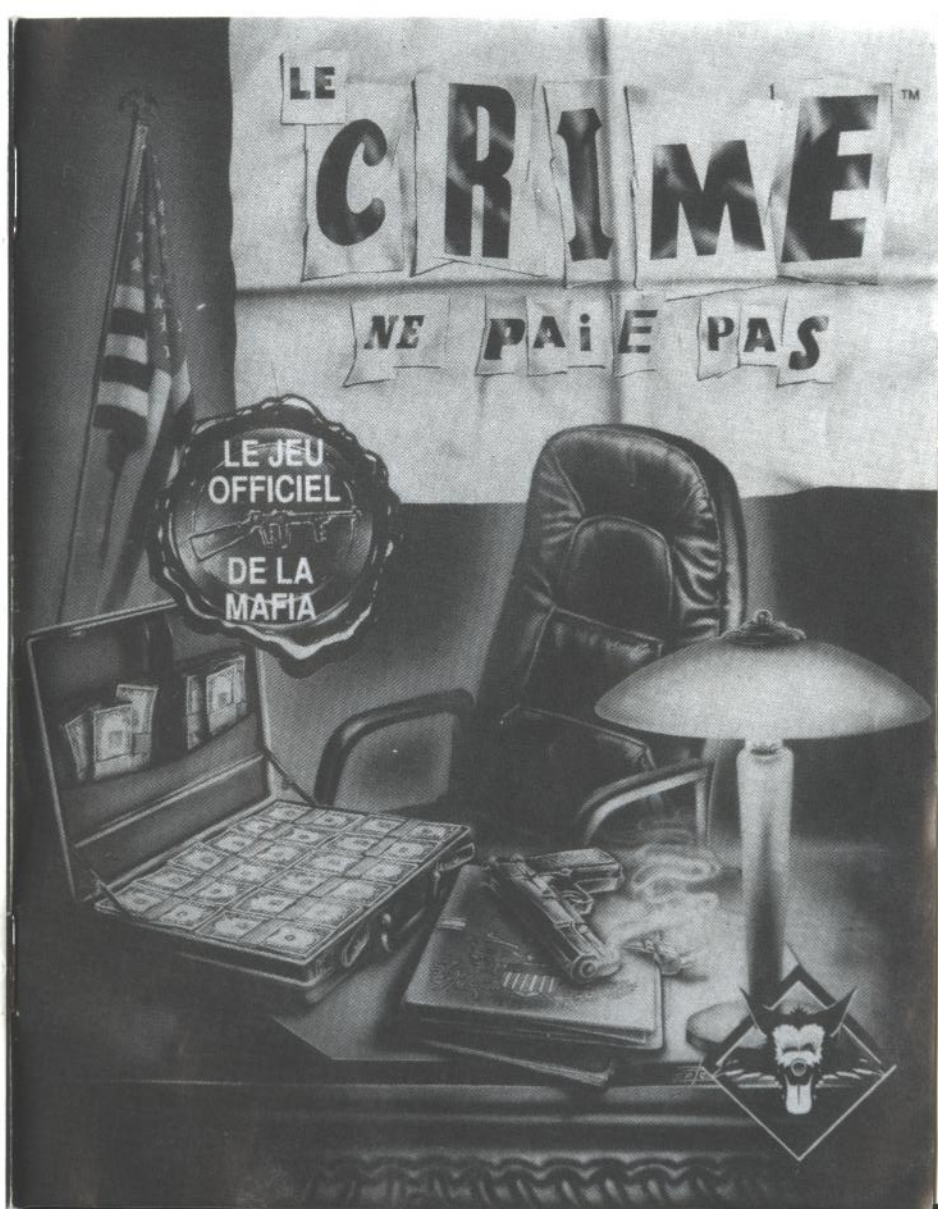




EmuMovies
Copyright TITUS 1990

IMP METAL SA - 95110 GANNON



TITUS

Presente:



CRIME DOES NOT PAY

SOMMAIRE

- | | |
|----------------------------------|-------|
| 1 - Mémoires d'un vieux briscard | P. 2 |
| 2 - Installation | P. 7 |
| 3 - Déroulement du jeu | P. 9 |
| 4 - Commandes | P. 10 |
| 5 - Avertissements & Crédits | P. 14 |

1 - MEMOIRES D'UN VIEUX BRISCARD

de DON C.

PREFACE

A l'attention de "Titus Jr, le nouveau caïd".

Tu vois: comme le bruit court depuis quelques jours, je me retire du bizness. Et ce coup-ci, c'est officiel. Y'en a plein le dos des galères: 25 ans dans le crime organisé, ça ne paie pas toujours...

Je crois que jamais je n'arriverai au sommet, alors je m'en vais pendant que j'ai encore la tête bien vissée sur les épaules.

Mais, en tout cas, il y a un truc que je ne veux pas: c'est que, tout ce temps passé à comprendre la racaille, à escroquer la populace pour le clan, et bien, tu vois, ce temps je ne veux pas qu'il soit perdu.

Mon expérience, elle est pour toi, Titus Jr. Ouais, t'entends bien, pour toi. T'en fais ce que tu veux, mais moi c'est mon petit cadeau d'adieu.

Et tu sais pourquoi j'ai envie de te faire ce cadeau? Parce que toi, tu peux arriver là où j'ai échoué. Toi, t'es jeune et entreprenant. T'as peur de rien, ni de personne, et surtout, t'as la foi. Tu vois cette garce de foi, sans elle, tu n'arriveras à rien. Moi, je ne crois plus en ce que je fais.

Alors ces conseils, c'est un peu un testament d'un vieux briscard du milieu. J'aurais pu l'intituler "Comment devenir un vrai caïd". Je préfère simplement appeler ça "Mémoires d'un vieux briscard".

Alors, t'es prêt? Lis attentivement et fais-en bon usage.

Don C.

Mémoires d'un vieux briscard

Si tu veux vraiment devenir quelqu'un d'important ici, tu n'as pas 36 solutions. Tu n'en n'a qu'une: devenir N°1 du crime et, pour assurer ta position, te faire élire maire de la Ville.

Oui, tu lis bien, Maire. Pas facile, hein??? Surtout que t'es pas tout seul. Y'en a un paquet que ça fait saliver. Et, t'inquiète pas, ils seront là pour te mettre des bâtons dans les roues. A toi d'en faire des amis ou des cadavres...

Alors, pour ne pas aller trop vite, commences par le commencement: promène-toi, va sentir la ville. Il faut que tu puisses en palper les ambiances, les atmosphères. T'as plein de trucs à glaner un peu partout: des tuyaux, des clés pour entrer même là où t'as pas le droit, des combinaisons de coffres, des plans de la Ville (je suis sûr que personne ne connaît cette cité sur le bout des doigts!!)

Si t'es chanceux, tu trouveras des liasses de billets, des bijoux. Il paraîtrait même qu'il y a une vingtaine de fichiers confidentiels qui circulent et dont tu pourrais te servir pour faire chanter les notables de la Ville.

Dans la rue, tu trouveras plein d'autres trucs intéressants. Débrouille-toi pour ramasser un émetteur de police car ca te permettra de localiser les sept flics qui empêche le bizness de tourner. Parce que les flics quand ils te coffrent, c'est pas drôle. Vaut mieux que tu les évites parce que tu pourras pas les refroidir: ils ont des gilets pare-balles, les malins. Et après, direction la taule. Je te préviens que si jamais ça t'arrives, c'est pas une partie de rigolade. ...

Pour en revenir à tout ce que tu peux trouver dans la rue, pense aux chargeurs. Avec la nouvelle loi, c'est pas la fête pour se procurer des bastos. Alors, si t'en vois, tu les embarques. Si jamais t'es à court de munitions, il y a toujours la quincaillerie du coin, où y'a un drôle de trafic...

Si t'as le chargeur plein, les nerfs solides et besoin d'oseille, n'hésite pas à aller braquer la banque. Mais, fais pas la même boulette que Steve le Distrait: il a braqué Fort Knox à visage découvert. Résultat: il s'est fait serré 2 jours après dans le bus. Alors, pense à te couvrir, si tu sors...

Tiens, en parlant de bus, procure-toi des tickets, parce que maintenant, se promener à pied, c'est comme se ballader déguisé en pipe dans un stand de tir.

Tu trouveras peut-être un nécessaire de survie: rigole pas. Vaut mieux en avoir un si t'as envie d'embrasser les joues roses de ta femme devant le film du soir, parce que la ville, de nos jours, c'est le jeu du massacre.

Pour en revenir à mes histoires de braquage, si t'as pas réussi à dénicher les codes, trouve donc de la dynamite et un détonateur. Aucune serrure ne résiste à cette vieille recette des chaumières. Attention!, certains coffres résistent mieux que d'autres: pour, le coffre de la Banque, il te faudra 4 batons de dynamite!

Voilà pour ce qui est des petits conseils matériels. Maintenant, on va aborder la partie épineuse du sujet: les salopards qui vivent dans cette foutue ville:

J'ai déjà parlé des flics. Laisse-moi te dire un mot sur leur chef. Il tire vite.



Très vite. Mais si tu arrives à le soudoyer, plus jamais t'auras à te soucier de ces flics qui arpentent les rues.

Un peu comme le Juge... toujours à cran quand il s'agit de chatouiller la gachette. Mais si jamais tu le met dans ta poche, tu verras que la justice est bien clémente. N'oublie pas que de sombres histoires circulent autour du Juge et de son passé louche. Sa femme aurait aussi des choses à se reprocher. Elle a fait la une du TITUS TRIBUNE, il y a de ça quelques années... une affaire douteuse.



C'est une pauvre femme influençable. Quelques belles paroles convaincantes et elle t'aidera à amadouer son mari...



Il y aussi le responsable du syndicat des électeurs: le Boucher. Un salopard très influent. Il n'apprécie pas trop que tu dégaines dans sa boutique. Et je peux te jurer qu'il est plus vif que la viande qu'il débite. Enfin, il paraît que ses relations avec le Service de l'Hygiène n'ont pas toujours été au beau fixe.

Le Banquier est un homme plus posé. C'est bien un trouillard de bureaucrate, parvenu à un poste honorable. En te débrouillant un peu, tu devrais vite avoir le droit à une visite guidée de la Banque et de ses coffres.



Et voici enfin le Maire! Une fois tous ses petits copains notables neutralisés, rien ne t'empêche de prendre sa place. Enfin, pour le moment, c'est quand même lui le N°1 du crime, mais avec des mecs de ta trempe, ça va pas tarder à changer.



Mais, dans cette ville, il n'y a pas que les notables qui sont intéressants:

Le Barman est bavard. Surtout quand il entend le chant des dollars! Il est dans le café ou au Night-Club et connaît plein de trucs intéressants que même moi, j'ignore. Alors n'hésite pas à allonger...



Le docteur est sympa. Du moins, si tu le mets de ton côté. Il te soignera gratuitement à sa clinique.

Un dernier petit chapitre concernant les punks qui, depuis peu, rodent en Ville; teigneux comme des hyènes, ils attaquent dès qu'ils peuvent. Trouve de quoi occuper leur chef et tu auras la paix pendant quelque temps.... mais si tu n'y arrive pas, une petite rafale de 45 et tu pourras leur annoncer qu'ils ont raison de crier NO FUTURE.



Il y a aussi celui qu'on appelle "le gitan". Fais gaffe, il est armé d'une mitrailleuse, et quand il s'en sert, c'est pas pour jouer de la guitare... Demande donc à Billy le Dur. D'ailleurs, depuis qu'il l'a vu, on l'appelle Billy le Raide.

Tu sais, ça fait drôle de terminer cette lettre. Avec cette feuille, c'est une page de ma vie que je tourne. D'ailleurs, c'est peut être pas simplement une page. C'est le dos que je tourne à la magouille. Je sais que ça va me manquer, mais en tout cas, je suis rassuré: la relève est assurée. Je compte sur toi. Commence ta quête: il te reste beaucoup de choses à découvrir. Et, surtout n'oublie pas: la fin justifie toujours les moyens...

2 - INSTALLATION

PC/XT/AT/PS

Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans votre premier lecteur interne (A). Votre ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche un A>.

Retirez votre disquette MS/DOS du lecteur, puis insérez le disque "CRIME DOES NOT PAY" dans le même lecteur. Pour lancer le jeu, tapez "MAFIA".

Si votre DOS se trouve sur disque dur, une fois celui-ci chargé, tapez "A:", et lorsque l'ordinateur affiche A>, tapez "MAFIA" et appuyez sur ENTER.

Si vous désirez installer le jeu sur disque dur, tapez: "INSTALL". Une fois tous les fichiers copiés, vous devez aller dans le repertoire CDNP et taper "MAFIA".

ATTENTION: Vous devez laisser la disquette dans le lecteur A car l'ordinateur y accède pour initialiser la protection.

AMIGA 1000 512Ko

Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette KICKSTART 1.2 ou 1.3 dans le lecteur interne (DFO). L'AMIGA lit le système interne sur cette disquette, et vous demande la disquette WORKBENCH. Vous êtes dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

AMIGA 500,2000, 3000 et 1000 (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).

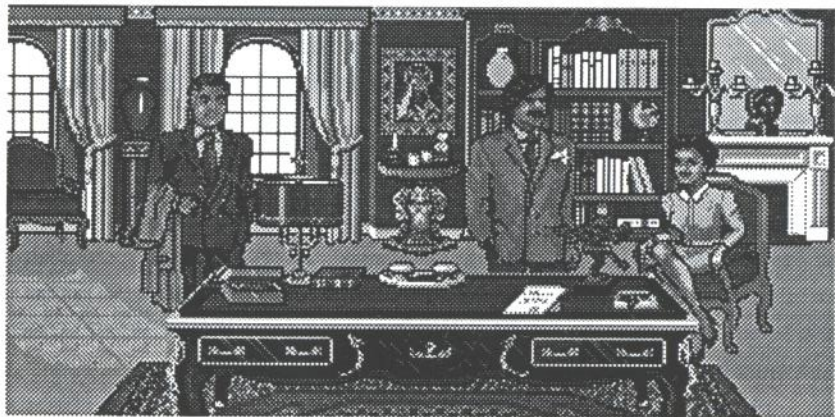
Insérez la disquette "CRIME DOES NOT PAY" à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur principal.

Le jeu se charge automatiquement.

ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 et MEGA ST4 (équipés du TOS en ROM)

Vérifiez que votre ordinateur est bien éteint et qu'aucune cartouche n'est connectée.

Insérez la disquette de jeu dans le lecteur A, allumez votre écran puis votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.



3 - DEROULEMENT DU JEU

A) CHOIX DU CLAN

Au début du jeu, vous devez choisir de jouer soit avec la Mafia Italienne, soit avec la Mafia Chinoise.

La Mafia Chinoise correspond à un niveau plus difficile où les combats de rue exigent une plus grande maîtrise des commandes du jeu.

Vous pouvez choisir votre clan à l'aide des touches <--> (ou au joystick), puis confirmer avec la touche 5 (ou bouton de tir).

B) CHOIX DES PERSONNAGES

Au début du jeu, votre clan est réuni aux quartiers généraux.

Chaque clan est composé de 3 personnes:

Le Parrain, Le Tueur et la Femme Fatale.

Chaque personnage a des caractéristiques spécifiques. Il vous faudra découvrir ces particularités et y adapter vos réactions.

Chaque personnage de votre clan peut passer à l'action quand vous le décidez. Pour cela, vous devez réintégrer vos quartiers généraux, puis sélectionner le personnage de votre choix.

4 - COMMANDES

PC/ST/AMIGA

A) Pendant le jeu:

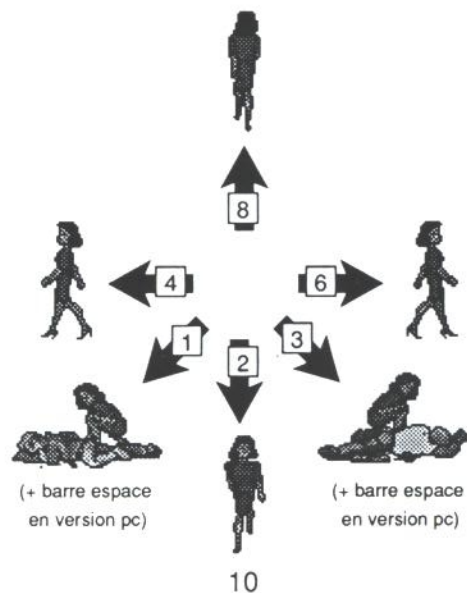
F2 Musique on/off

F10 Pause

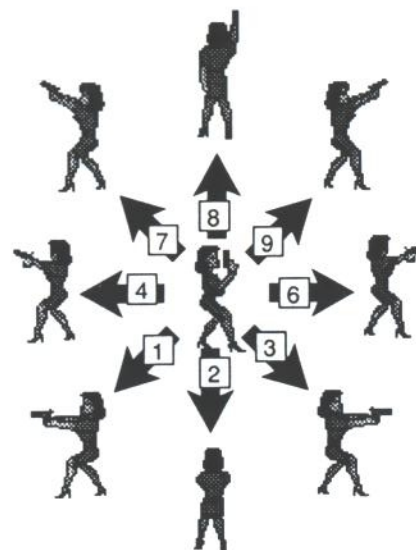
ESC Abandon de la partie/Chargement/Sauvegarde.

5 ou Feu Degainer / Rengainer son pistolet

B) Dans les rues de la Ville:



Pour degainer son pistolet, appuyer sur la touche 5 ou le bouton de feu du joystick. Pour tirer, maintenez la direction en appuyant sur le bouton de feu ou la touche 5:

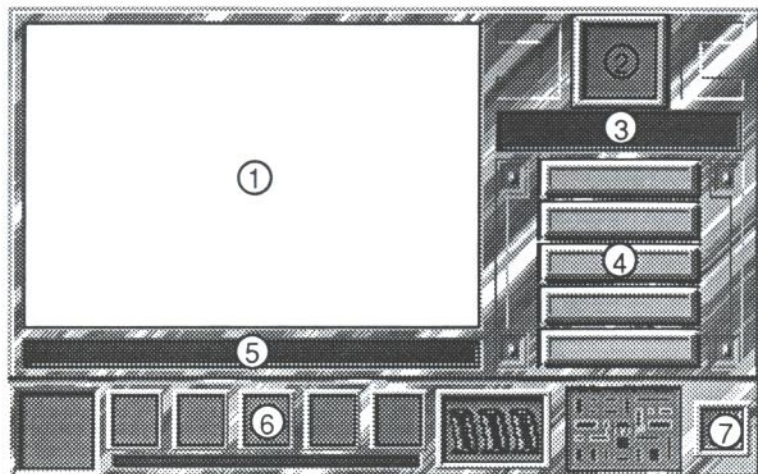


C) Dans les pièces de la Ville

° Entrer dans une pièce

Pour entrer dans une pièce, il faut placer votre personnage devant une porte, puis ouvrir la porte en appuyant sur la touche 8 et la touche 5 (ou bien en poussant le joystick vers le haut et en validant avec le bouton du tir).

° Action sur des objets situés dans une pièce



Positionnez le curseur à l'intérieur de la fenêtre (1) représentant la pièce sur un objet. Le curseur peut être déplacé à l'aide du clavier (touches de direction) ou du joystick.

Puis, appuyez sur la touche 5 (ou bouton de tir) pour confirmer votre choix.

Vous devez alors sélectionner l'action désirée (4) (PRENDRE / UTILISER / PARLER / TIRER / ANNULER) à l'aide des touches "flèche haute" et "flèche basse".

° Action sur des objets en votre possession (dans vos poches)

Positionnez le curseur à l'intérieur de la fenêtre représentant la pièce (1) sur un endroit libre (i.e. sans objet). Le curseur peut être déplacé à l'aide du clavier ou du joystick.

Puis, appuyez sur la touche 5 (ou bouton de tir) pour confirmer votre choix.

Vous pouvez alors sélectionner un des 5 objet que vous possédez dans vos poches (6) en appuyant sur les flèches de direction ou avec le joystick (Droite ou Gauche). Sélectionner l'action désirée (4) à l'aide des touches "flèche haute" et "flèche basse".

° Dialoguer avec quelqu'un dans une pièce

Lorsque vous rentrez dans une pièce et qu'une personne s'y trouve, vous pouvez dialoguer avec elle. Pour cela, déplacez le curseur sur la tête de votre interlocuteur (son visage apparaît en (2)). Utilisez les actions comme pour les objets.

° Sortir d'une pièce

Lorsque le curseur se trouve à l'intérieur de la fenêtre représentant la pièce, déplacez le curseur vers le bas; le message "EXIT" (SORTIE) apparaît alors à l'écran (5). Pour confirmer votre choix, appuyez sur le bouton de tir ou bien sur la touche 5 tout en maintenant la touche "flèche bas" enfoncée.

D) Sauvegarder la partie en cours

Lorsque votre personnage arpente les rues de la Ville, tapez ESC. Le message suivant apparaît à l'écran:

Q-..... Quitter

S-..... Sauvegarder

L- Charger

Si, durant le jeu, vous avez trouvé ou bien acheté une disquette (7), vous pouvez sauvegarder la partie. Chaque sauvegarde utilise une disquette. Il y a plusieurs disquette dans les pièces qui composent la Ville, mais vous pouvez en acheter autant que vous voulez dans la quincaillerie. (1000\$ par unité).

5 - AVERTISSEMENTS

© TITUS 1990. Crime Does Not Pay est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droits d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes à Paris...

CREDITS

Conception et réalisation originale : Corinne et Alexander YARMITSKY