CLASSIFIED

Cadre



CROISIERE POUR UN *Cadavre*

■

SCENARIO
PAUL CUISSET
DENIS MERCIER
PHILIPPE CHASTEL

■

PROGRAMME
PAUL CUISSET
PHILIPPE CHASTEL
BENOIST ARON

■

GRAPHISME
DENIS MERCIER
CHRISTIAN ROBERT
THIERRY PERREAU

■

MUSIQUE
JEAN BAUDLOT

■

CONTROLE QUALITE
PATRICIA CUISSET

■

PACKAGING
ILLUSTRATION - CONCEPTION PACKAGE
DIMITRI HADJIYANNAKIS
ILLUSTRATIONS NOTICE
FRANÇOIS SAMEK
TEXTE NOTICE
MICKAEL "BIG CHEESE" SPORTOUCH
PAUL CUISSET



À l'attention de Mr:
Raoul DUSENTIER
22, rue du petit Thouars
PARIS 3ème arrondissement

De Niklas Karaboudjan
le 25 mars 1927

Cher inspecteur

Vous vous souvenez certainement de cette Rafle que vous aviez mené l'an dernier au Café de Paris dans lequel je dinais Ce Soir Là.

Cette petite erreur avait malheureusement fait la une de tous les journaux mais je ne vous en ai absolument pas tenu rigueur. J'ai d'ailleurs une profonde admiration pour votre difficile Travail.

Je m'interresse de très près aux enquêtes Policières et je suis un fervent admirateur des romans Policiers de Theresa Brook. Je projette moi-même d'écrire un roman Policier

C'est à ce propos que je voudrais vous inviter à passer des vacances à bord de mon Yacht. Vous pourrez ainsi m'apporter une precieuse aide dans l'écriture de mon livre.

Vos connaissances et votre experience
Contribueront sans aucun doute à le
rendre plus Crédible

J'organise à partir du 25 mai, une
croisière avec quelques invités et j'es-
père que vous me ferez l'honneur de
votre présence

L'embarquement à lieu quai n°6
au port de Marseille Sur le Kara-
Boudjan

Veuillez agreer Monsieur
Dusentier l'expression de ma respectueuse
Consideration

Nikos
Karabondjan

"BAVURE ! RAFLE AU CAFÉ DE PARIS"

Hier soir, vers 22 heures, l'inspecteur RAOUL DUSENTIER et ses hommes ont effectué une rafle dans un des restaurants les plus à la mode de PARIS : le CAFÉ DE PARIS.

Les forces de police pensaient un dangereux criminel qui devait se trouver ce soir là au CAFÉ DE PARIS. Toutes les personnes qui dînaient au restaurant furent embarquées. M. DUSENTIER a expliqué qu'il avait fait embarquer tout le monde pour être sûr que l'homme recherché ne s'échappe pas. Or, l'homme en question ne s'y trouvait pas. M. DUSENTIER présenta ses excuses les plus plates aux personnes retenues qu'il s'empressa de relâcher immédiatement : il a visiblement été trompé par l'un de ses informateurs.

M. KARABOUDJAN, l'homme d'affaires très en vue actuellement, dînait, entre autres, ce soir là au CAFÉ DE PARIS. Nous l'avons interrogé sur les pratiques peu délicates de la police.

Voici sa déclaration :

"Ne soyez pas trop durs avec ces messieurs de la police. Ils ont cherché à faire leur métier et ils se sont malheureusement trompés. Cela peut arriver à tout le monde. Il ne faut pas les critiquer car nous sommes bien contents de les trouver en cas de nécessité. Il est seulement dommage que je n'ai pu finir le canard que je mangeais car il était excellent."

Voici une déclaration qui réconfortera certainement M. DUSENTIER.



NIKLOS KARABOUDJAN

Richissime armateur. Réside à Marseille et à Londres. A récemment diversifié ses activités dans les matières premières (Acier, Charbon) Fortune Colossale.

30 juillet 1926 : Baptême de mer du KARABOUDJAN III

Hier matin, sur le chantier "26" du port de Marseille, M. KARABOUDJAN et son épouse ont inauguré le KARABOUDJAN III en présence de toutes les personnalités de la ville.

Le KARABOUDJAN III est un superbe voilier du 19ème siècle qui a été rénové et modernisé dans les chantiers navals du vieux port. M. GARCIA, le responsable des travaux nous éclaire au sujet des améliorations qui ont été apportées au bateau : "C'est un vieux voilier que nous avons complètement restauré. Nous avons aussi changé la structure du bateau car certains matériaux avaient été détériorés par les intempéries." Comme son nom l'indique, le KARABOUDJAN III appartient au richissime homme d'affaires : NIKLOS KARABOUDJAN.

M. GARCIA nous a cordialement fait quelques confidences sur l'histoire du navire : "Ce bateau a appartenu au pirate GARY LE BORGNE. GARY LE BORGNE et sa bande sévissaient dans les mers d'Europe. Ils attaquaient les bateaux de commerce. GARY et ses pirates emportaient tout ce qui pouvait ensuite être revendu au marché noir : les cargaisons d'épices, de soies, de whisky... Toutes les marchandises volées étaient ensuite stockées sur la petite île LIGORNI, située au large des côtes de la Sicile, pour être ensuite revendues ou échangées. GARY LE BORGNE était un pirate redouté et recherché par toutes les polices maritimes du monde. GARY avait un grand vice : l'alcool."

C'est ainsi qu'un soir d'octobre 1820, l'arrière-grand-père de NIKLOS KARABOUDJAN, ANASTOPOULOS KARABOUDJAN, se trouva embarqué dans un pari avec GARY.

ANASTOPOULOS KARABOUDJAN fabriquait et vendait des pistolets et des fusils très réputés pour leur qualité et leur précision. Ce soir-là, ANASTOPOULOS était donc en voyage d'affaires sur l'île de LIGORNI. Il avait en effet rendez-vous avec GARY pour lui vendre des armes. ANASTOPOULOS avait l'habitude de travailler avec GARY. Ce soir-là, GARY avait déjà beaucoup bu. GARY devait à ANASTOPOULOS une somme d'argent assez importante relative à une livraison précédente d'armes. Il lança à ANASTOPOULOS un pari : "Je vais te sortir une caisse de mon meilleur tord-boyaux et on va voir si tu es capable de boire autant de verres que moi. Si je gagne mon pari, je ne te dois plus un sou. Si tu gagnes, je te donne un superbe voilier que j'ai volé cette semaine à un marchand d'épices anglais.

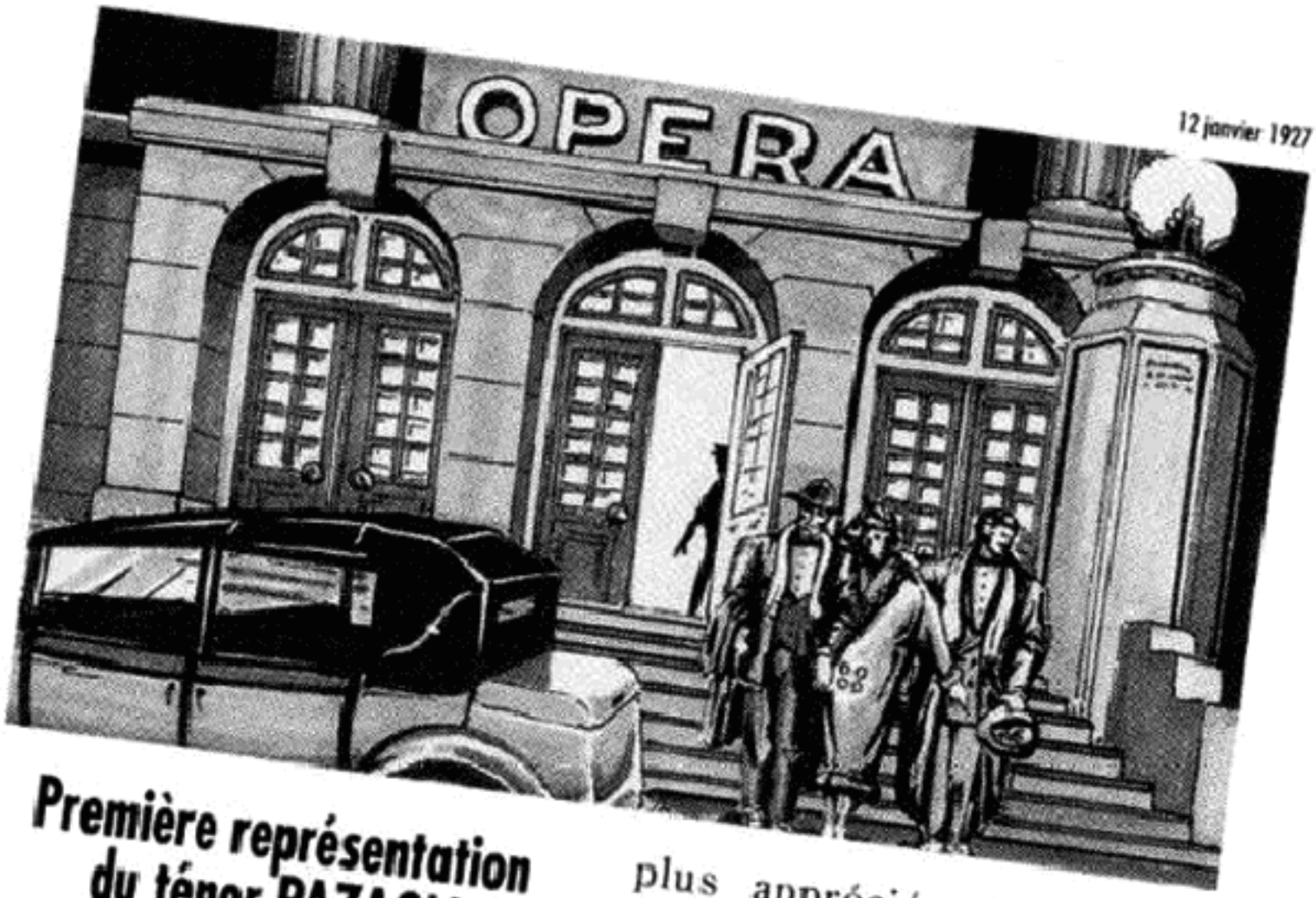
GARY était persuadé qu'ANASTOPOULOS ne supporterait pas aussi bien l'alcool que lui. C'était méconnaître ANASTOPOULOS qui avait fréquenté les bars les plus louches d'Europe et qui était habitué aux très forts alcools grecs. ANASTOPOULOS, lui, n'était pas enchanté par ce pari, car il avait peur de perdre et il ne voyait pas très bien ce qu'il pourrait faire du voilier. Il était venu sur cette île avec ses hommes de mains afin de récupérer l'argent que lui devait GARY, mais aussi pour lui vendre de nouvelles armes. GARY était, depuis de nombreuses années, un de ses meilleurs clients, et même s'il payait avec beaucoup de retard, il n'avait jamais vraiment posé de problèmes.

ANASTOPOULOS se sentit obligé d'accepter le pari.

Le défi commença dans l'unique taverne de l'île qui était bourrée à craquer ; chaque gorgée des deux protagonistes était ponctuée par les acclamations de la bruyante assistance. A la surprise générale, c'est GARY qui s'écroula le premier. GARY, beau joueur, respecta son engagement et livra quelques mois plus tard le voilier à ANASTOPOULOS. Le voilier était dans un piteux état. ANASTOPOULOS transmit ce voilier à son fils SAVIDIS qui lui-même le transmit à son fils NIKLOS.

Depuis, le voilier était entreposé dans un vieil hangar du port de Marseille. Il y a un an, M. KARABOUDJAN est venu me trouver afin que je rénove cette vieille carcasse. Il m'a dit qu'il voulait s'en servir pour organiser des croisières avec ses amis."

Nous pouvons féliciter M. GARCIA et ses hommes qui ont accompli un superbe travail et qui ont fait de ce bateau un véritable chef d'œuvre.



12 janvier 1927

Première représentation du ténor PAZAGLI à l'Opéra de Paris

Le tout Paris se bousculait hier soir à l'Opéra pour applaudir la première représentation du ténor MARCO PAZAGLI.
PAZAGLI est l'un des ténors les plus appréciés d'Italie. Sa dernière représentation à la Scala de Milan avait d'ailleurs enthousiasmé le public.
Sa première représentation en France fût un triomphe et il fût longuement ovationné. Aux premières loges, on remarquait la présence de nombreuses personnalités dont la troublante Mme KARABOUDJAN.
A la surprise générale, elle n'était pas accompagnée par son charismatique époux mais de deux charmants gardes du corps.

Rebecca
KARABOUDJAN

Jeune épouse de
Nikkos. Mène une vie assez
tapageuse. Se montre souvent dans les
soirées mondaines. Réputé dépensière
Ne recule devant rien pour satisfaire
ses caprices.

5 décembre 1926

Ventes aux enchères devant la Cathédrale Notre-Dame de Paris

Le Père FABIANI organise aujourd'hui une vente aux enchères pour financer les travaux de rénovation des vitraux de la Cathédrale. On trouve, parmi les objets vendus, des fresques religieuses et des livres datant du Moyen-Âge. Le Père FABIANI fait appel à votre générosité et espère que vous viendrez nombreux...

Ami de la famille Karabondjan

entretient Surtout

d'excellentes relations

avec Nikos

Vente de l'Hôtel Royal à Paris

L'un des plus beaux hôtels particuliers de Paris, le ROYAL, a été vendu hier après-midi dans le cabinet du notaire Maître LOGAN.

L'acheteur a désiré garder l'anonymat. L'ancien propriétaire, M. FABRE, semblait lui, par contre, très attristé par cette vente : "Je n'ai pas eu le choix : mon entreprise a des dettes considérables et ma seule solution était de le vendre. Cet hôtel particulier était la propriété de notre famille depuis six générations."

Nous avons demandé à M. FABRE de nous révéler le nom de l'acheteur mais il semble que l'acheteur ait donné des instructions à M. FABRE pour qu'il garde le secret. M. FABRE nous a cependant déclaré : "la seule chose que je puisse dire est que l'acheteur a payé une somme ridicule comparativement à la valeur de l'hôtel. Je n'avais cependant pas le choix car j'étais acculé par mes créanciers."

TOM LOGAN

notaire bien établi sur la place de Paris. S'occupe des affaires de la famille Karabouedjian... Marié à Rose.

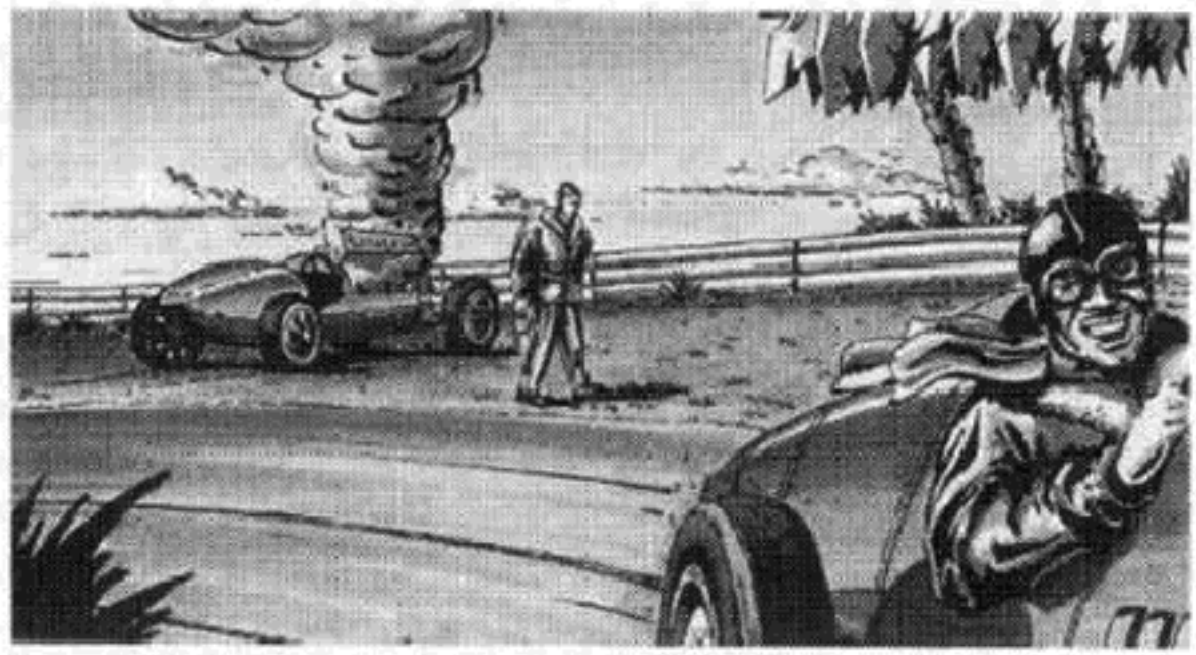
Desiré GROSJEAN

militaire de carrière
de l'armée française

Suzanne PLUM

vieille amie de la
famille Karaboudjan.





Abandon de SOCA LAMBADA au Grand Prix Racing d'Antibes

JULIO ESPERANZA Y SOCA LAMBADA, fils du célèbre industriel MIGUEL ESPERANZA ALFONSO Y SOCA LAMBADA, a abandonné le grand prix RACING D'ANTIBES au sixième tour. SOCA LAMBADA se trouvait alors en quatrième position et avait effectué une très belle course. Il a malheureusement été trahi par le moteur de sa voiture. C'est la deuxième fois, cette saison, que le moteur de SOCA LAMBADA lui crée des problèmes. C'est d'autant plus regrettable que SOCA LAMBADA possède d'indéniables qualités de pilote. Il faudra revoir la mécanique pour les prochaines courses ! JULIO n'a cependant pas de souci à se faire pour l'avenir de son écurie qui est généreusement financée par l'entreprise de son père.

JULIO

fils de l'industriel miguel esperanza alfonso y Soca Lambada, Passionné de courses automobiles auxquelles il participe.
Possède sa propre écurie automobile financée par son père. Pas d'autre activité que celle de Pilote.

SYSTEME DE JEU

I. LE CONTROLE DU HEROS

Se déplacer

Pour déplacer Raoul au sein d'une même pièce, pointez le curseur de la souris à l'endroit où vous voulez qu'il se rende et pressez le bouton GAUCHE de la souris. Raoul marchera alors vers le point indiqué en évitant lui-même les obstacles qui se trouvent sur son passage.
Pour changer de salle, amenez le curseur sur la porte ou l'issue de sortie visibles à l'écran et appuyez sur le bouton GAUCHE de la souris.

Agir sur son environnement

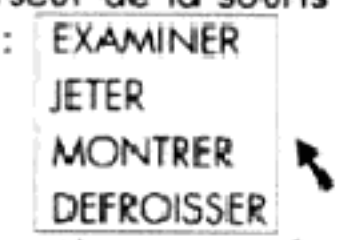
Chaque pièce contient une foule d'objets pouvant tous se révéler être des indices potentiels, indispensables à la progression de votre enquête.
Pour découvrir les actions que vous pouvez effectuer sur un objet, amenez le curseur de la souris sur cet objet et appuyez sur le bouton GAUCHE de la souris.
Une liste de verbes se rapportant à l'objet choisi viendra s'afficher, amenez le curseur de la souris sur le verbe qui correspond à l'action que vous avez décidé d'effectuer (le verbe pointé par le curseur change de couleur) et pressez le bouton GAUCHE. Raoul exécutera alors l'ordre que vous lui donnez.
Si vous avez choisi de ne faire aucune des actions proposées, déplacez le curseur de la souris vers l'extérieur du menu (tous les verbes seront alors de la même couleur indiquant qu'aucun n'est sélectionné) et appuyez sur le bouton GAUCHE pour faire disparaître la liste.
Il est important de savoir que seules les actions pouvant être effectuées immédiatement sur l'objet apparaissent dans la liste.
EXEMPLE : Raoul se trouve dans une pièce où il y a une commode à tiroirs. Supposons que vous désiriez examiner le contenu d'un de ces tiroirs et que celui-ci soit fermé, vous amenez le curseur de la souris sur le tiroir et vous pressez le bouton GAUCHE de la souris. Un seul verbe apparaît dans la liste : OUVRIR... Rien qui ne permette de fouiller l'intérieur du tiroir pour le moment.
Vous sélectionnez alors le verbe **OUVRIR** ordonnant ainsi à Raoul d'ouvrir le tiroir.
Cela fait, vous pressez à nouveau sur le tiroir et vous obtenez les verbes suivants : FOUILLER / FERMER.

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à choisir le verbe **FOUILLER** dans la liste et récolter ainsi les fruits de vos efforts...

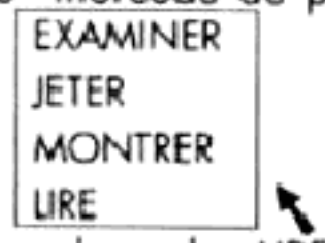
Utiliser les objets trouvés

Il arrive parfois que certaines actions sur un objet ne soient faisables que s'il est en votre possession... Par exemple, il vous faudra prendre une lettre pour pouvoir la montrer, une veste pour pouvoir la mettre, etc.
Vous obtiendrez l'inventaire des objets que transporte Raoul par une simple pression sur le bouton DROIT de la souris.
Si vous voulez effectuer une action sur un des objets de la liste, amenez le curseur de la

souris sur le nom de l'objet (ce dernier change alors de couleur) et appuyez sur le bouton GAUCHE de la souris. La liste des actions associées à cet objet viendra s'afficher à la place de l'inventaire, pointez le curseur de la souris sur un verbe (qui changera alors de couleur) et pressez le bouton GAUCHE pour exécuter l'action.
Gardez en mémoire que, là encore, seules les actions pouvant être effectuées immédiatement vous seront proposées dans la liste.
EXEMPLE : Raoul vient de ramasser une petite boule de papier et vous n'avez plus qu'une envie : LIRE son contenu... Vous appuyez sur le bouton DROIT de la souris et faites apparaître la liste des objets que transporte Raoul. Vous pointez le curseur de la souris sur "morceau de papier" et pressez le bouton droit pour appeler l'inventaire :



"Mazette ! impossible de le lire" Qu'à cela ne tienne, vous sélectionnez froidement le verbe DEFROISSER dans la liste et Raoul défroisse le morceau de papier. Déterminé à aller jusqu'au bout, vous appelez à nouveau l'inventaire et sélectionnez le "morceau de papier"... La liste des verbes qui lui sont associés est maintenant la suivante :



Il ne vous reste plus qu'à amener le curseur de la souris sur le verbe LIRE et à presser le bouton GAUCHE de la souris pour savourer votre victoire...

Etablir des liens entre les objets

Il y a de grandes chances pour que les objets que vous trouverez dans les différents lieux n'aient pas été placés là innocemment et il y a fort à parier qu'à un moment où à un autre de votre enquête, vous aurez à en tirer parti judicieusement. A vous d'utiliser votre esprit de déduction, votre flair et pourquoi pas votre intuition pour essayer de deviner les liens existants entre tel et tel objet.
Si ces relations sont, la plupart du temps, simples à établir (une clé se met dans une serrure pour déverrouiller une porte, un pic sert à creuser une ouverture dans la roche) il vous faudra parfois plus de temps, aussi ne vous découragez pas tout de suite car il existe TOUJOURS une solution.
Lorsque vous pensez avoir deviné le lien existant entre deux objets, il ne vous reste plus qu'à passer à la pratique afin de vérifier votre déduction.
Voici quelques exemples qui illustreront la manière de mettre en relation un objet avec un autre...

① Vous possédez une clé... Devant vous, une porte fermée à clé dont la serrure vous tend les bras...
- Pressez le bouton DROIT pour appeler l'inventaire.
- Choisissez l'objet "clé" dans l'inventaire...
- Dans la liste des verbes nouvellement apparue, sélectionnez le verbe "mettre dans"... Une phrase témoin apparaîtra à l'écran "clé : mettre dans..." pour vous rappeler qu'il vous faut maintenant choisir l'objet dans lequel vous voulez mettre la clé...
- Placez le curseur sur la serrure qui apparaît à l'écran et appuyez sur le bouton GAUCHE de la souris... Raoul effectue l'action.

② Vous possédez toujours la clé et vous venez de trouver une petite boîte. La clé et la boîte se trouvent donc tous deux dans l'inventaire et vous allez essayer d'ouvrir la boîte à l'aide de la clé...

• Pressez le bouton DROIT pour appeler l'inventaire.
• Choisissez l'objet "clé" dans l'inventaire.
• Dans la liste des verbes concernant la clé, sélectionnez le verbe OUVRIR.
• Pressez à nouveau sur le bouton DROIT pour rappeler l'inventaire.
• Amenez maintenant la souris sur le mot "boîte" et validez avec le bouton GAUCHE pour effectuer l'action d'ouvrir la boîte avec la clé...

③ Une pile de disques sur une table et un peu plus loin un tourne-disques. Vous voulez écouter un disque...
• Amenez le curseur sur la pile de disques et pressez le bouton GAUCHE de la souris.
• La liste de verbes associée à la pile de disques s'affiche maintenant, choisissez le verbe "mettre sur". La phrase témoin suivante apparaît "disque : mettre sur..." vous rappelant qu'il vous faut décider où Raoul doit mettre le disque.
• Mettez le curseur sur le tourne-disques et pressez le bouton GAUCHE pour valider l'action de "mettre le disque sur le tourne-disques" et ouvrez vos oreilles...

Dialoguer

Une enquête menée dans les règles se doit de passer avant tout par un interrogatoire serré des suspects.
Lorsqu'un personnage se trouve dans la pièce, amenez le curseur de la souris dessus et appuyez sur le bouton GAUCHE pour faire apparaître la liste des actions. Sélectionnez le verbe "parler" pour entamer la conversation...
Une liste des sujets de conversation classés par rubrique viendra s'afficher. Chaque rubrique contient tous les sujets de conversation qui se rapportent à un personnage (à l'exception de la rubrique "objets trouvés" qui vous permet d'interroger les suspects sur les objets que vous avez découvert au long de votre enquête).
EXEMPLE : Vous désirez interroger le Père Fabiani à propos du penchant de Julio pour les jeux informatiques... Lorsque vous passez en mode dialogue, le menu suivant apparaît :

TOM
FABIANI
SUZANNE
JULIO
HECTOR
OBJETS TROUVES
MERCI DE VOTRE AIDE...

Placez la souris sur le rubrique "Julio" et pressez le bouton GAUCHE. Un sous-menu comportant tous les sujets de conversation ayant un lien avec Julio viendra s'afficher :

JULIO
SA PASSION POUR LES JEUX
SON AMOUR DES PLANTES
SES RELATIONS AVEC SUZANNE
AUTRES SUJETS...

Mettez le curseur souris sur "sa passion pour les jeux" et pressez le bouton GAUCHE pour entendre la réponse du Père Fabiani.
En fonction des réponses, un ou plusieurs nouveaux sujets peuvent venir s'ajouter à la liste. Certains sujets de moindre importance ne serviront qu'à étayer la conversation et à vous permettre d'obtenir plus de détails sur un thème. Ces sujets temporaires sont reconnaissables facilement pour leur couleur sombre dans le menu.

EXEMPLE : Supposons qu'à la question précédente, le prêtre réponde : "Julio est un passionné de jeux d'aventure et surtout ceux de Delphine..." alors, il y aurait eu deux nouveaux thèmes temporaires dans le menu : "Jeux d'aventure" et "Delphine"... Ces deux thèmes pourront eux-mêmes amener d'autres nouveaux sujets.
Dans certains cas, le nouveau sujet est déterminant pour la progression de votre enquête, il apparaîtra alors de façon permanente dans la liste (couleur blanche) et vous pourrez interroger d'autres personnes à ce sujet.
Pour quitter la conversation, choisissez dans la liste des rubriques "Merci de votre aide".
Lorsque vous vous trouverez dans le sous-menu d'une rubrique, choisissez "autres sujets..." pour revenir au menu principal des rubriques.

II. LE MENU UTILISATEUR

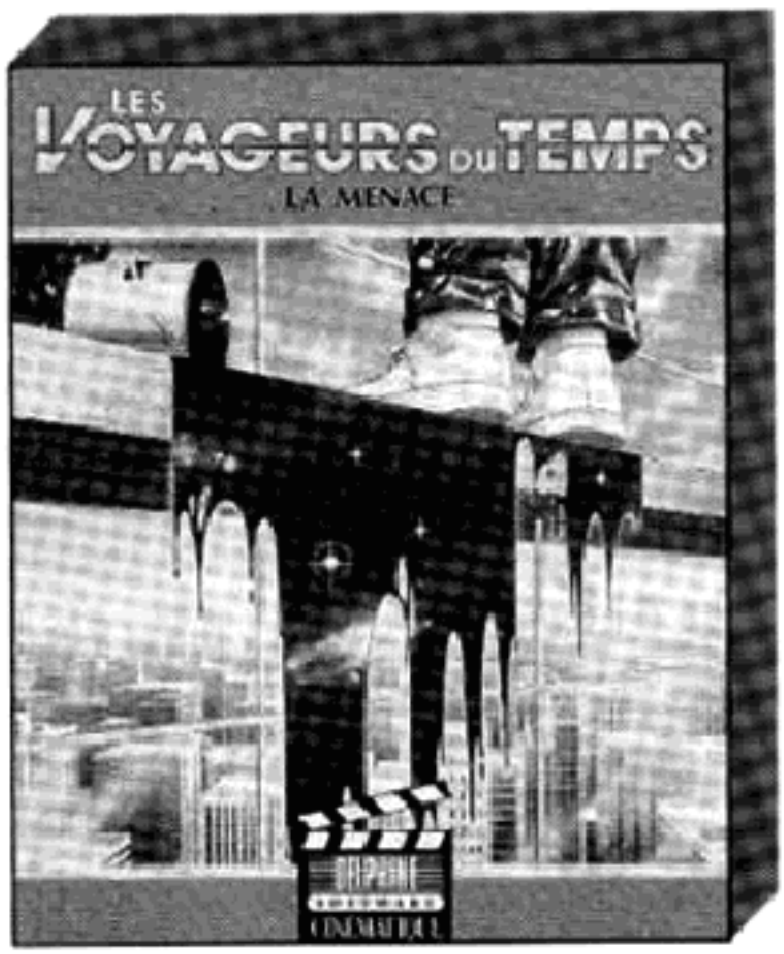
Ce menu offre des fonctions qui ne font pas partie du jeu à proprement parler mais qui vous permettrons, par exemple, d'effectuer des sauvegardes ou de recharger des parties...
Vous accéderez à ce menu en appuyant sur les deux boutons de la souris simultanément.
RECOMMENCER : Permet de recommencer la partie à zéro.
LECTEUR DE SAUVEGARDE : Vous sert à indiquer au programme quel lecteur de disquettes, vous désirez utiliser pour les sauvegardes.
CHARGER UNE PARTIE : Pour continuer à jouer à partir d'une partie que vous avez sauvegardée. Lorsque le programme le demande, insérez la disquette de sauvegarde.
La liste des parties sauvegardées qui sont sur la disquette de sauvegarde sera affichée.
Déplacez la souris sur le nom de la partie à charger et validez. (Nous vous conseillons de vous munir d'une disquette vierge formatée).
SAUVER UNE PARTIE : Pour sauver sur une disquette la partie que vous êtes en train de jouer. Lorsque le programme vous le demande, insérez la disquette de sauvegarde.
Un catalogue contenant la liste des parties qui sont déjà sur la disquette sera affichée. Choisissez un emplacement et validez. Tapez dans la fenêtre de texte le nom que vous voulez attribuer à cette sauvegarde et validez. S'il n'y a plus d'emplacement libre dans le catalogue, utilisez une nouvelle disquette de sauvegarde ou sauvegardez sur une partie déjà existante.
NOTE : Vous pourrez sauvegarder une partie tant que votre héros sera en vie. Nous vous conseillons donc d'utiliser cette option régulièrement et à chaque fois que la situation présente un danger. Lors de certaines séquences d'animation pendant lesquelles vous n'avez pas à diriger votre personnage, vous ne pourrez pas sauver le jeu. Mais rassurez-vous, rien de bien dangereux ne vous arrivera pendant ces séquences ou alors c'est qu'il est déjà trop tard pour agir.

Conseil aux joueurs débutants

Si vous jouez pour la première fois à un jeu d'aventure, voici quelques suggestions :
- Examinez tous les objets présents dans le lieu où vous êtes.
- Lisez bien les commentaires qui sont affichés car ils peuvent contenir des indices importants pour la suite de votre aventure.
- Prenez le plus d'objets possible.
- Réfléchissez aux différentes utilisations possibles des objets que vous possédez.
- Actionnez tout ce que vous pourrez.
- Parlez au plus grand nombre de personnes possible, elles peuvent peut-être vous indiquer une piste.
- Faites des sauvegardes dès que vous sentez un danger.

Si malgré tout, vous restez bloqué à un endroit du jeu, tâchez de voir si vous n'auriez pas oublié un objet, ou si vous n'auriez pas omis de faire quelque chose avant...
Tout problème trouve toujours sa solution.

ÉGALEMENT DISPONIBLES



4 D'OR du Meilleur Jeu Français
4 D'OR du Meilleur Jeu d'Aventure Français
TILT D'OR du Meilleur Jeu d'Aventure Français
TILT D'OR de la Meilleure Musique
4 D'OR de la Meilleure Compagnie Française

ATARI ST/STE • AMIGA • PC



4 D'OR du Meilleur Jeu d'Aventure Français
4 D'OR du Meilleur Jeu Français

ATARI ST/STE • AMIGA • PC • PC 256 C

DELPHINE SOFTWARE
150 boulevard Haussman - 75008 Paris - Tél. (1) 49.53.00.03

DUPRÉ & Cie

Offert a

Le Vieux Manuel

Par

Delphine-Software