L'affaire MORLOV

D.G.S.E.

DIGITALISED SPEECH IN ENGLISH

VOIX DIGITALISÉES EN FRANÇAIS

FULL MOTION VIDEO









PC CD-ROM

Minimum configuration:
386 DX / double speed CD-ROM / RAM 4 Mo.
SVGA (VESA 1.2) MB video card (640x48 x256 colors)
Soundblaster 100% compatible Sound card
Microsoft compatible mouse / Windows 3.1 or Windows 95

CD-ROM 095335 EUR

TITUS

CP IO Multimédia

TABLE DES MATIERES

1- INTRODUCTION À L'AFFAIRE MORLOV: 14
- Configuration minimale 14
- Configuration recommandée 14
- Mise en marche de votre PC CDRom (version DOS) 14
- Mise en marche de votre PC CDRom (WINDOWS) 14
- Mise en marche de votre PC CDRom (MACINTOSH) 15

2- L'AFFAIRE MORLOV... ACTION !: 16
- Situation en début de partie: 16
- But du jeu: 17
- Petit conseil: 17
- Unité de temps: 17

3- DESCRIPTION DE L'ÉCRAN 18

4- LES ICONES DE L'ÉCRAN: 19
- Sauvegarde: 19
- Chargement: 19
- Options: 19

5- LA BARRE DE MENU 20

6- UTILISATION DES CURSEURS: 21
- La souris: 21
- Description des curseurs: 21

7- LES LIEUX D'INVESTIGATION: 22
- Le plan de Paris: 22

8- L'INVENTAIRE: 23
- Description de l'inventaire: 23
- Utilisation des objets: 23

9- AIDE: 24
- Si vous êtes vraiment dans une impasse: 24

FRANÇAIS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

L'AFFAIRE MORLOV Le Manuel



INTRODUCTION À L'AFFAIRE MORLOV

Configuration
- 386 DX 40 (486 DX2/ 50 recommandé)
- Lecteur CD double vitesse
- 4 Mo de mémoire (8 Mo recommandés)
- Carte vidéo SVGA (VESA 1.2) 1 Mo (640 x 480 x 256 couleurs)
- Carte son 100 % compatible Soundblaster
- Souris compatible Microsoft.
- Windows 3.1 ou plus pour la version Windows.

Mise en route du jeu (version DOS)
- Mettez votre système IBM PC et votre lecteur CD en marche.
- Placez le CD de votre jeu Interactive Pictures dans votre lecteur CD.
- Lorsque l'invite DOS apparaît, tapez la lettre correspondant au lecteur que vous utilisez, suivi de deux points (ex: D:), puis appuyez sur Entrée.
- Tapez "Morlov" puis Entrée. Préparez-vous à mener l'enquête !

* Si l'installation ne fonctionne pas, installez le pilote UNIVBE 50.
- Tapez "CD UNIVBE 50".
- Tapez "Install" puis suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

* Si lors du démarrage le message " Soundblaster card not found" apparaît:
- Vérifiez que la variable d'environnement BLASTER est définie et correcte. Typiquement dans AUTOEXEC.BAT:
  SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
  - A220: adresse de la carte.
  - I7: interruption 7.
  - D1: canal DMA 1.
  - T4: type Soundblaster Pro (T3 Soundblaster).

* Pour les machines équipées de 4 Mo RAM, il est nécessaire de retirer tous les gestionnaires de mémoire du fichier CONFIG.SYS (HIMEM.SYS et EMM 386.EXE) et de rebooter la machine.

Mise en route du jeu (version Windows)
- Lancez Windows.
- Placez le CD de votre jeu Interactive Pictures dans votre lecteur CD.
- Depuis le gestionnaire de fichiers, lancez le programme \SETUP. EXE du CD-ROM et suivez les instructions.

Le vieux Manuel

Configuration minimale
- LCIII
- Lecteur CD double vitesse
- 6 Mo de mémoire
- Ecran couleur 14"
- Logiciel système 7.1

Configuration recommandée
- LC 475 ou LC 630 (ou toute autre machine équipée au moins d'un processeur 68040 à 25 Mhz)
- Lecteur CD double vitesse
- 8 Mo de mémoire
- Ecran couleur 14"
- Logiciel système 7.5.1

Mise en marche de votre système Macintosh
- Mettez votre Macintosh et votre lecteur CD en marche.
- Placez le CD de votre jeu Interactive Pictures dans votre lecteur CD.
- Lorsque l'icone "Morlov" apparaît, double-cliquez dessus.
- Ouvrez le dossier "Français" qui contient la version française de "L'affaire Morlov".
- Copiez le programme "L'affaire Morlov" sur le disque dur de votre Macintosh. Pour des raisons de vitesse de jeu, il est préférable de démarrer "L'affaire Morlov" depuis votre disque dur plutôt que depuis le CD-ROM.
- Préparez-vous à mener l'enquête!
. Suivant la version de votre système, il peut être nécessaire de copier certaines extensions dans votre dossier système.
- Ouvrez le dossier "A mettre dans Dossier Système" qui se trouve dans le dossier "Français" du CD ROM.
- Si votre système est antérieur au système 7.5, copiez "QuickTime" et "QuickTime Power Plug" dans le dossier "Extensions" de votre "Dossier Système".
- Si vous n'avez pas le Sound Manager 3.1 ou postérieur (système 7.5.1 ou antérieur), copiez l'extension "Sound Manager" dans le dossier "Extensions" de votre "Dossier Système" .

L'AFFAIRE MORLOV... ACTION !

Situation en début de partie:
Qui aurait pu croire que vous, Paul Keirn, le jeune journaliste le plus en vue de Libération, vous vous retrouveriez dans de tels draps ? Des situations insolites, vous en avez vécues plus d'une afin de dénicher les scoops fumants qui vous ont conduit au sommet de la gloire. Mais cette fois-ci, c'est pour sauver votre propre vie qu'il va vous falloir utiliser votre flair et mener l'enquête en un temps record.

Samedi 23 avril, 22 h:
Au moment où vous introduisez la clé de votre appartement dans la serrure, la sonnerie du téléphone retentit. Vous vous précipitez sur le combiné. Peut-être une information cruciale pour étayer l'article que vous préparez ?... Non. C'est Virginie, votre douce et tendre. Sa voix vous semble angoissée, ses paroles précipitées. De but en blanc elle vous donne rendez-vous Place du Tertre à 23 h pour vous présenter une de ses amies: Irina. Vous avez à peine accepté qu'elle a déjà raccroché sans vous laisser le temps de lui demander de plus amples explications. Intrigué par le ton de sa voix, vous avez hâte de la rejoindre.

Samedi 23 avril, 23 h:
Vos pas rapides résonnent sur le bitume. Au moment où vous atteignez la Place du Tertre, deux coups de feu claquent dans la nuit. Une voiture démarre en trombe. Vous vous précipitez. Trop tard. Le corps d'une femme gît sur le sol. Vous vous approchez. Vous soulevez lentement la tête de la victime. Soulagement. Ce n'est pas Virginie. Irina sans aucun doute. Tout en ramassant machinalement le sac à main tombé près du corps de la jeune femme, vous fouillez les lieux du regard. Aucune trace de Virginie. Elle a été enlevée, c'est sûr ! Brusquement, des flashes d'appareil photo vous aveuglent. Quelqu'un a suivi la scène dans l'ombre et vous a pris en flagrant délit, agenouillé près du corps.

Dimanche 24 avril, 7 h:
Le mystérieux homme de la Place du Tertre a communiqué la photo qu'il a prise à la police. Elle s'est déjà sûrement lancée à vos trousses.



Le Vieux Manuel



But du jeu:
Dimanche 24 avril, 7 h 30:
Place du Tertre. Ici commence la formidable course contre la montre que vous devez mener pour vous disculper et sauver votre amie Virginie. Vous n'avez que jusqu'à Lundi 25 avril, 23 h pour réussir. Passé ce délai, votre chère Virginie sera à jamais privée de vous puisque vous serez nourri aux frais de la princesse... En prison.

Petit conseil:
Bien que vous, Paul Keirn, soyez rodé en matière d'enquête, suivez ce petit conseil:
Dès le début de la partie, rendez-vous chez Virginie. Quand vous serez devant la porte cochère, cherchez la zone où le curseur se transforme en une flèche pointée vers le haut ⬆ .Cet icone indique que vous allez avancer. Cliquez sur le bouton gauche de la souris. Vous vous retrouverez instantanément devant la porte de l'appartement de votre amie. A vous de jouer !

Unité de temps:
* Lorsque vous vous glissez dans la peau de Paul Keirn, le temps s'écoule dix fois plus vite que dans votre vie quotidienne. Dix minutes de jeu correspondent à un peu plus d'une heure et demi de la vie du héros, comme l'atteste la petite horloge située en bas à droite de votre écran.
Ce ratio de temps peut être modifié à l'aide du menu Options (voir p 20).

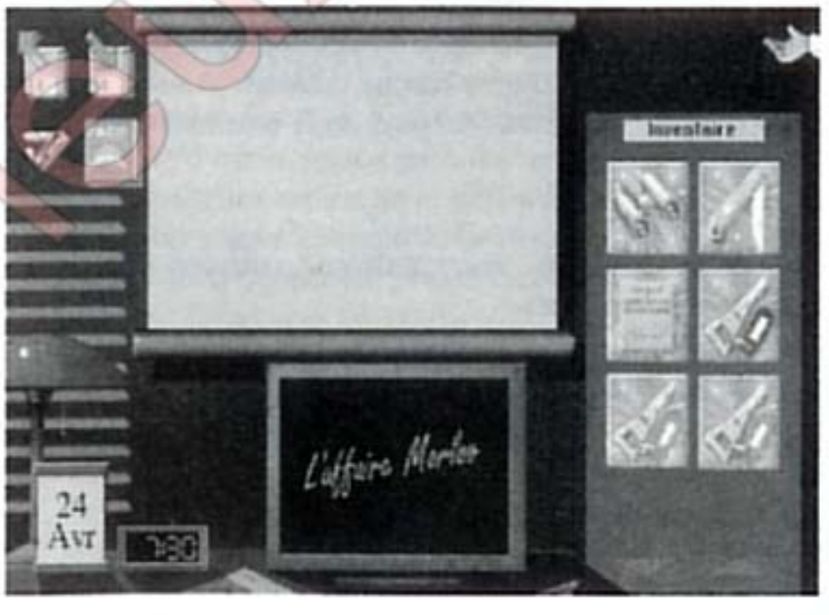
* Dans L'affaire Morlov, vous êtes maître du temps. Si, par exemple, vous avez fixé un rendez-vous à une personne et que vous êtes impatient de la rejoindre, vous pouvez, en cliquant sur l'horloge à l'aide du bouton gauche de la souris, accélérer le temps par tranche de dix minutes. A vos risques et périls ! N'oubliez pas que vous ne disposez que de deux jours pour résoudre l'énigme de "L'affaire Morlov".

MACINTOSH seulement
* Lors du déroulement d'une séquence, vous pouvez utiliser la barre d'espace pour accéder directement à la fin de la séquence en cours.
* A tout moment il vous est possible de vous ménager un temps de pause en cliquant sur la lampe située à gauche de l'horloge ou en appuyant sur la lettre P.

DESCRIPTION DE L'ÉCRAN

* En mode normal, lorsque le jeu démarre, l'écran présente six zones:
- en haut à gauche:
l'accès aux fonctions Sauvegarde, Chargement, Options, ainsi qu'au Plan de Paris.
- en bas à gauche:
la date et l'heure, indiquées respectivement par le calendrier et l'horloge.
- au centre:
l'écran de cinéma sur lequel se déroulent les scènes interactives.
- à droite:
l'inventaire, c'est-à-dire les objets en votre possession, représentés par des icones spécifiques.
- en bas, au centre:
l'écran de télévision sur lequel apparaissent les séquences vidéo intermédiaires.
- en haut à droite:
une main vide ou l'objet sélectionné pour l'utiliser.

* Dans certaines situations le jeu passe en mode zoom. Vous obtenez alors une image affichée "plein écran". Par exemple, un objet sélectionné en cliquant sur le bouton gauche de votre souris s'affichera aussitôt en mode zoom.



Le vieux Manuel

LES ICONES DE L'ÉCRAN

Sauvegarde:
Paul Keirn n'a pas de temps à perdre pour mener son enquête. Pour ne pas le contrarier en lui faisant revivre plusieurs fois la même situation, vous pouvez sauver jusqu'à huit parties différentes.
Pour sauver la partie en cours:

- Cliquez sur l'icone  à l'aide du bouton gauche de la souris.
- La fenêtre Sauvegarde apparaît.
- Cliquez sur l'une des huit cases disponibles, toujours à l'aide du bouton gauche de la souris. Un curseur souligné clignote.
- Entrez ou corrigez le titre de cette partie, puis validez en appuyant sur Entrée.

Chargement:
Pour charger une partie précédemment sauvegardée:

- Cliquez sur l'icone .
- La fenêtre de chargement apparaît.
- Cliquez sur la case comportant le titre de la partie que vous souhaitez continuer.

Options:
Cet icone vous permet d'accéder aux réglages du logiciel.

- Cliquez sur l'icone .
- La fenêtre Options apparaît. Vous pouvez alors:
* changer de langue:
* quitter le jeu. Cette fonction est également accessible en appuyant sur la touche Echap. La sortie du jeu se fait après confirmation.
* annuler la partie en cours et la reprise du jeu au début de l'action.
* inverser les boutons droit/gauche de la souris.
* choisir le ratio de temps: Lent (5), Normal (10), Rapide (20).
* régler le volume sonore (version DOS et si votre carte son le permet).

Si vous avez fait apparaître l'une de ces trois fenêtres par erreur ou si vous souhaitez la quitter sans l'utiliser, cliquez en dehors de la fenêtre à l'aide du bouton gauche de la souris.

L'AFFAIRE MORLOY Le vieux Manuel



LA BARRE DE MENU

Pour faire apparaître la barre de menu, cliquez en haut à gauche de votre écran. Le jeu passe alors en mode pause.

MENU FICHIER:

Nouvelle partie: commencer une nouvelle partie, sans sauvegarder la précédente.

Sauver la partie: enregistrer la partie en cours sur votre disque dur et lui donner un nom. Vous retrouverez la partie sous ce nom dans votre disque dur.

Charger une partie: continuer une partie précédemment sauvée. Après confirmation, choisissez le nom de la partie que vous souhaitez continuer.

Quitter: quitter le programme.

MENU OPTIONS:

Son: régler le volume sonore.

Temps: choisir le ratio de temps, c'est à dire la vitesse



Le vieux Manuel

FONCTION DES CURSEURS

déplacement vers la gauche.

déplacement vers le bas ou retour en arrière.

déplacement vers la droite.

déplacement vers le haut ou avancer.

Ces quatre curseurs permettent aussi de changer d'écran ou de retourner en mode normal après un zoom.

il n'est pas nécessaire de rechercher un indice ici.

changer de lieu sur le Plan de Paris.

ramasser un ou plusieurs objets.

utiliser l'objet sélectionné sur cette partie de l'image.

l'objet sélectionné ne peut être utilisé sur cette partie de l'image.

zoomer (agrandir) cette partie de l'image.

dormir un peu.

L'AFFAIRE MORTIMER Le Vieux Manuel LOV

LES LIEUX D'INVESTIGATION

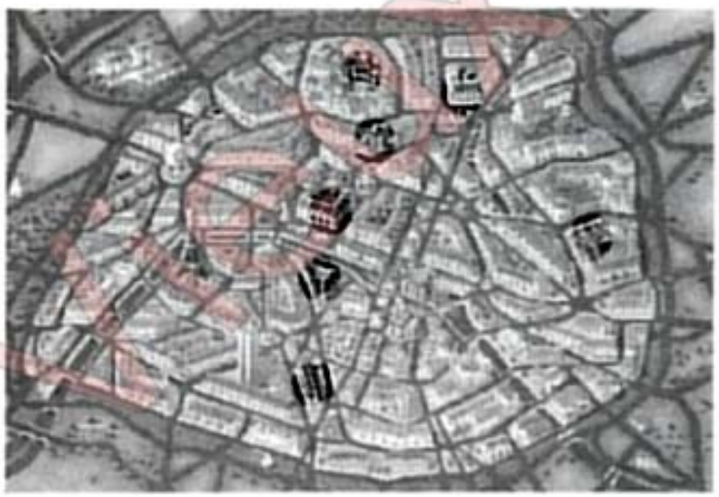
Le plan de Paris:

Lorsque vous cliquez sur l'icone  vous visualisez aussitôt en mode zoom la ville et les lieux que vous pouvez explorer. Les lieux accessibles apparaissent en relief sur l'écran. Voici la liste des lieux que vous pouvez visiter en début de partie:

- Place du Tertre: lieu de rendez-vous avec Virginie. Ici débute votre enquête.
- le studio de Virginie: à visiter sans délai.
- home sweet home: peut-être un bon endroit pour faire le point.
- les Beaux-Arts: soif subite de culture ou recherche de l'inspiration.
- le Père Lachaise: peut-être le lieu le plus calme de la ville.
- le commissariat: à ne visiter qu'avec beaucoup d'audace, les policiers sont à vos trousses.

* Grâce aux informations que vous récoltez, de nouveaux lieux deviennent accessibles au cours de la partie.

*** Si vous avez cliqué sur cet icone par erreur ou si vous ne souhaitez pas sélectionner un nouveau lieu d'investigation, vous pouvez sortir de cette fenêtre à tout moment en cliquant sur la droite du plan. Vous vous retrouverez aussitôt dans le lieu où vous étiez précédemment.**





Le Wanny Manuel

L'INVENTAIRE

Description de l'inventaire:
Ce tableau situé à droite de votre écran vous indique à tout moment les objets mis à votre disposition. Voici les objets présents dans l'inventaire en début de partie:

- un canif: indispensable à tout fin limier.
- une paire de jumelles: ou l'art de voir sans être vu.
- une carte d'identité: passeport pour la réussite?
- des trousseaux de clés: encore faut-il trouver les bonnes serrures;

* Lors de vos déplacements, n'hésitez pas à prendre les objets que vous découvrez. Vous augmenterez ainsi l'inventaire mis à votre disposition.



Utilisation des objets:
On peut effectuer cinq actions différentes sur un objet:
- le regarder de près en mode zoom. Cliquez sur le bouton gauche de la souris.
- le saisir. Cliquez sur le bouton droit de la souris.
- lâcher l'objet que vous avez saisi. Cliquez à l'extérieur de la fenêtre Inventaire.
- en mode zoom, passer en revue les objets un à un, en cliquant sur le bouton droit de la souris.
-montrer l'objet a une personne, ou agir sur cette personne en utilisant l'objet.
Si vous désirez saisir un autre objet, cliquez sur le nouvel objet à l'aide du bouton droit de la souris.

AIDE

Si vous êtes vraiment dans une impasse:

A un certain moment dans le jeu, vous avez la possibilité d'obtenir de l'aide des services secrets. Ils vous remettront une note qui s'ajoutera à l'inventaire, sur laquelle vous trouverez un nom de login et une commande à utiliser dans un ordinateur. Apparaîtra alors sur cet ordinateur un message d'aide différent à chaque fois que vous l'utiliserez.
Cette alternative est vraiment à utiliser en dernier ressort. Paul Keirn, d'un naturel combattif, sait par expérience que la plus belle réussite est celle qu'on acquiert seul.
Peut-être êtes-vous passé à côté d'un indice important
lors de vos précédentes investigations ?



Le Vieux Manuel

L'AFFAIRE MORLOV









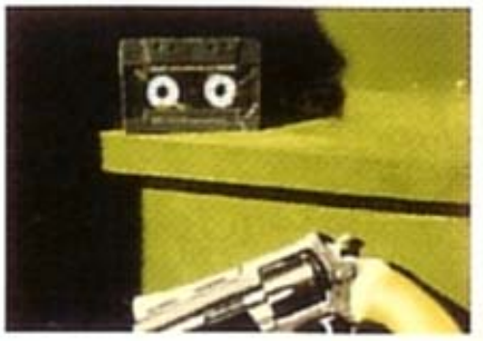




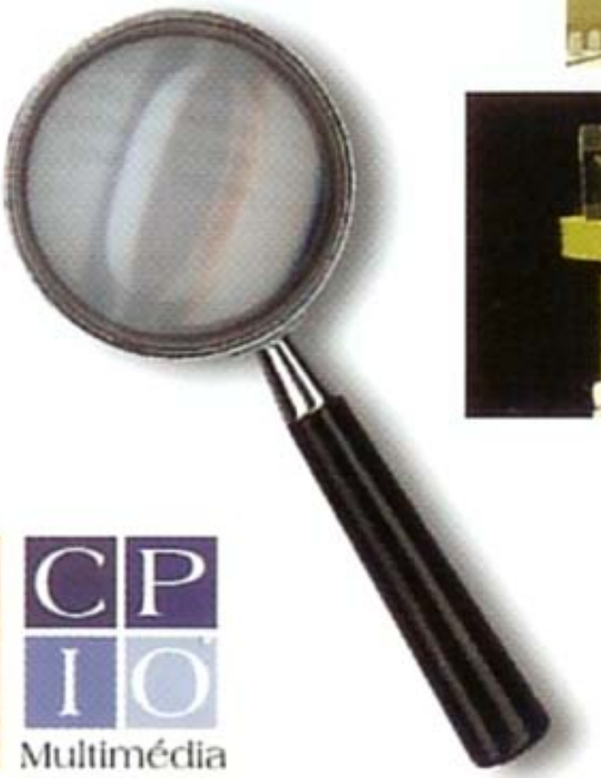














TITUS

CP IO Multimédia

Titus : 28 ter, av. de Versailles - 93220 Gagny - France - Tél. : (1) 43 32 10 92
Titus Ltd.: United House. North Road - London N7 9DP - England