAS

COMMISSAIRE, VOUS ETES DECHARGE DE L'AFFAIRE. VOUS ETES MUTE A ST PIERRE ET MIQUELON. N'OUBLIEZ PAS DE PRENDRE UNE PETITE LAINE !!! SALUT.

ST PIERRE ET MIQUELON, ARCHIPEL VOISIN DE TERRE-NEUVE... 241 KM2 4600 HABITANTS. POUR RECOMMENCER APPUYER SUR UNE TOUCHE.

SI VOUS TROUVEZ

COMMISSAIRE PERMETTEZ MOI DE VOUS FELICITER POUR VOTRE TRAVAIL ! CETTE ENQUETE A ETE MENEE DE FACON MAGISTRALE ! NOUS NOUS REVERRONS BIENTOT.

NUMERO DES PERSONNAGES

1- MME TATCHET 0
2- MR TATCHET. 1
3- MR BARRET 3
4- MELLE BOERHAAVE 0
5- MR DUCHOUX 0
6- COLONEL BOUTFEU 0
7- MME DE BOIS MOREUIL 1
8- BRICOLO 0

NUMERO DES ACCUSATIONS

0 ..... INNOCENT
1 ..... OUTRAGE A MAGISTRAT
2 ..... COMPLICE DE VOL
3 ..... VOL QUALIFIE
4 ..... COMPLICE MEURTRE
5 ..... MEURTRIER

TABLEAU DES QUESTIONS

1 ..... A quelle heure ?
2 ..... Ensuite
3 ..... Vous souvenez-vous d'un détail ?
4 ..... Vous mentez ?
5 ..... Pourquoi
6 ..... Fin interrogatoire
7 ..... On recommence

LA CONCIERGE : MME TATCHET

2030

JE SUIS CONCIERGE DE MME BOERHAAVE DEPUIS 1974. J'AVAIS SA CONFIANCE. MADAME ETAIT UNE PERSONNE COMME IL FAUT. C'EST UN TRES GRAND MALHEUR.

2032

EN APPORTANT L'ARGENT DU LOYER, JE N'AI PAS TROUVE MME. J'AI PENSE QU'ELLE ETAIT AU GRENIER AVEC BRICOLO POUR LE GRAND ESCABEAU.

2034

LA TOURNEE TERMINEE, JE SUIS REVENUE AVEC LE RESTE DE L'ARGENT. J'AI TROUVE MME INANIMEE. SNIF ! SNIF ! SNIF ! BOOOUUV ! SNIF !

2036

ELLE ETAIT DANS LA SALLE DE BAIN. L'ARGENT QUE J'AVAIS POSE A MON PREMIER PASSAGE AVAIT DISPARU. SNIF ! SNIF !

2038

JE SUIS DESCENDUE PREVENIR MON MARI DANS LA LOGE. IL A IMMEDIATEMENT TELEPHONE AU COMMISSARIAT. JE SUIS SURE QUE BRICOLO EST L'ASSASSIN.

2040

J'AI COMMENCE MA TOURNEE PAR LA COMTESSE QUI A REFUSE DE REGLER EN ESPECES.

2042

PUIS, JE SUIS ALLEE CHEZ MR BARRET. IL AVAIT EGARE LA CLEF DE SON COFFRE. JE LUI AI DIT QUE JE REPASSERAI EN FIN DE TOURNEE.

2044

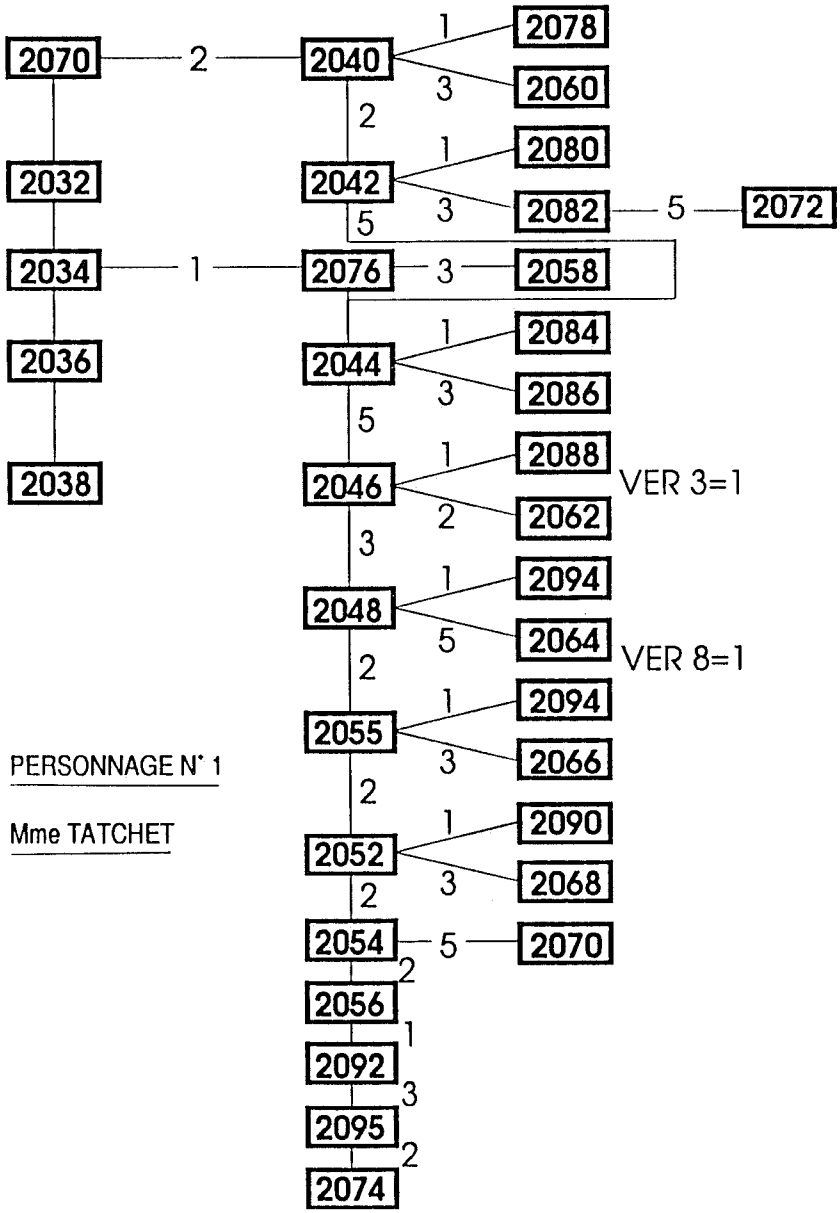
PARCE QUE MADAME N'AIMAIT PAS LES MAUVAIS PAYEURS. ENSUITE JE SUIS DESCENDUE CHEZ MR DUCHOUX QUI ETAIT ABSENT.

2046

JE NE SAIS PAS, MELLE DOROTHEE M'A FAIT ATTENDRE 5 MINUTES. ELLE M'A DIT QU'ELLE ETAIT DANS SON BAIN. ELLE M'A PAYEE PUIS JE SUIS REDESCENDUE.

2048

EN ARRIVANT AU 3EME MR DUCHOUX RENTRAIT CHEZ LUI. IL AVAIT UN TICKET DE TEINTURIER A LA MAIN QU'IL A FAIT DISPARAITRE DANS SA POCHE.



PERSONNAGE N° 1

Mme TATCHET

2050

PUIS JE SUIS ALLEE CHEZ LE COLONEL QUI M'A REGLEE.

2052

ENSUITE EN ALLANT CHEZ LA COMTESSE, J'AI REMARQUE QUE LA PORTE DE MADAME DE BOERHAAVE ETAIT OUVERTE.

2054

J'AI APPELE, PUIS JE SUIS DESCENDUE CHEZ LA COMTESSE EN LAISSANT LA PORTE ENTROUVERTE.

2056

LA COMTESSE N'A PAS VOULU REPRENDRE SON CHEQUE. JE SUIS REMONTEE CHEZ MR BARRET QUI M'A REGLE. IL AVAIT L'AIR BEAUCOUP PLUS DETENDU.

2058

ELLE ETAIT DANS LA SALLE DE BAIN, ETENDUE DE TOUT SON LONG.

2060

J'AI PREVENU LA PROPRIETAIRE QUI A REFUSE LE CHEQUE

2062

OUI, ELLE ETAIT HABILLEE SOUS SON PEIGNOIR DE BAIN.

2064

JE NE SAIS PAS, JE SUIS RENTREE CHEZ LUI. IL A PAYE SON LOYER, J'AI REMARQUE DU SANG SUR LE BORD DE L'EVIER.

2066

IL AVAIT L'AIR IVRE ! JE CROIS QU'IL BOIT EN CACHETTE.

2068

JE SUIS ENTREE ET J'AI POSE L'ARGENT SUR LE GUERIDON.

2070

POUR LE CAS OU ELLE SERAIT MONTEE AU GRENIER SANS LA CLEF DE SON APPARTEMENT.

2072

JE ME DEMANDE S'IL NE JOUE PAS EN BOURSE, ON DIT QU'IL PERD SOUVENT !

2074

VOUS AI-JE DIT QUE MA MONTRE AVANCE DE 5 MN PAR JOUR ! JE L'AI MISE A L'HEURE AVANT L'INTERROGATOIRE. AVANT JE NE ME SOUVIENS PAS !

2078

VERS 17H40

2080

A PEU PRES 17H45

2082

IL AVAIT L'AIR GENE ET PREOCCUPE

2084

JE PENSE QU'IL ETAIT 17H50

2086

LE COLONNEL ETAIT AUSSI ABSENT

2088

18H JE PENSE

2090

18H10 MONSIEUR LE COMMISSAIRE

2092

IL ETAIT 18H15 ENVIRON

2094

IL DEVAIT ETRE 18H05

2095

OUI, C'EST CURIEUX, J'AI REMARQUE QUE L'UN DES BILLETS DONNES POUR MR BARRET ETAIT DECHIRE DE LA MEME FACON QUE L'UN DES BILLETS DE DUCHOUX.

MONSIEUR TATCHET

2515

RONALD TATCHET, SOUS BRIGADIER CHEF MONSIEUR LE COMMISSAIRE. JE DOIS VOUS DIRE QUE J'AI TOUT VU NONOBSTANT, CE QUE JE N'AI PAS VU, OF COURSE !

2517

POUR MOI, IL NE FAIT AUCUN DOUTE QUE LE MEURTRE EST LE MOBILE DU CRIME. D'AILLEURS, LA VICTIME AYANT ETE TUEE, IL EST PAS TORT QUE J'AI RAISON ! DAMNED!

2519

ON PEUT DEDUIRE DE CE QUI PRECEDE QUE MME BOERHAAVE A ETE ASSASSINEE PAR LE MEURTRIER QUI EST COUPABLE SANS LE MOINDRE DOUTE ! ALL RIGHT !

2521

CETTE AFFAIRE EST D'UNE SIMPLICITE ENFANTINE. IL NE NOUS RESTE PLUS QU'A ARRETER L'ASSASSIN. VOILA UNE ENQUETE RONDEMENT MENEE. DO YOU UNDERSTAND?

2523

JE SUIS RENTRE A 17H40. J'AI REMPLACE MAGGY DANS LA LOGE.

2525

A 17H45, J'AI ECOUTE MON EMISSION FAVORITE : LES 100 FACONS D'ACCOMODER LE POULET.

2535

EXACTLY ! SIMPLE LAPSUS ! J'ETAIS AU BAR AVEC BOUTFEU. PAS UN MOT A MAGGY SINON C'EST LE BILLOT.

2539

YES, CA ME REVIENT, J'AI VU MELLE DOROTHEE DESCENDRE DU BUS DE 17H58. PUIS ELLE S'EST DIRIGEE VERS LA LIBRAIRIE.

2527

VERS 18HOO, J'AI VU BRICOLO SORTIR DE L'IMMEUBLE SANS SA CAISSE A OUTILS.

2529

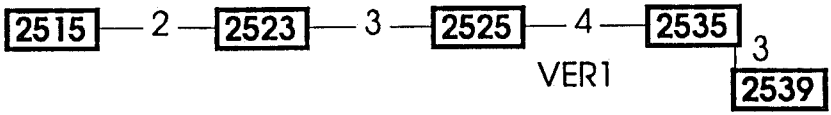
VERS 18H20, MA FEMME EST ARRIVEE A LA LOGE ET M'A MIS AU COURANT.

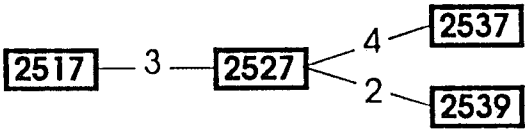
2537
EFFECTIVEMENT, J'AI DU CONFONDRE.

2531
J'AI IMMEDIATEMENT APPELE LE COMMISSARIAT ET JE ME SUIS RENDU SUR LES LIEUX, AFIN QU'ON NE TOUCHE A RIEN.

2533
J'AI JUSTE FINI UN RESTE DE RAGOUT DE MOUTON A LA MAISON.

PERSONNAGE N° 2 - Mr TATCHET





MONSIEUR BARRET

2820

BARRET VICTOR, NE LE 31 FEVRIER 1938 A ST JULIEN MOLIN MOLLET. MARIE, SANS ENFANT. FONDE DE POUVOIR AU CREDIT VITICOLE URBAIN.

2822

VERS 17H45 MME TATCHET EST VENUE ENCAISSER LE LOYER. J'AVAIS EGARE LA CLEF DE MON COFFRE. JE LUI AI DIT DE REPASSER PLUS TARD.

2832

PEU APRES, J'AI ENTENDU LE TELEPHONE DE MME BOERHAAVE SONNER AVEC INSISTANCE.

2834

IL ETAIT 17H45, JE SUIS FORMEL, CAR A CET INSTANT MA PENDULE SONNAIT 16H00, ET COMME ELLE AVANCE DE 4 MINUTES EXACTEMENT...

2824

AVEC TOUTES CES AGRESSIONS, JE SURVEILLE LES ALLEES ET VENUES DANS L'IMMEUBLE. J'AI UN JUDAS QUI EST BIEN PRATIQUE.

2826

PLUS TARD, J'AI APERCU MELLE DOROTHEE QUI ARRIVAIT.

2828

5 MN, PLUS TARD, J'AI VU DUCHOUX QUI MONTAIT QUATRE A QUATRE !

2830

ENTRE 18H45 ET L'ARRIVEE DE LA POLICE, JE NE SUIS PAS SORTI DE CHEZ MOI.

2836

ELLE EST ENTREE CHEZ SA TANTE, PUIS ELLE EST RESSORTIE QUELQUES INSTANTS PLUS TARD.

2840

ELLE A PRIS L'ESCALIER POUR MONTER CHEZ ELLE. ELLE AVAIT UN PETIT PAQUET SOUS LE BRAS.

2838

OUI, JE ME SUIS RENDU CHEZ MME BOERHAAVE POUR VOIR SI TOUT ETAIT NORMAL.

2842

EH BIEN SUR, J'AVOUE AVOIR PRIS L'ARGENT, MAIS CE N'ETAIT QU'UN EMPRUNT. JE L'AURAIS RENDU. JE N'AI RIEN A VOIR AVEC LE MEURTRE.

2820

PERSONNAGE N° 3 - Mr BARRET

2822 — 3 — **2832** — 1 — **2834**

2824

2826 — 2

2828

2836 — 3 — **2840**

VER 4=1

2830 — 4 — **2838** — 4 — **2842**

VER 6 VER 7

VER 9

LA NIECE : MELLE BOERHAAVE DOROTHEE

2621

DOROTHEE BOERHAAVE, 21 ANS, ARTISTE. ACTUELLEMENT JE TOURNE UN FILM OU J'AI LE NEUVIEME ROLE. LE PREMIER EST TENU PAR UNE LESSIVE.

2622

JE SUIS VRAIMENT DESOLEE DE CE QUI EST ARRIVE A TANTINE. BIEN QU'ETANT SON UNIQUE HERITIERE !!! JE NE SAIS VRAIMENT RIEN DE CE DRAME.

2623

EN FAIT EN RENTRANT, J'AI POUSSE LA PORTE DE TANTINE QUI ETAIT ENTREBAILLEE. J'AI APPELE MAIS PERSONNE NE M'A REPONDU, JE SUIS SORTIE.

2624

JE ME SOUVIENS AVOIR DONNE UN TOUR DE CLEF A LA PORTE DE LA SALLE DE BAIN, A CAUSE DU CHAT QUI SE FAIT LES GRIFFES SUR LES SERVIETTES.

2639

OUI, J'AI ETE SURPRISE DE VOIR L'ARGENT DES LOYERS TRAINER SUR LE GUERIDON.

2627

JE SUIS SORTIE EN DEBUT D'APRES-MIDI POUR FAIRE DES COURSES. PUIS J'AI FLANE SUR LES QUAIS.

2625

VERS 15H, MONSIEUR LE COMMISSAIRE.

2630

JE SUIS RENTREE VERS 18H... APRES M'ETRE ARRETEE A LA LIBRAIRIE POUR ACHETER UN ROMAN DE GUY LUX.

2633

J'AI PRIS UN BAIN... PUIS MME TATCHET A SONNE. J'AI ENFILE UN PEIGNOIR ET J'AI OUVERT. JE LUI AI REGLE LE LOYER PUIS ELLE EST SORTIE.

2635

J'ETAIS PRESSEE DE RESSORTIR. J'AVAIS PEUR QU'ELLE ME REGARDE. JE NE VOULAIS PAS REPONDRE D'OU L'EXCUSE DU BAIN POUR M'EN DEBARRASSER.

2637

HA, SI LE COLONEL BOUTFEU ETAIT DERRIERE MOI. JE SUPPOSE QU'IL SORTAIT DU BAR.

PERSONNAGE N° 4 - LA NIECE, Melle BOERHAAVE

2621

2622 — 2 — **2623** — 3 — **2624** — 3 — **2639**

VER 4 VER 9=1

2627 — 1 — **2625**

2630 — 3 — **2637**

2633 — 4 — **2635**

VER 3

MONSIEUR DUCHOUX

2720

MICHEL DUCHOUX, 31 ANS, CELIBATAIRE. JE SUIS INGENIEUR, JE TRAVAILLE CHEZ INFOGRAMES. JE LOGE AU 3 EME A GAUCHE.

2722

J'AI REGARDE UN DOCUMENTAIRE A LA TELEVISION, SUR LES FAMEUX, POIS SAUTEURS DU MEXIQUE, C'ETAIT SUR INFO 7 LA CHAINE QUE SE DECHAINE.

2724

VERS 18H00, JE SUIS PASSE AU TABAC OU J'AI ACHETE DES CIGARETTES.

2726

EN RENTRANT, J'AI TROUVE SUR MON PALIER MME TATCHET QUI M'ATTENDAIT POUR LE LOYER. JE L'AI PAYEE PUIS ELLE EST PARTIE.

2728

JE N'AI PAS BOUGE DE CHEZ MOI JUSQU'A L'ARRIVEE DE LA POLICE.

2730

A PARTIR DE 17H30.

2732

EH BIEN OUI, JE ME SUIS COUPE EN OUVRANT UNE BOITE DE CONSERVE.

2734

J'AI TACHE MON PANTALON ET MA VESTE. J'AI PORTE LE TOUT CHEZ LE TEINTURIER AVANT LA FERMETURE.

2736

NON, JE NE VOIS PAS.

2738

J'AI BEAU CHERCHER.

2740

AH OUI ! J'AI APERCU BOUTFEU ET TATCHET QUI RENTRAIENT.

2742

IL ETAIT 18 H 00 ENVIRON.

2744

EN ARRIVANT SUR LE PALIER, J'AI VU LA COMTESSE QUI ENTRAIT CHEZ MME BOERHAAVE.

2748

J'ATTENDAIS MELLE BOERHAAVE, ELLE ADORE LES ANANAS AU SIROP.

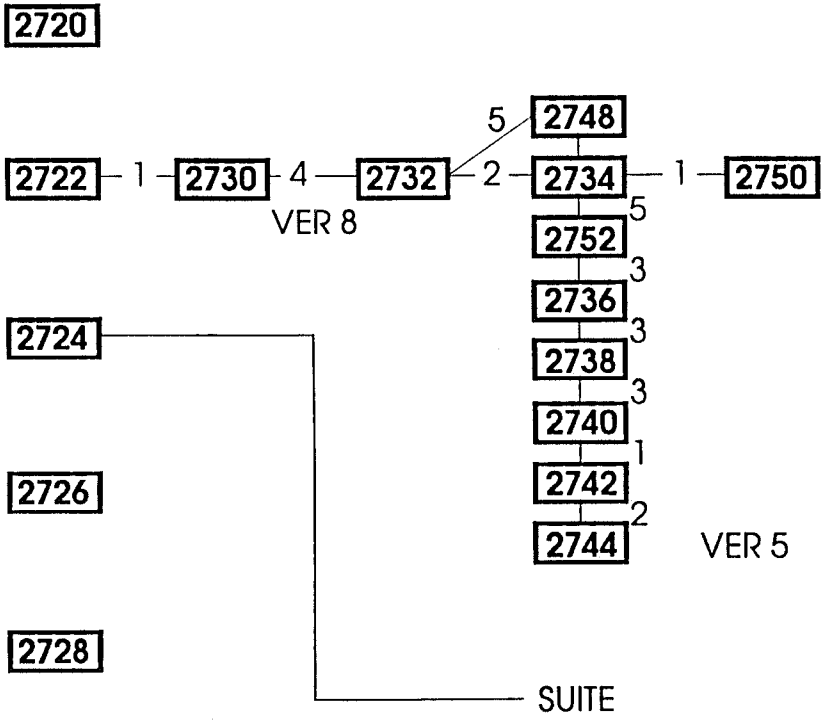
2750

A 17H4O ENVIRON.

2752

PARCE QUE J'EN AVAIS BESOIN LE LENDEMAIN.

PERSONNAGE N° 5 - Mr DUCHOUX



COLONEL BOUTFEU

2420

COLONEL BOUTFEU, MON PETIT GARS. ENFIN, ON SE DECIDE A ME DEMANDER MON AVIS. SI ON M'AVAIT ECOUTE EN 40, ON N'AURAIT PAS PRIS LA PATEE.

2422

SILENCE DANS LES RANGS. SI ON AVAIT ETABLI DES TOURS DE GARDE DANS L'IMMEUBLE, L'ENNEMI NE NOUS AURAIT PAS SURPRIS.

2424

RESULTAT ! LA CANTINIERE S'EST FAIT REPASSER. TRES MAUVAISE ORGANISATION ! IL FAUT TOUT REPRENDRE A ZERO.

2428

POUR CONCLURE, A MON AVIS, CETTE VIEILLE CARNE DE BOERHAAVE N'A PAS VOLE CE QUI LUI EST ARRIVE.

2426

UN PEU MON NEVEU ! J'AI VU LA CONCIERGE QUI CAVALAIT DANS TOUS LES ETAGES A LA RECOLTE DES LOYERS ! PAS PRUDENT CA !

2432

EN ALLANT FAIRE UN PETIT TOUR, J'AI APERCU DUCHOUX QUI DEVALAIT L'ESCALIER QUATRE A QUATRE, AVEC UN PAQUET INFORME SOUS LE BRAS.

2434

17H41 PETANTES !

2438

JE SUIS RENTRE VERS 18H

2444

AH OUI DE 17 H 45 A 18 H 00. J'ETAIS AU BAR AVEC TATCHET N'EN PARLEZ PAS A MAGGY, ELLE EN FERAIT UN DRAME.

2442

EN EFFET, COMME JE MONTAIS L'ESCALIER, J'AI VU BARRET QUI SORTAIT DE CHEZ MME BOERHAAVE. JE LES CROYAIS EN GUERRE TOUS LES DEUX.

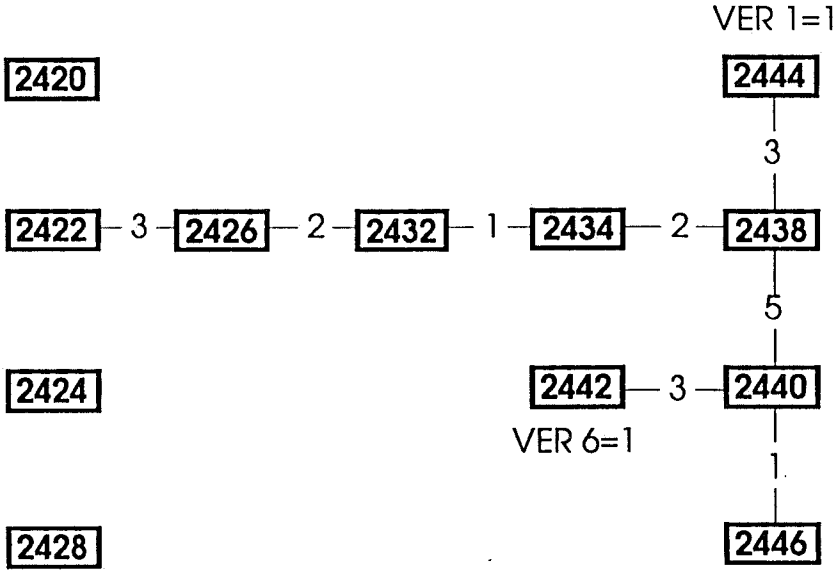
2440

PARCE QUE J'ETAIS FATIGUE ! J'AI APERCU LA CHARMANTE MELLE DOROTHEE QUI ENTRAIT, ELLE AUSSI. MMM ! QUE N'AI-JE 20 ANS DE MOINS.

2446

JE SUPPOSE QUE VOUS SAVEZ QU'ELLE HERITE DE TOUT ! IL Y A LE PAQUET.

PERSONNAGE N° 6 - Colonel BOUTFEU



LA COMTESSE : MADAME DE BOIS MOREUIL

2220

VICOMTESSE HELENE DE BOIS MOREUIL, COMMISSAIRE DITES A CE CHIMPANZE DE NE PLUS M'ADRESSER LA PAROLE.

2221

PUISQU'IL FAUT EN PASSER PAR LA, SACHEZ COMMISSAIRE QUE JE N'AI RIEN VU, RIEN ENTENDU.

2222

JE DOIS POURTANT AJOUTER QUE JE NE SUIS NULLEMENT ETONNEE DE CE QUI EST ARRIVE. CETTE BOERHAAVE AVAIT DANS SES RELATIONS UN CERTAIN TONY.

2224

DE TOUTE FACON A 17 H 10, J'AI PRIS MON EMISSION FAVORITE : LA VIE DE CHATEAU. JUSQU'A CE QUE VOS SBIRES PENETRENT DANS L'IMMEUBLE.

2232

MAIS SI CA VOUS INTERESSE, JE PUIS VOUS DIRE QUE CETTE PETITE INTRIGANTE SAVAIT SUREMENT QUE SA TANTE ALLAIT LA DESHERITER.

2242

L'INGENIEUR NE LUI PLAISAIT PAS.

2234

NON, COMMISSAIRE LES BOIS MOREUIL, NE SE SOUVIENNENT JAMAIS DES DETAILS.

2236

ALORS LA, MON PETIT BONHOMME VOUS ALLEZ UN PEU LOIN.

2240

ET BIEN OUI, JE SUIS MONTEE CHEZ MME BOERHAAVE POUR L'ENGUEULER, AU SUJET DU CHEQUE. MAIS JE NE L'AI PAS VU.

2238

JE PEUX VOUS DIRE QUE TONY EST UN BOOKMAKER.

2226

OUI, LA CONCIERGE VOULAIT QUE JE REGLE MON LOYER EN ESPECE, MAIS J'AI REFUSE.

2228

A 17 H 40

2230

PARCE QUE !

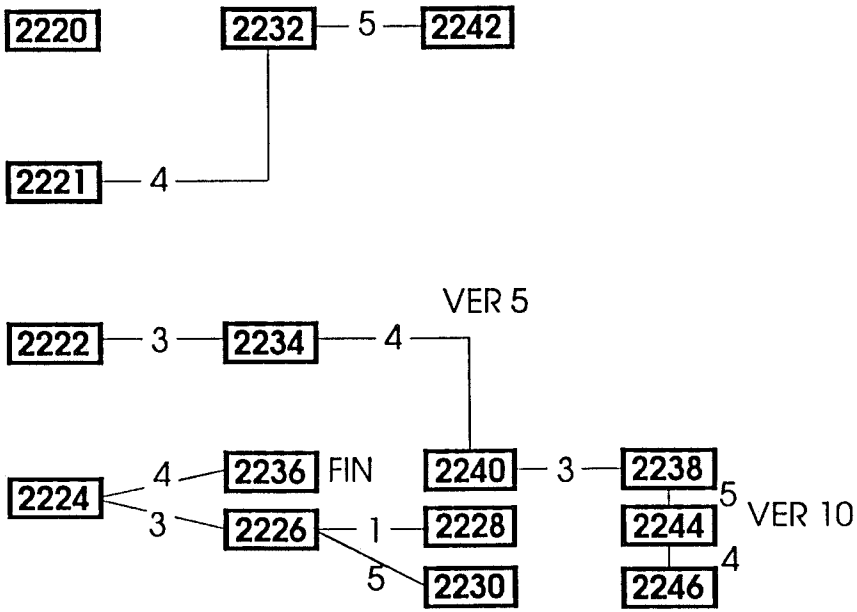
2244

J'ESPERE QUE SON CHAT NE VA PAS CONTINUER A SALOPER MON PAILLASSON, IL A MEME FAIT SUR LES BOTTINES DE VOTRE MAJORDOME.

2246

PAS DU TOUT, IL S'AGIT DE CELUI QUI EST DANS L'ENTREE ET QUI A UNE TETE SI SYMPATIQUE.

PERSONNAGE N° 7 - La COMTESSE



LISTE DES BLOQUAGES

N° DES BLOCAGES	BLOQUES	DEBLOQUES PAR
1	TATCHETS (2525)	COLONEL (2444)
3	NIECE (2623)	CONCIERGE (2062)
4	NIECE (2635)	BARRET (2836)
5	COMTESSE (2234)	DUCHOUX (2744)
6	BARRET (2838)	COLONEL (2442)
7	BARRET (2842)	CONCIERGE (2095)
8	DUCHOUX (2732)	CONCIERGE (2064)
9	BARRET (2842)	NIECE (2639)
10	COLARO	COMTESSE (2246)

REPONSES A LA LISTE DES BLOCAGES

2525

A 17 H 45, J'AI ECOUTE MON EMISSION FAVORITE : LES 100 FACONS D'ACCOMODER LE POULET.

2623

EN FAIT, EN RENTRANT, J'AI POUSSE LA PORTE DE TANTINE QUI ETAIT ENTREBAILLEE. J'AI APPELE MAIS PERSONNE NE M'A REPONDU. JE SUIS SORTIE.

2635

J'ETAIS PRESSEE DE RESSORTIR, J'AVAIS PEUR QU'ELLE ME REGARDE. NE PAS REPONDRE : D'OU L'EXCUSE DU BAIN POUR M'EN DEBARRASSER.

2234

NON, COMMISSAIRE ! LES BOIS MOREUIL NE SE SOUVIENNENT JAMAIS DES DETAILS.

2838

OUI, JE ME SUIS RENDU CHEZ MME BOERHAAVE POUR VOIR SI TOUT ETAIT NORMAL.

2842

EH BIEN OUI, J'AVOUE AVOIR PRIS L'ARGENT MAIS CE N'ETAIT QU'UN EMPRUNT. JE L'AURAI RENDU. JE N'AI RIEN A VOIR AVEC LE MEURTRE.

2732

EH BIEN OUI, JE ME SUIS COUPE EN OUVRANT UNE BOITE DE CONSERVE.

2444

AH OUI, DE 17 H 45 A 18 H 00, J'ETAIS AU BAR AVEC TATCHET, N'EN PARLEZ PAS A MAGGY, ELLE EN FERAIT UN DRAME.

2062

OUI, ELLE ETAIT HABILLEE SOUS SON PEIGNOIR DE BAIN.

2836

ELLE EST RENTREE CHEZ SA TANTE PUIS ELLE EST RESSORTIE QUELQUES INSTANTS PLUS TARD.

2744

EN ARRIVANT SUR LE PALIER DU SECOND, J'AI VU LA COMTESSE QUI ENTRAIT CHEZ MME BOERHAAVE.

2442

EN EFFET, COMME JE MONTAIS L'ESCALIER, J'AI VU BARRET QUI SORTAIT DE CHEZ MME BOERHAAVE. JE LES CROYAIS EN GUERRE TOUS LES DEUX.

2095

OUI, C'EST CURIEUX, J'AI REMARQUE QUE L'UN DES BILLETS DONNES PAR MR BARRET ETAIT DECHIRE DE LA MEME FACON QUE L'UN DES BILLETS DE DUCHOUX.

2064

JE NE SAIS PAS, JE SUIS RENTRE CHEZ LUI. IL A PAYE SON LOYER. J'AI REMARQUE DU SANG SUR LE BORD DE L'EVIER.

2639

OUI, J'AI ETE SURPRISE DE VOIR L'ARGENT DES LOYERS TRAINER SUR LE GUERIDON.

2246

PAS DU TOUT, IL S'AGIT DE CELUI QUI EST DANS L'ENTREE ET QUI A UNE TETE SI SYMPATIQUE.

HERITAGE

- 1 -

HERITAGE 1 ou PANIQUE A LAS VEGAS

Après le chargement à l'écran :

1- Dans l'immeuble
2- A l'aéroport
3- A Las Vegas

1 - DANS L'IMMEUBLE

On se trouve dans la chambre de Stone, il faut prendre sur la commode, dans la soucoupe les dollars. Puis remplir le sac.

OBJET A DISTRIBUER AUX PERSONNAGES RENCONTRES

La concierge = ... le fer à repasser ou de l'argent
L'épicier = ... la torche ou de l'argent
Zoletti = ... le pistolet ou de l'argent
(l'homme au chapeau noir)
Mac Mic Mac = ... le stylo
(le colonel en retraite)
Sam Blacker = ... la trompette ou de l'argent
(le noir)
Igor = ... le collier
(le chauve à moustache)
Porcon = ... le cactus
(l'homme en pyjama)
Melle de Salut = ... donne à Peter Stone 100 $
(dame au chapeau noir)
Le chinois = ... le chandelier
El viejo = ... il faut lui donner 50 $
(l'inspecteur des impôts)

Au rez-de-chaussée, deux possibilités pour se rendre à l'aéroport :

- Prendre le vélo, il vous faut 5 mn en pédalant
- Prendre le taxi, mais le chauffeur n'est pas là.Il faut donc lui téléphoner au 13920 (N°inscrit sur la porte avant du taxi). En composant le N° de téléphone sur le taxiphone qui se trouve dans l'entrée, après avoir introduit un dollar dans la fente du dit taxiphone. Le chauffeur doit vous répondre : «Ca va, ça va j'arrive». Retournez au taxi, le chauffeur vous attend, montez à l'arrière en positionnant votre curseur sur la porte arrière et validez.

2 - A L'AEROPORT

Quand vous rentrez, on vous vole votre portefeuille. Il faut aller voir le clochard vers les toilettes, lui donner une pièce afin qu'il vous rende votre bien.

L'hôtesse = ... vous dit de prendre le vol direct pour Las Vegas à 11 H 20.
Dans la boutique = ... acheter des sandwiches et le journal «Mon tricot».
Pour prendre l'avion = ... il faut absolument manger le sandwich afin de ne pas tomber malade.
Devant le contrôle =..... Aller porte 5 (GATE 5)
Présenter ses papiers
Attendre 11 H 19 passées pour aller à la porte.
Dans l'avion = ... Attention Momo le pirate de l'air veut détourner l'avion. Mais donnez-lui le journal Mon Tricot et vous pourrez partir.

3 - A LAS VEGAS

Le notaire = ... Quand il vous parle et qu'il ferme les yeux, à ce moment-là vous pouvez voler des objets afin de les revendre.
Le prêteur =..... Vendez-lui les objets volés. Et gagnez beaucoup d'argent en jouant à la roulette russe.

Maintenant à vous de jouer afin de gagner.

Quelques petites différences pour la version Amstrad :

On peut menacer les gens avec le pistolet ou le couteau ou la hache. Il vous faut prendre le peigne et la banane.

Le noir = ... on ne peut lui donner que la trompette
Le chinois =..... le chandelier ou de l'argent
Le flic = ... vous pouvez le soudoyer

A Towncenter, donnez la banane au rocker et le peigne au skinhead.

Pour aller à Las Vegas par le bus, il vous faut prendre le numéro 6 mais attention l'étiquette du numéro du bus s'est décrochée, donc vous voyez un 9. Pour voir la différence, l'étiquette du 6 renversée est plus basse que les autres.

I.L. L'INTRUS

I.L. L'INTRUS

QUELQUES CONSEILS

1 - Il est conseillé de faire un plan.

2 - Explorer toutes les pièces.

3 - Sortir très vite de la pièce quand vous voyez apparaître le monstre.

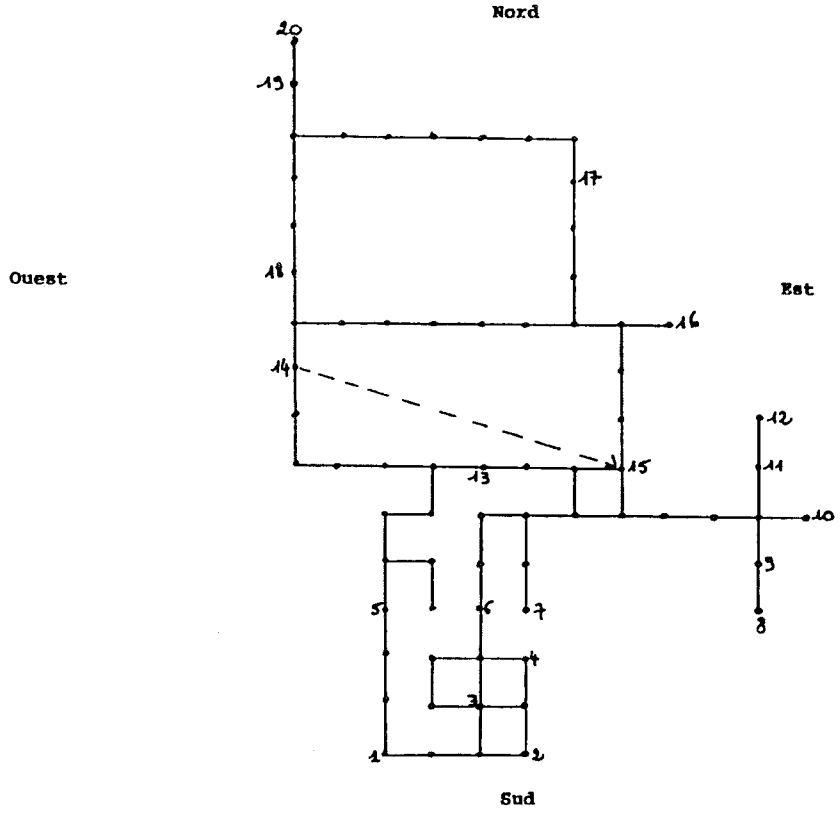
4 - Ramasser tous les objets.

5 - Pour ouvrir la porte de la navette de secours, il vous faut transformer le code musical entendu dans la salle des machines, en chiffres (exemple : do=1, ré=2 etc) et vous servir de votre crayon optique.

☞ Astuce : Pour la version MO5, il est conseillé de fuir le monstre.

LISTE DES VERBES UTILISES

PRENDRE
ATTRAPER
LIRE
SOUDER
ENFILER
FEU (POUR DETRUIRE LE MONSTRE MOMENTANEMENT)
INTRODUIRE
OUVRIR
DETRUIRE



1 : Départ, Boussole
2 : Combinaison
3 : Chat
4 : Laser
5 : Grille
6 : Grille
7 : Carte
8 : Incinérateur
9 : Porte
10 : Porte aux étoiles
11 : Porte
12 : Salle des commandes
13 : Livre
14 : Teleporte A
15 : Teleporte A'
16 : Porte objets
17 : Chaussures
18 : Fer à souder
19 : Porte, code, trou
20 : Navette de secours, Pousser levier, ouvrir porte, Feu.

IZNOGOUD

SOS Françoise

IZNOGOUD

BUT DU JEU

LE REVE DEVIENT REALITE : IZNOGOUD PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE

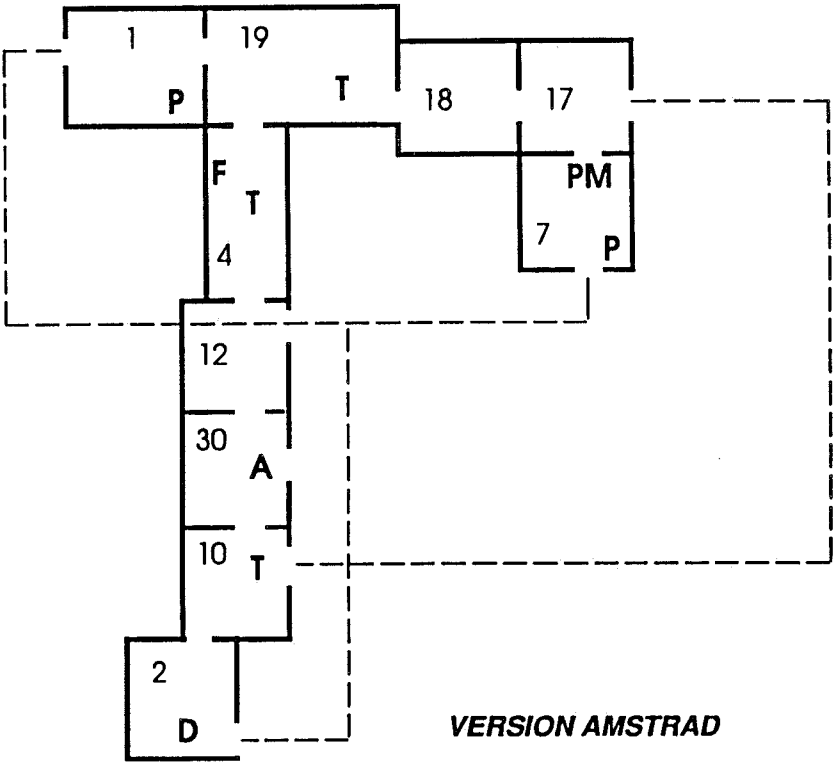
PLAN I

Deux possibilités mais le principe reste le même, il faut offrir un cadeau à «El Poussah».
Soit vous prenez le collier que donne la servante sous vos menaces (ce qui est le plus rapide), soit vous décidez de l'empoisonner.

☞ Attention : Il ne faut pas lui donner la mixture que la servante vous donne si on lui tend la pièce.
Pour obtenir le véritable poison :
1 - Amadouer la servante
2 - Aller au harem et mettez vous en colère devant la la femme. Ainsi, elle vous donnera le poison fatal.
3 - Aller voir le sultan. (Il se trouve généralement dans la salle 19).
4 - Donnez lui la mixture. Il vous fera un cadeau.
☞ Un conseil : Il faut appuyer légèrement sur la touche «donner» pour ne pas lui donner aussi le paquet à votre insu !
5 - Vous naviguez dans les salles : 19, 18, 17, 10.
6 - Enfin, vous arrivez dans la salle et vous pouvez offrir le cadeau à Haroun El Poussah.

PLAN II

1 - Trouver la bonne salle (1, 2 ou 3)
2 - L'amadouer pour obtenir un voile
3 - Se diriger vers la salle 5 (Harem) et piquer une colère pour être en possession d'un diamant.
4 - Se placer sur le tapis magique qui vous téléportera au 0 où se trouve peut-être le calife. S'il n'y est pas, allez le chercher dans les salles 7, 8 ou 10.
5 - Lui donner le diamant (tapoter la manette d'un coup sec, en haut, en appuyant sur FIRE). Vous obtiendrez ainsi le cadeau (empoisonné) pour le calife.
6 - Allez voir le calife (salle 3) pour lui donner le cadeau. Iznogoud est maintenant calife...



VERSION AMSTRAD

D = départ
T = tapis magique
F = femme
A = El Poussah
P = plante (fée)

L'AFFAIRE

L' AFFAIRE

CHEMIN A PARCOURIR POUR TRAVERSER LE SCENARIO DE L'AFFAIRE

PARIS

BAR

Prendre porte-monnaie
Prendre portefeuille
Prendre agenda

AMSTERDAM

MAGASIN

Attitude petit truand
Voir le vendeur (dans le magasin)
Prendre le révolver (à sa droite)
Prendre le révolver dans la main
Voir le vendeur (il donne des balles)
Prendre la montre (sur les étagères)

RUE HONNETTE

Attitude normale
Voir 1er témoin (à gauche)

CANNES

CAFE

Attitude normale
Prendre le révolver dans la main
Voir le 2ème témoin (sur le bord droit de l'image)

PARIS

RUE ST DENIS

Attitude normale
Voir le 3ème témoin (à gauche)
Voir la dame à sa droite

MOULIN ROUGE

Attitude petit truand
Voir organisateur (au centre)

BARCELONE

LE PORT

Prendre le porte-monnaie dans la main
Voir le clochard (assis à droite)
Prendre la carte de crédit (sur le tonneau)
Prendre le papier avec le code (sur la main de l'autre clochard à gauche)
Attitude petit truand
Voir le personnage debout au centre

PARC GUEL (en 2 heures, en passant par 3 autres endroits)

Attitude petit truand
Voir les 2 personnages sur les escaliers
Voir une seconde fois celui de droite.

LONDRES

Rue chaude

Prendre le porte-monnaie dans la main
Voir la dame sous la fenêtre
Attitude journaliste
Voir le personnage qui est à la fenêtre

Poste

Prendre la carte de crédit à la main
Retirer de l'argent (fente de distributeur)

☞ D'une manière générale retirer de l'argent avant tout déplacement à PARIS car c'est la seule ville sans distributeur.

Prendre une enveloppe (sur les étagères en face)

PARIS

MOULIN ROUGE

Attitude truand friqué
Voir le videur (devant la vitrine sur la droite)

HOTEL RITZ

Attitude normale
Prendre enveloppe à la main
Voir R.Maquini (debout devant la fenêtre)

CANNES

CAFE

Voir le chroniqueur deux fois (assis à une table)

Attitude normale
Prendre la photo des mariés (sur la table)

CROISETTE

Attitude petit truand friqué
Prendre enveloppe à la main
Voir L.Bachey (à l'extrême gauche)

☞ On peut jeter l'enveloppe

VILLA

Prendre le révolver à la main
Voir L. Bachey (sur la pelouse)

☞ Aller ailleurs puis revenir à la villa

Voir le majordome (à la même place)

ROME

APPARTEMENT DE L. BACHEY

Attitude normale
Voir journaliste (1er à droite sur le palier)

STUDIO GOLLO

Prendre la photo des mariés (sur la table)
Attitude journaliste
Voir J. MACCO (à gauche)

LONDRES

STUDIO PORNO

Attitude normale
Voir Y.V.Pomm (avant dernier à droite)

HAMBOURG

LOCAUX DU PARTI (de jour de 8 H à 19 H)

Prendre une carte du Parti (sur les étagères)
Attitude journaliste
Voir la secrétaire (à gauche)

MEETING (en 1 heure, en passant par un autre lieu)

Prendre la carte du Parti à la main
Voir le personnage qui se trouve à gauche de la porte d'entrée.

☞ On peut jeter la carte du Parti

AEROPORT (immédiatement)

Prendre le révolver à la main

Voir Y. Marrh (au centre du hall)

LONDRES

BUREAUX BRIGHT

Prendre le révolver à la main

Voir le personnage assis dans le bureau de droite

Prendre la liasse de billets sur son bureau

Prendre la liasse de billets dans la main

Voir le personnage assis dans bureau de gauche

AMSTERDAM

BUREAU PILLS (de nuit 19 H à 8 H)

Fouiller le bureau

Prendre le magnétophone à côté du téléphone

Prendre le papier en haut des étagères (un papier sur le bureau n'a pas d'importance)

BARCELONE

PARC GUEL

Prendre la photo des mariés en main

Voir le personnage en bas des escaliers

CHEZ MYLENE

Voir Mylène (à gauche)

PARIS

HOTEL RITZ

Prendre le magnétophone en main

Voir JH.Young Jr (assis à gauche du canapé)

BAR

Téléphoner à Mylène

ROME

PRESSES

Prendre le magnétophone en main

Voir le journaliste (sur le palier à gauche)

FIN

L'AFFAIRE

SANTA FE

SOS Françoise

L'AFFAIRE SANTA FE

UN DES PARCOURS POUR ARRIVER A LA SOLUTION

Sortez la carte de l'étui : DIRECTION OUEST
Commencez l'ascension des montagnes

CHOISIR ☛ «je tente de l'abattre» le puma, très rapidement ou bien vous êtes mort.
☛ «je cherche un refuge»

Trouve le trappeur
CHOISIR ☛ «je proposais de l'argent», et on passe l'hiver avec lui.
☛ «je passe le col»

Cabane brûlée
CHOISIR ☛ «je m'approchais»
☛ «je la détachais», la fille. Surtout ne la violez pas, il pourrait vous en coûter cher, très cher !

On rencontre le shérif
CHOISIR ☛ «je me laissais ligoter»

A cette endroit le hasard intervient, et vous avez deux possibilités, soit :

♦ la fille vous détache, tue le shérif et vous arrivez à finir le jeu, en vous mariant et en ayant beaucoup d'enfants.

FIN

♦ vous allez en prison et vous passez en procès.

Procès
CHOISIR ☛ »je tentais de fuir»

A cette endroit le hasard intervient, et vous avez deux possibilités, soit :

♦ vous mourez
♦ vous arrivez à vous échapper et vous revenez au début du jeu afin de partir vers une autre direction.

DIRECTION SUD

CHOISIR ☛ «j'avais autre chose à faire» et au clavier vous tapez, remplir gourde.

☛ «je traverse à gué»

On rencontre l'homme attaché
CHOISIR ☛ «j'abrégeais ses souffrances», Aïe ! les apaches vous ont entendu.

RENCONTRE AVEC LES APACHES

CHOISIR ☛ »je faisais le signe de paix»
☛ »j'acceptais» de le suivre

VIEIL APACHE

CHOISIR ☛ »j'essayais de le soigner»

A cet endroit le hasard intervient, et vous avez deux possibilités, soit :

♦ le vieil indien décède et on vous scalpe
♦ le vieil indien se rétablit, vous épousez Petite Biche vous devenez Grand Bison et vous avez beaucoup d'enfants.

FIN

DIRECTION NORD

La balade
CHOISIR ☛ «j'entrais au saloon»
☛ «je montais avec une fille»
☛ «je restais en ville»
☛ «je ne bougeais pas»
☛ «je me rendais sans résister»
☛ «je tentais ma chance au procès»

Procès (comme plus haut)

DIRECTION EST

Si vous n'abrégez pas les souffrances de l'homme, vous ne rencontrez pas les apaches, et vous arrivez au Mexique.

Village
CHOISIR ☛ «je faisais boire ma monture»
☛ «je prenais une chambre» et je me fais poignarder.

L'AFFAIRE

SYDNEY

L'AFFAIRE SYDNEY

AUTOPSIE

La victime SYDNEY Julien est morte par perforation de la boîte crânienne et destruction partielle du cerveau. Pénétration frontale d'un projectile qui est ressorti au niveau du bulbe rachidien, provoquant la mort. L'absence de brûlure et de trace de poudre autour de la blessure indique que le coup de feu a été tiré d'une distance supérieure à 5 m.

BALISTIQUE

Des éléments recueillis, nous pouvons établir que le coup de feu a été tiré de l'appartement situé au 4ème étage de l'immeuble sis au 9, place de la République. L'autopsie de la victime établissant qu'il s'agit d'un tir plongeant, confirme notre étude balistique. La douille de calibre 7X64 découverte sur place a été tirée par une arme longue à éjection automatique.

DEPOSITION DU TEMOIN

ESTRADE JEANNOT - Place de la République à CLERMONT FERRAND 63
J'ai entendu une détonation et j'ai vu un homme s'écrouler à terre sur le trottoir d'en face. Quelques instants plus tard, j'ai remarqué un homme sortant du N°9 en courant. Il portait un grand sac de sport et s'est éloigné en direction du boulevard périphérique.

DEPOSITION MME SYDNEY (Il est marié)

MME SYDNEY - Place Jean Jaurès à CLERMONT FERRAND 63
J'ignore pourquoi et par qui mon mari a été assassiné. Il se rendait à son travail lorsque cela est arrivé. Je ne lui connaissais pas d'ennemi.

DEPOSITION DE L'AVOCAT (nom et adresse recueillis dans le carnet de la victime)

DECOL HUBERT - Place de Jaude à CLERMONT FERRAND 63
Mr Sydney m'avait chargé de son dossier de divorce. C'est sa femme qui en a fait la demande et Mr Sydney voulait faire durer la procédure.
DECOL HUBERT
J'ai cru comprendre que Mr Sydney voulait engager un détective privé.

DEPOSITION MME SYDNEY

Effectivement j'avais demandé à mon mari qu'il accepte le divorce ce qu'il refusait obstinément. Je n'ai rien d'autre à déclarer et je suis très fatiguée depuis le décès de mon mari. N'insistez pas.

DEPOSITION FILLE SYDNEY (il est marié, avec deux enfants)

SYDNEY SYLVIE - Place Jean Jaurès à CLERMONT FERRAND 63
Je ne peux pas croire que mon père ait été assassiné. C'était un homme calme qui ne désirait que le bonheur de son foyer.
SYDNEY SYLVIE
Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans votre enquête.

DEPOSITION FILS SYDNEY

SYDNEY LUDOVIC - Etudiant - Place Jean Jaurès à CLERMONT FERRAND 63
Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans votre enquête.

DEPOSITION SERVANTE (on le suppose)

GACHET PEGGY - Employée de maison - Place Jean Jaurès à CLERMONT FERRAND 63
Je suis au service de la famille Sydney depuis un an environ et je ne vois pas qui aurait intérêt à assassiner Monsieur.

DEPOSITION CONCIERGE

LAJOIE HENRI - Concierge - Place Jean Jaurès à CLERMONT FERRAND 63
Mr Sydney était un homme tranquille qui me donnait un pourboire lorsque je lui appelais un taxi de chez moi.
LAJOIE HENRI
Mr Sydney était un homme tranquille qui me donnait un pourboire lorsque je lui appelais un taxi de chez moi. Avant-hier il avait appelé un taxi pour se rendre rue Blatin à CLERMONT.

DEPOSITION DETECTIVE (adresse donnée par le concierge)

RENARD ROBERT - Détective - 336 rue Blatin à CLERMONT FERRAND 63
Mr Sydney m'avait engagé pour surveiller sa femme qu'il soupçonnait d'infidélité. C'est bien moi qui ai pris la photo que vous avez découverte. Il s'agit de Mme Sydney en compagnie de son amant.

DEPOSITION MME SYDNEY

Effectivement j'avais demandé à mon mari qu'il accepte le divorce ce qu'il refusait obstinément. La photo que vous me présentez ne me concerne pas. D'ailleurs il est aisé de constater que la jeune femme porte des cheveux longs alors que je les porte très courts. Je n'ai pas d'amant.

DEPOSITION SYDNEY SYLVIE

Je ne reconnais pas les personnes que l'on distingue en ombre chinoise sur la photo que vous me présentez. Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans votre enquête.

DEPOSITION SERVANTE

Mme Sydney est peut être la femme que l'on distingue sur la photo que vous me présentez car il y a peu de temps qu'elle a fait couper ses cheveux.

DEPOSITION SYDNEY SYLVIE

Sur la photo que vous me présentez je reconnais bien ma mère avec un ami de la famille TINO DI NALLO. Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans votre enquête.

DEPOSITION MME SYDNEY

Effectivement j'ai fréquenté Tino Di Nallo depuis 6 mois mais cela n'a rien à voir avec la mort de mon mari. Tino habite Place des Dores à COURNON.

DEPOSITION DI NALLO TINO

TINO DI NALLO - Représentant - Place des Dores à COURNON 63
Je reconnais avoir une liaison avec Marianne depuis plusieurs mois. Je n'ai aucun intérêt dans la mort de son mari puisque Marianne avait demandé le divorce. Au moment du meurtre je me trouvais à Lyon chez des clients.

COMPARAISON TINO DI NALLO

Au moment du meurtre, il était bien à Lyon.

DEPOSITION TINO DI NALLO

Vous m'avez déjà interrogé et je n'ai rien d'autre à dire.

DEPOSITION SYDNEY LUDOVIC

Je connais très bien Tino qui est souvent à la maison. Je m'entends bien avec lui. Il me parle de son service militaire ou de moto.

DEPOSITION TINO DI NALLO

J'ai fait mon service militaire au 92 RI à CLERMONT FERRAND en 1975.

DEPOSITION SYDNEY LUDOVIC

Un jour Tino m'a parlé d'un de ses copains de régiment qu'il appelait Sergent. D'après Tino c'était le meilleur tireur de la compagnie.

DEPOSITION TINO DI NALLO

Ludovic dit n'importe quoi. Je ne connais pas le sergent dont il veut parler.

DEPOSITION SYDNEY LUDOVIC

Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans votre enquête.

CRRJ LYON : DEMANDE DE RENSEIGNEMENT D'APRES LE SURNOM SERGENT

LANGUILLE PATRICK alias SERGENT condamné le 22.08.82 par T.C.RIOM pour détention d'armes de la 4ème catégorie à 1 an d'emprisonnement affaire traitée par CIAT CLERMONT.

CIAT CLERMONT : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LANGUILLE PATRICK

Le nommé Languille Patrick a été interpellé à la suite d'une rixe sur la voie publique. Il avait été trouvé porteur d'un revolver 357 MAGNUM dont il n'a jamais avoué la provenance.

POUR L'ADRESSE DE LANGUILLE IL FAUT FAIRE UNE DEMANDE GENERALE DE RENSEIGNEMENTS AUPRES DE TOUS LES COMMISSARIATS.

DEPOSITION LANGUILLE PATRICK

LANGUILLE PATRICK - Sans profession - Hôtel «Gevaudan» à ST CHELY 48.
Je ne connais pas Tino Di Nallo et encore moins Sydney Julien. Je n'ai rien à voir avec votre enquête.

COMPARAISON AVEC LANGUILLE PATRICK

Il a effectué son service dans le même compagnie que Tino Di Nallo. Il détient une carabine Remington automatique 7X64. L'empreinte découverte correspond à celle de son pouce gauche. Il fume des camels.

DEPOSITION LANGUILLE PATRICK

Vous m'informez que vous avez trouvé mes empreintes sur une vitre dans l'appartement d'où a été tiré le coup de feu. Je n'ai rien à déclarer concernant cette affaire.

BALISTIQUE

Des éléments recueillis, nous pouvons établir que le coup de feu a été tiré de l'appartement situé au 4ème étage de l'immeuble sis au 9 Place de la République. L'autopsie de la victime établissant qu'il s'agit d'un tir plongeant confirme notre étude balistique. La douille de calibre 7X64 découverte dans l'appartement à été tirée par la carabine Remington de Languille.

COMPARAISON AVEC LANGUILLE PATRICK

Il a effectué son service dans la même compagnie que Tino Di Nallo. Il détient une carabine Remington automatique 7X64. L'examen balistique désigne cette carabine comme l'arme du crime. L'empreinte découverte correspond à celle de son pouce gauche. Il fume des camels.

DEPOSITION LANGUILLE PATRICK

Vous m'informez que vous avez trouvé mes empreintes sur une vitre dans l'appartement d'où a été tiré le coup de feu. Vous affirmez que la douille découverte a été tirée par ma carabine. Je n'ai rien à déclarer concernant cette affaire.

DEPOSITION TINO DI NALLO

Effectivement je connais Languille. Je ne l'ai pas rencontré et je ne vois pas comment celui-ci peut être impliqué dans le meurtre de Mr Sydney.

COMPARAISON AVEC LANGUILLE PATRICK

Au moment du meurtre il était bien à Lyon. Il a été camarade de chambrée avec Languille Patrick.

DEPOSITION TEMOIN

ESTRADE JEANNOT
Je reconnais formellement le nommé Languille Patrick comme étant l'homme que j'ai vu sortir du N°9 quelques instants après l'assassinat.

COMPARAISON AVEC LANGUILLE PATRICK

Il a effectué son service dans la même compagnie que Tino Di Nallo. Il est reconnu formellement par le témoin Estrade. Il détient une carabine Remington automatique 7X64. L'examen balistique désigne cette carabine comme l'arme du crime. L'empreinte découverte correspond à celle de son pouce gauche. Il fume des camels. Le 24 septembre il a déposé la somme de 20 000 F en liquide sur son compte.

DEPOSITION LANGUILLE PATRICK

Il dit toujours la même chose. Il faut insister.
LANGUILLE PATRICK
Je n'ai pas à m'expliquer sur la provenance de la somme de 20 000 F que j'ai déposée sur mon compte. Vous m'informez que vous avez trouvé mes empreintes sur une vitre dans l'appartement d'où a été tiré le coup de feu. Vous affirmez que la douille découverte a été tirée par ma carabine. Je n'ai rien à déclarer concernant cette affaire.

DEPOSITION TINO DI NALLO

Effectivement je connais Languille de longue date. Néanmoins cela fait très longtemps que je ne l'ai pas rencontré et je ne vois pas comment celui-ci peut être impliqué dans le meurtre de Mr Sydney.

COMPARAISON TINO DI NALLO

Au moment du meurtre il était bien à Lyon. Il a retiré 30 000 Francs en liquide le 20 septembre sur son compte. Il a été camarade de chambrée avec Languille Patrick.

DEPOSITION TINO DI NALLO

Effectivement j'ai retiré la somme de 30 000 F sur mon compte quelques jours avant le meurtre. J'avais des dettes de jeux à régler et je ne peux pas vous en dire plus.
TINO DI NALLO
Je suis l'instigateur du meurtre du mari de Marianne. Celui-ci ne voulait pas accorder le divorce. De ma propre initiative j'ai décidé de l'éliminer. J'ai alors contacté Patrick qui m'avait dit à plusieurs reprises que pour de l'argent il acceptait de tuer quelqu'un. Je lui ai donc donné 30 000 F pour qu'il tue le mari de Marianne le jour où je me trouvais à Lyon. Ce qu'il a fait.

DEPOSITION LANGUILLE PATRICK

Puisque Tino a parlé, j'avoue. C'est moi qui ai jeté le mégot de camel dans le vase et la douille a bien été tirée par ma carabine. Tino m'avait proposé 30 000 F pour abattre Sydney. N'ayant pas de travail j'ai accepté. J'ai repéré un appartement inoccupé devant lequel Sydney passait à pied tous les jours. J'ai forcé la serrure et j'ai attendu que Sydney arrive. Ma carabine étant équipée d'une lunette je n'ai eu aucun mal à le tuer d'une seule balle. Je me suis enfui à pied en cachant mon arme dans un sac de sport. J'ai déposé une partie de l'argent sur mon compte bancaire et gardé le reste pour me mettre au vert.

FIN

L'auteur a l'honneur de vous adresser ses plus vives félicitations pour avoir su mener avec autant de persévérance et d'intelligence cette affaire Sydney. Vous exercerez vos fonctions prochainement dans votre nouvelle affectation au grade supérieur.

ATTENTION : Il vous faut donner les deux noms celui de Languille et Tino Di Nallo. L'un est l'auteur principal et l'autre son complice. Un seul nom ne suffit pas.
Il est évident que le bon déroulement des auditions dépend de la minutie des constatations.

ASTUCE : Lorsque l'on a ouvert l'attaché-case avec la clef il faut appuyer sur COPY deux fois pour trouver la photo.

L'AFFAIRE

VERA CRUZ

L'AFFAIRE VERA CRUZ

PREMIERE PARTIE

Il faut trouver :
Une douille, un pistolet, un paquet de Rothmans, le cendrier où l'on trouve un mégot de Rothmans et Camel. Dans la main : du fil noir. Sur le coude : des traces de piqûres. Une lettre, une boîte d'allumettes où se trouve une adresse : BAR Le Sympa 2 rue de la gare. Un bouton noir (il se trouve en bas à gauche de l'écran dans la partie noire. Pour le trouver il vous faut vous déplacer point après point). Un sac à main avec des effets de toilette et un carnet (on valide deux fois de suite afin de l'ouvrir), on peut lire les renseignements suivants :

EVA	RESTO DES ROUTIERS 69 GIVORS
LE FRISE	BAR DES PEUPLIERS
NADINE LAFEUILLE	2 RUE DU BALAIS A ST ETIENNE
HUB	Le numéro de téléphone d'INFOGRAMES (il ne sert à rien dans

le jeu, mais si vous voulez le composer le service SOS FRANCOISE se fera un plaisir de vous aider)

DEUXIEME PARTIE

CONSTATATION

Il faut taper :
BOUTON, FIL, ROTHMANS, LETTRE, PISTOLET, DOUILLE.

DEPOSITION DU VOISIN (on se doute que la victime a un voisin)

MARTIN NESTOR - Né le 30.02.37 à LYON - demeurant Résidence du Forez, rue Bergson à ST-ETIENNE
Je suis le voisin de palier de Mlle Cruz que je connaissais peu. Le 5.10.85 vers 22 H 30 j'ai entendu un claquement venant de son appartement mais sur le moment, je n'ai pas réalisé qu'il s'agissait d'un coup de feu. Je me souviens avoir entendu prononcer le diminutif Phil.

DEPOSITION CONCIERGE

DUPLAT SIMONE - Née le 21.04.51 à ST ETIENNE - Concierge de la Résidence du Forez, rue Bergson à ST ETIENNE 42
Le 5.10.85 je suis rentrée chez moi vers 23 H 00 environ. Dans le hall j'ai croisé 2 hommes qui descendaient les escaliers en courant et sont montés dans une BMW dont les premiers chiffres sont 9111. L'un des hommes était brun et portait une moustache épaisse. J'ai mal vu le second.

DEPOSITION NADINE LAFEUILLE

(parmi les 3 personnages trouvés sur le carnet, c'est la seule dont on connaît l'adresse et le nom)

LAFEUILLE NADINE - Née le 1.02.56 à VALENCE 26 - demeurant 2 rue Balay à ST-ETIENNE 42

Je suis une amie d'enfance de Vera Cruz. Je l'ai rencontrée la veille de son décès. Elle m'a dit qu'elle en savait trop sur une sale affaire et avait peur d'un certain «Manouche».

CRRJ DE LYON : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LE FRISE

ABDOULAH HOCINE, condamné le 3.01.80 à 2 ans de prison pour trafic de drogue.

CRRJ DE LYON : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR MANOUCHE

ZIEGLER PHILIBERT, condamné le 9.09.82 à 2 ans de prison pour détention d'arme 4ème cat. et coups et blessures volontaires (aff. traitée par GIE ST-GALMIER 42) a été incarcéré PRISON ST-PAUL LYON 69.

GIE ST GALMIER : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS ZIEGLER PHILIBERT

Le 8.06.82 notre unité a arrêté le nommé Ziegler Philibert qui avait rossé un client d'une prostituée nommée Eva Delarue. Faute de preuves suffisantes, Ziegler n'a pu être inculpé de proxénétisme.

DEPOSITION EVA DELARUE

EVA DELARUE - Née le 23.01.57 à PARIS - sans profession - demeurant 110 cours Flauriel à ST-ETIENNE.

Vera ne s'est pas suicidée. Dans le milieu j'ai entendu dire qu'elle en savait trop sur un braquage. Et comme elle avait un bijoutier dans ses habitudes, un Mr Delroche Hubert de St-Etienne et que celui-ci a été braqué dernièrement. A vous d'en tirer les conclusions.

DEPOSITION DELROCHE HUBERT

DELROCHE HUBERT - Né le 21.04.30 à LYON - Bijoutier - demeurant Place du Peuple à ST-ETIENNE.

J'ai fréquenté Mlle Vera assez assidûment mais depuis l'assassinat de ma femme je ne l'ai pas revue. Personnellement j'ai été braqué le 2.10.85 par 3 hommes dont l'un a abattu ma femme qui tentait d'appeler à l'aide. Les malfaiteurs ont pris la fuite. C'est le COMMISSARIAT DE ST-ETIENNE qui s'occupe de cela.

CIAT ST ETIENNE : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR DELROCHE HUBERT

Aff. hold-up bijouterie Delroche non solutionnée à ce jour. Meurtrier Mme Delroche répond au surnom de Phil. Il a été retrouvé une douille 9 mm marquée TE 9 F 3-79. Malfaiteurs masqués ont pris la fuite à bord véhicule BMW. Les auteurs étaient très bien informés sur la bijouterie.

PRISON ST PAUL : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR ZIEGLER PHILIBERT

Durant son incarcération Ziegler Philibert a eu pour compagnons de cellules les nommés Lerat Georges puis Blanc Gilles. Adresse déclarée à la libération Place Carnot à St Etienne.

DEPOSITION ZIEGLER PHILIBERT (LERAT GEORGES ne sert à rien)

ZIEGLER PHILIBERT - Né le 17.08.59 à LYON - sans profession - demeurant 5 Place Carnot à ST-ETIENNE

Je connaissais Vera qui était une amie. Je savais qu'elle se livrait à la prostitution mais elle n'a jamais été ma protégée même si de temps en temps elle me donnait un peu d'argent. Je ne sais rien sur sa mort et je n'ai rien d'autre à déclarer.

CRRJ DE LYON : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR PISTOLET

PISTOLET MAC 50 N° G56743 volé le 11.01.85 dans armurerie caserne 92 R.I CLERMONT FERRAND 63 avec lot de munitions 9 mm TE 9 F 3-79 (aff. traitée par GIE CLERMONT).

GIE CLERMONT FERRAND : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR PISTOLET

Dans aff. vol PA MAC 50 N° G56743 enquête infructueuse. Un véhicule BMW en 69 avait été vu sur place sans autre précision. En raison connaissance des lieux auteur probablement ancien militaire au 92.

Pour trouver les lettres de l'immatriculation de la voiture, il faut les deviner.

PREFECTURE DE LYON : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR BMW 9111 CD OU CQ 69

BLANC PHILIPPE, 32 Place des Terreaux LYON 69.

CRRJ DE LYON : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR BLANC PHILIPPE

BLANC PHILIPPE, jamais condamné. Voir BDRJ fait l'objet d'une fiche de recherches.

BDRJ DE ST ETIENNE : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR BLANC PHILIPPE

BLANC PHILIPPE, Né le 21.07.62 à CLERMONT 63. Recherché pour tentative d'homicide sur Brigadier Leroux le 12.04.84 à Paris. (Aff. traitée par CIAT PARIS). Individu très dangereux.

CIAT PARIS : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR BLANC PHILIPPE

Le 12.04.84 au cours d'un contrôle nocturne le Brigadier Leroux est grièvement blessé par un automobiliste qui lui a foncé dessus en prenant la fuite. Il a été établi avec certitude qu'il s'agit du nommé Blanc Philippe. Recherché.

DEPOSITION ABDOULAH HOCINE

ABDOULAH HOCINE - Né le 23.04.55 à MEKNES (MAROC) - sans profession, ni domicile fixe

Je reconnais que je fournissais un peu d'héroïne à Vera mais si vous oubliez ça, je peux peut-être vous renseigner. Elle faisait le tapin pour un nommé Ziegler Philibert que l'on n'a pas revu depuis la mort de Vera. Paraît qu'il a peur de se faire descendre par un nommé Blanc. J'en sais pas plus.

AUTOPSIE VERA CRUZ

La mort de Vera Cruz est due à la perforation du poumon gauche et du coeur par un projectile de gros calibre tiré à bout touchant.

EXAMEN GRAPHOLOGIQUE DE VERA CRUZ

L'écriture de Vera Cruz n'est pas celle de la lettre.

COMPARAISON ZIEGLER PHILIBERT

Vera Cruz avait une peur de lui (le Manouche). Phil correspond à Philibert

DEPOSITION BLANC PHILIPPE

BLANC PHILIPPE - Né le 21.07.62 à CLERMONT-FERRAND 63 - demeurant 32 Place des Terreaux à LYON 69

Je n'ai rien à voir avec la mort de Vera Cruz. Je ne la connais même pas. De toute façon je ne déclarerai rien tant que vous n'aurez pas plus d'éléments.

DEPOSITION ZIEGLER (il ne dit plus la même chose)

Je reconnais avoir été le souteneur de Vera. Celle-ci avait eu des renseignements sur la bijouterie Delroche grâce à des confidences d'oreiller et m'en avait parlé. Connaissant Blanc Gilles, je lui ai proposé le coup mais je n'ai pas participé au braquage et celui-ci a mal tourné lorsque Philippe a tué Mme Delroche. Lorsque Vera l'a appris elle m'a téléphoné en me menaçant de tout raconter aux flics. J'ai donc averti Gilles mais je ne sais pas ce qui s'est passé chez elle.

CRRJ DE LYON : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR BLANC GILLES

BLANC GILLES, condamné en 1981 à 2 ans de prison pour recel de bijoux volés. Soupçonné d'avoir participé à 2 braquages de banques. (Aff.traitée par CIAT LYON).

CIAT LYON : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR BLANC GILLES

Dans aff. recel de bijoux commis par Blanc Gilles le 22.06.81 il a été démontré que l'intéressé ne s'occupe que de bijoux qu'il écoulait en Suisse grâce à une filière qui n'a pu être démantelée. L'un des passeurs serait surnommé Stan sans autre précision. Ils travailleraient toujours ensemble.

DEPOSITION BLANC GILLES

(vous avez un nom sans adresse et une adresse sans nom donc cela fera la paire)

BLANC GILLES - Né le 2.11.60 à LYON 69 - sans domicile fixe

Je ne suis pour rien dans cette affaire. Je n'ai jamais mis les pieds dans l'immeuble de Vera Cruz et je n'ai pas de BMW. D'ailleurs le 5.10.85, j'ai passé la soirée à jouer aux cartes chez un ami Kowalski Stanislas qui habite 310 Bis Cours Emile Zola à Villeurbanne 69. Je n'ai rien d'autre à déclarer.

DEPOSITION KOWALSKI STANISLAS

KOWALSKI STANISLAS - 310 Cours Emile Zola à Villeurbanne 69

Puisque vous avez arrêté Philippe je reconnais que j'ai participé au braquage de la bijouterie Delroche en compagnie des frères Blanc mais c'est Philippe qui a tiré. Je ne sais rien sur la mort de Vera sinon que les frères Blanc sont allés chez elle le 5.10.85 . J'ignore ce qui s'est passé là-bas. C'est Gilles qui m'a demandé de lui fournir un alibi.

☞ FAIRE CONTREDIRE LES PERSONNAGES

DEPOSITION BLANC GILLES

Je reconnais que j'ai participé au braquage de la bijouterie Delroche mais je ne sais pas qui a tiré, pas moi en tout cas. J'étais avec mon frère Philippe et Kowalski Stanislas. Lorsque Manouche m'a dit que Vera voulait moucharder aux flics, je suis allé chez elle avec mon frère pour la raisonner. Elle a été très compréhensive et lorsque nous sommes partis elle était encore vivante. A mon avis elle s'est suicidée.

DEPOSITION BLANC PHILIPPE

C'est bien moi qui ai tiré sur la bijouterie avec le MAC 50 que j'avais volé au 92 RI. Lorsque mon frère m'a dit que Vera voulait nous donner, nous sommes allés chez elle. Gilles ne voulait que lui faire peur mais j'ai préféré l'éliminer. J'ai tiréà bout touchant. Elle s'est accrochée à ma chemise, la déchirant. Gilles a alors eu l'idée de maquiller cela en suicide. Il a donc écrit la lettre et j'ai abandonné l'arme sur place.

☞ ATTENTION : NE PAS OUBLIER DE FAIRE LES COMPARAISONS

BLANC GILLES : Il fume des Rothmans
Il est formellement reconnu par Mme Duplat comme étant le brun à moustache.

BLANC PHILIPPE : Le fil noir correspond à sa chemise déchirée au niveau de la boutonnière
Le bouton correspond à ceux de sa chemise dont l'un a été arraché.
Il a effectué son service militaire au 92 R.I à CLERMONT FERRAND 63.

AUTEUR

AVEUX DE BLANC PHILIPPE

Bravo. C'est effectivement Blanc Philipe qui a froidement assassiné Vera Cruz. Votre acharnement à dénouer cette intrigue mérite mes félicitations. J'espère que cette enquête vous aura donné l'envie d'en mener d'autres..... A BIENTOT

L'HERITAGE

- 2 -

L'HERITAGE II

L'ATELIER

L'antenne de télévison

L'ORANGERAIE

Rien A Signaler

SALLE DE TELEVISION

Quand on allume la télévision sans l'antenne, l'image est brouillée, il faut donc mettre l'antenne et on voit apparaître à l'écran une image avec le commentaire suivant : « On recherche mort ou vif dangereux gangster».

CUISINE

Le tire-bouchon et la théière
On peut reprendre de l'énergie en allant dans le frigo. Mais attention la cuisinière peut nous surprendre à tout instant.

BUANDERIE

La torche
On ne peut qu'en sortir car on y entre par le bureau. Il faut la canne pour appuyer sur le bouton.

BIBLIOTHEQUE

La bouteille de whisky et les bonbons.
Il faut tuer le gangster avec la hallebarde, qui une fois utiliséee doit retourner à sa place. Vous ne pouvez le tuer que si vous avez vu l'émission de télévision.

SALON

On passe par là pour aller dans la bibliothèque.

SALLE A MANGER

On se retrouve dans le noir.

Il faut la torche.
Faire attention au numéro de la voiture inscrit sur le tableau

TOURS

On trouve soit une armure soit une porte (sur MO5)
Si le masque ou (la porte) est ouvert, on nous tue. Donc lui fermer le «bec».

BUREAU

La grosse clé.
La première fois que l'on rentre dans le bureau l'homme vous assomme. Il faut revenir une deuxième fois afin qu'il appuie sur le bouton pour que vous vous retrouviez dans la buanderie.

ENTREE

La canne et la corde (qui ne sert à rien)

CHAMBRE DE STONE

L'appareil photo
La corde (qui ne sert à rien)

SALLE DE BAIN

Une tasse
Mais pour sortir il vous faut le pied de biche car la porte se coince.

ZOUZOU, LA PETITE FILLE

Le pied de biche.
Si on lui donne un bonbon avant d'aller voir la grand-mère, elle vous dira que son papa est pilote de course. Si vous avez vu d'abord la grand-mère, elle vous donnera son âge.

LA GRAND-MERE

L'horloge
Elle vous dit «Jeune homme ne serait-ce pas l'heure du thé ?»
Donnez lui la tasse mais seulement si vous avez la théière Puis, elle vous dira «Je dirais à Zouzou que vous êtes gentil».

LE GRAND-PERE

Donnez-lui le verre de whisky à la condition que vous ayez la bouteille de whisky ainsi que le tire-bouchon. Il vous répondra alors «Depuis que Maggy n'est plus, le temps se fige». Allez donc voir maintenant chez la grand-mère son horloge. Regardez bien la petite et la grande aiguille (qui vous donne deux chiffres).

CHAMBRE DE LA FILLE

Elle vous prendra 50 % de votre énergie. Puis sur votre écran une interruption d'image avec le message suivant «Veuillez nous excuser ... arrêt image».

LA SALLE DE BAIN

La petite clé.
Un verre de whisky
Vous retrouvez la jeune fille qui vous prendra encore 10 % de votre énergie.

LA TOUR AU 1ER ETAGE

La caméra, le coffre et le pignon.
Si vous touchez le mur avec quoi que ce soit, vous mourrez. Vous pouvez neutraliser la caméra-mitraillette en plaçant la bonne photo sur le support de celle-ci. Pour prendre la photo: suivre l'axe de la caméra, se déplacer avec votre curseur de 4 fois à gauche et 1 fois en bas, jusqu'à ce que vous rencontriez le tableau qui se trouve sur le mur de la salle d'à côté. L'intersection de ces 2 lignes vous indiquera la bonne photo à prendre.

OUVERTURE DU MUR

Vous pouvez maintenant valider sur le pignon qui se trouve en haut vers une colonne. Le panneau mural glisse et vous voyez apparaître le coffre.

OUVERTURE DU COFFRE

Introduire la petite clé et la grosse clé. Composez les 4 chiffres de la manière suivante :

V	P
G	Z

V= N°de la voiture
P= Petite aiguille
G= Grande aiguille
Z= L'âge de Zouzou

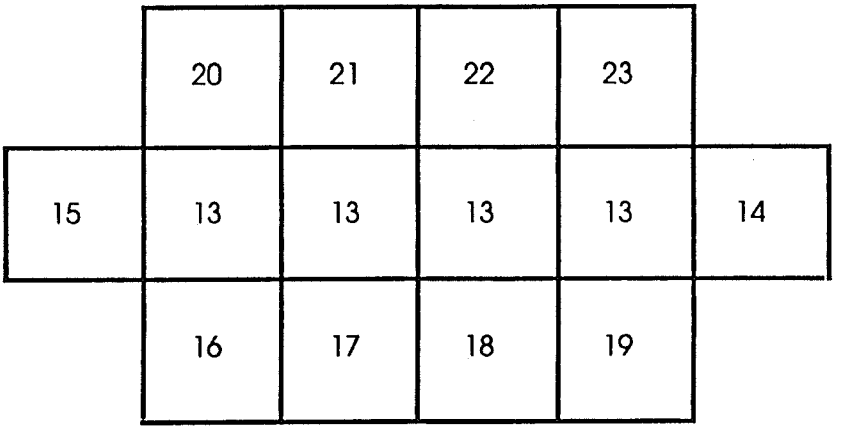
☞ ATTENTION : LES CHIFFRES CHANGENT SUIVANT LES PARTIES

A présent, ouvrez la porte en validant sur la poignée.
Si vous n'avez pas oublié de tuer le gangster, vous gagnez, autrement non.

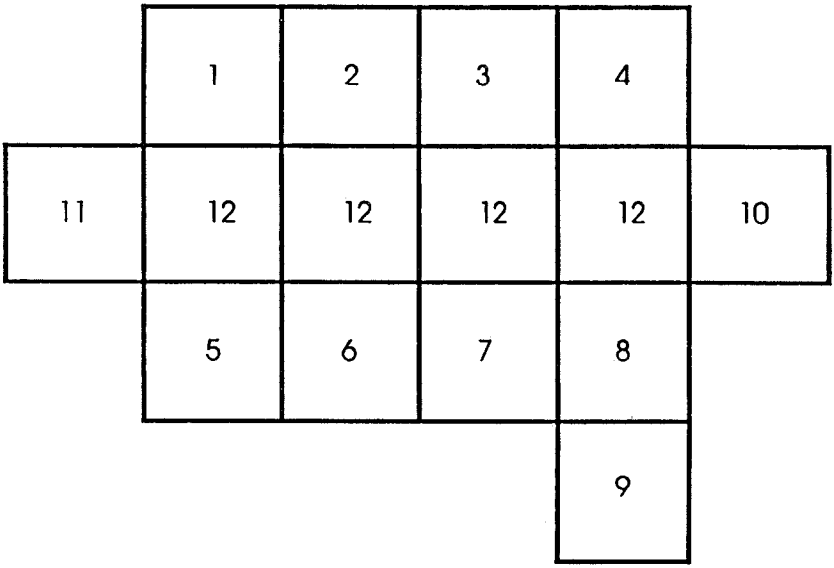
UN DES PARCOURS

ZOUZOU :	PRENDRE PIED DE BICHE
SALLE DE BAIN :	PRENDRE LA TASSE
CUISINE :	PRENDRE LA THEIERE
ENTREE :	PRENDRE LA CANNE
GRAND-MERE :	DONNER LA TASSE
BUREAU :	PRENDRE LA GROSSE CLE
BUANDERIE :	APPUYER BOUTON AVEC CANNE PRENDRE TORCHE
SALLE A MANGER :	ECLAIRER AVEC TORCHE, NOTER NUMERO DU TABLEAU
SALLE DE BAIN DE LA FILLE :	PETITE CLE, VERRE DE WHISKY
CUISINE :	SE RAVITAILLER, PRENDRE TIRE-BOUCHON
BIBLIOTHEQUE (en passant par le salon) :	PRENDRE WHISKY
GRAND-PERE :	DONNER LE VERRE
GRAND-MERE :	NOTER NUMERO DE GRANDE ET PETITE AIGUILLE
ATELIER :	PRENDRE ANTENNE DE TELEVISION
SALLE DE TELEVISION :	BRANCHER TELEVISION, METTRE ANTENNE
BIBLIOTHEQUE :	PRENDRE HALLEBARDE, TUER LE GANGSTER, LA REPLACER, PRENDRE LES BONBONS
ZOUZOU :	DONNER BONBON, NOTER SON AGE
CHAMBRE DE STONE :	PRENDRE APPAREIL PHOTO
DANS LA TOUR :	PRENDRE LA PHOTO, LA POSER SUR LA CAMERA, APPUYER SUR LE PIGNON, COMPOSER LES 4 CHIFFRES, INTRODUIRE LES CLES, OUVRIR LE COFFRE

FIN



13 = Couloir
14 = Tour, coffre, caméra, pignon
15 = Tour, armure ou armoire
16 = Bureau, grosse clef
17 = Chambre de Stone, corde, appareil photo, Départ du Jeu
18 = Salle de bain, tasse de thé
19 = Petite fille, pied de biche
20 = Grand-Père
21 = Salle de bain, verre, petite clef
22 = Chambre de la fille
23 = Grand-Mère, l'horloge



1 = Salle à manger, tableau
2 = Entrée, corde, canne
3 = Salon, hallebarde
4 = Bibliothèque, gangster, whisky
5 = Buanderie, torche, bouton lève-grille
6 = Cuisine, théière, tire-bouchon
7 = Salle télévision
8 = Atelier, antenne TV
9 = Orangeraie
10 = Tour, armure ou armoire
11 = Tour, armure ou armoire
12 = Couloir

LA GESTE D'ARTILLAC

SOS Françoise

LA GESTE D'ARTILLAC

CHANT 1

Prendre épée, bouclier arc et corde (on a toujours sur soi armure, gourde, torche et briquet)
Oter armure, épée
Précipiter
Remettre armure
Longer mur, eau bénite dans bénitier.

CHANT 2

Jeter de l'eau bénite au premier combat
Passer chaire et gagner l'abside
Monter escalier de la chaire
Fouiller après s'être écrasé et ramasser la masse en argent. Il faut laisser l'épée car vous êtes trop lourd.
Redescendre vers choeur.

CHANT 3 OU 4

La différence se trouve dans les monstres rencontrés

Chant 3 → singes, licornes, échassiers
Chant 4 → tigres rhinocéros, tornades ou diablons

Engager dans la nef
Continuer vers porte et ne pas engager le combat
Fuir vers le choeur
Remplir outre
Contourner amas rocheux
Poursuivre sa route.

CHANT 5 (TRES IMPORTANT)

Avancer en ligne droite
A droite, tenter ouvrir tonneau
Défoncer tonneau avec masse argent
Prendre écus
Poursuivre son chemin

Tenter ouvrir tonneau, trouver terreau (Bazar)
Retourner aux portes
Lancer le grappin
S'enfoncer dans obscurité
Allumer torche
Attendre et observer
Longer le mur en se protégeant la tête avec le bouclier car on reçoit la clé en or sur la tête et prendre la clé.
Avancer dans le couloir.

CHANT 7

Descendre escalier
Ouvrir le sac
Avancer dans le couloir
Ouvrir la porte avec la clé en or ou forcer avec la pointe de la flèche (mais il faut beaucoup d'habileté)

Ou

Tomber dans la fosse aux serpents
Les combattre
Ouvrir les entrailles
Prendre la fiole d'acide (très important pour Chant 10 ou 11).
Remonter avec grappin.

CHANT 8

Lire la plaque de marbre
"Nous connaissons vraiment peu des zoos, j'y étais hier un croapiti..."
a** ***b** ***c** ***d** ***e** ***f** ***g** ***h** ***i** ***j
La première lettre de chaque mot de ce texte correspond à une lettre de l'alphabet. Ex : *nous*, le **n** correspond au **a**, *connaissons*, le **c** au **b**, etc... Ce qui permet de déchiffrer le texte 26 du bréviaire.

Ouvrir le sac de graines
Prendre le sac de graines (Bazar) laisser bouclier corde et grappin
Prendre la graine de Sok Sok
Planter les graines de maïs
Manger les plans qui abreuvent la soif
Retourner sous la coupole, on s'endort
Puis N.O par le couloir

CHANT 9

Rester ici car quelque chose à faire
Percer quelques tonneaux sauf le premier
Tous fûts contiennent du terreau
Semer un peu de maïs
Chercher un autre endroit pour planter Sok Sok
Précipiter vers le bâtiment

Deux possibilités :

Soit on attend et passe par le chant 10
Soit on retourne à la graine de Sok Sok et passe chant 11.

CHANT 10

Courrir après le monstre
Crier son nom PANOS puis valider
Combattre avec masse argent
Fouiller cadavre prendre le masque
Chercher encore
Essayer le masque
Retourner sous la coupole
S'engager dans la brume
Ne pas oublier d'enlever le masque
Forcer le coffre, tirer une flèche puis verser fiole d'acide (que l'on trouve dans les entrailles du serpent dans C7) et mettre écu.

CHANT 11

Rester en place
Attendre
Attendre
Attendre
Le soir tombe... fruit ☛ cueillir le fruit de la main droite en songeant à son père (Texte codé 26 du Bréviaire)
Il faut aussi s'alléger.
Retourner sous la coupole
S'engager dans la brume en mangeant Sok Sok et posséder la fiole d'acide.
Tirer une flèche
Introduire écu
Attendre car coliques

Là, trouver la graine de Sok Sok
Introduire la graine

PARTIE COMMUNE AVEC LE C10 ET C11

Prendre les membres de son père, trouver son père crucifié, remettre les membres

FIN

LES PASSAGERS

DU VENT

- 1 -

SOS Françoise

LES PASSAGERS DU VENT 1

☛ Il faut cliquer sur le bateau et les deux silhouettes sur la berge. Cela permet d'ouvrir le jeu. Parfois, il faut cliquer plusieurs fois sur le même personnage pour qu'il prenne les objets nécessaires.

EPISODE 1 : LE PONTON

Isa, Mary, Isa, Mary choisir «Préparons ta idée...»
Mary, Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Isa doit dire «Des cordages et pied de biche».
Mary, finir par «vite ils vont arriver».
Sur le bateau
Hoël, John, Hoël choisir «J'accepte amis anglais», John, John, John, John choisir «Je vais souffler la bougie.....», John, John, John, Hoël choisir «Je rentre dans le cercueil» John, Hoël.
Retourner sur le ponton
Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Mary, Isa, St quentin, St Quentin, Mary, Isa chosir «Dépêchons-nous...», St Quentin doit dire «Je prends les rames....» et finir par Mary qui dit «Arrête de pleurer Isa, et prendre les armes...»

EPISODE 2 : LES CERCUEILS

☛ **Cliquer n'importe où**
Borgne, Mary, Borgne, Borgne choisir «J'envoie les gardes allez-y vous deux...» Mary, Borgne, Borgne, Borgne choisir «... A poil...», Mary, Isa, Isa, Isa, Hoel, Mary, St Quentin, St Quentin.

EPISODE 3 : LE PORT

Hoël, Grenouille, Dewey, Grenouille, Hoël choisir « Tu vas le payer...», Dewey, Hoël, Hoël choisir «Tant pis je fonce...», Dewey, Hoël, Grenouille, Hoël, Isa, John, Hoël, John, St Quentin, Grenouille, St Quentin, Hoël, John, Grenouille.

EPISODE 4 : DEPART POUR LA FRANCE

☛ Naissance de l'enfant, cliquer n'importe où.
Marin, Marin on voit l'enfant, Marin dit Bébé née le 25 12 1780, Marin dit Enora, Marin dit Anna, Marin dit Loeiza, Marin dit Marie Noela, Marin dit Berc'hed, Marin -> fin : «Tant il est vrai....».
(épisode absent version Thomson)

EPISODE 5 : NOIRMOUTIER

Quand on choisit directement de rentrer à Noirmoutier, on ne voit pas l'épisode des soeurs qui

nous font découvrir l'existence de Soeur Forrisier. Il faut faire un dialogue entre St Quentin et les soeurs. Et, aussi entre Mary et St Quentin.
St Quentin choisir «Mais... nécessaire»
Au couvent : la Soeur
St Quentin choisir «Continuer la visite du couvent»
Soeur, St Quentin, Soeur, St Quentin choisir « la tombe... vieille», Soeur, St Quentin, Soeur nous parle de Soeur Forrisier, St Quentin, Soeur, St Quentin choisir «Continuons la visite du couvent...», Soeur, St Quentin qui va à Noirmoutier, Soeur, Isa, St Quentin.

EPISODE 6 : LE FORT

Gouverneur, Viaroux choisir «L'une des deux dans mon lit», Directeur, Directeur, cinq fois Viaroux, Isa, Viaroux Sognibé, Viaroux dit «Voilà qui est sage, il faut effectuer le dialogue entre François et Mary : François, Mary, François, Mary
François, François choisir « Ne pas bouger», Mary, François, Mary, François.

EPISODE 7 : LA PLAGE

Episode où l'on parle de l'envoûtement
Abbé, Isa, Abbé, Isa, Rousselot, Isa, Rousselot, Abbé, Isa choisir «Abbé que voulez-vous dire» Abbé, Isa, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Aouan, Isa, Aouan, Isa choisir «...cadeaux..», Isa, Noir, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux dit «Mais où sont mes vêtements», Isa, Viaroux, Isa, Viaroux choisir «Je n'y suis pour rien», Isa, Viaroux (fin) dit «Mon esclave aura mal interprété».

EPISODE 8 : LE COMPTOIR DE JUDA

On arrive en Afrique, au comptoir de Juda
Isa, Abbé, Viaroux, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Abbé nous parle du secret, Isa, Isa (☛ attention bien cliquer deux fois, car autrement on ne voit pas la lettre), Abbé, Isa, Abbé nous montre la lettre « St Quentin demande à Abbé au sujet de la véritable identité d'Isa si preuve la donner à Isa». Isa une preuve ? Abbé, Abbé, Isa, Abbé, Abbé, Abbé, Abbé, Sognibé dit «Le roi demande de venir».

EPISODE 9 : LA NUIT

Un message apparaît à l'écran :
«Ainsi Isa devra prouver sa bonne foi au roi Kpëngla et affronter l'Afrique. Mais ceci est une autre histoire.»

Le lever du soleil apparaît

FIN

LES PASSAGERS DU VENT

- 2 -

SOS Françoise

LES PASSAGERS DU VENT 2

EPISODE 1 : LE VILLAGE

☛ Pour obtenir les personnages, cliquez sur le pont

Montaguère .... choisir «Le roi est trop bon»
Isa ..... choisir «Le roi ne peut ignorer que c'est à cause de moi que l'on a ri de Monsieur Viaroux»
Isa ..... choisir «Le roi doit savoir que mon mari souffre d'un mal mystérieux»
Isa ..... choisir «Aouan ? Tu viens avec nous»
Isa ..... choisir «Je ne sais pas me servir d'un arc mais... avec un fusil»
Isa ..... choisir «Les fusils de Montaguère sont sûrement efficaces, mais je préfère le mien»

☛ **Zone à cliquer :** Lorsqu'Isa dit «Je suis prête», elle épaule le fusil, il faut cliquer sur la gachette pour que le coup de fusil parte.

REPONSE A L'ENIGME : ISA

ASTUCE : Si Isa ne dit pas à Aouan de venir avec eux, elle ne pourra pas utiliser son propre fusil.

EPISODE 2 : JASMIN

ATTENTION ! Il faut que Boisboeuf dise «Alihosi est venu e nous prévenir que...» Si c'est Aouan à la place d'Alihosi il faut reprendre l'épisode 1.

☛ Pour obtenir les personnages, cliquez sur le village.

Isa ..... choisir «N'en faites rien Capitaine»
Isa ..... choisir «Nous ne dirons rien, c'est promis»
Boisboeuf ..... choisir «Nous allons tenter de vous libérer cependant...»
Jasmin ..... choisir «Oui, ça peut être une bonne occasion de revoir du pays «
Isa ..... choisir «Aouan ? Donne-moi ton arme !»
Isa ..... choisir «Alihosi est mon esclave ! Ne la touchez pas»
Isa ..... choisir «Toi ! Tu seras libre le jour où mon mari sera guéri.»

☛ **Zone à cliquer :** le collier de Jasmin; pour l'ouvrir ne pas cliquer sur le pistolet, sinon on tue Jasmin.

REPONSE A L'ENIGME : BOISBOEUF

EPISODE 3 : L'ATTAQUE DU LION

Pour obtenir les personnages, cliquez sur le groupe.

Isa ..... choisir «Tu me l'as déjà dit ! Je sais !»
Isa ..... choisir «Oui, vous avez raison je ne me sens pas très bien»
Aouan ..... choisir «Toi te taire et pas bouger !
Isa ..... choisir «Ah ! un lion»

☛ **Zone à cliquer :** sur le pistolet près de Aouan mort. Sur la main gauche d'Isa quand elle est près du lion.

REPONSE A L'ENIGME : BOISBOEUF

EPISODE 4 : LES PILOTIS

ATTENTION : Au début de cet épisode Aouan ne doit pas être vivant.

☛ Pour obtenir les personnages, cliquez sur le «truc» orange dans la case.

Montaguère .... choisir «De toute façon vous n'y séjournez point...»
Isa ..... choisir «Au diable la prudence»

☛ **Zone à cliquer :** Sur le visage d'Isa quand elle doit pour qu'elle se réveille et entende le bruit d'Alihosi.

REPONSE A L'ENIGME : BOISBOEUF

EPISODE 5 : LES MARAIS

☛ Pour obtenir les personnages, cliquez sur l'arbre sous le soleil.

Mary ..... choisir «On fait ce qu'il dit..»
Mary ..... choisir «Nous allons à Fort William voir le chirurgien»
François ..... choisir «La gamine d'abord»

☛ **Zone à cliquer :** l'épée de François, mais ce n'est pas une bonne solution !

REPONSE A L'ENIGME : SMOLETT

EPISODE 6 : FORT SAINT LOUIS

☛ Pour obtenir les personnages, cliquez devant le Fort à droite.

Hoël..... choisir «Je ne me sens pas suffisamment rétabli pour entreprendre un tel voyage.»
Isa ..... choisir «Il serait dangereux d'y aller nous-mêmes.»
Jasmin..... choisir «Oui.. mais je suis marin avant tout.»
Isa ..... choisir «De rentrer en France»

ATTENTION : Après cette décision, il faut cliquer sur la tête de Boisboeuf dans la partie graphique. Boisboeuf se retourne, faites-le parler, il dit «Songez-y maintenant...»

Jasmin..... choisir «Je ne sais pas...»

EPISODE 7 : LE COUVENT

☛ Pour obtenir les personnages, cliquez sur la gauche du Couvent

St Quentin ..... choisir «Je dois sauver cette jeune fille»
Mère Supérieure choisir «Heu.. Je vous accompagne»
Mère Supérieure choisir «Dans la chapelle, il y a la croix de l'Autel.»

☛ Cliquez sur la croix de la chapelle, la Mère dit «Oui, c'est celle-ci»

St Quentin ..... choisir «Je gratte. Il y a peut-être des inscriptions.»
St Quentin ..... choisir «Un extrait du nouveau testament»
Mère Supérieure choisir «Les autres croix sont dans le cloître»
Mère Supérieure choisir «Dans le cloître, il y a celle de St Jean.»

☛ Cliquez sur la croix de gauche (marron) la Mère dit «Oui, c'est celle-ci.»

St Quentin ..... choisir « Je vais creuser ici...»
St Quentin ..... choisir «Un triptyque...»
Mère Supérieure choisir «Dans le cloître, il y a celle de St François d'Assises.»

☛ Cliquez sur la croix de droite (grise), la Mère dit «Oui, c'est celle-ci»

St Quentin ..... choisir «Il faudrait que je fouille aux alentours»
St Quentin ..... choisir «Un missel....»

Après s'être rendu compte qu'il ne s'agit pas d'une croix, mais peut-être de la croisée des chemins du cloître, lorsque la Mère Supérieure dit «Avez-vous regardé là derrière ?»

☛ Cliquez sur la potiche blanche du bas, puis faites parler St Quentin, «Oh ! Regardez, j'ai trouvé quelque chose» et le message chinois apparaît.

Si vous avez bien répondu aux cinq énigmes :

St Quentin ..... choisir «Des annamites»

Après quoi St Quentin rencontre la Soeur Loseiro qui lui remet la lettre :
Preuve signée de Roselande que Isa est Agnès de Roselande.

FIN

MANDRAGORE

MANDRAGORE

BUT DU JEU

A chaque donjon, une énigme.
Découvrez donc les neuf donjons et les neuf énigmes.

PLAN

LE VILLAGE

Vous pouvez vendre les objets trouvés dans les donjons, acheter des médicaments, ou des victuailles ou voler.

LE DONJON DU ZODIAQUE (c'est le soleil sur la carte)

DONJON N°3

Questionner chaque signe du Zodiaque et relever leur message qui donneront un bout de phrase qui remis dans l'ordre donnera :

- OUVRIR GRILLE
- OUVRIR PORTE
- PRENDRE COFFRET

Vous trouverez ce que vous cherchez derrière l'armoire. Donc chercher (4 NORD,3 OUEST) :

- l'armoire
- tuer le monstre
- désactiver l'armoire
- détruire l'armoire.

On se trouve ainsi dans une salle, et on trouve un master.
LIRE MASTER : «je dois retrouver ma place».
PRENDRE MASTER.

☞ Astuce : Sortir du donjon, puis 4 NORD , puis OUVRIR LA GRILLE pour monter au sommet de la tour. Puis à l'emplacement mettre master. Et là...(apparaît à l'écran)

STROPHE N° 1

☞ Astuce : Pour devenir le plus fort (ou 1 des plus fort), il faut attaquer souvent les monstres. La même personne devra garder l'argent et la nourriture.

LE DONJON DES MATHS (à gauche sur la carte, c'est le château)

DONJON N°5

Il faut trouver le carré magique.
On doit prendre tous les objets.
On doit LIRE LIVRE : solution égale équilibre (c'est l'équilibre du carré magique).
On doit LIRE LE MIROIR : 2 plus 2
On doit QUESTIONNER PRINCESSE : tout est dans l'équilibre
On doit PRENDRE LE 4 : poser le 4 à l'emplacement réservé (4)

☞ Astuce :Il est conseillé de faire un plan. Toutes les colonnes verticales, horizontales, diagonales doivent être égales à 6.

STROPHE N° 3

DONJON DES AIRS (en bas à gauche : montage avec le nuage)

DONJON N°9

On doit QUESTIONNER FEE
On doit TUER FEE
On doit PRENDRE ROSE DES VENTS
On doit PRENDRE TABLEAUX
On doit QUESTIONNER ANGE : «paix»
On doit QUESTIONNER VENT : «rosan»

Poser la rose des vents au milieu des vents à côté d'un calvaire qui se trouve à la droite du donjon avant d'entrer.

☞ Astuce : L'énigme se résout à l'entrée

SROPHE N°6

DONJON LABYRINTHE (le labyrinthe sur la carte)

DONJON N°7

Il faut trouver la sortie (en allant toujours au sud ou à l'est).
LIRE GRILLE : «je suis magique»
PRENDRE GRILLE, puis NORD ET REVENIR

STROPHE N°4

DONJON MARIN OU SIRENES (en haut à gauche)

DONJON N°8

Il faut acheter le bateau avec 3000 écus.
Il faut prendre une proue pour la poser dans la salle aux étoiles (sur la plage).
NE PAS SUIVRE LES SIRENES.

☞ Astuce : Voler énormément pour vendre dans les villages.

DETRUIRE LA GRILLE
Il faut trouver la salle au serpent : OUVRIR LA GRILLE
Il faut trouver la salle au rouget : TOUT DROIT, DERRIERE LUI, C'EST LA SALLE ENIGME.
Il faut trouver la salle de la proue : DROITE (A L'OUEST)

DONJON DES ABEILLES (la ruche ; à droite vers le bas)

DONJON N°6

Il faut faire un coup d'échec (le roi vert est coincé par un pion rouge), donc il faut transporter le roi dans la salle du pion rouge et le poser.
LIRE GRIMOIRE : «attention à la reine»
QUESTIONNER LE CAVALIER : «un bon conseil : fuyez»
QUESTIONNER LA REINE VERTE : «mon mari se meurt»
QUESTIONNER LE FOU VERT : «notre roi à besoin de sous»
PRENDRE LE ROI VERT (pour le mettre à la place du pion rouge).
QUESTIONNER LA REINE VERTE

STROPHE N°5

☞ Astuce : Le pion rouge est le soldat qui se trouve en diagonale du roi.

DONJON VEGETAUX (arbre à côté du dynosaure)

DONJON N°1

Il faut prendre la plante nommée «VITAL» et la poser à côté de l'humain.
QUESTIONNER ECORCIDOR : «trouver l'humain de la forêt»
PRENDRE VITAL : pour humain qui se trouve dans la maison.
SORTIR DU DONJON : derrière toutes les lianes qu'il peut tuer

STROPHE N°7

☞ Astuce : C'est le seul donjon où l'on peut chasser les animaux pour les manger.

DONJON DU FEU (le volcan sur la carte)

DONJON N°4

Il faut résoudre deux énigmes : celle du donjon du feu, puis celle du donjon des abeilles.
PRENDRE LA FLAMME : au milieu du ponton
LIRE LE PARCHEMIN : «plat royal, tu trouveras»
PRENDRE LE PARCHEMIN
PRENDRE LA JATTE : Pour le donjon des abeilles»

STROPHE N°2

DONJON «FINAL» (au milieu : terre des rois)

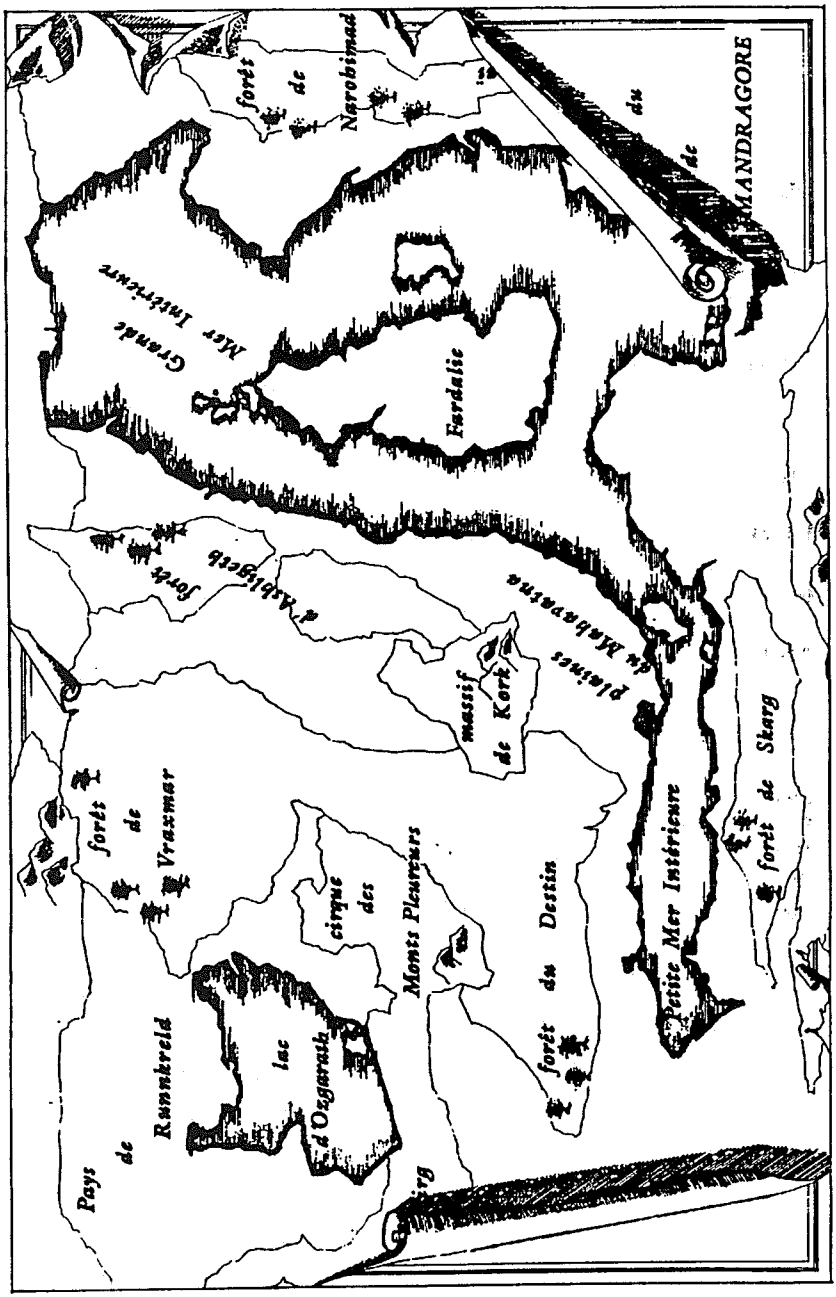
DONJON N°10

Il faut le bateau. On arrive dans le couloir de la mort. Et on ne peut plus en sortir à moins de gagner. ATTENTION.

A GAUCHE : LA MANDRAGORE (plante humaine vivante).

Prendre LA MANDRAGORE (elle est un monstre)
Manger à tour de rôle LA MANDRAGORE pour devenir microscopique.
Rentrer dans le cerveau du monstre nommé : YAROD NOR.
Arriver devant l'étoile.
Tuer «FILANTA» avec la formule magique.

☞ Astuce : La formule magique est la première lettre de chaque strophe.


MANDRAGORE
forêt de Narobimad
Grande Mer Intérieure
Ferdalie
d'Ashbigeth
forêt de Vraxmar
Pays de Runnkreld
lac d'Ozgarath
cirque des Monts Pleureurs
massif de Kork
plaines du Mahrpasna
forêt du Destin
Petite Mer Intérieure
forêt de Skarg

STROPHES

Numéro 1 (Donjon N°3)

Il est un château merveilleux
où les animaux fabuleux
A nouveau maîtres de leur destin
vont célébrer un grand festin...

Numéro 2 (Donjon n°4)

Nul ne sait comment Syrella
retrouva son père le prêtre...
Mais désormais la flamme est là
où toujours elle aurait dû être.

Numéro 3 (Donjon n°5)

Depuis la nuit des temps anciens
carré magique mutilé
grâce à un voyageur zélé
devait récupérer son bien.

Numéro 4 (Donjon n°7)

Et tous les spectres malfaisants
furent emmurés pour toujours :
désormais, les vieux paysans ne
craindront plus la fin du jour.

Numéro 9 (Donjon n°6)

Mon royaume tout dévasté
et par les reines infesté
de par vos actes courageux,
retrouve son aspect glorieux.

Numéro 5 (Donjon n°2)

Meurtrière fut la bataille
mais, du felon roi ennemi
notre bon souverain ami dut
à la fin trouver la faille.

Numéro 6 (Donjon n°9)

Ô vous. Eléments déchaînés,
reprenez votre forme passée
car la rose aujourd'hui renaît
et vous fera tous trépasser !

Numéro 7 (Donjon n°1)

Notre région va retrouver
sa beauté si longtemps perdue,
grâce à votre quête assidue et
votre attitude dévouée.

Numéro 8 : (Donjon n°8)

Enfin la reine pétrifiée, de
son sommeil sera tirée.
Puisse-t-elle à jamais régner
sur son manoir retrouvé.

LA FORMULE MAGIQUE EST : I N D E M O N E M

MARCHE

A L'OMBRE

SOS Françoise

MARCHE A L'OMBRE

BUT DU JEU

Il faut réunir les sept pièces de la moto, avoir deux tickets de concert (pour lui et sa copine), avoir la clef plate pour pouvoir remonter la moto, avoir téléphonéà la copine du héros au moins trois fois dans le jeu et la dernière fois avant 19 H 30 avant de lui proposer de la prendre.

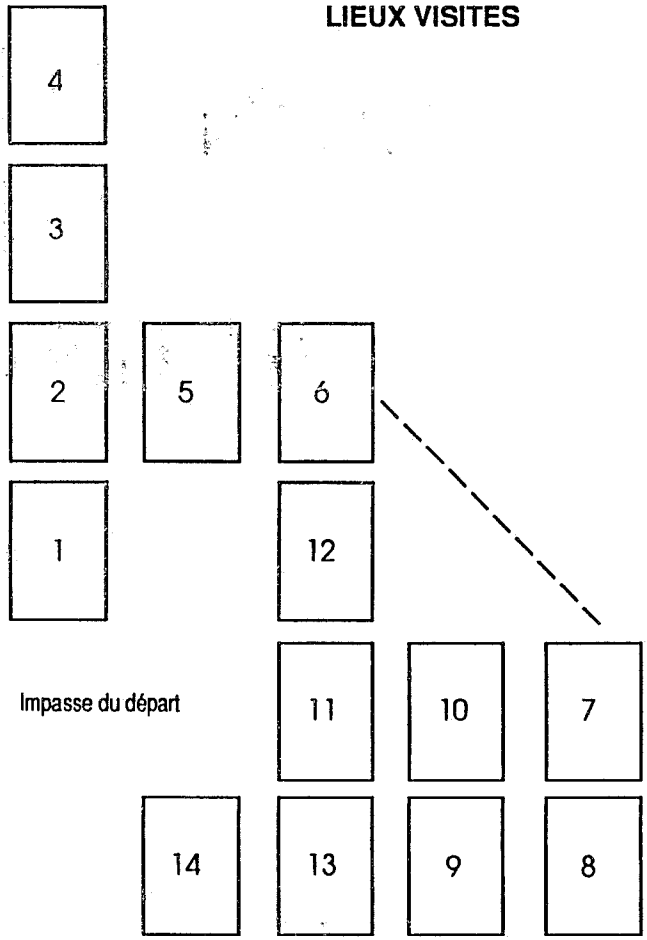
PLAN

Sortir de l'impasse et aller dans la rue 2
Prendre la première pièce sur la fenêtre à gauche
Aller dans le rue 3
Rentrer dans l'impasse en ruine
Demander : «T'as rien à vendre ?» à la punkette aux gros nénés. Achat d'une clé plate
Aller dans la rue 4 (palissade)
Combattre le personnage (si présent)
Prendre la seconde pièce dans la palissade
Aller dans la rue 5 (palissade)
Prendre la troisième pièce dans la palissade
Aller dans la rue 7 (bar)
Prendre de l'énergie (chope de bière) au bar
Aller dans la rue 8 (bar crad)
Demander au bab : «Où trouve t-on des places de concert S.V.P. ?»
Aller dans la rue 9 (casse auto)
Combattre le personnage (si présent)
Rentrer dans la casse
Demander : «Avez-vous des roues mob ?». Achat de la quatrième pièce (roue)
Aller dans la rue 12 (disquaire)
Rentrer chez le disquaire
Demander : «Je voudrais deux places pour Renaud, S.V.P.». Achat de deux tickets.
Rentrer de nouveau chez le disquaire
Demander : «Où habite Germaine» ?
Aller dans la rue 8 (bab crad)
Demander : «T'as des infos sur une mob chouravée ?»
Rentrer chez Germaine
Demander : «T'as des tuyaux sur une mob volée ?»
Aller dans l'impasse 14

Prendre la cinquième pièce au fond de l'impasse
Prendre le Sumo pour le combattre (si ce n'est déjà fait) puis aller dans la salle 10 (cabine téléphonique)
Rentrer dans la cabine téléphonique
Dire : «Prépare-toi, je passe te prendre».

Le plan dessiné concerne la version AMSTRAD

LIEUX VISITES



MISSION

PAS POSSIBLE

MISSION PAS POSSIBLE

Vous commencez l'aventure

... dans le bureau de votre supérieur hiérarchique, répondant à une convocation -TOP SECRET-. Une bande magnétique vient de vous parvenir. Pour lire son contenu, taper sur le clavier APPUYER BOUTON, pour mettre en route le magnétoscope. Le message défile alors sur l'écran astucieusement caché dans le mur. Mais à ce stade, un gros ennui, en effet la bande va s'autodétruire, et il n'est pas possible de sortir de la pièce. Une main criminelle a fermé la porte de l'extérieur. Il faut maintenant introduire deux ordres compréhensibles par le programme, une solution rapide consiste à entrer deux fois la séquence EXAMINER.

C'est alors que le magnétoscope fait des siennes, une fumée jaune et épaisse envahit la pièce, et vous pouvez entendre avant de vous évanouir l'ambulance arriver.

Vous reprenez conscience

... dans une autre pièce, probablement dans une cellule. Entrez quelques instructions jusqu'à ce que le message «Votre veste a de belles manches» s'affiche.

EXAMINER MANCHES et vous découvrez une lame, PRENDRE LAME, SCIER MENOTTES, CROCHETER SERRURE, OUVRIR PORTE.

☞ Pour vous déplacer
A ..... pour AVANCER
R ..... pour RECULER
D ..... pour DROITE
G ..... pour GAUCHE

A, G, PRENDRE CUBE, un énorme trou devant vous DESCENDRE, un peu de lumière apparaît EXAMINER FENTE, vous découvrirez une partie de laboratoire et le bout d'une table, POSER CUBE, ESCALADER MUR pour remonter. Ceux qui n'ont pas pensé à poser le cube devront y revenir par la suite. D, G, G, un fil sur le mur SECTIONNER FIL, PRENDRE FIL D, A, A, D, D, RAMPER, G, D, pour arrêter la progression des murs il suffit de CRIER STOP. A, A, FOUILLER ORDURES vous trouvez une pièce de monnaie. R, A, A, G, D, RAMPER A, G, EXAMINER CAMERA vous trouvez un aimant DEVISSER CAMERA, PRENDRE AIMANT. R, A, A, PRENDRE TORCHE, EXAMINER TORCHE, R, G, CASSER STATUE, PRENDRE DIAMANT, G, D, EXAMINER VITRE, APPUYER BOUTON. A, A, vous emmène dans la salle du télétransporteur, mais les commandes ne répondent plus UTILISER AIMANT pour rétablir le contact, POUSSER LEVIER vous matérialise dans une autre partie du laboratoire. Si vous possédez le cube il faut vous en débarrasser et pour ceci un conseil faites un plan.

Maintenant Von Débar a certainement du se rendre compte de l'évasion. A, A, G, vous découvrez un objet : le sabre laser, PRENDRE SABRE vous indique qu'il est désactivé, mais vous possédez des piles, PRENDRE PILES de la torche, ACTIVER SABRE. R, D, G, ici un objet étrange EXAMINER OBJET, révèle un emplacement pour un objet polygonal. POSER DIAMANT, un message apparaît les trois lettres P.U.B, G, PRENDRE SERINGUE, D, D, G, un objet étrange EXAMINER, c'est un activateur d'antimatière. A, D, D, G, D PRENDRE CUBE, EXAMINER CUBE vous indique que la matière étrange qui le compose n'est que de l'antimatière désactivée. R, G, G, A le serpent vous a mordu INJECTER SERUM. A, A, A, A, ce ne sont que des cellules photo-électriques ETRANGLER GARDE avec fil. D, A, G, PRENDRE BOITE, EXAMINER BOITE, c'est une boîte d'allumettes. Il faut retourner à l'activateur R, D, A, G, A, A, A, A, A, G, G, ACTIVER CUBE A, A, A, A, POUSSER LEVIER.

Le dénouement est proche

Vous êtes transporté dans le quartier de haute sécurité. Pour passer utiliser le sabre DECAPITER GARDE, A, DECAPITER GARDE, A POSER CUBE, D, COMPOSER PUB sur le clavier du coffre, A, et enfin CRAQUER ALLUMETTE pour terminer le jeu. Introduire une cassette vierge et appuyer sur enregistrement pour une éventuelle suite à ce jeu.

Comme vous avez pu le constater ce n'était pas si facile!

OMEGA

PLANETE

INVISIBLE

SOS Françoise

OMEGA PLANETE INVISIBLE

BUT DU JEU

A vous de trouver la Planète invisible et détruire l'Impérieur Naxorg.
Votre équipe est symbolisée par une fusée, la base est rouge, les planètes bleues.
Le mode monstre errant : Kamikuse et Kamikose
Sur la base : vous trouvez les antidotes (nourritures), une salle pour vendre les objets et un bar.

PLAN

PLANETE 0 OU MADMAX

Prendre le Totem et le déposer dans la salle la plus éloignée de l'entrée. Le Totem se trouve toujours à gauche d'après le point de départ.

PLANETE 1 OU PRISON

Prendre le talkie-walkie et le déposer dans la salle des machines. Le talkie-walkie se trouve dans un étage en prenant l'ascenseur. Il vous faut beaucoup questionner les prisonniers qui donnent des renseignements sur les objets de la salle.

PLANETE 2 OU HYDRA 9

Prendre l'Uranium qui se trouve dans P5 et déposer dans la salle d'épuration. La salle se trouve tout au fond au Nord et ressemble à une espèce d'entonnoir.

PLANETE 3 OU DE LA GLACE

Il faut trouver la grenade (au sud) et la mettre devant le ZER de FREEZER.
Ne pas descendre trop au Sud car on reste bloqué sur un bloc de glace et on ne peut plus rien faire, donc recharger tout le jeu pour continuer.

PLANETE 4 OU REVE FANTASTIQUE

Il faut prendre le Roi et le déposer devant la Reine.
On rencontre Alien qu'il faut détruire (il n'y a que la tête qui part, c'est normal).
On arrive dans un château avec des princes et des princesses. Quand on va au Sud ou à l'Ouest, on trouve la Reine et à partir de la Reine, aller au Nord pour trouver le Roi, assis dans la machine à rêves.

PLANETE 5 OU FANTOMES

Il faut prendre le crucifix et le poser devant le diable. On trouve aussi l'uranium pour la P2.
On ne peut jamais revenir en arrière.

PLANETE 6 OU INVISIBLE
Se servir des morceaux de texte pour trouver cette planète.

Vous devez vous mettre sur la Base, puis suivre les indications du message de P4, taper au clavier un anagramme du nom du monstre, entrer comme sur une autre planète, et tuer Naxorg.

MESSAGES DES PLANETES

P0 : SUR LA GRANDE CARTE DE L'IMPERIUM
7 mots donc chiffre 7 = 7ème lettre de l'alphabet G

P1 : IL VOUS FAUDRA DIRIGER VOTRE BEL ASTRONEF VERS LE NORD ET TOUJOURS PLUS LOIN
14 mots donc chiffre 14 = 14ème lettre de l'alphabet N

Indique la direction à prendre pour trouver P6 par rapport au point de départ (base)

P2 : PUIS VOUS APERCEVREZ DANS L'ESPACE COMME UNE ROUE DE LA FORTUNE A TROIS BRAS
15 mots donc chiffre 15 = 15ème lettre de l'alphabet O

P6 se trouve à l'intérieur

P3 : VOUS NE FRANCHIREZ LA CEINTURE D'ASTEROIDES QUE SI VOUS DETENEZ LA CLE, LA SEULE CLE CAPABLE D'OUVRIR LA VOIE DE VOTRE VAISSEAU
24 mots donc chiffre 24 = 24ème lettre de l'alphabet X

Il faut posséder la ceinture d'astéroïdes d'une valeur de 3000 F.

P4 : ETES-VOUS BASE ET IL SUFFIT DE FAIRE MACHINE AVANT PAR TROIS FOIS PUIS A TRIBORD QUATRE FOIS
18 mots donc chiffre 18 = 18ème lettre de l'alphabet R

Quand on trouve la base, on se met dessus, on avance 3 fois au nord et 4 fois à l'est et à ce moment-là il faut taper le mot magique pour entrer sur P6.

P5 : BRAVO
1 mot donc un chiffre : 1ère lettre de l'alphabet A

LA FORMULE MAGIQUE A TAPER AU CLAVIER : GROXAN

VAMPIRE

VAMPIRE

BUT DU JEU

Délivrer la jeune fille Bricelia, vampirisée, et lui donner la rose (qui se trouve sur le toit).

QUELQUES CONSEILS

Avant de délivrer la jeune fille qui se trouve sous les toits, il faut tuer le vampire avec un pieu (le gros crayon rouge à l'écran), celui qui se trouve dans son tombeau dans les sous sols du château.

LES MONSTRES

Zombi monstrueux : ..... pistolet
Fantôme :..... filet à papillon
Vampire : ..... ail
Feu : ..... seau
Serpent volant : ..... flèche
Loup :..... couteau en argent

LES OBJETS

L'étoile : ..... tue tous les monstres de la pièce
La montre :..... bloque le temps
La cloche : ..... ouvre toutes les portes
L'écu : ..... ouvre toutes les portes
La trompette :..... statifie les monstres
L'aquarium : ..... marche sur l'eau
La fiole :..... pour se nourrir
Le parchemin : ..... ouvre la porte du cimetière
La clé roug : ..... pour entrer dans les souterrains
Le crâne :..... pour sortir des souterrains.

CHEMIN IDEAL

Passer par les ruines et non par la maison, prendre le pieu et repartir en passant par les souterrains jusqu'à la tourelle.