



LES PRIVES

Version AMSTRAD CPC

SOMMAIRE

PRELIMINAIRES

1. REPERAGES 3
2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES 4

I - LA FORMULE

1. PRELIMINAIRES 5
2. PRINCIPE DU JEU 6
3. LA POUBELLE 6
4. LE LABORATOIRE 7

II - L'HERITAGE - PANIQUE A LAS VEGAS

1. DEBUT DU JEU 8
2. PRINCIPE DU JEU 9
 - LES DEPLACEMENTS 9
3. 3EME PARTIE - LAS VEGAS 10
 - LE JACKPOT 10
 - LA BOULE 11
 - LE CRAPS 13

III - L'AFFAIRE VERA CRUZ

1. PRINCIPE DU JEU 14
2. RESIDENCE DU FOREZ 14
3. BUREAU DE LA GENDARMERIE 15
 - PROCEDURES D'ACCES AU RESEAU DIAMANT 15
 - METHODES TRADITIONNELLES 17

IV - L'AFFAIRE SYDNEY

1. PRINCIPE DU JEU 18
2. RUE SAINT-GUERAN 18
3. BUREAU DE LA GENDARMERIE 19
 - PROCEDURES D'ACCES AU RESEAU DIAMANT 19
 - METHODES TRADITIONNELLES 19

PRELIMINAIRES

LES PRIVES existe en version cassette et disquette AMSTRAD CPC 464, 664, 6128.

Dans chaque boîte "LES PRIVES", vous trouverez cinq jeux :

LA FORMULE
L'HERITAGE – PANIQUE A LAS VEGAS
L'AFFAIRE VERA CRUZ
L'AFFAIRE SYDNEY

Ces cinq jeux sont répartis sur deux disquettes, à raison d'un jeu par face, ou sur une cassette de la façon suivante :

Cassette face A :

LA FORMULE – L'HERITAGE partie 1 et 2.

Cassette face B :

L'HERITAGE partie 3 – L'AFFAIRE VERA CRUZ – L'AFFAIRE SYDNEY.

1. REPERAGE

Pour plus de commodité, il est nécessaire de repérer les différents jeux de la cassette, grâce au compteur de votre magnétophone. Pour cela, procédez comme suit :

- insérez la cassette face A vers le haut dans le lecteur,
- assurez-vous qu'elle est bien rembobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- tapez CAT
- appuyez sur RETURN,
- mettez le magnétophone en lecture.

Le lecteur démarre et chaque fois qu'il rencontre un jeu il affiche :

FOUND NOM.BIN

Inscrivez alors immédiatement le numéro du compteur correspondant au jeu dans le tableau de la page suivante.

Puis faites de même pour la face B, après avoir remis le compteur à zéro, et cela jusqu'au dernier programme.

TABLEAU DE REPERAGE

		N° COMPTEUR
LA FORMULE	FACE A
L'HERITAGE	FACE A
L'AFFAIRE VERA CRUZ	FACE B
L'AFFAIRE SYDNEY	FACE B

2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES

Version disquette :

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la disquette du jeu dans le lecteur, en vérifiant sur l'étiquette que la face est la bonne,
- tapez ICPM (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

Version cassette :

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la cassette dans le lecteur, rembobinez-la au début,
- mettez le compteur à zéro,
- faites avancer la bande jusqu'au numéro de compteur que vous avez noté dans le tableau de repérages,
- pour 664, 6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez ITAPE (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE,
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

I – LA FORMULE

Le professeur NITRO travaille depuis des années sur la réduction des cellules vivantes. Aujourd'hui, ses recherches sont sur le point d'aboutir. Distrait par le fait d'obtenir le résultat d'efforts de longues années, il avale sa préparation chimique croyant boire un verre d'eau.

Le voilà si petit qu'il dégringole dans la poubelle de son laboratoire !

Se défendant contre les fourmis, chewing-gum et autres, il ne lui reste plus qu'à tenter de retrouver sa taille normale en rassemblant les morceaux de sa formule, puis les ingrédients qui la composent.

1. PRELIMINAIRES

LA FORMULE est réalisé en 4 langues :

- espagnol,
- français,
- allemand,
- anglais.

Vous jouez en français ?

Appuyez sur la touche F, le pied du drapeau se positionne sous le drapeau français.

Si vous jouez au clavier, appuyez sur la touche R pour redéfinir les touches de déplacement :

à gauche, ←
 à droite, →
 en haut, ↑
 en bas, ↓

ou de fonction :

	✱	♪
Action	Pause	Musique

Pour commencer le jeu, appuyez sur la touche J.

N.B : Appuyez sur la touche ESC, lorsque vous êtes dans une situation désespérée.

2. PRINCIPE DU JEU

Le professeur NITRO s'exprime par des phylactères :

? veut dire qu'il attend qu'il se passe quelque chose...

Un verre apparaît lorsqu'il a soif.

Un poulet rôti apparaît lorsqu'il a faim.

Commandes :

Le professeur NITRO peut se déplacer dans les quatre directions.

Avec la manette, il suffit de diriger le manche dans la direction voulue. Appuyez sur le bouton ACTION pour ouvrir un sac, ou pour utiliser un objet.

Au clavier, utilisez les touches que vous avez définies au départ.

3. LA POUBELLE

Le but du jeu est tout d'abord de rassembler les morceaux de papier qui composent la formule.

Les ennemis du Professeur NITRO sont :

- les mouches,
- les fourmis,
- le chewing-gum,
- les gouttes d'acide.

Les moyens de défense sont dans des sacs dispersés un peu partout.

Le temps est limité. Il est représenté par une bougie allumée qui se consume au fur et à mesure. Cette bougie se trouve dans les sacs.

Attention : il ne faut pas confondre la bougie du sac et celles que l'on trouve parfois dans la poubelle. Ces dernières servent à éclairer ! pour allumer une bougie, il faut une allumette que l'on trouve dans les sacs.

Les sacs contiennent plusieurs objets.

- la bougie qui représente le temps,
- les morceaux de papier que l'on a déjà récoltés,
- différents objets.

L'objet situé au dessus des yeux représente ce qu'on a en main. On peut donc

le remplacer par un autre objet présent dans le sac. Pour cela, il faut faire défiler les objets devant les yeux, avec la manette ou avec les touches du clavier, puis valider par la touche ou le bouton ACTION, et l'on sort du sac.

Quelques indications :

Dans la poubelle, le professeur NITRO se nourrit exclusivement de trognons de pomme, et se désaltère en buvant les gouttes qui perlent au bout des pipettes. Il peut empiler des échelles pour grimper.

4 . LE LABORATOIRE

Une fois les différents morceaux de papier assemblés, le professeur NITRO va pouvoir reconstituer son mélange antidote.

Les morceaux sont collés sur un tableau noir qu'il faut éclairer. La première chose à faire est donc de trouver l'interrupteur.

Puis il faut se munir d'un révélateur, afin de diluer l'encre sympathique qui recouvre la formule et faire apparaître les composants.

Chaque produit utilisé dans la formule est constitué de composants qui doivent être mélangés en respectant l'ordre et les proportions de chacun.

Il faut donc :

- retenir l'ordre et la quantité de chaque composant d'un produit,
- puis rassembler les ingrédients dans l'entonnoir,
- ouvrir le robinet lorsque les ingrédients d'un produit sont au complet,
- et ainsi de suite pour chaque produit composant la formule.

Il faut aussi allumer les becs Bunsen, et lorsque tous les ingrédients sont mélangés, se diriger vers la sortie de l'alambic afin de boire le contenu du verre: résultat de la formule antidote !

Les sacs :

Le principe des sacs est toujours le même. Ils peuvent contenir les éléments suivants :

- une bombe contre les toiles d'araignées,
- une bombe contre les insectes volants,
- un révélateur,
- une clé,
- un parapluie,
- des jetons de distributeur,
- des allumettes.

II – L'HERITAGE – PANIQUE A LAS VEGAS

Connecticut, les années 60, New Haven.

Les immeubles pour la plupart délabrés, se succèdent avec une désespérante monotonie. Dans sa chambre sordide au 16ème étage d'un immeuble crasseux, Peter, abattu sur son lit, contemple le mur d'un oeil morne.

Les dettes s'accumulent, aucune éclaircie à l'horizon, pas de travail, pas d'argent. Il ose à peine s'aventurer hors de sa chambre de peur de rencontrer l'un de ses multiples créanciers. Il n'a pas payé son loyer depuis plusieurs mois, et la logeuse le menace de l'expulser.

La situation semble vraiment désespérée quand soudain le destin frappe à la porte. «Une lettre pour vous» crie la voix du concierge. La lettre est bien entendu déjà ouverte, le concierge comme à l'ordinaire en a pris connaissance. Notre héros la déplie consciencieusement et avec surprise découvre un billet d'avion pour Las Vegas, ainsi que 200 dollars en petites coupures. Un mot succinct accompagne cet envoi pour le moins étrange.

«Votre tante, notre cliente, vient de mourir vous laissant seul héritier de sa fortune mais à une condition expresse : vous devez réitérer l'exploit qu'elle a accompli dans les années 30, soit gagner en une nuit un million de dollars à Las Vegas.»

Pas une minute à perdre s'il veut passer au travers des créanciers. Il remplit son sac des affaires indispensables, et dégringole dans les escaliers, bousculant au passage certains de ses créanciers.

Une course poursuite s'engage dans l'immeuble, pour satisfaire les dernières volontés d'une vieille originale.

Peter rivalise de ruses pour semer ses poursuivants.

Alors ne manquez pas le rendez-vous et partez dès à présent pour la ville de turpitudes qu'est Las Vegas en compagnie de notre héros.

1. DEBUT DU JEU

Le programme se charge, un menu s'affiche alors à l'écran :

- 1ère partie
- 2ème partie
- 3ème partie

Choisissez la partie en appuyant sur les touches 1, 2 ou 3.

ATTENTION : pour accéder à la partie 2 ou 3, il faut connaître le code d'accès qui n'est donné qu'à la fin de la partie précédente.

1ère partie

Dès que vous aurez pris connaissance du texte du télégramme représenté à l'écran, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier, ou sur le bouton ACTION de la manette.

Apparaît alors à l'écran, une chambre sordide et un petit carré qui n'est autre que le curseur symbolisant l'endroit où se pose votre regard.

Vous pouvez commencer à jouer, mais attention vos minutes sont comptées.

2. PRINCIPE DU JEU

L'HERITAGE est un jeu d'aventure graphique, entièrement géré par les manettes ou les touches fléchées du clavier.

Aucun ordre ne doit être saisi au clavier.

Pour jouer, il suffit de positionner le curseur (soit à l'aide des touches fléchées du clavier, soit à l'aide des manettes), puis de valider l'emplacement en appuyant sur la **BARRE D'ESPACEMENT** si vous utilisez le clavier ou sur le bouton ACTION des manettes si vous utilisez les manettes.

La validation de l'emplacement du curseur permet de prendre des objets, de les poser, de les donner ou de prendre ce qu'un objet contient. En outre, le curseur permet de réaliser un certain nombre d'actions que vous devez découvrir (c'est un des buts de l'aventure).

Les objets pris s'affichent à l'écran.

LES DEPLACEMENTS

Pour se déplacer à l'intérieur de l'immeuble :

Pour tourner, faites aller le curseur (à l'aide des manettes ou des touches fléchées du clavier) jusqu'au bout de l'image, tout à droite ou tout à gauche. A chaque fois on pivote d'un quart de tour. L'image suivante apparaît aussitôt. Il est conseillé de faire un plan afin de ne pas revenir inutilement aux mêmes endroits.

Pour avancer, positionnez le curseur au milieu de l'écran et appuyez sur ACTION si vous jouez avec des manettes ou sur la BARRE D'ESPACEMENT si vous jouez au clavier.

«Panique à LAS VEGAS» comporte trois parties distinctes :

- 1°) l'immeuble
- 2°) l'aéroport
- 3°) Las Vegas

A la fin de chaque partie un code est donné, il vous sera indispensable pour accéder à la partie suivante.

Les parties sont donc indépendantes et une fois les codes trouvés on peut y accéder directement.

La première partie consiste à sortir de l'immeuble à temps pour ne pas rater l'avion de Las Vegas. Vous rencontrerez vos créanciers. A vous de les convaincre pour qu'ils ne vous empêchent pas de sortir.

La deuxième partie se passe à l'aéroport, à vous de ne pas rater le décollage pour Las Vegas.

3. 3ème PARTIE – LAS VEGAS

La troisième partie se passe dans les lieux de perdution de Las Vegas, capitale du jeu.

Chaque casino a son propre jeu.

A/ LE JACKPOT

Chaque jeton vaut 10 dollars, et vous pouvez jouer jusqu'à cinq jetons par partie.

Pour un jeton vous gagnez :

100 fois la mise si vous avez BARRE BARRE BARRE
15 fois la mise si vous avez CLOCHE CLOCHE CLOCHE
25 fois la mise si vous avez CITRON CITRON CITRON
10 fois la mise si vous avez PRUNE PRUNE PRUNE

25 fois la mise si vous avez BARRE BARRE XXXXX
25 fois la mise si vous avez XXXX BARRE BARRE

25 fois la mise si vous avez BARRE XXXX BARRE

6 fois la mise si vous avez CLOCHE CLOCHE BARRE

6 fois la mise si vous avez BARRE CLOCHE CLOCHE

6 fois la mise si vous avez CLOCHE BARRE CLOCHE

4 fois la mise si vous avez CITRON CITRON XXXX

4 fois la mise si vous avez XXXXX CITRON CITRON

4 fois la mise si vous avez CITRON XXXXXX CITRON

2 fois la mise si vous avez CERISE CERISE XXXXX

2 fois la mise si vous avez CERISE XXXXXX CERISE

2 fois la mise si vous avez XXXXX CERISE CERISE

1 fois la mise si vous avez CITRON CERISE PRUNE

1 fois la mise pour toutes les combinaisons des trois précédentes.

Pour miser :

Positionnez le curseur sur l'empilement des pièces, puis validez en appuyant sur le bouton ACTION si vous jouez avec la manette ou sur la BARRE D'ESPACEMENT si vous jouez avec le clavier.

Pour jouer :

Positionnez le curseur sur la manette de la machine, puis validez de la même façon.

B/ LA BOULE

Le principe du jeu est basé sur neuf numéros qui autorisent deux façons de jouer. Dans chaque cas, la mise minimum est de 10 dollars.

1°) les chances simples

Si vous gagnez, vous recevez l'équivalent de votre mise.

NOIR ET ROUGE

Les numéros ne sont pas tous de la même couleur :

1, 3, 6, 8, sont Noir

2, 4, 7, 9, sont Rouge

Une exception est faite pour le 5 qui n'est ni Noir ni Rouge et qui, lorsqu'il sort,

entraîne automatiquement la perte des mises jouées sur les couleurs.

PAIR ET IMPAIR

Ils correspondent à deux emplacements particuliers sur le tableau et sont répétés, afin qu'il n'y ait pas d'équivoque quant au 5.

2, 4, 6, 8, sont Pair

1, 3, 7, 9, sont Impair

Le 5 n'est ni Pair ni Impair et entraîne la perte des mises s'il sort.

MANQUE ET PASSE

Sont, eux aussi, répétés sur le tableau :

1, 2, 3, 4 sont Manque,

6, 7, 8, 9 sont Passe.

Le 5 sépare Manque et Passe et conduit aux mêmes conséquences que pour les deux cas précédents ; la sortie du 5 implique la perte des mises jouées sur toutes les chances simples.

Lorsque les chances simples jouées sortent, les mises sont payées à égalité.

Une pièce jouée = une pièce payée.

La mise restant toujours propriété du joueur, celui-ci la récupère s'il gagne.

2° les numéros

Les numéros gagnants, le 5 compris sont payés sept fois la mise.

Pour miser :

Si vous utilisez le clavier : positionnez le curseur sur «MISE», puis choisissez votre mise avec les touches ↑ ou ↓, en appuyant simultanément sur SHIFT.

Si vous utilisez les manettes : positionnez le curseur sur «MISE», puis choisissez votre mise en appuyant simultanément sur ACTION, et une des directions haut ou bas.

Pour jouer :

Positionnez le curseur sur la case choisie, puis validez (ACTION ou BARRE

D'ESPACEMENT.)

C/LE CRAPS

Les mises minima sont de 10 dollars et le croupier lance les dés. Le principe du jeu ressemble au quitte ou double.

C'est la somme des deux dés qui est prise en compte pour la perte des mises ou le gain.

Au premier lancé de dés :

- si les chiffres 2, 3, 12 sortent, vous perdez la mise
- si les chiffres 7, 11, sortent on gagne une fois la mise
- si les chiffres 4, 5, 6, 8, 9, 10, sortent on a la possibilité de rejouer.

Le croupier lance à nouveau les dés et dit :

«Je lance les dés pour (le numéro qui vient de sortir) à un contre un».

Si le numéro annoncé par le croupier sort, vous avez gagné une fois la mise.

Si les numéros 2, 3, 12, 7, 11, sortent, on perd la mise.

Si un autre numéro sort, on rejoue à nouveau. Le principe est le même chaque fois, mais les mises sont chaque fois doublées, triplées, quadruplées etc...

Le principe étant de réussir deux fois de suite la même somme au lancé de dés.

Pour miser :

Le principe est le même que pour la boule.

Pour jouer :

Positionnez le curseur sur le croupier, puis validez (ACTION ou BARRE D'ESPACEMENT).

III – L'AFFAIRE VERA CRUZ

Auteur : Gilles BLANCON

Vous venez d'être nommé Maréchal Des Logis Chef à la Brigade des recherches de SAINT-ETIENNE (Loire). En tant que sous officier de la Gendarmerie et en qualité d'Officier de Police judiciaire, vous êtes donc habilité à mener toute enquête criminelle dont vous serez saisi.

Sitôt arrivé dans votre nouvelle affectation, vous allez devoir enquêter sur ce que la presse appellera rapidement l'AFFAIRE VERA CRUZ.

8 octobre 1985 : vous êtes avisé par la concierge de la résidence du FOREZ de la découverte du décès d'une habitante. D'après cette informatrice il semblerait qu'il s'agit d'un suicide par arme à feu.

Vous vous rendez donc sur place avec votre équipe pour effectuer les premières constatations.

Ceci fait, vous aurez à mener l'enquête proprement dite en vous servant des moyens mis à votre disposition.

1. PRINCIPE DU JEU

L'habitante de la Résidence du FOREZ s'est-elle réellement suicidée comme l'a annoncé la concierge ?

Vous menez l'enquête et procédez tout d'abord aux constatations d'usage sur les lieux du sinistre.

Un conseil cependant : sachez qu'une enquête ne peut aboutir sans des constatations efficaces et complètes.

Celles-ci servent de base pour les recherches et souvent d'éléments de preuves. Tenez-en compte...

2. RESIDENCE DU FOREZ

Vous êtes sur les lieux

La « victime » gît sur le sol au beau milieu de la pièce. Outre cette scène macabre vous constatez un léger désordre régnant dans ses affaires. Avant tout, vous ne touchez à rien et prenez quelques clichés.

DEPLACEMENT DE L'OBJECTIF PHOTO en utilisant les touches de direction du curseur.

ZOOM SUR UN DETAIL : en appuyant sur COPY vous prenez une photo. Pour passer à la deuxième partie de l'enquête appuyez sur ENTER. Attention, avez-vous bien observé tous les détails présents dans la pièce? Surtout ne négligez aucun indice.

Si vous avez changé d'avis, et souhaitez recommencer les investigations dans cette même pièce, appuyez sur la touche R.

Le chargement de la deuxième partie se fait automatiquement après l'appui sur la touche ENTER.

Il est temps de faire un compte rendu des pièces à convictions. Dans la voiture qui vous mène à votre bureau, vous dressez une liste des éléments suspects. Tapez au clavier chaque indice en LES SEPARANT D'UN ESPACE. Puis, lorsque la liste vous semble complète, appuyez sur ENTER.

3. BUREAU DE LA GENDARMERIE

Auditions et examens divers

La Gendarmerie est l'une des plus anciennes institutions françaises puisqu'on retrouve ses origines dans la Maréchaussée sous l'empire napoléonien. Son expérience en matière judiciaire l'a amenée très tôt à s'informatiser, devant dans ce domaine tous les services similaires des pays étrangers.

C'est pour cela que, outre les méthodes traditionnelles telles que les comparaisons des éléments recueillis, l'audition des personnes et les examens divers, vous pouvez disposer du RESEAU INFORMATIQUE DIAMANT.

LE RESEAU DIAMANT vous offre la possibilité de dialoguer avec les autres services de gendarmerie, administrations préfectorales, pénitentiaires et bien entendu, avec la Police Nationale.

A/ PROCEDURES D'ACCES AU RESEAU DIAMANT

Code M (message)

Un message adressé à un service quelconque comporte en origine le code informatique de ce service et sa ville d'implantation. Puis, dans le corps du message doit figurer la nature des renseignements souhaités, avec le maximum de précision. La réponse du service contacté arrivera sous forme de listing dans les instants suivants.

Code I (imprimante)

Si vous disposez d'une imprimante 80 colonnes, cela peut vous éviter de prendre

des notes à la main. Il suffit pour garder une trace de vos éléments d'enquête, d'appuyer sur la touche I. Pour la désactiver appuyez une deuxième fois sur la même touche.

N.B : N'oubliez pas de valider tous vos messages en appuyant sur la touche ENTER.

Voici exactement les services que vous pourrez interroger :

AUTRE BRIGADE DE GENDARMERIE

Code informatique GIE + nom de la brigade

Si vous voulez contacter la Brigade de ST-GALMIER (42) en face de ORIG vous écrivez GIE ST-GALMIER, puis vous composez votre message sous la forme DEMANDE RENSEIGNEMENTS SUR AFFAIRE X. Si cette Brigade de Gendarmerie est concernée par cette affaire elle vous répondra en vous donnant les éléments qu'elle possède.

Il y a une brigade de Gendarmerie par ville.

BRIGADE DEPARTEMENTALE DE RENSEIGNEMENTS JUDICIAIRES

Code informatique BDRJ

Il existe une Brigade de GENDARMERIE par département, qui, totalement informatisée vous indique si telle ou telle personne est recherchée. Vous pourrez donc adresser vos demandes à la BDRJ ST-ETIENNE sous la forme suivante: IDENTIFICATION DE DUPONT LEON. Si cette personne est recherchée vous connaîtrez pour quelle raison et par qui.

CENTRE DE RAPPROCHEMENT ET DE RECHERCHES JUDICIAIRES

Code informatique CRRJ

La GENDARMERIE dispose d'un centre coordinateur des recherches. Si vous désirez connaître la fiche d'une personne connue des services judiciaires ou faire un rapprochement sur tel ou tel objet découvert qui peut avoir une apparence douteuse et signalée, vous contacterez ce service par CRRJ LYON et vous composerez votre message de la manière suivante : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR OBJET (maximum de détail sur cet objet) ou SUR TELLE PERSONNE (NOM et PRENOM). Si cette personne est connue vous aurez sa photo et certains renseignements.

PREFECTURE

Code informatique PREF

Pour connaître le propriétaire d'un véhicule dont vous connaissez l'immatriculation vous devrez adresser votre demande à PREF ST-ETIENNE (s'il s'agit d'un véhicule en 42) puis mentionner dans le message IDENTIFICATION N° 1111 AA 42 par exemple. Si cette immatriculation intéresse l'enquête vous

obtiendrez les renseignements souhaités.

PRISONS

Code informatique PRIS

Si vous désirez connaître des renseignements sur un détenu vous adresserez votre demande à PRIS BEAUMETTES, ou PRIS ST-PAUL, par exemple, avec un message du type DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR DETENU DUPONT LEON. Si cela intéresse l'enquête vous recevrez une réponse rapidement.

COMMISSARIAT DE POLICE

Code informatique CIAT

Certains commissariats peuvent avoir traité une affaire en rapport avec votre enquête, il peut être utile de les contacter pour avoir quelques éléments complémentaires. Il faudra donc les appeler par CIAT MARSEILLE par exemple. Puis composer le message sous la forme suivante : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR AFFAIRE X.

B/ LES METHODES TRADITIONNELLES

Option D : DEPOSITION

Pour entendre la déposition d'une personne, il faut tout d'abord connaître son nom et son adresse (ou l'endroit où on peut la trouver).

Option C : COMPARAISON DES ELEMENTS

Vous pouvez comparer la situation d'une personne avec certains éléments recueillis au cours de votre enquête. Mais évidemment, cette comparaison ne peut se faire que sur la base d'une déposition.

Option E : EXAMENS DIVERS

En qualité d'Officier de Police Judiciaire vous pouvez faire effectuer divers examens tels que des examens graphologiques ou une autopsie (AUTOPSIE VERA CRUZ).

Option A : ARRESTATION

Si vous avez des certitudes sur la culpabilité d'un antagoniste, il ne vous reste plus qu'à procéder à son arrestation.

DERNIER CONSEIL : GARE aux arrestations arbitraires!

Avez-vous bien rassemblé tous les éléments afin d'avancer des preuves indiscutables ?

Maintenant à vous de jouer, et bonne chance.

IV – L'AFFAIRE SYDNEY

Auteur : Gilles BLANCON

En tant que Maréchal Des Logis Chef à la Brigade des recherches de SAINT-ETIENNE (Loire), vous avez déjà fait vos preuves dans L'AFFAIRE VERA CRUZ. Vos supérieurs misent tous leurs espoirs sur vos capacités et vous ont confié une nouvelle enquête : L'AFFAIRE SYDNEY.

Un homme vient d'être tué d'une balle en pleine tête. L'assassin qui a tiré de l'immeuble d'en face devait connaître les habitudes de la victime, car celui-ci passait tous les jours à la même heure à cet endroit...

Vous vous rendez donc sur place avec votre équipe pour effectuer les premières constatations.

Ceci fait, vous aurez à mener l'enquête proprement dite en vous servant des moyens mis à votre disposition.

1. PRINCIPE DU JEU

Qui a tué ? et pour quel mobile ?

Vous menez l'enquête et procédez tout d'abord aux constatations d'usage sur les lieux du sinistre.

Un conseil cependant : sachez qu'une enquête ne peut aboutir sans des constatations efficaces et complètes.

Celles-ci servent de base pour les recherches et souvent d'éléments de preuves. Tenez-en compte...

2. RUE ST-GUERAN

Vous êtes sur les lieux

La « victime » gît sur le sol au beau milieu du trottoir. Un de vos subordonnés vous avertit que l'on a trouvé des traces de l'assassin dans l'appartement d'en face. Avant tout, vous ne touchez à rien et recherchez le moindre indice.

DEPLACEMENT DE LA LOUPE en utilisant les touches de direction du curseur.

ZOOM SUR UN DETAIL : vous agrandissez un détail, en appuyant sur COPY.

Vous pouvez aussi rechercher les indices dans l'appartement d'où a été tiré le coup de feu, en appuyant sur la touche ENTER.

Pour passer à la deuxième partie de l'enquête appuyez à nouveau sur ENTER. Attention, avez-vous bien observé tous les détails présents dans la pièce? Surtout ne négligez aucun indice.

Le chargement de la deuxième partie se fait automatiquement après l'appui sur la touche ENTER.

3. BUREAU DE LA GENDARMERIE

Auditions et examens divers

LE RESEAU DIAMANT vous offre la possibilité de dialoguer avec les autres services de gendarmerie, administrations préfectorales, pénitentiaires et bien entendu, avec la Police Nationale.

A/ PROCEDURES D'ACCES AU RESEAU DIAMANT

Les procédures d'accès au réseau diamant sont les mêmes que dans L'AFFAIRE VERA CRUZ. Par contre il est inutile d'interroger les prefectures et les prisons, mais vous pouvez vous servir des renseignements généraux.

RENSEIGNEMENTS GENERAUX.

Code informatique DG

La demande de renseignements généraux permet de gagner un temps considérable. Elle s'adresse à toutes les gendarmeries. Composez le message sous la forme suivante : RENSEIGNEMENT SUR X.

B/ METHODES TRADITIONNELLES

Les méthodes traditionnelles sont identiques à celles de L'affaire Vera Cruz, en outre, il serait peut-être intéressant de faire un examen balistique...

DERNIER CONSEIL : GARE aux arrestations arbitraires !

Avez-vous bien rassemblé tous les éléments afin d'avancer des preuves indiscutables ?

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant directement à :

INFOGRAMES, 79 rue Hippolyte Kahn - 69100 VILLEURBANNE

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...)